

Objectos da Escola? Quando Novos Personagens Entram Em Cena

Vera Lucia Gaspar da Silva

PPGE/UEDESC

Brasil



Lúcia Amante

LE@D/UAb

Portugal



TERMOS
EM
DESTAQUE

- Tecnologias digitais
- Ecologia das mídias (?)
- Objetos tecnológicos
- Objetos de aprendizagem (!)
- Web 2.0 – software social
- Conectivismo ou Educação Rizomática (!)
- Espaços virtuais de aprendizagem – informais e os formais
- Mobile learning e aprendizagem ubíqua
- Literacia (?)
- Comunidades educativas
- Inovação disruptiva
- Co-aprendizagem
- Alfabetização semiótica (?)

DESTAQUES CONCEITUAIS

- **CONNECTIVISMO OU EDUCAÇÃO RIZOMÁTICA** - defendidas como novas teorias de aprendizagem para a era digital (Cormier, 2008, Downes, 2005, Siemens, 2004) p.7
- **CONHECIMENTO** – está distribuído por uma rede de conexões e a aprendizagem consiste na capacidade de circular por essas redes e conectar conjuntos de informações especializados. (Downes, 2005 e Siemens, 2004) p. 7
- **EXPERIÊNCIA CONTEXTUAL E COLABORATIVA DE APRENDIZAGEM** – constitui um processo de criação do conhecimento, simultaneamente pessoal e social, com objetivos mutáveis e premissas constantemente negociadas. (Mota, 2009) p.7
- **CONTEXTOS** – como forma de estruturar e dar significado a um oceano de informações. (Figueiredo, 2001, 2005). Ambientes sociais ricos em atividade, em interação e em cultura – nova organização dos espaços.
- **OBJETOS DE APRENDIZAGEM** – qualquer recurso digital que possa ser reutilizado para o suporte ao ensino. Disponibilizados pela internet, são flexíveis, podem ser utilizados por vários usuários simultaneamente, atualizáveis em tempo real. P.5