



RECURSOS DE INFORMÁTICA NO ENSINO DE IDIOMAS

SUMÁRIO

3- Noções Básicas de Informática

9-Inglês para Informática

11-Vocabulário de Informática Inglês-Português

16-Recursos Informáticos no Ensino de Idiomas

18-Expressões em Inglês para Internet e Informática

20-Vocabulário de Informática em Inglês

28-Ferramentas para o Ensino de Língua Estrangeira

30-Listening, Speaking, Reading and Writing

32-Internet para Aprender Novos Idiomas

33-Informática

37-Tecnologias Digitais no Ensino-aprendizagem da Língua Inglesa

39-Tecnologia Educacional

50-Referências Bibliográficas

NOÇÕES BÁSICAS DE INFORMÁTICA

Informática é um termo usado para descrever o conjunto das ciências relacionadas à coleta, armazenamento, transmissão e processamento de informações em meios digitais, estando incluídas neste grupo: a ciência da computação, os sistemas de informação, a teoria da informação, o processo de cálculo, a análise numérica e os métodos teóricos da representação dos conhecimentos e da modelagem dos problemas. Mas também a informática pode ser entendida como ciência que estuda o conjunto de informações e conhecimentos por meios digitais.

O termo informática, sendo dicionarizado com o mesmo significado amplo nos dois lados do Atlântico, assume em Portugal o sentido sinônimo da ciência da computação, enquanto que no Brasil é habitualmente usado para referir especificamente o processo de tratamento da informação por meio de máquinas eletrônicas definidas como computadores.

A informática ajuda ao ser humano na tarefa de potencializar as capacidades de comunicação, pensamento e memória. A informática é aplicada em várias áreas da atividade social, e podemos perfeitamente usar como exemplo as aplicações multimídia, arte, desenho computadorizado, ciência, vídeo jogos, investigação, transporte público e privado, telecomunicações, robótica de fabricação, controle e monitores de processos industriais, consulta e armazenamento de informação, e até mesmo gestão de negócios.

A informática se popularizou no final do século XX, quando somente era usada para processos industriais e de uso muito limitado, e passou a ser usada de forma doméstica estendendo seu uso a todo aquele que pudesse possuir um computador. A informática, à partir de essa época começou a substituir os costumes antigos de fazer quase tudo a mão e potencializou o uso de equipamentos de música, televisores, e serviços tão essenciais nos dias atuais como a telecomunicação e os serviços de um modo geral.

Os recursos computacionais, como hardware e software, no processo ensino-aprendizagem.

É a informática utilizada como recurso adicional, a serviço do professor, independentemente da sua especialidade.

Não existem regras de como aplicar a informática na educação, mas alguns fatores são determinantes para a obtenção de resultados positivos, como criatividade, planejamento, domínio de informática e tecnologias.

Para ter noções de informática são necessários a introdução do aprendizado de alguns conceitos, tais como:

Hardware

São os componentes físicos do computador, ou seja, a máquina propriamente dita.

É composto também pelos periféricos (dispositivos de entrada e saída) como teclado, mouse, monitor, etc.

Software

Conjunto de programas que permite o funcionamento e utilização da máquina (hardware).

O primeiro software necessário para o funcionamento de um computador é o Sistema Operacional (ver conceito a seguir).

Os diferentes programas que você utiliza em um computador (como o Word, Excel, jogos etc) são softwares.

Software livre

Um software livre tem as seguintes características:

O usuário pode executar o software, para qualquer uso.

Existe a liberdade de estudar o funcionamento do programa e de adaptá-lo às suas necessidades.

É permitido redistribuir cópias.

O usuário tem a liberdade de melhorar o programa e de tornar as modificações públicas de modo que a comunidade inteira beneficie da melhoria.

Sistema Operacional

Entre os principais sistemas operacionais pode-se destacar o Windows (Microsoft), em suas diferentes versões, o Macintosh (Apple) e o Linux (software livre criado por Linus Torvalds), que apresenta entre suas versões o Ubuntu, o Linux Educacional, entre outras. É o principal software do computador, pois possibilita que todos os demais programas operem.

Gabinete

O gabinete do computador é a “caixa”, onde ficam seus elementos (hardware), como a placa mãe, a fonte, as unidades de discos, a CPU, as memórias, o HD etc.

Ele pode ser horizontal ou vertical e nesse último caso, é chamado de torre.

CPU (Unidade Central de Processamento)

A CPU tem sua sigla decorrente da expressão em inglês: Central Processing Unit.

Ela é responsável pelo processamento das informações, sendo muitas vezes confundida com o “gabinete” da máquina.

Porém, ela é o próprio processador ou chip, onde são processados os dados.

Processador

O processador tem 3 funções básicas:

Realizar cálculos de operações aritméticas e comparações lógicas.

Manter o funcionamento de todos os equipamentos e programas, interpretando e gerenciando a execução de cada instrução dos programas.

Administrar na memória central os dados transferidos de um elemento ao outro da máquina, visando o seu processamento.

As marcas mais comuns entre os processadores são Intel e AMD.

Placa-mãe

É a placa principal, formada por um conjunto de circuitos integrados (“chip set”) que reconhece e gerencia o funcionamento dos demais componentes do computador.

Se o processador pode ser considerado o “cérebro” do computador, a placa-mãe (do inglês motherboard) representa a espinha dorsal, interligando os demais periféricos ao processador.

Disco Rígido (HD)

O disco rígido, do inglês hard disk, também conhecido como HD, serve como unidade de armazenamento permanente, guardando dados e programas.

Ele armazena os dados em discos magnéticos que mantêm a gravação por vários anos, se necessário.

Esses discos giram a uma alta velocidade e tem seus dados gravados ou acessados por um braço móvel composto por um conjunto de cabeças de leitura capazes de gravar ou acessar os dados em qualquer posição nos discos.

Memória RAM

Em inglês, “Random Access Memory” (RAM), também conhecida como memória principal do computador, é responsável pelas informações que estão sendo processadas/utilizadas.

É uma memória de acesso aleatório com conteúdo volátil, que é perdido pelo desligamento do computador ou com a falta de energia elétrica.

USB

USB é abreviação de “Universal Serial Bus”. É a porta de entrada mais usada atualmente.

Além de ser usado para a conexão de todo o tipo de dispositivos, ele fornece uma pequena quantidade de energia. Por isso permite que os conectores USB sejam usados por carregadores, luzes, ventiladores e outros equipamentos.

Fonte

A fonte de energia do computador é responsável por converter a voltagem da energia elétrica, que chega pelas tomadas, em voltagens menores, capazes de ser suportadas pelos componentes do computador.

Monitor de vídeo

Normalmente um dispositivo que apresenta informações na tela de LCD, como um televisor atual.

Outros monitores são sensíveis ao toque (chamados de touchscreen), onde podemos escolher opções tocando em botões virtuais, apresentados na tela.

Impressora

Muito popular e conhecida por produzir informações impressas em papel.

Atualmente existem equipamentos chamados impressoras multifuncionais, que comportam impressora, scanner e fotocopiadoras num só equipamento.

Pen drive

A mídia portátil mais utilizada pelos usuários de computadores atualmente.

Ele não precisa recarregar energia para manter os dados armazenados. Isso o torna seguro e estável, ao contrário dos antigos disquetes. É utilizado através de uma porta USB.

Cartões de memória

Baseados na tecnologia flash, semelhante ao que ocorre com a memória RAM do computador, existe uma grande variedade de formato desses cartões.

São muito utilizados principalmente em câmeras fotográficas e telefones celulares. Podem ser utilizados também em microcomputadores.

Aplicativos

São softwares ou programas que têm a finalidade de desempenhar tarefas específicas, ligadas ao interesse do usuário. Exemplos de aplicativos: Word, Excel, Windows Media Player etc.

Android

Android é um Sistema Operacional desenvolvido pelo Google para funcionar em dispositivos móveis, como Smartphones e Tablets.

Sua distribuição é livre, e qualquer pessoa pode ter acesso ao seu código-fonte e desenvolver aplicativos (apps) para funcionar neste Sistema Operacional.

iOS

É o sistema operacional utilizado pelos aparelhos fabricados pela Apple, como o iPhone e o iPad.

BIOS

BIOS é o Basic Input/Output System, ou Sistema Básico de Entrada e Saída.

Trata-se de um mecanismo responsável por algumas atividades consideradas corriqueiras em um computador, mas que são de suma importância para o correto funcionamento de uma máquina.

Se a BIOS para de funcionar, o PC também para.

Ao iniciar o PC, a BIOS faz uma varredura para detectar e identificar todos os componentes de hardware conectados à máquina.

Só depois de todo esse processo de identificação é que a BIOS passa o controle para o sistema operacional e o boot acontece de verdade.

Memória ROM

Diferentemente da memória RAM, as memórias ROM (Read Only Memory – Memória Somente de Leitura) não são voláteis, mantendo os dados gravados após o desligamento do computador.

As primeiras ROM não permitiam a regravação de seu conteúdo. Atualmente, existem variações que possibilitam a regravação dos dados por meio de equipamentos especiais. Essas memórias são utilizadas para o armazenamento do BIOS.

O Hardware é o equipamento físico, representado no computador por suas partes mecânicas, eletrônicas e magnéticas. A máquina em si, tudo o que se pode tocar. Pode ser basicamente formado por: unidade central de processamento, memória e unidades de entrada ou saída de dados.

O Software é o conjunto de programas (instruções) que faz com que o computador realize o processamento e produza o resultado desejado.

Memória estática (SRAM – Static Random- Access Memory), rápidas, caras e armazenam poucos dados, cerca de 1048 kilobytes (1 megabyte), geralmente são utilizadas como cache;

Memória dinâmica (DRAM – Dynamic Random-Access Memory), possuem um preço acessível e armazenam grande quantidade de dados, mas são mais lentas se comparadas as estáticas, com capacidade de 4 megabytes a 32 megabytes. Existe ainda um tipo de memória recente, chamada de MRAM (Magnetoresistive Random-Access Memory), memória que utiliza células magnéticas, consumindo pouca energia, são rápidas e armazenam dados por mais tempo, até mesmo se não houver energia elétrica. Um dos problemas desse tipo de memória é que elas são caras e armazenam poucos dados.

Obs.: A internet no Brasil começou no meio acadêmico em 1988.

INGLÊS PARA INFORMÁTICA

As mudanças trazem junto novas palavras, é o que ocorre na área de formação do pessoal da informática.

Os próprios computing professionals (profissionais da área da computação) tenham de manter o inglês deles sempre atualizado. Um exemplo disto é que hoje em dia o termo Computing Technology (Tecnologia da Informática/Computação) foi trocado por Information Technology (Tecnologia da Informação).

Sabemos que o inglês além de ser a terceira língua mais falada do mundo, é o idioma que une os diferentes países e o único que usado no mundo inteiro, inclusive na WEB. Afinal, é essa língua que impulsiona o processo de desenvolvimento tecnológico e é por isso que ela está tão presente em nosso cotidiano (principalmente na área da informática).

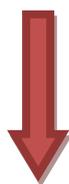
Software Development	→	Desenvolvimento de Softwares
Systems Integration	→	Integração de Sistemas
Data Management	→	Gerenciamento de Dados
Computer Networks	→	Redes de Computadores
Wireless Networking	→	Redes de Tecnologia Sem Fio
Information Security	→	Segurança da Informação

Na área de Information Technology (tecnologia da informação) conhecido como IT e no Brasil como TI, está preparado para plan (planejar), analyze (analisar), design (desenvolver), construct (criar), maintain (prestar assistência) e manage (gerenciar) nos seguintes segmentos:

- Computer Networks (Redes de Computadores)
- Data Management (Gerenciamento de Dados)
- Information Security (Segurança da Informação)
- Software Development (Desenvolvimento de Softwares)

Systems Integration (Integração de Sistemas)
Wireless Networking (Redes de Tecnologia Sem Fio)

Informatics is my área



(Informática é a minha área)

Existe as palavras que falamos em inglês, que não existem na língua portuguesa, como: Bug, CD, DVD, CPU, Wireless, Wi-fi, Bluetooth, Driver, HD, Mouse, laptop, Internet, Modem, Spam, Spyware, Scanner, Pixel, Bit, Byte, Virus. E as que falamos sem saber o significado da sua sigla:

CPU – Central processing unit (unidade central de processamento)

E-mail – Eletronic mail (correio eletrônico)

GPS – Global positioning system (sistema de posicionamento global)

HTML – Hyper Text Markup Language (linguagem para a criação e visualização das páginas de Internet)

HTTP – Hyper Text Transfer Protocol (protocolo usado para a transferência de dados na internet)

PDF – Portable document format (formato de documento portátil)

RAM – Rapidly Access Memory (memória de acesso rápido)

ROM – Read Only Memory (memória somente para leitura)

USB – Universal Serial Bus (porta serial universal)

Wi-Fi – Wireless Fidelity (tecnologia de transmissão de dados por aparelho sem fio)

WWW – World Wide Web (rede mundial)

Selecionamos termos e palavras mais utilizadas na área da informática que poderão auxiliar a didática do professor para com seus alunos em sala de aula.

VOCABULÁRIO DE INFORMÁTICA INGLÊS-PORTUGUÊS

Em sala de aula poderão surgir algumas dúvidas sobre termos informáticos e o professor deverá ter conhecimento dos mesmos para esclarecer as dúvidas dos alunos. Para ajudar-los listamos alguns temas comuns abaixo:

Cab = gabinete.

Cable modem = modem a cabo.

Cabling = cabeamento.

Cache memory = memória cache.

Cache = cachar, esconder, cache, esconderijo.

Call = chamar, ligar, telefonema, ligação.

CAM (Contents Addressable Memory) = conteúdo da memória endereçável.

Campaign = campanha.

Cancel = cancelar.

Caps lock = trava-maiúsculas.

Card = cartão.

Cartoon = cartum pt-br, cartune pt-pt.

CBR (Constant Bitrate) = Taxa de bites constante.

CD (Compact Disc) = Disco Compacto; cedê (ref. dic. Priberam Online).

Cellular = celular pt-br, telemóvel pt-pt, celular pt-moç.

Chain-loading = carregamento sequenciado, carregamento encadeado.

Changelog = relatório de mudanças.

Channel = canal.

Character = personagem.

Chat = bate-papo, charla, chakra, charlar, chalar, chalrear.

Chip = talisca (ref. dic. Aulete Online, dic. Priberam Online), chipe.

Click = clicar, clique.

Cloud computing = computação na nuvem, computação em nuvem.

Cloud = nuvem.

CMYK (Cyan, Magenta, Yellow and Key) — Azul, Magenta, Amarelo e Base.

CODEC(1) (Compressor/Decompressor) — Comprimidor/Descomprimidor.

CODEC(2) = (Coder/Decoder) — Codificador/Decodificador.

Cold boot = inicialização fria.

Comment = comentar, comentário.

Compliance = conformidade, conformação.

Computer = computador.

Computer science = ciência da computação, informática.

Connect = conectar.

console = console pt-br, consola pt-pt, terminal pt-br.

Contact = contato

Container = s.

m.contêiner (dic. Aulete, dic. Priberam, dic Michaelis), contentor, recipiente, receptáculo.

Controller = controle, manete.

Copy = cópia, copiar.

Copyright = copirraite pt-br (ref. dic. Aulete Online, dic. Priberam Online, dic. Michaelis), direito autoral, direitos do autor.

CPU (Central Processing Unit) = UCP (Unidade Central de Processamento).

Crack = craquear, craquelar, trincar.

Cracker = craqueador, craquelador.

Crash = s. m. crache (ref. dic. Priberam) , encerramento abrupto, colapso, queda, v. crachar.

Crawler = rastreador, batedor, perscrutador, sondador, perquiridor.

Create = criar, gerar.

Credit card = cartão de crédito.

Crimp = v. neo. crimpar.

Crimping = neo. s. f. crimpagem.

CRT (Cathode Ray Tube) = tubo de raios catódicos, tubo de raio de cátodo.

Cursor = cursor.

Customize = personalizar, customizar.

Cut = recortar.

Cyan = ciano, azul.

Cyber art = arte cibernética.

Cyberart = ciberarte.

Cyberattack = ciberataque, ataque digital.

Cybercrime = cibercrime, crime cibernético.

Cyberspace = ciberespaço.

Cyberterrorism = ciberterrorismo.

Cyberwar = ciberguerra, guerra cibernética.

Cyborg = ciborgue.

Apresentamos também algumas palavras e expressões voltadas para a informática para facilitar a comunicação:

Backup Fazer um back up significa fazer uma cópia de programas ou dados para evitar perda dos mesmos.

BIOS Basic Input and Output System (o Sistema básico de entrada e saída é o programa mais elementar existente no computador. Através da configuração do BIOS setup, podemos administrar todas as configurações de hardware da máquina).

Browser (navegador, é um aplicativo cuja função é navegar pelas páginas da internet.

Exemplo: Firefox, Opera, Internet Explorer, etc...).

Bug(inseto, na informática chamamos de um mal funcionamento do sistema, uma falha de desenvolvimento).

Copyright (registrado, protegido por direitos autorais).

Crack (resolver, decifrar, na informática é um programa criado para violar outros programas sem permissão do autor, Ex: programas piratas são craqueados, usados sem direito, ilegalmente).

Download (baixar dados da internet para si)

Data (dados, informações).

Database (banco de dados).

Dial up (é a porta de comunicação entre o computador e a Internet por conexão discada).

Full screen (tela cheia ou completa).

Freeware (programa gratuito, que baixamos da internet).

Features (características).

Home page (página principal).

Input (entrada).

Join (unir-se, juntar-se).

Keyboard (teclado de computador).

Keyword (palavra chave)

Log in/on (iniciar a sessão, conectar-se a algo.)

Lay out (planta de um projeto).

Log off / log out (encerrar a sessão, desconectar-se de algo).

Load (carregar, quando abrimos algum arquivo para instalação de um programa, ele faz um preparo antes de iniciar a instalação, acontece também em jogos que exige muito esforço da máquina ele fica como se tivesse travado, carregando todos os dados para iniciar).

Link (Ligação, mecanismo que quando clicamos passamos entre os diversos conteúdos de um site sem uma ordem definida. Podemos ir de uma à página à outra, pular parágrafos de uma mesma página, voltar à página inicial e até acessar outros sites utilizando estes mecanismos).

Membership (associação).

Network (rede de computadores, 2 ou mais pc's interligados trocando informações).

Nickname (apelido).

Output (saída).

Online (conectado a internet).

On average (em média).

Password (senha).

Password Cracking (Quebra de Senha)

Shareware (são programas de teste ou avaliação, ou seja uma versão grátis com algumas limitações, que se gostar durante o período de teste, compra a versão completa).

Set-up (preparação)

Settings (configuração ou ajustes de máquinas).

Sign in/out (registrar a entrada/saída).

To paste (colar)

To cut(recortar).

To reboot (reiniciar).

To search (buscar, pesquisar).

To develop (desenvolver).

To print (imprimir).

Trojan horse(cavalo de tróia é um programa de código maléfico que se esconde dentro de um outro programa, ou se disfarça de programa legítimo. Justamente com a história da guerra entre gregos e troianos, onde os gregos esconderam soldados dentro de um cavalo de madeira presenteado aos troianos).

USB (Universal Serial Bus, (Porta Serial Universal, É um recurso disponível para os PC's que permite a conexão de diversos periféricos, graças a essa tecnologia os diskets tornaram-se obsoletos).

Upload (carregar dados para internet, sentido contrário do download).

Update(atualizar)

Upgrade (melhorar, atualizar hardware, tornar a máquina mais potente).

Wireless(sem fio).

Zoom in (ampliar tamanho da tela).

Zoom out (reduzir tamanho da tela).

Zip code (código postal).

RECURSOS INFORMÁTICOS NO ENSINO DE IDIOMAS

Podemos fazer várias coisas em um computador conectado à internet, como nos comunicar, fazer compras, pagamentos, movimentações bancárias e pesquisas. Mas, apesar de todo o avanço disponível na área da tecnologia da informação, uma grande parcela do povo brasileiro ainda não tem acesso a computador e à internet.

Embora o Brasil necessite ainda avançar muito na difusão tecnológica e na preparação de sua população para o uso das tecnologias, o país possui dois dos principais pólos tecnológicos mundiais, de acordo com o relatório do Pnud: São Paulo e Campinas.

O uso do computador facilita a nossa vida não só como profissionais, mas também como pessoas e cidadãos. Quem não tem conhecimentos fundamentais de informática enfrenta hoje dificuldades tanto para se inserir, progredir ou se manter no mercado de trabalho, como para realizar tarefas mais simples, como retirar extrato bancário em um caixa eletrônico ou fazer uma pesquisa pela internet. Portanto, saber lidar com o computador se tornou essencial na nossa vida moderna.

Com o objetivo de apresentar quais recursos tecnológicos o professor de língua estrangeira pode utilizar atualmente, apresentamos um breve histórico do desenvolvimento das tecnologias e as possibilidades e dificuldades de seu uso para fins pedagógicos.

As novas tecnologias estão cada vez mais presentes e mudaram a maneira de pensar da sociedade, além de terem mudado a forma como lidamos com a informação e com outros povos.

A tecnologia se faz presente na vida do ser humano desde 1442 com a invenção da imprensa por Gutemberg, considerada o primeiro grande marco tecnológico da história.

O primeiro livro com gravuras, destinado à educação infantil foi o *Orbis Sensualium Pictus*, de Comenius publicado em 1658, com o objetivo de ensinar vocabulário em latim através da contextualização de imagens. Adquirir uma nova língua passa a significar a memorização de itens lexicais.

A reprodução de som e vídeo foi uma inovação tecnológica muito significativa. Para o ensino de línguas, a inovação nessa época começou com a invenção do fonógrafo, por Thomas Edson, em 1878. Permitia-se através do aparelho a gravação e a reprodução dos sons. Em seguida, a reprodução de áudio em discos se deu através do gramofone, e depois em fitas magnéticas.

A reprodução do som permitiu o contato com excertos de nativos, promovendo o desenvolvimento de habilidades de compreensão oral a partir de materiais autênticos.

O computador surge como mais um recurso para o ensino de idiomas, primeiramente através do projeto PLATO (Programmed Logic for Automatic Teaching Operations), em 1960, nos Estados Unidos. Enfatizava-se o ensino da gramática, dentro de uma abordagem estruturalista com muita repetição para a formação de “hábitos linguísticos”, devido à concepção behaviorista da época. Já na década de 80, surgiram na Inglaterra os programas de reconstrução de texto, como o

Storyboard e Adam&Eve, que só se tornaram conhecidos no Brasil na década de 90. Tais programas permitiram que o professor usasse qualquer texto, explorasse vocabulário, criasse exercícios de lacuna e, ainda, escolhesse o nível de dificuldade da tarefa no planejamento de suas aulas.

Com o computador surge, também, uma subárea do ensino para aquisição de uma segunda língua: CALL (Computer Assisted Language Learning) que é definido como "a busca por e o estudo das aplicações do computador no ensino e aprendizado de línguas."

O advento da internet permitiu contatos globalizados no Brasil, a partir da década de 90, por meio de novas formas de comunicação entre os aprendizes de uma determinada língua estrangeira e falantes nativos dessa língua.

Popularizaram-se as interações por meio de e-mail, listas de discussão e fóruns, como experiências linguísticas não-artificiais e a língua sendo percebida como comunicação.

A prática de interação escrita e oral entre as pessoas se torna mais impulsionada com o desenvolvimento de recursos de comunicação instantâneas como o Icq e o MSN. No século 21, o aprendiz passa a ser ainda mais ativo na interação eletrônica ao contribuir em páginas de relacionamentos como o Orkut, os blogs e os fotologs, os repositórios de vídeos como o YouTube, os podcasts (arquivos digitais sonoros que se assemelham a programas de rádio e podem ser baixados da internet) e uma enciclopédia mundial, a Wikipédia.

Tais recursos permitiram aos usuários da rede o uso efetivo da língua em situações diversificadas de comunicação.

As tecnologias permitiram aos professores proporcionar situações reais de uso da língua através de chats, leituras de textos autênticos, compreensão auditiva de programas de rádio, filmes e vídeos postados.

Além disso, as interações em chat, blogs e e-mails com fins didáticos surgem como fonte na construção do conhecimento, permitindo ao aluno se tornar co-autor mais autônomo e ter poder de decisão sobre o seu produto final de aprendizagem.

A partir de 2005, surgem as lousas interativas, que são conectadas a um computador e a um datashow e permitem a utilização de recursos de multimídia e da internet, podendo proporcionar uma interação mais dinâmica e atualizada entre professor, aluno e conteúdo.

Apesar de ainda serem consideradas um recurso elitizado, pelo valor de investimento, estão presentes em alguns centros universitários, escolas e cursos de idiomas.

Ainda não há muitos estudos a respeito de como a lousa vem sendo utilizada em sala de aula de idiomas. Porém, assim como qualquer recurso tecnológico, sabe-se que pode ser um recurso utilizado em diferentes abordagens, dependendo das escolhas que o professor faz.

EXPRESSÕES EM INGLÊS PARA INTERNET E INFORMÁTICA

O objetivo do Cursos Grátis Online ao apresentar este conteúdo é desmistificar algumas expressões que parecem difíceis mais que uma vez aprendidas vão facilitar sua vida e te ajudar em sala de aula.

Fazer um backup significa fazer uma cópia de programas ou dados para evitar perda dos mesmos.

O Browser é o Navegador, é o pagina que você abre quando quer navegar pelos sites da internet. Exemplo: Firefox, Opera, Internet Explorer, etc...

Bug, pela tradução literal é inseto, e na informática bug significa que um mal funcionamento do sistema, uma falha de desenvolvimento aconteceu ou esta acontecendo.

Copyright, são os direitos autorais, que concedem ao autor de trabalhos originais direitos exclusivos de exploração de uma obra artística, literária ou científica, proibindo a reprodução por qualquer meio. É uma forma de direito intelectual.

Crack, na linguagem informática, significa que um programa criado para violar outros programas sem permissão do autor.

Exemplo: programas piratas são craqueados, usados sem direito, ilegalmente.

Fazer Download é baixar dados da internet (músicas, textos, videos, fotos e mais) para seu arquivo pessoal.

O Data é o termo usado para dados, informações, arquivos. Normalmente aparece quando a pessoa vai encerrar alguma atualização ou criação de documento (de word por exemplo) e ai encerrar o programa pergunta "save data?" que significa "Gostaria de salvar o documento?"

Database tem Significado de Banco de dados. É o conjunto de arquivos, que formam uma biblioteca de informações e documentos.

Full screen é tela cheia ou completa. É quando a tela do computador é quadrangular e não retangular como na tela Wide screen.

O Features são as características, as funções de algum programa.

A pagina principal do seu navegador da internet usamos o termo Home Page.

O input é a entrada de dados, aparelhos e informações no computador.

Join Significa Juntar-se, fazer parte. Normalmente é usado como convite para convidar o usuário a fazer parte de alguma comunidade ou pagina da internet.

Keyword Significa Palavra chave. São os termos principais que determinam qual é o assunto de uma determinada página de internet.

O teclado do computador damos o nome de Keyboard.

Log in/on é o termo que Significa Iniciar uma sessão, conectar-se a algo. Poderá ser a internet, ao facebook, e outros.

Log off/out significa Encerrar uma sessão, desconectar-se a algo. Pode ser a internet, ao facebook, e outros.

Load ou Loading significa Carregar. Quando abrimos algum arquivo para instalação de um programa, ele faz um preparo antes de iniciar a instalação. Acontece também em jogos que exigem muito esforço da máquina ele fica como se tivesse travado, carregando todos os dados para iniciar.

O Link é o mecanismo que quando clicamos passamos entre os diversos conteúdos de um site sem uma ordem definida. Podemos ir de uma à página à outra, pular parágrafos de uma mesma página, voltar à página inicial e até acessar outros sites utilizando estes mecanismos.

Output significa saída de dados, aparelhos e informações no computador.

Printscreen significa Foto da tela. É um botão localizado no teclado que tira uma foto da tela do seu computador e transforma ela em arquivo que pode ser salvo e enviado a outras pessoas.

O Update é o termo utilizado ao Atualizar ou quando tiver a atualização de algum programa ou sistema.

Upgrade tem o significado de melhorar, atualizar hardware, tornar a máquina mais potente. Essa expressão é voltado para a parte física do computador, ou seja, quando vai comprar uma placa de vídeo melhor para o seu computador, esta fazendo um upgrade nele.

Wi-fi é uma abreviação de “Wireless Fidelity”, que significa fidelidade sem fio, em português. Wi-fi, ou wireless é uma tecnologia de comunicação que não faz uso de cabos, e geralmente é transmitida através de frequências de rádio, infravermelhos etc.

Muitas dessas palavras já estão inseridas no nosso cotidiano e nós nem paramos para pensar nos seus significados. Estudar termos técnicos também são importantes para o professor. Estamos falando de computadores, essas palavras em inglês são importantes. Expandir seu vocabulário geral de inglês.

Mesmo que não queira um trabalho no setor de tecnologia, aprender termos de informática é importante, pois te ajudará a desenvolver seu vocabulário geral de inglês. Isso te ajudará a se manter no século 21, onde a tecnologia domina nosso mundo (e nossas conversas diárias).

VOCABULÁRIO DE INFORMÁTICA EM INGLÊS

Algorithm (Algoritmo)

Um algoritmo é um conjunto de instruções. Programadores projetam algoritmos para fazer sites, aplicativos ou programas executarem determinadas tarefas.

App (Aplicativo)

Aplicativo, ou app, é um termo que foi popularizado pela Apple pela primeira vez. Isso se refere a programas comumente vistos em smartphones.

Bite/Byte

Unidade de medida para dados. Poderá encontrar variações como megabyte (1 milhão de bytes) ou gigabyte (1 bilhão de bytes). Refere-se à quantidade de armazenamento de dados disponível em um dispositivo.

Bug

Um bug refere-se a um problema de software. Isso pode causar uma mensagem de erro ou uma invasão de dados. Normalmente, precisa executar um programa de “debugging” (depuração) para remover o problema.

Cloud (Nuvem)

Outro termo da internet. “Cloud-based storage” (Armazenamento baseado em nuvem) significa que os dados são armazenados online. Isso economiza espaço de armazenamento em um dispositivo de computador.

Computer (Computador)

Tecnicamente, isso se refere apenas a qualquer máquina programável. Mas falantes nativos de inglês geralmente usam-no para se referir a todo o computador pessoal (PC), incluindo um monitor, teclado, mouse ou laptop.

Cookie

Informações armazenadas pelo seu navegador da web depois que você visita um site. Cookies registram informações sobre sua atividade no site (como seu nome de usuário ou itens em um carrinho de compras online).

CSS

CSS significa Cascading Style Sheets. Esta informação programa o layout e o design de um site.

Por exemplo, o CSS programa o tamanho e cor da fonte de um site.

Download (verbo e substantivo)

Como verbo, refere-se a recuperar e salvar informações da internet no seu dispositivo.

Também pode ser usado como um substantivo para se referir a informações que podem ser baixadas. Por exemplo, você pode ver uma frase como “Click here to get your free download” em um site.

HTML

HTML significa Hypertext Markup Language, e fornece as informações exibidas em um site. Por exemplo, isso programa as palavras exibidas na página inicial de um site.

Internet

A rede online que conecta todos os dispositivos baseados na web.

IP Address (Endereço de IP)

O código exclusivo que identifica um dispositivo na internet.

Keyboard (Teclado)

A placa física que permite digitar informações em um computador.

Keyword (Palavra-chave)

Frases curtas que descrevem uma imagem, ideia, página da Web ou parte de dados.

Por exemplo, as frases e os termos digitados em um mecanismo de pesquisa são considerados palavras-chave.

Laptop

Computador portátil.

Monitor

Outro termo para uma tela de computador físico.

Password (Senha)

Sequência única de caracteres que permite acessar um computador, programa ou site e impede que outras pessoas acessem suas informações. Por exemplo, precisa de uma senha para acessar sua sala de aula online.

Screenshot (Captura de tela)

Como substantivo, se refere a uma imagem digital retirada da tela de um computador ou smartphone. Também poderá usá-lo como verbo (“take a screenshot”), o que significa simplesmente criar uma dessas imagens.

Software

Informações virtuais que fazem um computador funcionar. Isso se refere aos códigos que criam programas de computador.

Spam

Spam (seu nome vem da carne enlatada de mesmo nome) e se refere a qualquer e-mail indesejado recebido. Basicamente, é o lixo eletrônico que você não se inscreveu e não quer ler.

Toolbar (Barra de ferramentas)

A barra de ferramentas geralmente fica na parte superior do navegador da Web (por exemplo, Internet Explorer ou Google Chrome), com ícones que ajudam você a controlar o que vê.

Geralmente, você pode encontrar ícones que ajudam você a avançar, retroceder ou atualizar uma página da Web. É também onde você pode digitar um endereço da web.

URL

Este é o endereço que te leva a um site específico na internet. Normalmente, começa com www. e termina com .com (ou .edu ou .gov).

Website (ou apenas “site”)

É uma coleção de páginas da web individuais. Quando você insere um URL, é levado a um site.

Wi-Fi

Wi-Fi permite que os computadores se comuniquem sem fio.

Ao se conectar a uma “rede Wi-Fi”, você pode acessar a internet sem conectar seu dispositivo a um sistema baseado em fios.

Zip

Arquivos .zip são pequenos arquivos compactados. Armazenam informações com menos dados que os arquivos tradicionais.

Ao fazer o download de um arquivo .zip, Precisa de um programa para “descompactar” o arquivo e assim poder acessar as informações.

ADSL

Do inglês Asymmetric Digital Subscriber Line. Sistema que permite a utilização das linhas telefônicas para transmissão de dados em velocidades maiores que as permitidas por um modem convencional.

Adware

Do inglês Advertising Software. Software especificamente projetado para apresentar propagandas. Constitui uma forma de retorno financeiro para aqueles que desenvolvem software livre ou prestam serviços gratuitos. Pode ser considerado um tipo de spyware, caso monitore os hábitos do usuário, por exemplo, durante a navegação na Internet para direcionar as propagandas que serão apresentadas

Antivírus

Programa ou software especificamente desenvolvido para detectar, anular e eliminar de um computador virus e outros tipos de código malicioso.

AP

Do Inglês Access Point. Dispositivo que atua como ponte entre uma rede sem fio e uma rede tradicional.

Backdoor

Programa que permite a um invasor retornar a um computador comprometido. Normalmente este programa é colocado de forma a não ser notado.

Bluetooth

Termo que se refere a uma tecnologia de rádio-frequência (RF) de baixo alcance, utilizada para a transmissão de voz e dados.

Bot

Programa que, além de incluir funcionalidades de worms, sendo capaz de se propagar automaticamente através da exploração de vulnerabilidades existentes ou falhas na configuração de softwares instalados em um computador, dispõe de mecanismos de comunicação com o invasor, permitindo que o programa seja controlado remotamente.

O invasor, ao se comunicar com o bot, pode orientá-lo a desferir ataques contra outros computadores, furtar dados, enviar spam, etc.

Anexar – Attach

Anexar – attach

Aplicativo (app) – application (app)

Arquivos anexos (os) – Attached files

Assunto (o) – Subject

Área de transferência (a) – Clipboard

Banco de dados (o) – Database

Barra de ferramentas – toolbar

Barra de menu – menu bar

Botão (o)- Button

Botão do mouse (o) – Mouse button

Bytes – bytes

Cabo de alimentação – power cable

Caixa de entrada – inbox

Caixa de saída – sent

Catálogo de endereços – Address book

Ciberespaço (o) – Cyberspace

Computador – computer

Conectar – connect

Destinatário (o) – Recipient

Disco rígido – hard drive

Email – email

Endereço de e-mail – Email address

Endereço de email – email address

Enviar – send

Fazer download – download

Fazer log-in – log-on

RECURSOS DE INFORMÁTICA NO ENSINO DE IDIOMAS

	Fonte – font
	Hardware – hardware
	Impressora – printer
	Imprimir – to print
	Sem fio – wireless
	Instalar – install
	Internet – internet
	Janela – window
Laptop (o)-	Laptop computer
	Laptop – laptop
	Memória RAM – RAM
	Memória – memory
	Modem (o) – Modem
	Modem – modem
	Monitor – monitor
	Mouse (o) – Mouse
Mouse pad (o) –	Mouse pad
	Offline – offline
	Online – online
	Pasta – folder
	Processador – processor
	Programa – programme
Quebra automática de linha –	Word wrap
	Receber – receive
	Rede – network
Responder a todos –	Reply to all
	Saída – Output

Salvar – save

Scanner – scanner

Servidor – server

Software – software

Teclado (o)- Keyboard

Tela – screen

Títulos de mensagem (os) – Message headings

Ícone – icon

A internet é um exemplo de como o idioma é importante, aparecendo cada vez mais no cotidiano virtual e social das pessoas.

A tradição pedagógica do mundo ocidental tende a ver a escola como o local específico e privilegiado para a transmissão do conhecimento. A introdução de inovações tecnológicas na vida social sempre provoca polêmicas quando relacionado ao aprendizado da língua inglesa. Isso acontece quando se fala na utilização do hipertexto, da Internet, da EAD, da Web ou do CD-ROM como instrumentos de ensino.

A lousa e comunicação entre outros, continuam na base da educação moderna, confrontada com as novas tecnologias de informação, que permitem a interação, em tempo real, por meio de vídeo, áudio e texto.

O software educativo é um ingrediente muito importante no processo ensino-aprendizagem da LE, com o uso das novas tecnologias, pois sem ele o computador jamais poderia ser utilizado na educação.

Embora polêmico, o computador na educação é uma realidade, traduzindo diferentes modalidades de uso e aplicação, ora como máquina de ensinar, ora como máquina de aprender.

A interligação (conexão) entre as duas partes do ensino se dá por tecnologias, principalmente as telemáticas, como a Internet, mas também podem ser utilizados o correio, o rádio, a televisão, o vídeo, o CD-ROM, o telefone, o fax, o celular, o iPod, o notebook, entre outras tecnologias semelhantes. Na expressão ensino a distância a ênfase é dada ao papel do professor (como alguém que ensina a distância).

FERRAMENTAS PARA O ENSINO DE LÍNGUA ESTRANGEIRA

Aprender e ensinar uma segunda língua não é uma tarefa fácil. Em muitas escolas, além do tempo destinado para as disciplinas de Inglês e Espanhol ser reduzido, o grande número de alunos por sala dificulta a atenção personalizada que a prática merece.

The text "Upgrade nas Aulas" is centered within a red oval border.

Para um Upgrade nas Aulas, plataformas que podem passar a fazer parte do seu planejamento didático.

O aplicativo Duolingo funciona como um jogo: a cada fase que o usuário cumpre, ele ganha pontos para passar para a próxima. No começo, ele é apresentado a palavras, depois passa a traduzir frases e assim por diante.

Além da tradução, os exercícios também trabalham a fala, a escuta e a escrita. Também é possível definir metas a serem alcançadas. A plataforma é gratuita e está disponível para computadores e celulares com os sistemas Android e iOS.

O site Memrise é voltado para quem deseja ampliar o vocabulário de alguma língua sobre a qual já tenha algum conhecimento. Por meio de um cadastro simples (que pode ser realizado pelo Facebook), o usuário tem acesso a vídeos, áudios, imagens, exercícios e jogos. É possível criar um grupo para estudar com amigos. Para quem está disposto a pagar por mais conteúdos, existe uma versão com mais recursos disponível por 9 dólares mensais.

A ferramenta Lexical Book é focada no estudo de vocabulário, permitindo que cada usuário crie cartões que ajudam na memorização.

O cartão tem dois lados, permitindo, por exemplo, que de um se coloque a foto de um objeto e de outro o nome ou uma explicação, em texto ou áudio, sobre ele. Depois de elaborados, os cartões podem receber nomes e hashtags, que facilitam o agrupamento por tema, aula ou unidade de ensino. O aplicativo está disponível para Android e iOS, mas também é possível cadastrar um endereço de e-mail por meio do qual os cartões podem ser acessados.

O mercado de jogos de computador não param de crescer. De alguns anos para cá, foram criados torneios mundiais e os canais de televisão começaram a fazer cobertura desses eventos e até transmissões ao vivo das partidas. Pela internet, existem milhões de canais dedicados aos jogos de computador e as empresas que criam os games, investem muito para lançar novos jogos.

O número de crianças, adolescentes e até mesmo adultos que jogam jogos de computador também aumentou. O que antes era uma prática de uma faixa etária bem específica, hoje em dia é algo muito mais democrático e acessível a qualquer um. Ainda mais com popularização dos computadores.

A grande maioria dos jogos de computador são online e acontecem com outros jogadores espalhados pelo mundo com quem é possível se comunicar por chat dentro do jogo. Crie o hábito de escrever apenas em inglês. Isso vai ajudar muito a fixar as palavras. E também preste atenção em como os outros jogadores se expressam: as gírias, as abreviações e a maneira que eles colocam a frases.

A melhor maneira de aprender um novo idioma é praticando ele o máximo possível.

Para se aprender uma Língua Estrangeira (LE), o estudante precisa desenvolver as quatro habilidades que a norteiam, sendo que na Língua Inglesa, são:

- ✓ Listening,
- ✓ Speaking,
- ✓ Reading and Writing.

A aprendizagem ocorre com o emprego de ferramentas e metodologias que passaram por transformações ao longo dos anos, conforme veremos a seguir.

Atualmente, o aluno faz parte de uma rede intercultural, cujo processo de capacitação para a prática discursiva envolve as novas tecnologias.

Cada ferramenta tecnológica, disponível na web, possui um benefício específico e determinada aplicação, que será utilizada para desenvolver uma das quatro habilidades da LE – Inglês: listening, speaking, reading and writing.

LISTENING, SPEAKING, READING AND WRITING

Listening significa escutar, e essa é a palavra que descreve a habilidade de compreensão oral em inglês.

O Listening ocupa 40%-50% do tempo gasto com comunicação. Ou seja, metade desse tempo é gasto com o listening e a outra metade se divide entre as habilidades de Speaking, Reading e Writing.

E quando se trata em falar em inglês, o listening desempenha um papel fundamental nesta habilidade.

Alunos que tem um listening mais bem desenvolvido, também têm a fala melhor.

Apesar do listening de ser uma habilidade que requer concentração para ser estudada, você também pode executar esta ação enquanto faz outras atividades como correr, lavar louça ou dirigir, maximizando assim o seu tempo em contato com o idioma. Poderá simplesmente ligar em uma rádio em inglês e deixar tocando enquanto você faz outras coisas.

Pratique sempre com frases, mesmo que sejam curtas. É comprovado que a tecnologia e as multimídias têm um papel fundamental no ensino de línguas.

Entretanto, o desenvolvimento da ciência e da tecnologia proporcionou o desenvolvimento da multimídia, com inúmeras possibilidades de uso em sala de aula. Alguns recursos como o audiovisual e a animação têm possibilitado que se crie uma plataforma favorável, durante as aulas de inglês, possibilitando explorar o ensino de L.E em suas mais diversas formas.

A internet facilita o ensino de inglês, pois oferece inúmeras possibilidades de acesso à aprendizagem de uma língua, tais como: Web sites, vídeos, filmes etc., promovendo uma variedade de opções para o ensino de L.E. Diagnosticar, mapear o conhecimento prévio que nossos alunos possuem, são passos importantes, fundamentais para que nenhum aluno fique para trás no processo de ensino-aprendizagem.

O uso de tecnologias promove um efeito diferenciado no processo de ensino-aprendizagem, uma vez que esses instrumentos facilitam o acesso de todos os alunos ao conteúdo estudado. Quando utilizamos uma variedade de instrumentos para o ensino de L.E, trazemos à tona habilidades diversas dos alunos.

Um filme, por exemplo, pode ser utilizado para se observar estratégias de negócios, além de promover inúmeras discussões sobre diversos temas, dando oportunidade para que todos os

estudantes utilizem o speaking dentro de suas possibilidades, cercado pelo communicative approach, que permitirá que o aluno se solte e utilize a língua com tranquilidade.

O listening é considerado uma das habilidades mais importantes para aquisição de língua, pois exerce um papel fundamental no desenvolvimento linguístico do aluno. É por meio do listening que se pode compreender o que diz um falante de L.E, obter informações, clarear ideias e compreender o mundo.

Ler é um processo de compreensão de um texto escrito pelo aprendiz. É uma habilidade muito importante que depende de vocabulário e conhecimento anterior do aprendiz em segunda língua. Lendo, o aluno poderá desenvolver sua aprendizagem de vocabulário, estruturas linguísticas, novas ideias e informações. Atualmente há inúmeros métodos que poderão ser utilizados para desenvolver esta habilidade, tais como: programas de computadores para leitura, os quais podem efetuar inúmeras tarefas simultaneamente e de forma muito rápida.

Tarefas que combinam suas habilidades de comunicação em inglês, tais como:

- ✓ Ler, ouvir e, então, falar a resposta a uma pergunta
- ✓ Ler e falar a resposta a uma pergunta
- ✓ Ler, ouvir e, então, escrever a resposta a uma pergunta

O falante de uma LE tem que se comunicar, enquanto o ouvinte terá que compreendê-lo. A tecnologia complementa a aprendizagem, tornando-a simples e possível. O uso de internet voice chatting pode ser muito benéfico para o aprendiz, uma vez que há inúmeros nativos nesse tipo de chat, o que ajuda ainda os estrangeiros a aprenderem ainda melhor a LE.

Escrever frases, parágrafos, histórias, relatórios etc., pode ser um grande desafio para o estudante, mas com o uso de computadores e programas gráficos, escrever pode ser muito mais fácil, e pode fazê-los expressarem suas ideias de forma mais clara. A gramática também poderá ser trabalhada com programas de computadores, tornando a escrita muito mais simples.

O uso de novas tecnologias para aprendizagem de gramática pode tornar tudo mais motivador do que a utilização do papel e caneta.

Outra ferramenta para melhorar a escrita é chatting-text na internet. Chattin-text é uma ferramenta rápida para se expressar, além do que, a maioria dos aprendizes prefere usar computadores para a aprendizagem.

Usar as novas tecnologias para ensinar uma LE tornou-se uma necessidade real nos dias de hoje, pois a aprendizagem torna-se prazerosa para o aluno.

INTERNET PARA APRENDER NOVOS IDIOMAS

Para o chamado e-learning, a educação a distância baseada na rede, é uma área que progrediu muito nesse mundo novo é a do ensino de idiomas.

Ao aprender, e ganhar fluência mesmo num nível básico de qualquer língua, é necessário ouvir muito o idioma estudado, além de praticá-lo.

Nas últimas décadas, juntamente com a consolidação da língua inglesa como língua franca, novas tecnologias começaram a ganhar espaço no seu ensino/aprendizagem. Estas possibilitaram incrementar o processo de ensino de línguas estrangeiras e aproximá-lo às exigências de constante atualização e modernização da sociedade atual.

Nesse contexto, a internet emerge como uma ferramenta indispensável no que diz respeito à pesquisa e ao contato com saberes pertinentes aos conteúdos trabalhados na escola. Neste trabalho, apresentaremos meios de conciliar a internet e o ensino de língua inglesa, de forma a promover a inclusão social de alunos de escolas públicas.

A informação e a comunicação tornam-se cada vez mais relevantes no atual contexto, e, por conseguinte, novos canais para transmiti-la são necessários. O computador e a Internet já não são apenas ferramentas de trabalho e entretenimento, seus aplicativos também modificam os paradigmas na educação visto que criam novas formas de ensinar e aprender.

No ensino e aprendizagem de Língua Inglesa o uso de diferentes materiais disponíveis na Internet, quais sejam; arquivos de áudio, vídeo, textos autênticos, imagens entre outros permitem aos aprendizes maior contato com a língua que estudam. Norteados pela perspectiva Construcionista de educação, em que o uso do computador como ferramenta de aprendizagem contribui para a construção de conhecimento do aprendiz, este trabalho apresenta reflexões sobre o uso da Internet no ensino e na aprendizagem de Língua Inglesa.

Siglas da Internet em inglês:

- ✓ ASAP – As soon as possible, assim que possível.
- ✓ BFF – Best friends forever, melhores amigos (as) para sempre.
- ✓ BF/GF - Boyfriend/girlfriend, namorado/namorada.
- ✓ BRB – Be right back, já volto.
- ✓ BTW: By The way, a propósito.
- ✓ CYA: See you, até logo.
- ✓ GR8 – Great, ótimo.
- ✓ IDK or Dunno - I don't know, eu não sei.
- ✓ JK – Just kidding, estou brincando.

INFORMÁTICA

É difícil encontrar, nos dias de hoje, quem não tenha um computador ou notebook em casa, ou mesmo que não tenha que lidar com um no trabalho. Isso é extremamente comum, a tecnologia e a internet estão cada vez mais presentes (e necessárias) na vida de todo mundo. Porém, mesmo com essa necessidade, é fácil encontrar pessoas que não possuem conhecimento algum de como operar um computador.

Para falar um pouco sobre informática falaremos do programa paint. Ele poderá auxiliar no ensino do idioma inglês com acesso ao computador.

Paint é um acessório do Windows que permite o tratamento de imagens e a criação de vários tipos de desenhos para nossos trabalhos. Por meio desse acessório, podemos criar logomarcas, papel de parede, copiar imagens, capturar telas do Windows e usá-las em documentos de textos.

Uma grande vantagem do Paint para as pessoas que estão iniciando no Windows é que com ele é possível aperfeiçoar-se nas funções básicas de outros programas, tais como: abrir, salvar, novo, desfazer, além de desenvolver a coordenação motora no uso do mouse.

Poderá salvar o seu desenho, para que possa abrir mais tarde ou mesmo imprimir. Para tanto, clique em Arquivo/Salvar. Basta inserir um nome para o desenho e clicar no botão Salvar. Após salvar seu desenho, pode ainda colocá-lo como plano de fundo (papel de parede). Cli que em Arquivo / Definir como plano de fundo.

Microsoft Paint foi um software utilizado para a criação de desenhos simples e também para a edição de imagens. O programa é incluso, como um acessório, no sistema operacional Windows, da Microsoft, e em suas primeiras versões era conhecido como Paintbrush.

Em 24 de julho de 2017, a Microsoft inclui o Paint na lista de softwares que serão depreciados na atualização Windows 10 Spring Creator. No dia seguinte, a companhia afirmou que o software continuaria sendo disponibilizado através da Windows Store. Ele então foi substituído pelo Paint 3D.

Paleta de cores

Clicar com o botão esquerdo - escolhe a cor de frente.

Clicar com o botão direito - escolhe a cor de fundo.

Clicar segurando [Control] - escolhe a terceira cor.

Duplo clique - permite editar a cor, escolhendo entre as cores padrão do Windows ou pelo código RGB

O Paint é um programa muito utilizado para a criação de Pixel art, que é a "arte de criar uma imagem pixel-a-pixel" (raster), já que ele possui boas e práticas ferramentas para edição em pequena escala.

Tabela das cores mais usadas em inglês:

Branco – White

Preto – Black

Vermelho – Red

Laranja – Orange

Amarelo – Yellow

Verde – Green

Azul – Blue

Violeta – Violet

Cinza – Gray

Dourado – Gold

Bege – Beige

Azul-marinho – Navy blue

Roxo – Purple

Rosa – Pink

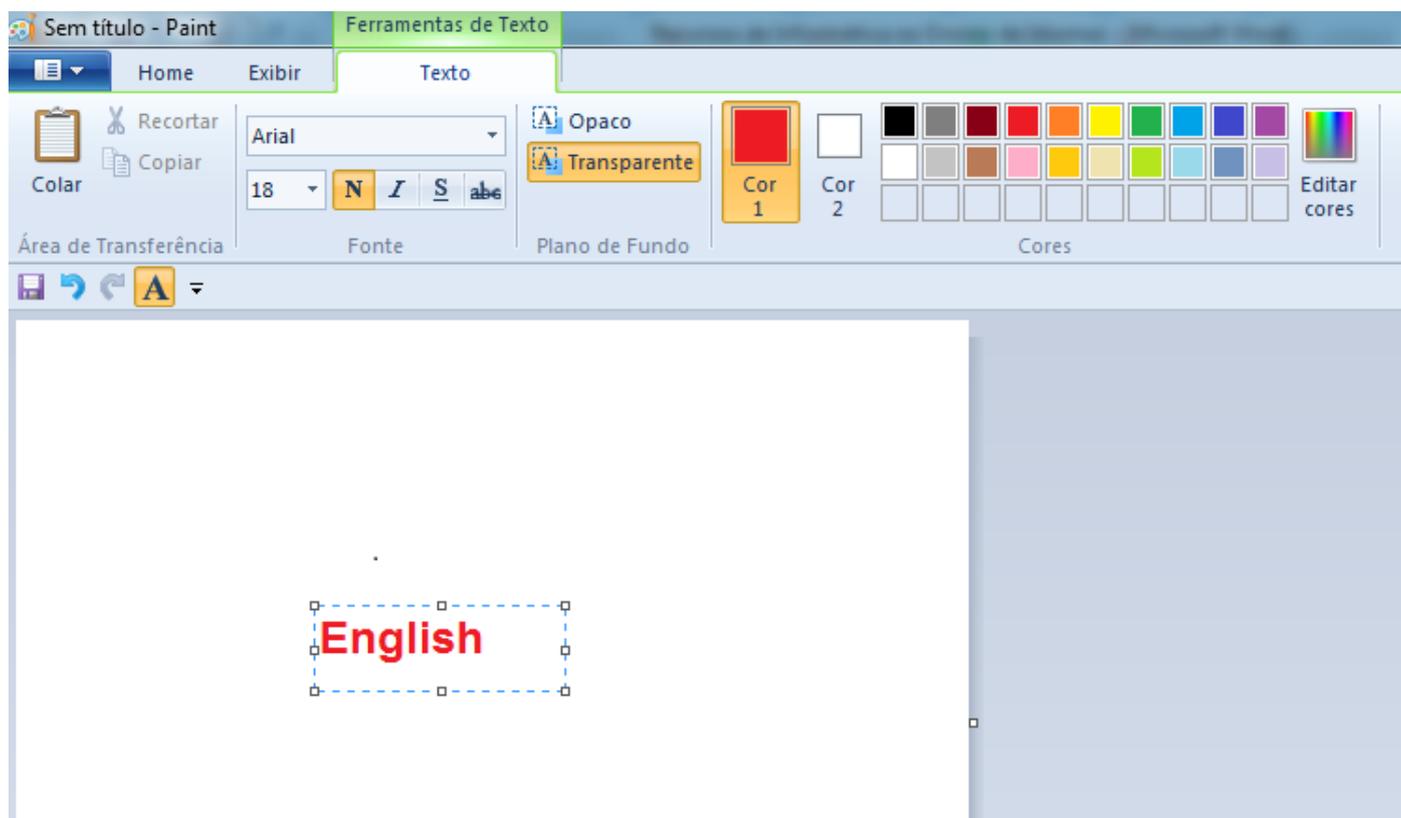
Prata – Silver

Marrom – Brown

Choose your favorite color



Escolha sua cor favorita



Para acrescentar os adjetivos “claro” e “escuro”, basta dizer ou escrever light e dark, respectivamente. Lembre-se de que em inglês o adjetivo vem geralmente antes do substantivo. Por exemplo, para falar “azul claro” é light blue que se diz, “cinza escuro” é dark gray etc. É evidente que a lista a seguir não tem a pretensão de ser completa, mas contamos com sua ajuda para enriquecê-la.

Para um artista ou qualquer pessoa que queira experimentar alguns esboços, o Paint 3D torna muito mais fácil liberar sua criatividade e realizar suas ideias.

Na Atualização do Windows 10 para Criadores, tem um novo aplicativo gratuito, chamado Paint 3D, que permite liberar sua criatividade. Qualquer pessoa pode experimentar, criar e compartilhar uma nova dimensão. Faça obras-primas 3D ou cenas 2D, tudo com um traço de sua caneta digital.

Com modelos 3D e objetos, é fácil começar imediatamente a personalizar.

Clique em objetos 3D na barra de tarefas superior.

Selecione um dos modelos 3D da barra de ferramentas à direita, como um peixe, cão ou gato ou clique em “Obtenha mais Modelos” para acessar o Remix 3D e procurar outros

O Word fornece duas maneiras de verificar ortografia e gramática. Enquanto digita, o Word pode verificar automaticamente o seu documento e sublinhar possíveis erros de ortografia e gramática. Para corrigir um erro, exiba um menu de atalho, clicando com o botão direito do mouse sobre a palavra sublinhada e, em seguida, selecione a palavra certa. Poderá adaptar o corretor ortográfico para o idioma inglês.

O Word XP permite que seja verificada a ortografia no documento ativo, incluindo-se texto em cabeçalhos, rodapés, notas de rodapé, notas de fim e anotações.

Para verificar rapidamente a ortografia no documento, basta clicar sobre o botão Ortografia e gramática na barra de ferramentas padrão. Na figura ao lado, pode-se verificar a caixa de diálogo e suas opções.

Não encontrada: exibe uma palavra que não foi encontrada nos dicionários abertos.

Sugestões: lista as substituições sugeridas, constantes do dicionário principal e dos dicionários personalizados que estiverem abertos. Ignorar: não corrige a ortografia da palavra relacionada na caixa Não encontrada. O Word XP continuará exibindo a palavra durante a verificação ortográfica.

Ignorar todas: deixa a palavra relacionada na caixa Não encontrada inalterada durante todas as ocorrências futuras na sessão atual do Word XP.

Adicionar: permite a você selecionar o dicionário ao qual deseja adicionar a palavra da caixa Não encontrada.

Alterar: altera a palavra relacionada na caixa Não encontrada para a palavra selecionada na caixa Sugestões. Se esta caixa estiver vazia, deve-se clicar fora da caixa de diálogo e corrigir a palavra manualmente. Logo após, selecione o botão Reiniciar para recomeçar a verificação ortográfica.

Alterar todas: altera a palavra relacionada na caixa Não encontrada para a palavra selecionada na caixa Sugestões, em todas as ocorrências no documento.

Autocorreção: permite adicionar uma palavra à lista Autocorreção, para que o Word XP possa corrigir automaticamente quaisquer ocorrências da palavra com ortografia incorreta à medida que o texto é digitado.

Opções: exibe uma caixa de diálogo na qual se podem especificar as regras que o Word XP utilizará para a verificação ortográfica.

Desfazer: reverte às ações mais recentes de Ignorar, Alterar ou Adicionar durante a sessão de verificação ortográfica atual.

Cancelar/Fechar: fecha a caixa de diálogo, mas não reverte a nenhuma das alterações efetuadas. O nome do botão Cancelar será alterado para Fechar depois de efetuada alguma alteração no documento.

TECNOLOGIAS DIGITAIS NO ENSINO-APRENDIZAGEM DA LÍNGUA INGLESA

A sala de aula do século XXI é um grande espaço coletivo de conhecimento, interação e troca de informações. O discente vive hoje em uma boa fase com a chegada de recursos tecnológicos que vão muito além do laboratório de informática ou sala de vídeo. Não há como negar, a tecnologia faz parte do dia a dia de crianças, adolescentes e adultos.

Aprender é o processo de construção de conhecimentos, de desenvolvimento de habilidades e de aquisição ou mudanças de comportamentos e atitudes.

Portanto, a utilização das tecnologias da informação e comunicação (TICs) nos processos educacionais é uma das modificações primordiais para que a escola esteja em sintonia com as mudanças correntes na sociedade contemporânea e no mundo globalizado.

A difusão das novas tecnologias na educação vem gradativamente modificando o panorama do sistema educacional e, em razão disso, pode-se falar em dois tipos de aula: um antes e outro depois da propagação das mídias e das tecnologias de comunicação digital.

Trabalhar com as mídias ainda é um desafio para boa parte dos professores. A sua inserção em sala de aula requer grandes mudanças pedagógicas e de postura frente ao conteúdo, tanto por partes dos docentes, quanto por parte dos discentes. Entretanto, com a rápida difusão dos avanços tecnológicos do século XXI, a escola não pode ignorar a necessidade de se adequar ao desenvolvimento tecnológico e das possibilidades de utilizar a tecnologia como uma ferramenta para a aprendizagem.

No ensino de idiomas, em especial da língua inglesa, novas tecnologias podem ser grandes aliadas, propiciando práticas educativas integradas a várias mídias, tornando as matérias bem mais atraentes para o aluno.

O ensino de língua estrangeira é permeado por vários movimentos, assim como qualquer outro campo da educação. O crescente avanço tecnológico aliado a grande produção de softwares educativos tem contribuído para maior aproximação entre a educação e a informática.

As mudanças tecnológicas transformaram o modo pelo qual nos comunicamos é nos relacionamos antigamente a gente mandava carta, telegrama, fazíamos pesquisa em uma enciclopédia impressa e hoje agente envia e-mail, mensagens de texto pelo celular e usamos a internet para nos ajudar em nossas pesquisas, esse salto tecnológico vem alterando a maneira de como criamos o sentido de uma mensagem, uma vez que mudamos os meios e os recursos que utilizamos.

As novas tecnologias digitais mudaram gradativamente o sistema educacional, colocando a escola em sintonia com as mudanças tecnológicas no ensino aprendizagem. O ensino conduzido dessa forma apresenta-se muito mais interessante tanto para o aluno que aprende como para o

professor que ensina e sente-se motivado a pensar formas diferenciadas de trabalhar os conteúdos e atividades, tornando a aprendizagem mais significativa.

É necessário a preparação dos professores para a utilização das novas tecnologias implica em muito mais do que fornecer somente conhecimento sobre computadores, implica em processo de ensino que crie condições para a apropriação ativa de conceito, habilidades e atitudes, que ganha sentido a medida que os conteúdos abordados possuam relação com os objetos pedagógicos e com o contexto social, cultural e Profissional de seus alunos.

As tecnologias da informação e comunicação em sala de aula dependeram da habilidade do professor em estruturar o ambiente de aprendizagem de modo não tradicional, em fundir a nova tecnologia com a nova pedagogia.

Aprender é descobrir significados.

(Fagundes, 1999)

Ensinar é organizar situações de aprendizagem, criando condições que favoreçam a compreensão da complexidade do mundo, do contexto, do grupo, do ser humano e da própria identidade.

Cabe à escola promover experiências que permitam ao aluno educar-se por meio da construção e reconstrução de novos conhecimentos.

Reflexões e novidades no segmento oferecidas pelos sistemas de ensino sobre as TDIC (Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação), que compõe uma das competências gerais da Base Nacional Curricular Comum.

A proposta em integrar o ensino do idioma junto à informática sugere às unidades “compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva”.

Jogos, aplicativos, videoaulas, dentro e fora de uma plataforma, podem ser acessados não só na sala de aula, mas também em casa, até mesmo como mecanismo de interação familiar, o que acaba despertando a participação dos pais no aprendizado dos filhos, justamente porque o que foi estudado pode ser compartilhado e acessado em qualquer tempo e em qualquer lugar.

TECNOLOGIA EDUCACIONAL

A tecnologia educacional (TE) é a incorporação de tecnologias da informação e comunicação (TIC) na educação para apoiar os processos de ensino e aprendizagem em diferentes contextos de educação formal e não formal.

Entende-se por tecnologia o resultado da fusão entre ciência e técnica. O conceito de tecnologia educacional pode ser enunciado como o conjunto de procedimentos (técnicas) que visam "facilitar" os processos de ensino e aprendizagem usando a ciência.

A Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC) teve um desenvolvimento explosivo na última parte do século XX e início do século XXI, ao ponto que deram lugar ao que é chamado de "Sociedade do Conhecimento" ou "das informações". Praticamente não há uma única área da vida humana que não tem sido impactada por este desenvolvimento: saúde, finanças, os mercados de trabalho, produtividade industrial de comunicações, governo, etc. O conhecimento se multiplica mais rápido do que nunca e é distribuído quase que instantaneamente. O mundo tornou-se um lugar menor e mais interconectado. Para bem e para mal, as boas e más notícias vem antes: as descobertas da ciência, novos remédios e soluções, descobertas e inovações, mas também as crises econômicas, infecções, novas armas e formas de controle.

As mudanças provocadas pelo uso das tecnologias educacionais geram a necessidade de competências que até então não eram necessárias, mas que neste novo contexto deverão ser desenvolvidas pelos indivíduos. Consequentemente, a tecnologia educacional é o meio e não o fim do processo educativo e como tal deve ser inserida nas atividades de sala de aula como companheira e não apenas como uma forma de automatizar processos antes realizados, pois assim assumimos a produção de novos conhecimentos e não somente a reprodução.

A tecnologia educacional não é uma atividade recente se levarmos em conta a inserção de mídias na educação. Desde o começo do registro da palavra escrita, passando ao uso de novas mídias[4], vemos evidências de discussão sobre o impacto dessas mediações no processo de ensino e aprendizagem. Atualmente tendemos a associar a tecnologia a artefatos eletrônicos como o computador ou o tablet. No entanto, o giz e da lousa, tido como artefatos antiquados (antigamente eram feitas de pedra - ardósia) bem como os livros impressos são tecnologias sofisticadas, largamente utilizadas ao redor do planeta.

Um dos grandes desafios para os sistemas de ensino é a reflexão sobre o papel do desenvolvimento tecnológico e seus artefatos e sistemas (atualmente associados às TICs) no ambiente educacional, tais como o papel da internet, da televisão e do rádio que funcionam como meios educativos formais ou informais.

Nos estudos da tecnologia educacional, procura-se pensar em formas adequadas de utilizar os recursos tecnológicos na educação, ou seja, as funções maiores da escola serão enriquecidas

com a grandeza das novas fontes de informações e ferramentas tecnológicas modernas preocupando-se com as técnicas e sua adequação às necessidades e à realidade dos educandos, da escola, do professor, da cultura em que a educação está inserida.

Contínuas transformações tecnológicas em todo o mundo vem influenciando as relações sociais. Neste contexto os espaços formais de ensino (escola, universidade) e os espaços não formais tem mais uma vez buscado refletir sobre a influência da tecnologia no processo de ensino e aprendizagem. Nestes termos, como resultado do avanço das pesquisas em torno do computador e da Internet no final do século XX trouxeram renovado interesse na inserção desses sistemas na educação.

A tecnologia educacional deixa de ser encarada como "ferramentas" que tornam mais eficientes e eficazes os processos já sedimentados, passando a ser consideradas como elementos estruturantes de diferentes metodologias. As múltiplas mídias (desde o livro até a Internet) permitem a utilização de diversas linguagens e novas formas de comunicação. É crescente o número de escolas e centros de educação que estão usando ferramentas on-line e colaborativas para aprendizado e busca de informações.

Todas as ferramentas podem ser utilizadas como instrumentos educacionais. Parte da função da tecnologia educacional é avaliar sua integração nas práticas educativas de modo a promover um momento de ensino-aprendizagem que seja coeso.

O educador tem papel primordial na avaliação e seleção de mídias e ferramentas para uso no ensino, independente da perspectiva pedagógica na qual se baseia. Para alguns, a tecnologia educacional pode ser pensada para facilitar a "assimilação" do conhecimento; para outros como um mediador na construção de estruturas mentais; ainda para outros como uma "ferramenta cognitiva" que funciona como um mediador do processo de aprendizagem. Na mídia popular, o dispositivo é muitas vezes apenas pensado como um "motivador" ou estimulador da curiosidade do aluno por querer conhecer, por pesquisar, por buscar a informação mais relevante.

As tecnologias de informação vieram revolucionar, não só a educação, mas também a sociedade atual. As tecnologias contribuíram para novas modalidades de educação, formais e informais, individuais e coletivas, de natureza autodidata ou tuteladas por instituições de ensino, em regime presencial, híbrido ou totalmente mediado por tecnologias digitais.

A utilização de meios auxiliares de educação remonta aos primórdios da civilização, através de técnicas tão rudimentares, como pinturas nas paredes das cavernas. Desde então, outras ferramentas educativas foram desenvolvidas. Em 1650, surgem relatos de instrumentos, como o Horn-Book (madeira com gravuras), utilizado na alfabetização durante a época colonial. Entre 1850 a 1870 surge o Ferule, um espeto de madeira, mais grosso, utilizado como apontador. O Ferule e o Horn-Book eram usados, simultaneamente, para efeitos de aprendizagem e na aplicação de castigos, reforçando, assim, a ideia de uma educação punitiva.

Em 1870 surge a lanterna mágica, precursora do projetor de slides, que permitia projetar imagens em placas de vidro. Em 1890 aparecem as ardósias e, posteriormente, o quadro preto de giz. Em

1889 cria-se o cinetoscópio, também designado de imagem em movimento, levando a que, em 1902, o Charles Urban, em Londres, exibi-se os primeiros filmes educativos.

Em 1900 surge o lápis, que juntamente com o papel, passam a substituir as ardósias. Em 1905 desenvolve-se o estereoscópio, que permitia visualizar imagens. O datilógrafo (ou máquina de escrever), introduzido no contexto escolar em 1920, foi um dos recursos tecnológicos mecânicos mais utilizado pelos alunos durante várias décadas, embora estivesse, maioritariamente, associado às escolas de datilografia. Estas máquinas estiverem presentes nas escolas até 1990, apresentando muitos pontos em comum com as tecnologias que originaram os computadores.

O rádio entra no sistema educacional, em 1923, na Escola Superior de Haaren, em Nova Iorque, que foi a primeira escola pública a utilizar o rádio em sala de aula. Os programas educacionais de rádio duravam 30 a 60 minutos e dirigiam-se a alunos de diferentes anos escolares. Em 1925, surge o projetor de filmes, aperfeiçoado a partir do projetor de slides.

Em 1934, as gravações fonográficas são inseridas no contexto educacional, evoluindo, posteriormente, para dar origem ao leitor e ao gravador de áudio (final dos anos 50).

Em 1930, aparece o retroprojetor, inicialmente, utilizado na área militar. Durante a Segunda Guerra Mundial são aplicados os primeiros meios audiovisuais no ensino a larga escala, como os filmes e os projetores. Também nessa altura (1942), o Laboratório de Investigação Balística do exército norte-americano, em conjunto com a Universidade da Pensilvânia, constrói o Computador e Integrador Eletrónico Numérico (ENIAC), cuja missão inicial consistia em realizar apenas cálculos balísticos. O ENIAC é considerado, por muitos autores, o primeiro computador da história.

A partir dos anos 50, os projetores de slides passam a ser, largamente, utilizados nas instituições de ensino. Também nesta altura surge o hipertexto e o memex, com Vannevar Bush (1945).

Em Dezembro de 1957 dá-se o lançamento do Sputnik, o primeiro satélite artificial, pela União das Repúblicas Socialistas Soviéticas (URSS), no contexto da Guerra Fria, originando grandes mudanças nas políticas educativas dos Estados Unidos da América (EUA) e dos seus aliados, que passaram a encarar a atividade educativa como uma indústria. Outro efeito gerado pelo Sputnik foi a criação da agência de investigação militar, nos EUA, que esteve na origem da Internet.

A televisão foi pela primeira vez usada para propósitos de ensino, em 1939, nas escolas públicas de Los Angeles e na Universidade Estadual do Iowa, nos EUA. A televisão teve o seu pico de popularidade até aos anos 50, período a partir do qual foi alvo de grande criticismo pelo sistema de ensino norte-americano. Em algumas escolas, a televisão teve um papel reduzido no ensino, sendo usada como metodologia auxiliar. Noutras, os programas de televisão permitiram substituir uma grande parte do tempo em sala de aula liderado pelos professores.

Em 1940 cria-se a caneta esferográfica e o mimeógrafo. Em 1951 aparecem as cassetes de vídeo e em 1957 surge a máquina de ensinar de Skinner, introduzida pela primeira vez na

Universidade de Harvard. As máquinas de ensinar estiveram na origem da instrução programada, recorrendo a programas padrão, que davam instruções aos alunos, direcionando-os para secções de apoio ou bibliografia auxiliar, caso necessitassem clarificar dúvidas, ou encorajando-os a avançar para novos tópicos, conforme demonstravam domínio sobre os temas abordados. Os professores apenas programavam, mas quem dava as orientações era o programa. Após uma fase inicial, que privilegiava a máquina, percebeu-se que a combinação da instrução programada com o ensino do professor detinha mais benefícios.

Em 1959 surge a fotocopiadora. Um dos mais populares livros inicialmente impressos foi o New England Primer (Nova Cartilha de Inglaterra), em 1960, que pretendia tornar a leitura mais interessante para as crianças. O livro continha as letras do alfabeto, cada uma acompanhada de uma ilustração e um verso, de modo a facilitar a memorização. Estimam-se que tenham sido impressas 3 milhões de cópias do livro. Os primeiros livros ajudaram a padronizar os conteúdos aos quais os alunos eram expostos.

A investigação desenvolvida nos anos 50 e 60 sobre instrução programada clamava por sistemas de aprendizagem mais avançados. Em meados dos anos 60, os professores de psicologia Patrick Suppes e Richard C. Atkinson, da Universidade de Stanford, introduzem os computadores no ensino de aritmética e ortografia a alunos do ensino básico, da Escola de Palo Alto Unified, na Califórnia. A introdução dos computadores no ensino tinha como propósito individualizar a instrução. Este método ficou conhecido como Instrução Assistida por Computadores (CAI). Inicialmente, a única distinção entre CAI e máquinas de ensino era a tecnologia utilizada. Entre 1970 e 1980, os computadores ganharam importância no mercado de trabalho, pelo que ensinar os alunos a manuseá-los revelava-se fundamental. Simultaneamente, acreditava-se que os computadores podiam tornar o processo educativo mais eficiente, reduzindo a dependência no professor.

Em 1971, Ivan Illich publicou o livro 'Sociedade sem escolas', onde antecipava as redes de aprendizagem, enquanto modelo de aprendizagem.

No final da década de 80, a utilização dos computadores baixou, sobretudo, em resultado do descontentamento dos professores, que evocavam a falta de controlo sobre os programas utilizados e a baixa eficácia dos computadores. Contudo, os anos 90 vieram contrariar esta tendência, através da introdução de monitores a cores, interfaces mais interativos, programas mais interessantes, como simuladores, tutores inteligentes e ferramentas de aprendizagem baseadas na cognição (ex. Diagnoser e o Algebra Cognitive Tutor). Tanto instituições de ensino, como professores, reconheciam as vantagens e a importância de trabalharem, conjuntamente, para integrar estas ferramentas nos currículos.

A educação online teve origem na universidade de Ilinóis, em 1960, através da utilização de computadores ligados por terminais, que permitiam aos alunos aceder aos conteúdos dos cursos. Este sistema esteve na origem dos primeiros cursos online.

Em 1997, Graziadei define alguns critérios para o desenvolvimento e avaliação de cursos online, tais como serem móveis, replicáveis, acessíveis e apresentarem uma boa relação custo-benefício

a longo-prazo. Em 2002, o Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT) começa a disponibilizar cursos online gratuitos.

Outras importantes ferramentas desenvolvidas, antes do início do século XXI, foram o microfilme (1965), os discos duros, as disquetes, a calculadora manual (1970), o computador de mesa (1980), o CD-ROM (1985), os computadores portáteis (1990) e o quadro interativo (1999).

Nos anos 90, surge a World Wide Web (rede mundial de computadores), na Organização Europeia para a Investigação Nuclear (CERN), em Genebra, na Suíça, por Tim Berners-Lee. A Web consiste num programa de navegação e edição de hipertexto de informação inter-relacionada, que permite retirar e adicionar informação de e em qualquer computador ligado através da Internet, que utilize o sistema codificado HTML (Linguagem de Marcação de Hipertexto). O CERN divulgou o programa para o navegador Web na Internet em Agosto de 1991, o qual foi rapidamente replicado e aprimorado, visando a construção de navegadores de Internet de fácil utilização. O sistema operativo Windows 95, desenvolvido pela empresa Microsoft, que incluía o seu próprio navegador, o Internet Explorer, foi um dos sistemas com mais sucesso.

A Internet tornou-se uma das tecnologias educacionais mais usadas, disponibilizando, além de cursos online, correio eletrónico, motores de pesquisa, sites e blogs, entre outras ferramentas. Um estudo dos Institutos Americanos de Investigação, em 2002, revelou que os alunos utilizam a Internet como biblioteca virtual, para aceder a livros e outros conteúdos, como tutor e conselheiro virtual, como grupo de estudo virtual e como local de redação e armazenamento de trabalhos académicos. Também os professores utilizam a Internet como ferramenta nas suas aulas, por exemplo, recorrendo a conteúdos disponíveis online. Simultaneamente, os professores orientam os alunos para utilizar a Internet, de forma a obter informação relacionada com determinados tópicos ou para completar testes e questionários.

A CLOUD ('Nuvem'), embora parte da Internet, teve um grande impacto, merecedor de destaque. A Nuvem assenta na partilha de recursos através de uma rede interligada. Os recursos da Nuvem são, não só partilhados por vários usuários, mas também realocados conforme a necessidade. Esta abordagem permite que múltiplos usuários possam aceder a um só servidor para retirar ou inserir dados. Simultaneamente, disponibiliza redes de grande capacidade de armazenamento e baixo custo, permitindo que os conteúdos curriculares sejam alocados à identidade online dos alunos e não a um dispositivo específico. Esta ferramenta garante, ainda, a segurança no acesso dos alunos, professores e administradores, a partir de qualquer dispositivo. Dado a sua infindável capacidade de armazenamento, possibilita aos professores e escolas guardar trabalhos e informações, permitindo que os alunos mantenham o acesso a conteúdos relevantes, de forma contínua.

Na década de 90 surge a tutoria inteligente, que resultou das descobertas realizadas na área das ciências cognitivas, amplamente aproveitadas pelas aplicações. Carnegie Mellon desenvolveu uma ferramenta de ensino designada por Tutor de Algebra Prático (PAT), o qual utiliza problemas reais, permitindo aos alunos utilizar múltiplos recursos para o resolver.

O programa permite monitorizar o progresso do aluno, oferecendo-lhe feedback durante a resolução do problema. Com base nas informações recolhidas pelo algoritmo, o programa seleciona os problemas que mais se ajustam às necessidades do aluno. O PAT foi testado pela primeira vez em 1993, em três escolas secundárias de Pittsburg, nos EUA. Desde então, múltiplos alunos têm beneficiado de programas similares.

Nesta sequência, surgem os conceitos de Treino Baseado em Computadores (CBT) e Aprendizagem Baseada em Computadores (CBL), onde a interação ocorre entre o aluno e os exercícios ou simulações do computador. Posteriormente, surgem os Sistemas de Aprendizagem Colaborativa apoiada em Computadores (CSCL), que estimulam o desenvolvimento de conhecimentos partilhados. E, ainda, a Comunicação Mediada por Computadores (CMC), que permite a interação entre alunos e professores, favorecendo o processo de tutoria, através de atividades de aprendizagem flexíveis.

A partir de 2000, a evolução tecnológica e da Internet permitiu desenvolver novas formas de comunicação à distância, via multimédia ou com recurso a câmaras. Surgem os telemóveis de terceira geração, os blogs e as aplicações. Entre 2008 e 2009, a videoconferência atinge o seu pico de popularidade nos EUA e Canadá. Em 2010 surge o tablet.

Outras ferramentas de colaboração e comunicação online, atualmente utilizadas, são os Sistemas de Gestão da Aprendizagem (LMS), que permitem que administradores, professores e alunos colaborem e comuniquem online, em tempo real e à distância. Algumas das plataformas mais populares são o Blackboard Learning System, o Share-Point LMS, o Sakai e o Moodle. Estas plataformas permitem a criação de fóruns de discussão, quadros interativos, troca de ficheiros e emails, conversas em tempo real, calendarização de atividades, utilização de ferramentas de pesquisa, trabalho em grupo, criação de portfólios eletrónicos, aplicação de questionários, monitorização do trabalho dos alunos, partilha de conteúdos, entre outros.

Em 2008, o Conselho Europeu fez uma declaração, exaltando o potencial do ensino à distância na promoção da igualdade de acesso e na qualidade da educação nos países da União Europeia.

O Programa Nacional de Tecnologia Educacional ou ProInfo - É um programa "educacional com o objetivo de promover o uso pedagógico da informática na rede pública de educação básica", em articulação com os estados e municípios. Foi criado em 1997 pela portaria 522 do Ministério da Educação. Na sua primeira fase teve como enfoque a instalação de computadores, com conexão a Internet nas escolas bem como a formação de professores. A partir do Decreto 6300 de 2007, o programa se expande, promovendo a criação de laboratórios de informática e fomentando a produção de recursos digitais.

O crescimento tecnológico trouxe junto com ele novos artifícios e métodos tecnológicos utilizados para o desenvolvimento e aprimoramento dos métodos educacionais utilizados hoje em dia. A utilização da internet, tablets e jogos para facilitar a assimilação dos alunos sobre determinado tipo de assunto ou a criação de sistemas computacionais para a análise do desenvolvimento de uma sala de aula em relação a seu nível de aprendizagem, são alguns exemplos do uso dessas novas tecnologias na educação.

O modelo educacional atual foi construído devido ao desenvolvimento de modelos anteriores. Esse desenvolvimento passou pelo modelo clássico Greco-romano que utilizava a disciplina para a construção de um cidadão ideal, predeterminado, e pregava o amor à sabedoria, pela era do iluminismo onde se iniciou um modelo antropológico-social e onde existiria uma propagação da educação entre todas as camadas sociais, chegando ao modelo atual, onde a educação propicia a construção de uma pessoa apta a ajudar na evolução da sociedade.

Com a disseminação da internet na década de 90 e o aumento no desenvolvimento de novas tecnologias, o uso de ferramentas tecnológicas passou a ser muito cogitado no meio educacional.

Desenvolvimento de softwares com sistematização de ensino virtual: Existe a criação e o aprimoramento de Ambientes virtuais de aprendizagem, que são softwares que auxiliam na aplicação do modelo de ensino. São elaborados para auxiliar os professores no ambiente de ensino, através do gerenciamento dos conteúdos, do seu curso e dos alunos, permitindo acompanhar o progresso deles constantemente. Modelos que utilizam tele-aulas que vão de assuntos iniciais como soma e subtração até assuntos mais complexos como cálculo numérico, derivadas, integrais, além de possuir também uma variação muito grande de matérias, geografia, biologia, história entre outras, onde o aluno assiste às aulas pela TV e praticam o que foi aprendido em materiais com exercícios.

Esse sistema de teleaulas é um exemplo do modelo de. Existe ainda outro auxílio tecnológico, que é um método educacional muito interessante e também faz uso da , proposto pela onde os alunos acessam seu site e podem fazer uso de uma videoteca com mais de 3200 vídeos, com uma grande variedade de conteúdos que vão de assuntos iniciais como soma e subtração até assuntos mais complexos como cálculo numérico, derivadas, integrais, além de possuir também uma variação muito grande de matérias, geografia, biologia, história entre outras. Possui também desafios interativos, e avaliações a partir de qualquer computador com acesso a web. Nesse sistema, os pais e professores podem verificar o progresso de seus alunos ou filhos através de relatórios em tempo real, com estatísticas deles, matérias aprendidas e comparativos com outros alunos. É um método que emprega o aprendizado de cada aluno no seu ritmo, onde muitas vezes em uma sala de aula isso não ocorre, pois o aluno tem que seguir o ritmo de seus colegas. Isso faz com que o conhecimento seja construído e não apenas transferido e imposto pelo professor, faz com que o aluno tenha o controle nessa construção e assim possa ele guiar da melhor forma que seja para ele.

As gerações atuais, já inseridas nessa cultura tecnológica, de modo geral, lidam facilmente com esses avanços. Entretanto, é necessário que se desenvolvam habilidades cada vez mais refinadas e específicas para destacarem-se no mundo do trabalho, o qual também está com forte influência da tecnologia.

Por isso, é essencial estar apto a lidar com a informática e, principalmente, conhecer a abrangência de recursos que ele fornece ao usuário. Indicamos algumas dentre diversas possibilidades de utilização do computador na abordagem de temas matemáticos. Sugerimos o trabalho com programas computacionais direcionados que contribuem para a visualização e

verificação de propriedades e auxiliam na resolução de problemas, uma vez que permitem construções e efeitos pouco viáveis ou impossíveis de serem realizados apenas com lápis, papel e instrumentos de medição e desenho. Para você conhecer e explorar o uso de tais recursos computacionais e experimentar procurando tornar o estudo mais interessante e dinâmico. Winstats - é um programa gratuito que permite o tratamento de dados estatístico, realizando cálculos de medidas estatísticas e obtendo diversos tipos de gráficos, estudos de probabilidade.

No processo ensino-aprendizagem, a colaboração é a construção de conhecimento compartilhado, muitas vezes não se distinguindo quem ensina e quem aprende, pois há a participação efetiva de todos e de cada um, contribuindo com a sua parcela sobre o pensamento da equipe. Não é suficiente que os participantes dividam as tarefas e compartilhem cumulativamente conhecimento, fazendo especificamente a sua parte, pois o objetivo é que o produto final das atividades em que os membros do grupo colaborativo se envolvam não seja resultado da soma dos trabalhos individuais e que se consiga distinguir o papel de cada um. Pelo contrário, a meta é que haja uma atuação harmônica da equipe, chegando a uma concepção compartilhada dos problemas e das possíveis soluções.

Nessa configuração de trabalho colaborativo, os alunos interagem em grupos sobre um problema ou tarefa compartilhada, havendo o papel mediador do professor. Assim, espera-se que todos tenham igual contribuição e participação e, por isso, os participantes unem suas competências e coordenam suas habilidades similares ou complementárias, estabelecendo objetivos compartilhados claros e trabalham juntos na construção e manutenção dos conhecimentos que se originam dessa interação.

A aprendizagem é um processo social e as pessoas aprendem melhor com e a partir de outros, atuando ativamente, analisando problemas, estabelecendo hipóteses, aprimorando o pensamento, buscando o consenso, evoluindo a partir da contribuição do conjunto. Desse modo, ao final do processo, a ideia do grupo recebe a participação de todos e fica melhor que o pensamento particulares dos seus membros. Com isso, além da aprendizagem esperada, as atividades de colaboração contribuem para que conceitos novos, ideias diferentes, entendimentos profundos, habilidades inusitadas e soluções originais possam emergir, alcançando objetivos complexos de aprendizagem. Em cenários de colaboração, as tecnologias assumem papel na motivação, comunicação, mediação e interação dos participantes, através do uso de ferramentas adequadas, abordagens construtivistas e ambiente de aprendizagem poderoso e envolvente.

Para que a colaboração ocorra, é preciso criar e manter relações que componham os interesses pessoais e sociais comuns dos participantes, sendo primordial a compatibilidade filosófica, a visão compartilhada do contexto e o entendimento a respeito do papel individual e coletivo diante do processo de colaboração. Desse modo, o trabalho colaborativo possibilita práticas de ensino e aprendizagem compartilhadas e um ambiente que permite interagir, discutir, refletir e construir o conhecimento em grupo. Com isso, a formação do estudante se dá por meio de quatro princípios fundamentais, que são trabalho conjunto, interatividade, aprendizagem compartilhada e construção de conhecimento coletivo, esperando-se dele o envolvimento ativo na sua própria aprendizagem e sua inserção em um contexto social solidário e desafiador.

Dentro da grande variedade de recursos tecnológicos que podem atuar como auxiliares desse processo educacional, chama a atenção a aprendizagem colaborativa apoiada por computador, que está crescendo como um campo de pesquisa e aplicação de tecnologias que é dinâmico, interdisciplinar e internacional. Seu foco é entender como a tecnologia pode facilitar o compartilhamento e a criação de conhecimento e atuar ampliando a capacidade por meio da interação entre pares e processos de aprendizagem em grupo. A sua área de investigação inclui situações nas quais as interações ocorrem entre os alunos que usam redes de computadores para melhorar o ambiente de aprendizagem. Também avalia e estimula o uso de tecnologia para oferecer suporte à comunicação assíncrona e síncrona entre os alunos e fornece um ambiente que faz com que reflitam sobre sua aprendizagem e suporta a colaboração entre os alunos para aprimorar seus processos de aprendizado. Para isso, pode utilizar diversos recursos, como redes sociais, blogs, wikis, podcasts, portais de documentos baseados em nuvem, grupos de discussão, mundos virtuais, entre outros.

O termo wiki designa um software colaborativo que cria coleções de páginas interligadas e auxilia grupos de pessoas envolvidas em tarefas ou objetivos comuns e que buscam editar documentos com uma linguagem simples e eficaz. Sua estrutura de navegação é interativa e possui ligações com outras páginas, formando um hipertexto ou uma hiperímia. Esse tipo de ferramenta proporciona uma nova maneira de realizar atividades de estudo, possibilitando que professores e alunos trabalhem em rede sobre um determinado assunto. A interatividade do software, a dinâmica da construção, a interação com os outros membros do grupo, a fácil visualização do material na plataforma e a flexibilidade cognitiva são muito importantes para o trabalhar com uma hiperímia com intencionalidade educacional e o ideal é trabalhar um contexto que favoreça a resolução de problemas, para que os estudantes se sintam curiosos, desafiados e empenhados para atingir os objetivos de aprendizagem. À medida que mais pessoas estão tendo acesso às tecnologias, as oportunidades de participar das tarefas, realizar pesquisas, discutir o tema, refletir sobre os achados, construir saberes, colaborar com a equipe e definir o modo como o conhecimento pode ser organizado e divulgado, aumentam significativamente, mobilizando estudantes e professores a interagir e inovar nesse processo. Trabalhando com wikis, os alunos sentem que são participantes ativos e que fazem a diferença com o seu papel, enquanto os professores atuam mais no planejamento, organização e implementação das atividades e assumem o papel de mediação, orientação e estímulo aos discentes, saindo do centro do processo pedagógico.

Um blog é semelhante a um diário pessoal e possibilita que o blogueiro publique seus pensamentos, opiniões e comentários em um site. A incorporação de blogs no processo de ensino-aprendizagem permite que os alunos adquiram uma sensação de protagonismo, pois eles se sentem com poder de decisão e identidade individual ao mesmo tempo que aprendem a interagir com os outros on-line. Os blogs podem gerar um ambiente amistoso, em que estudantes e professores podem compartilhar material e trocar informações relevantes para seus estudos acadêmicos. Os alunos também podem postar perguntas e comentários no blog para que todos possam visualizar e dar sua ideia. O docente pode postar links para artigos de pesquisa ou sites sobre o assunto e, com isso, cria-se um ambiente de aprendizado colaborativo e reforça

o aprendizado em sala de aula. Essas estratégias de aprendizagem metacognitiva reforçam a aprendizagem ativa e incentivam o auto-questionamento, a pesquisa e a reflexão e geralmente não há custos. Por outro lado, apesar dos múltiplos benefícios, o aprendizado apoiado pela tecnologia oferece também limitações, como, no caso de escrever blogs, alguns alunos não querem se expor, ficam ansiosos por escrever e postar um texto que contenha erros; outros sentem-se inibidos para colocar comentários nos blogs de seus colegas de turma e temem que a crítica seja mal interpretada.

O WhatsApp é um aplicativo de comunicação virtual que permite o envio de texto, vídeo, áudio e imagens e pode ser usado para fins pedagógicos, pois é versátil e possibilita a interação dos estudantes acerca de uma questão a ser deliberada, a troca de informações e o compartilhamento de material. Além disso, o professor dinâmico e criativo pode utilizar esse aplicativo para expor problemas, levantar discussões e apresentar casos para investigação. O WhatsApp é muito utilizado no contexto social e pode ser algo inovador, enquanto estratégia de ensino de disciplinas e para o trabalho colaborativo.

Com o progresso da globalização e o desenvolvimento de novas tecnologias, a forma tradicional de educar ficou ultrapassada e incapaz de respaldar as transformações que surgem no panorama educacional. A escola, buscando melhorar o ensino e proporcionar a formação integral do sujeito, tem que se adaptar às novas culturas e manter-se atualizada quanto às modernas tecnologias de informação e comunicação.

A tecnologia está cada vez mais presente no cotidiano das pessoas, que buscam agilidade e facilidade na forma de obter conhecimentos. Isso tem trazido modificações aos modelos de educação, com o surgimento de novas situações de aprendizagem, havendo a necessidade de inserir novas metodologias na cultura escolar, que dinamizem o processo de ensino e aprendizagem, transformando os discentes em protagonistas autônomos e capazes de construir saberes práticos a partir das informações obtidas. As tecnologias educacionais correspondem às estratégias para inovar a educação, sendo uma forma sistêmica de planejar, implementar e auxiliar o processo de ensino e aprendizagem, tornando-o mais eficiente. Entre as tecnologias educacionais, estão os vídeos e os áudios, que tanto podem ser utilizados em sala de aula, como podem ser disponibilizados aos alunos para serem utilizados onde e quando quiserem.

Em sala de aula, os vídeos aproximam o tema que está sendo ensinado à rotina do aluno, com as linguagens de aprendizagem, e insere novas questões no processo educacional. Os vídeos têm uma linguagem diferente dos livros, estando interligados à televisão e a um contexto de lazer e entretenimento, fazendo com que os alunos se sintam mais à vontade, tornando a sala de aula, imperceptivelmente, mais descontraída.

Dentro da metodologia das aulas expositivas, para sair do formato tradicional e favorecer a participação dos alunos, podem ser incorporados segmentos de vídeos, estrategicamente selecionados junto com exercícios interativos de perguntas e respostas para ajudar a compreensão e significar o conteúdo ensinado. No contexto de educação a distância, as salas de aula virtuais são mediadas por tecnologias eletrônicas, com áudio e vídeo bidirecionais. Isso

possibilita a aprendizagem de quem não pode, por algum motivo, participar de atividades presenciais. Também nos modelos mistos, em que parte do ensino é presencial e parte se dá através da mediação do computador, os vídeos exercem um relevante papel educacional.

Os vídeos também são muito importantes quando se planeja empregar a metodologia de sala de aula invertida (flipped classroom). Nessa metodologia, inverte-se a lógica das aulas, ou seja, os conteúdos são ministrados tipicamente em casa, através de vídeos gravados pelo professor ou obtidos na internet e disponibilizados aos alunos para direcionar o estudo, enquanto o momento em sala de aula é aproveitado para discutir os temas, tirar dúvidas, praticar exercícios e resolver problemas acompanhados pelo professor, otimizando o aproveitamento do tempo. Além disso, os alunos podem procurar outros materiais e assistir a outros vídeos relacionados na internet, buscando mais informações e aprofundando os conhecimentos para enriquecer o debate em sala. Esse modelo é claramente centrado no aluno, pois é ele que faz a gestão do tempo, do ritmo e dos assuntos a serem estudados, cabendo ao professor o papel de orientador da aprendizagem, através do fornecimento do material e das discussões realizadas.

O áudio também pode ser utilizado como elemento motivador do aprendizado, seja em sala de aula ou como atividade em casa, sendo mais comumente utilizado em conjunto com o vídeo, formando o recurso audiovisual, mas também pode ser utilizado isoladamente com fins pedagógicos. O seu maior veículo propulsor é o rádio, que teve franco desenvolvimento em meados do século passado, quando o progresso tecnológico o tornou um simplificador e verdadeiro estímulo para os novos processos pedagógicos. Hoje, quando desejamos apenas o som como recurso de ensino e aprendizagem, podemos utilizar o próprio rádio, as gravações em CDs ou pendrives e os arquivos de áudio disponíveis na internet, utilizando, por exemplo, os podcasts.

Referências Bibliográficas

segredosdeconcurso.com.br // Chiavenato, Idalberto (2001). Conceito de informática». Teoria Geral da Administração, Volume 2 // queconceito.com.br // ciabyte.com.br // okconcursos.com.br // Informática Básica - Formação técnica - 3ª edição atualizada e revisada – 2008 // inglesnapontadalingua.com.br // unsidiomas.com.br/blog // wiktionary.org // englishexperts.com.br // helb.org.br // Paiva, 2012. // Segundo Leffa (2006) // Levy, 1997:1 // fluentu.com/blog // Programa Nacional de Acesso ao Ensino Técnico e Emprego – PRONATEC // tecmundo.com.br // administradores.com.br // novaescola.org.br // inglesnasuacasa.com.br // guiadoestudante.abril.com.br // researchgate.net // revista.unioeste.br // g1.globo.com // Kleinman, Zoe (24 de julho de 2017). Microsoft signals end of Paint program (em inglês). BBC. Consultado em 24 de julho de 2017 // nucleodoconhecimento.com.br // Oliveira Campos, 2013 // Oliveira Netto, 2005 apud LOPES, 2012, p. 6 // revistaeducacao.com.br // Barbosa, Lucélia da Silva Rodrigues; SILVA, Ana Cristina Teodoro da. A educação infantil proposta por meios de comunicação: Relatório de projeto de iniciação científica PIC, Universidade Estadual de Maringá. 2009.