

Breves conceitos

EDUCOMUNICAÇÃO

**DESIGN
EDUCACIONAL**

GAMIFICAÇÃO

Educomunicação



MATERIAIS

utilização de materiais
provenientes dos meios
de comunicação



PODE CONTRIBUIR

no desenvolvimento
crítico dos estudantes



INSERÇÃO

dos meios de comunicação
nas suas práticas
pedagógicas

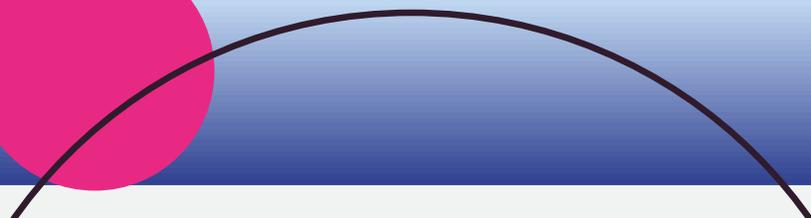
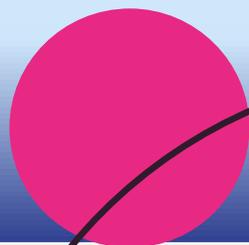
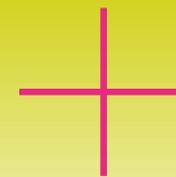
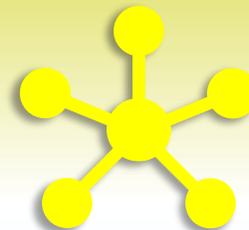


Educomunicação



•É uma área do conhecimento que visa a integração desses elementos aos processos educativos.

•Está sendo cada vez mais explorada, por reconhecer as importantes contribuições que o uso crítico dos meios de comunicação pode propiciar para o desenvolvimento dos estudantes.



Qual a principal meta da Educomunicação?

CIDADANIA CRÍTICA

LIBERDADE DE EXPRESSÃO E COMUNICAÇÃO

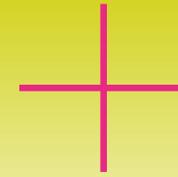
Breves conceitos

EDUCOMUNICAÇÃO

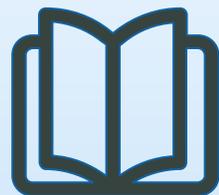
**DESIGN
EDUCACIONAL**

GAMIFICAÇÃO

Gamificação



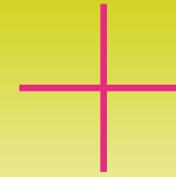
Consiste em utilizar técnicas e elementos tradicionais do design de jogos em situação, processos e sistemas do nosso cotidiano. O pensamento na gamificação é aproveitar os recursos e vantagens que os jogos têm, e que os tornam tão divertidos e motivadores a quem o está experimentando, e aplicá-los em outras áreas e situações.



COMO NA EDUCAÇÃO



Gamificação



TECNOLOGIAS

ELEMENTOS
DE JOGOS



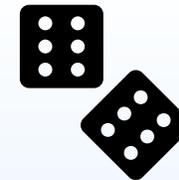
DIGITAIS



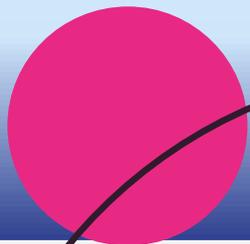
Inserção de atividades pedagógicas mediadas pelas TDIC com uso de gamificação.



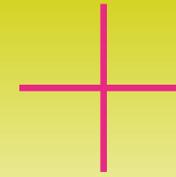
ANALÓGICAS



Há muitos recursos no ambiente escolar que pode ser explorado no contexto da gamificação.



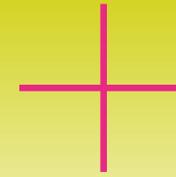
União



POSSIBILIDADE PARA TORNAR O PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DOS CONTEÚDOS CURRICULARES **SIGNIFICATIVO, MOTIVADOR E ATIVO** PARA OS ESTUDANTES.



Gamificação



TECNOLOGIAS

ELEMENTOS
DE JOGOS



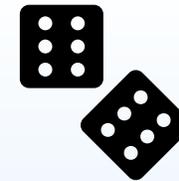
DIGITAIS



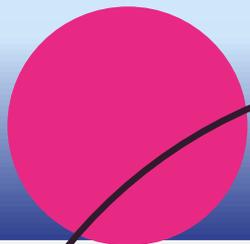
Inserção de atividades pedagógicas mediadas pelas TDIC com uso de gamificação.



ANALÓGICAS



Há muitos recursos no ambiente escolar que pode ser explorado no contexto da gamificação.



Breves conceitos

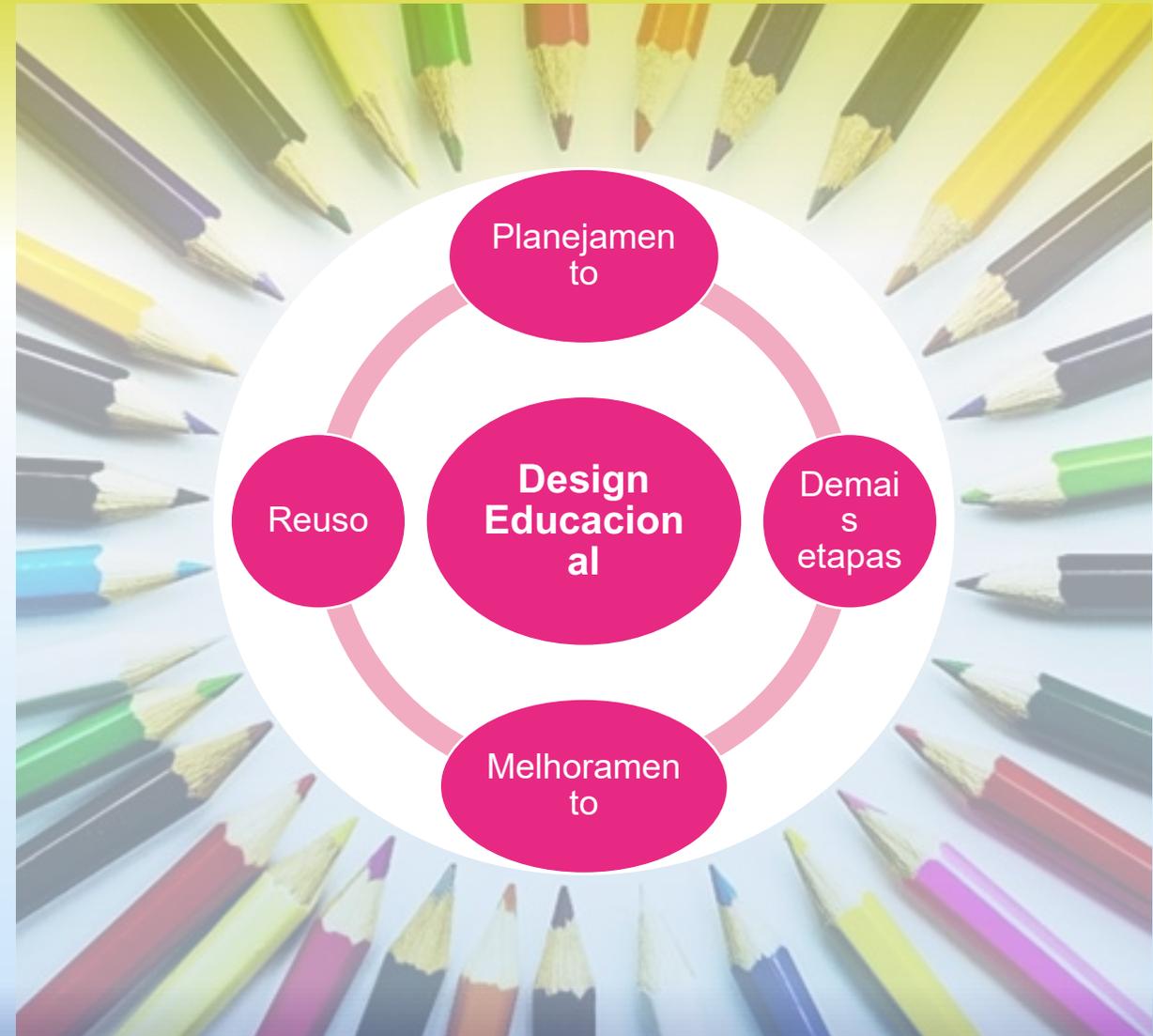
EDUCOMUNICAÇÃO

**DESIGN
EDUCACIONAL**

GAMIFICAÇÃO

Design Educacional

- Termo **design** → transforma o vago em determinado, através da diferenciação ou melhoramento progressivo;
- Design para a área educacional → geralmente aponta para modelos sistemáticos para organização dos processos pedagógicos;
- “**uma solução educativa, que busca diferenciar-se do processo de ensino-aprendizagem passivo**”.



Design Educacional

- Termo **design** → transforma o vago em determinado, através da diferenciação ou melhoramento progressivo;
- Design para a área educacional → geralmente aponta para modelos sistemáticos para organização dos processos pedagógicos;
- “**uma solução educativa, que busca diferenciar-se do processo de ensino-aprendizagem passivo**”.

