

Educação

OnLIFE:

um material cocriado para
professores da educação
básica



Stella Castilhos Morigi dos Santos
Luiz Marcelo Darroz

2023

CIP – Dados Internacionais de Catalogação na Publicação

- S237e Santos, Stella Castilhos Morigi dos
Educação OnLIFE [recurso eletrônico] : um material
cocriado para professores da educação básica / Stella
Castilhos Morigi dos Santos, Luiz Marcelo Darroz. – Passo
Fundo: EDIUPF, 2023.
11 MB ; PDF. – (Produtos Educacionais do PPGECM).
- Inclui bibliografia.
ISSN 2595-3672
- Modo de acesso gratuito: <http://www.upf.br/ppgecm>.
Este material integra os estudos desenvolvidos junto
ao Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências e
Matemática (PPGECM), na Universidade de Passo Fundo
(UPF), sob orientação do Prof. Luiz Marcelo Darroz.
1. Ensino híbrido. 2. Educação básica. 3. Professores -
Formação. 4. Educação OnLIFE. 5. Material didático.
I. Darroz, Luiz Marcelo. II. Título. III. Série.

CDU: 372.85

Sumário

4

Apresentação

7

A Educação OnLife

12

Tutorial Google Sala de Aula

15

Conhecendo o Mural

18

Envio e pontuação

19

Trabalhando com anexos

26

Agendando atividades

29

Tutorial Google Jamboard

32

Criando notas adesivas

34

Opções do menu lateral

38

Opções de compartilhamento

40

Referências

42

Sobre os Autores





APRESENTAÇÃO



Educação OnLife é uma educação em contexto de aprendizagem inventiva, uma educação ligada, conectada (On) e problematizada na vida (LIFE), no tempo presente (SCHLEMMER; OLIVEIRA; MENEZES, 2021). Ela é a ampliação e o aprofundamento dos conceitos de educação híbrida e multimodal, configuradas como a convivência harmônica entre as diferentes tecnologias analógicas e digitais, possibilitando interações em espaços físicos e virtuais (SCHLEMMER; BACKES; PALAGI, 2020, p. 23). Ela rompe com o dualismo do online e offline, com as polaridades de sujeito-objeto e vai além do conceito de aula e da sala de aula (SCHLEMMER; BACKES; PALAGI, 2020, p. 50).

A partir dessa concepção, este trabalho tem por objetivo apresentar um tutorial sobre o **Google Sala de Aula e Google Jamboard**, voltado para professores da Educação Básica, com uma linguagem didática e acessível em formato de orientação e instrumentalização.

O tutorial, desenvolvido na linha de Práticas Educativas em Ciências e Matemática do Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências e Matemática (PPGECM) da Universidade de Passo Fundo (UPF), apresentado na forma de **produto educacional**, foi cocriado com professores da Rede Pública Municipal de Mormaço a partir da problematização do tempo presente: **Pandemia COVID-19, a qual tornou o Ensino Remoto Emergencial uma realidade nos anos de 2020 e 2021**. A cocriação é uma metodologia que promove o trabalho/construção de materiais de forma coletiva, nesse caso entre os professores, SMECD e a mestranda.

A partir da problematização do tempo presente e para auxiliar no fazer pedagógico dos professores da rede municipal de Mormaço, em 2021 ocorreu a Jornada de Estudos sobre Educação OnLIFE que visou construir a partir da demanda e necessidades dos professores uma formação continuada sobre as TD em uma perspectiva de apropriação e não apenas de uso, construindo com os professores saberes sobre esse novo Paradigma da Educação OnLIFE, onde não se pode mais dizer que está on ou off das redes, mas que sim estamos a todo instante conectados.

Tal jornada realizada em parceria com a Universidade de Passo Fundo por meio do projeto de extensão Ciências, Comunidade e Formação serviu de base para a construção desde produto a partir das inquietações dos professores percebida na implementação da Jornada em situações reais de ensino.

Este produto educacional é o objeto de estudos da dissertação intitulada Relato de uma jornada de estudos cocriada com professores da Rede Pública Municipal de Mormaço sobre o Paradigma da Educação OnLIFE.

Na busca de subsidiar as práticas pedagógicas dos professores de Ciência e Matemática da Rede Básica, o tutorial está organizado na forma de “lembretes”, “post-it” como forma de esclarecer e passo a passo a ser seguidos e dando dicas para o leitor. A cocriação deste tutorial foi objeto de apresentação e avaliação do estudo no mestrado que integra o texto da dissertação juntamente com a descrição dos momentos da Jornada de estudos realizada com os professores.

O material está disponível e pode ser utilizado de forma livre por todos aqueles que estiverem interessados, desde que com a devida citação e fonte. Outrossim, destaca-se que o material será disponibilizado às redes de ensino e terá divulgação em cursos de formação continuada com professores da região de abrangência da Universidade de Passo Fundo."

O trabalho está estruturado em **3 partes**, de tal maneira que na sequência é apresentado de forma resumida o Paradigma da Educação OnLIFE. Na sequência, é apresentado o tutorial do Google Sala de Aula. Posteriormente é apresentado o tutorial do Google Jamboard; e, por fim, apresentam-se os autores do estudo.



EDUCAÇÃO OnLIFE



A Educação OnLIFE, em uma realidade hiperconectada, é o resultado da combinação do mundo físico, biológico e digital. Consiste na evolução das tecnologias digitais na educação, como videochamadas, jogos, aplicativos e vídeos e tem proporcionado novas formas de aprendizado e interação (FLORIDI, 2015). A Educação OnLIFE compreende a educação digital, educação híbrida e multimodal, enfatizando a cognição inventiva (KASTRUP, 2015a, 2015b) e as epistemologias conectivas e reticulares (DI FELICE, 2012).

Uma forma mais simples de entender e contextualizar o que é a Educação OnLIFE é fazer uma pequena retrospectiva nas TD's, nesse caso em específico, nas usadas nas escolas e na educação. Nos anos 2000, a maior tecnologia que existia nas escolas eram os retroprojetores, aparelhos que projetavam nos quadros lâminas xerocadas de livros. O rádio e a televisão eram considerados as tecnologias mais inovadoras da época.

Muita coisa, porém, mudou depois de 20 anos; os quadros já não utilizam giz, e, em algumas escolas, as lousas são digitais, com acesso à internet, assim como os retroprojetores foram substituídos por multimídias e televisões de led. Mas a tecnologia na educação não se resume somente a formas de apresentar, transmitir as informações que precisam ser ensinadas; as TD na educação vão muito mais além.

A partir dessa hibridização, surgiu na comunidade acadêmica a problemática em torno do que significa ser humano em uma época **hiperconectada**. O conceito de OnLIFE surgiu de um projeto de pesquisa coordenado por Floridi em 2013, que explorou as consequências da hiperconectividade e como nos relacionamos com as redes digitais. No OnLIFE, não há mais distinção entre o online e o offline, e a sociedade está constantemente conectada. Isso transforma as interações humanas, a concepção de realidade e o conhecimento.

Nessa lógica, a sociedade moderna está a todo instante OnLIFE, expressão originada da aglutinação dos termos On, que significa conectada, e LIFE, que significa vida.

Logo, OnLIFE é o **resultado** dessa nova **realidade hiperconectada** que emerge do imbricamento entre o online e o offline e que transforma a sociabilidade em algo plural – ao mesmo tempo, próximo e longe, presencial e digital, e, por fim, vida pública e vida privada. ☼

É necessário destacar o manifesto OnLIFE, que reflete sobre as transformações sociais e as questões filosóficas e éticas relacionadas à hiperconectividade. A Educação OnLIFE busca repensar o paradigma educacional atual, considerando as mudanças proporcionadas pelas tecnologias digitais e promovendo uma educação conectada e problematizada na vida presente.

Essa forma de educação reconhece as tecnologias digitais como forças ambientais que modificam professores e estudantes, alterando a forma de interação e o processo de ensino e aprendizagem. A Educação OnLIFE busca a criação de ecologias inteligentes e ecossistemas educacionais conectivos, superando o dualismo entre educação offline e online.

Em resumo, a Educação OnLIFE surge como uma abordagem educacional que abraça a hiperconectividade e utiliza as tecnologias digitais de forma criativa e significativa, promovendo uma educação conectada, problematizada e em constante transformação.

Uma educação OnLIFE é uma educação que está ligada, conectada na vida. Ela parte da problematização do tempo presente, enquanto as TD agem como forças ambientais que interferem, portanto, na maneira como ensinamos e aprendemos. Ela rompe com o dualismo do online e offline, com as polaridades de sujeito-objeto e vai além do conceito de aula e da sala de aula (SCHLEMMER; BACKES; PALAGI, 2020, p. 50).

Dessa forma, autores como Schlemmer (2020) e Schlemmer, Di Felice e Serra (2020) elencam algumas das mudanças que são necessárias no paradigma educacional atual, permitindo que a Educação OnLIFE consiga emergir. Para os autores, algumas dessas mudanças são: a compreensão de que a educação acontece por meio de relações que se estabelecem em rede, por atos conectivos entre humanos e não humanos, portanto, transorgânicos. [...] a superação do binômio Sujeito-Objeto (S-O).

A educação é ato conectivo em REDE e se dá na complexidade entre humanos, máquinas e natureza, ou seja, num ecossistema conectivo. [...] a compreensão de que o ensino e a aprendizagem em rede implicam em não centralidades, seja ela no professor, no conteúdo ou no aluno. [...] a compreensão de TD em rede enquanto “forças ambientais”. [...] a emergência de pedagogias conectivas em rede que potencializem o habitar atópico do ensinar e do aprender coengendrados. [...] a necessidade da inovação em práticas pedagógicas. [...] a compreensão de que a realidade atual exige de nós muito mais do que resolver problemas, implica a problematização, provocada pelo mundo, gerando os desequilíbrios e breakdows. [...] a compreensão de que o digital também é real, sendo, sendo a “matéria” não o átomo, mas o bit (SCHLEMMER; DI FELICE; SERRA, 2020, p. 7-8).

Assim, é necessário pesquisar e co-criar novas metodologias que permitam a virtualidade da Educação OnLIFE; nesse contexto, chega-se à educação formal e aos espaços geográficos formais onde ela acontece. Enfim, chega-se aos muros das escolas, às paredes das salas de aula, e essa perspectiva pode ser relacionada com a metáfora dos muros que cercavam cidades antigas, da época medieval, metáfora usada por Di Felice (2009).

A educação OnLIFE acabou ganhando destaque durante a Pandemia Covid-19, e isso acabou potencializando um movimento que desde 1980 já estava acontecendo na educação. Assim, é necessário pesquisar e co-criar novas metodologias que permitam a virtualidade da Educação OnLIFE; nesse contexto, chega-se à educação formal e aos espaços geográficos formais onde ela acontece.

Enfim, chega-se aos muros das escolas, às paredes das salas de aula, e essa perspectiva pode ser relacionada com a metáfora dos muros que cercavam cidades antigas, da época medieval, metáfora usada por Di Felice (2009).

A educação OnLIFE acabou ganhando destaque durante a Pandemia Covid-19, e isso acabou potencializando um movimento que desde 1980 já estava acontecendo na educação, mas a passos lentos, se for comparado com o avanço e investimento em TD em demais setores da sociedade.

Nos dias de hoje, é preciso ousar, descobrir e inventar a educação e, nesse sentido, para Papert (1985, p. 143), “a descoberta não pode ser preparada; a invenção não pode ser planejada”. Trazendo essa fala para o contexto de uma educação OnLIFE, professores e estudantes começaram a apropriar-se das TD, estão se apropriando dela, aprendendo a ensinar e aprender em rede, de forma virtual, lançando-se ao novo.

Por fim, inovar na educação no contexto de Educação OnLIFE é mais do que apropriar-se de TD, **significa um processo de acoplamento**, de co-engendramento entre o humano, de diferentes entidades, tendo a inclusão das TD e, a lógica das redes, o que torna possível a transformação significativa na forma de pensar e de fazer educação, provocando assim a sua transformação.



Material de apoio

Google

Sala de Aula



Stella Castilhos Morigi dos Santos

Certifique-se de que você está logado no e-mail desejado:



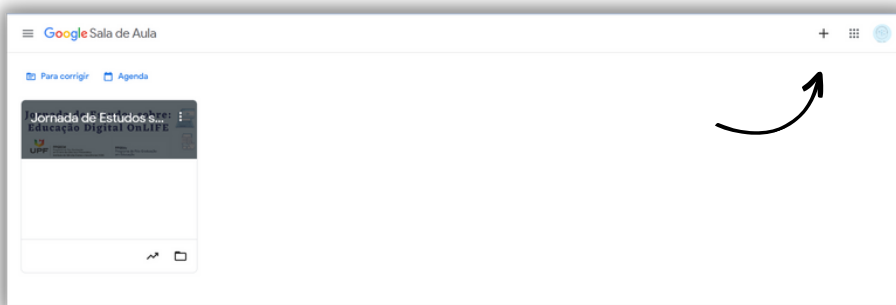
Encontre o Google Sala de Aula

Procure pelo ícone



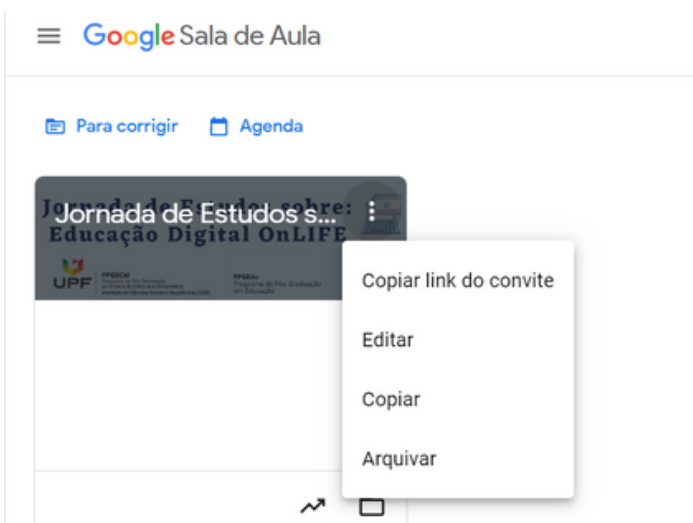
Google Classroom

e o selecione.



Se você já possuir alguma sala de aula, irá aparecer.

Caso deseje criar ou participar de uma sala de aula, selecione o ícone +



Ao clicar nos 3 pontinhos é possível **copiar** o link de convite e **enviar** para os alunos; Além de **editar** as configurações e layout da Sala de Aula, fazer uma **cópia** da ou **arquivá-la**.



Se você deseja participar de uma turma, basta clicar aqui.

Participar da turma
Criar turma

Observe em qual e-mail está logado, para assim acessar com a conta *gmail* certa.

Digite o **código** da turma (logo mais vamos aprender onde encontrá-lo).

Depois clique em participar.

Você fez login como



Jornada OnLIFE
jornadaonlife@gmail.com

Mudar de conta

Código da turma:

Peça para seu professor o código da turma e digite-o aqui.

Código da turma:

Para **criar** uma turma, clique aqui. E, em seguida, uma tela menor aparecerá.

Participar da turma
Criar turma

Aqui você pode fornecer as **primeiras informações** da sua Sala de Aula.

Fique à vontade para detalhar como achar necessário e da sua maneira.

Criar turma

Nome da turma (obrigatório)

Seção

Matéria:

Sala:

Cancelar Criar

Essa é a visão geral após criar uma Sala de Aula, chamada de **Mural**:

The screenshot shows the Mural interface for the course "Jornada de Estudos sobre: Educação Digital OnLIFE". The main banner features the course title and a "Personalizar" button. Below the banner, there is a section for the course code "rvkmoh4" and a text input field for posting a message to the class. A "Próximas atividades" section indicates no activities for the next week. A "Jornada OnLIFE" announcement for November 30, 2021, is also visible.

Professores e alunos podem escrever no Mural:

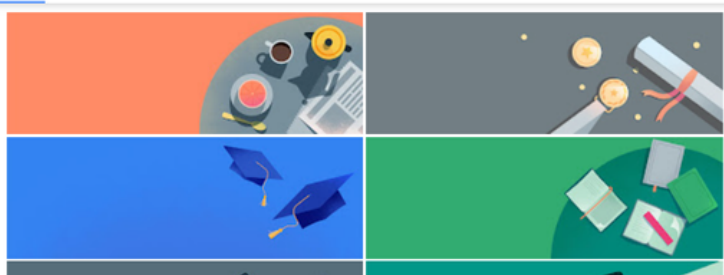


Ao passar o *mouse* sobre a capa, é possível personalizar o Mural:

This screenshot shows the Mural interface with the "Personalizar" button circled in black. The button is located in the top right corner of the main banner area. The interface also shows the course code and the message input field.

Galeria

Geral Português e História Matemática e ciências Mais ▾

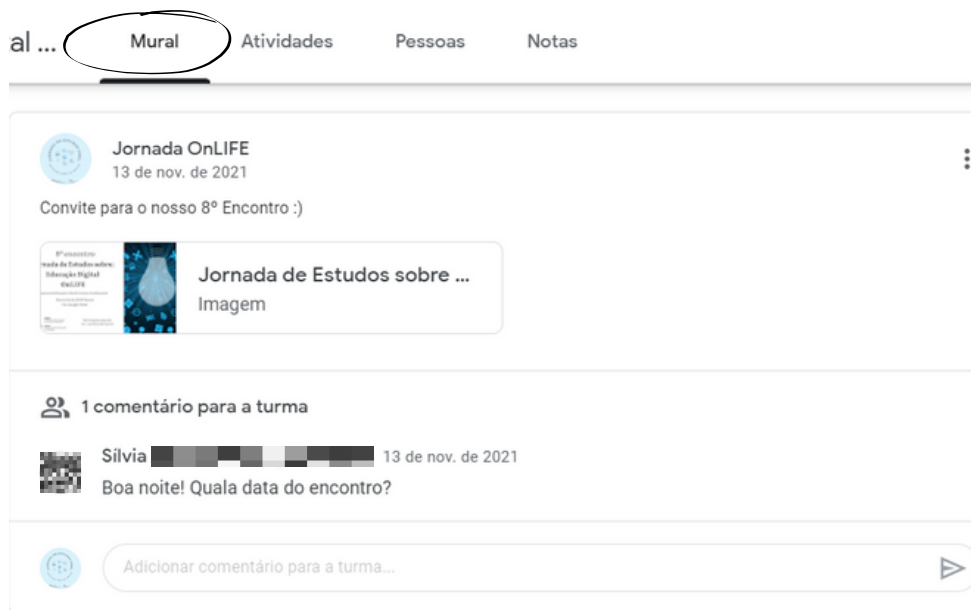


Selecionar tema da turma

Cancelar

Essas são as opções padrões de temas para escolha. Também é possível escolher uma foto pessoal.

Exemplo de recado deixado no Mural:



Existem várias opções nas abas, para criar uma Atividade, clique em "atividade".



Após clicar em "Atividade", essas opções são mostradas:

The screenshot shows the "Atividades" tab selected in the navigation bar. The main content area displays a list of activities. At the top, there is a "+ Criar" button and two utility links: "Google Agenda" and "Pasta da turma no Google Drive". The activity list includes:

- Educação Digital OnLIFE** (highlighted as "Temas (tópicos)") with a vertical ellipsis menu icon. It contains two sub-items: "1º encontro" (with "Última edição: 2 de jul.") and "2º encontro" (with "Item postado em 20 de jul.").
- TD - Forças ambientais de aprendizagem** (with a vertical ellipsis menu icon).
- Plataforma Google** (with "Última edição: 29 de jun.")

Annotations include:

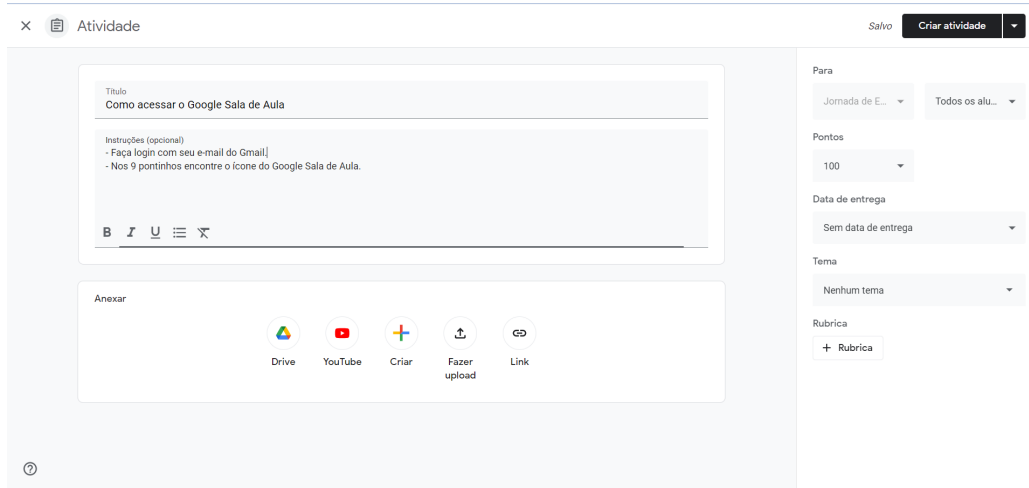
- A blue box on the left labeled "Tópicos já criados para a Sala" pointing to the "Educação Digital OnLIFE" activity.
- A blue box on the right labeled "Atividades já criadas" pointing to the sub-items of the "Educação Digital OnLIFE" activity.

Ao clicar em "criar" uma Atividade:

+ Criar

Imagem geral:

Atividade



Corpo da atividade:

Título da atividade

Título
Como acessar o Google Sala de Aula

Instruções (opcional)
- Faça login com seu e-mail do Gmail.
- Nos 9 pontinhos encontre o ícone do Google Sala de Aula.

Descrição da atividade.
Dica: descrever detalhadamente o que o aluno precisa fazer.

Opções de formatação

B I U

Anexar

Opções de anexação de arquivos



Envio e pontuação da atividade

Salvo

Criar atividade



Opção para criar, arquivar ou agendar a atividade;

Para

Jornada de E...



Todos os alu...



Envia a atividade para **TODOS** os alunos, mas existe a opção de escolher para quais alunos enviar;

Pontos

100



A atividade vem configurada com o valor de 100 pontos, mas o valor é editável ou, até, a opção SEM NOTA;

Data de entrega

Sem data de entrega



Seleciona o dia e horário da entrega da atividade, ou, também, existe a opção *sem data de entrega*;

Tema

Nenhum tema



O tema (tópicos) é definido como as divisões na sala de aula. Por exemplo, o mês ou o assunto que está sendo trabalhado;

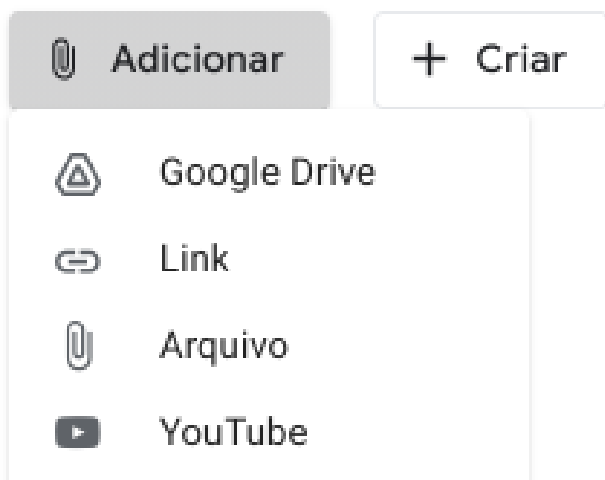
Rubrica

+ Rubrica

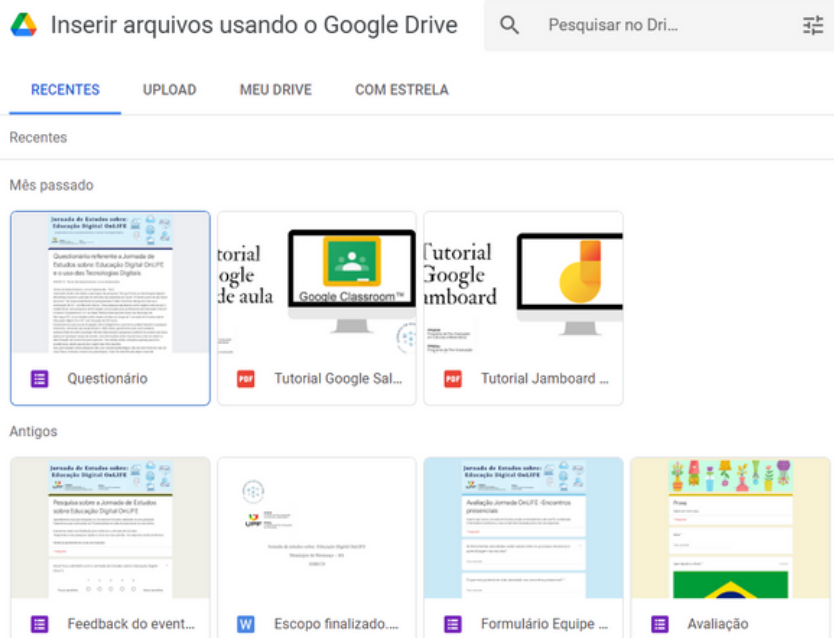


A rubrica pode ser configurada conforme a necessidade e servir como um critério de avaliação.

Anexando materiais à atividade



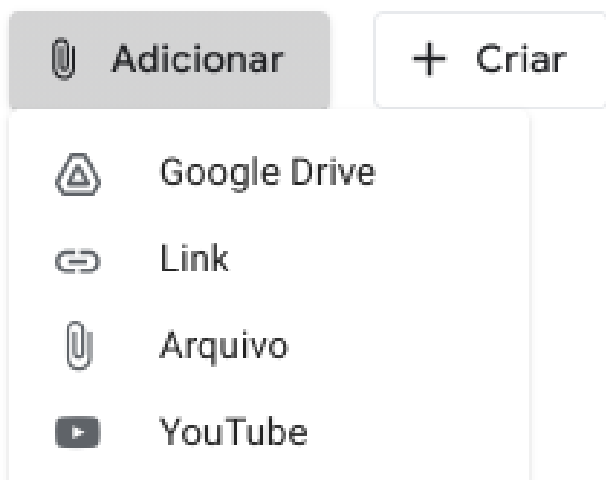
Os materiais anexados podem ser aqueles que já estão salvos no **Google Drive**, um **link** de um vídeo ou de um jogo, um **arquivo** que está salvo no computador ou, ainda, existe a opção de procurar um **vídeo** diretamente no **YouTube**.



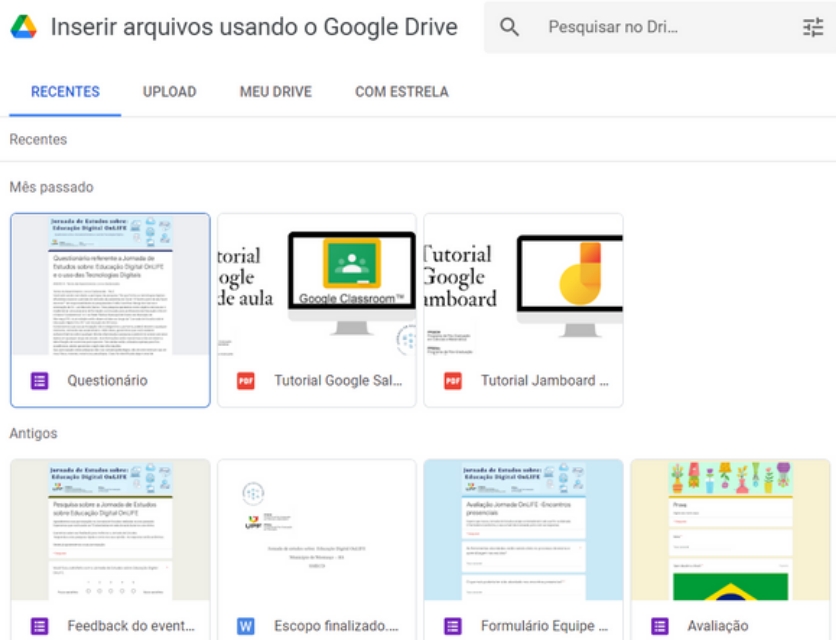
Escolhendo um arquivo **Recente** do **Google Drive**

Após a seleção, **confirme**

Anexando materiais à atividade



Os materiais anexados podem ser aqueles que já estão salvos no **Google Drive**, um **link** de um vídeo ou de um jogo, um **arquivo** que está salvo no computador ou, ainda, existe a opção de procurar um **vídeo** diretamente no **YouTube**.

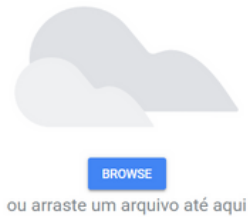


Escolhendo um arquivo **Recente** do **Google Drive**

Após a seleção, **confirme**

Inserir arquivos usando o Google Drive

RECENTES **UPLOAD** MEU DRIVE COM ESTRELA



Escolhendo um
arquivo do
computador

Inserir arquivos usando o Google Drive

Pesquisar no Dri...

RECENTES **UPLOAD** **MEU DRIVE** COM ESTRELA

My Drive

Pastas

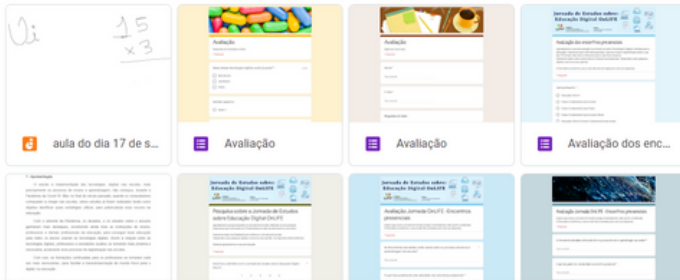
Classroom

Constantina

Jornada SMECD - ...

músicas

Arquivos



Escolhendo um
arquivo a partir do
Google Drive
(pastas)

Inserir arquivos usando o Google Drive

Pesquisar no Dri...

RECENTES **UPLOAD** MEU DRIVE **COM ESTRELA**

Com estrela

Pastas

aula

Constantina

músicas

Arquivos



Escolhendo um
arquivo a de pastas
ou documentos
marcados como
favoritos.

Após a seleção, **confirme**

Anexando um vídeo à atividade

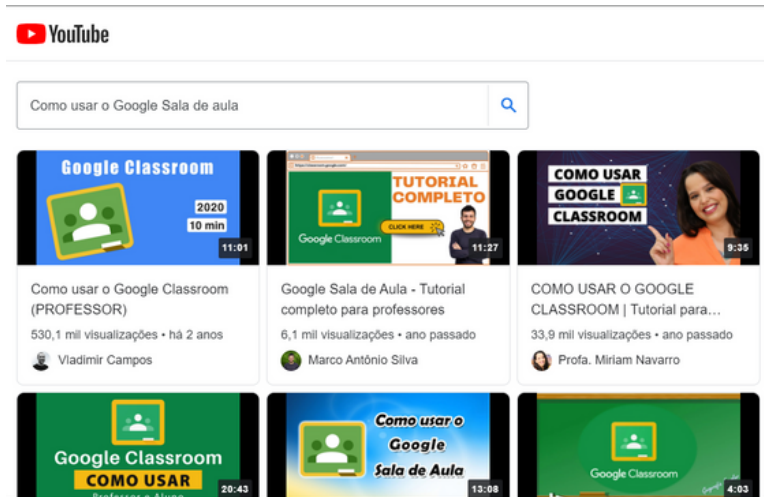
Selecione a opção "YouTube":



Pesquise no YouTube ou cole o URL

Caso você já tenha o link do vídeo, pode colá-lo aqui:

Na barra de pesquisa, é possível digitar e buscar pelo vídeo desejado:



Como usar o Google Classroom (PROFESSOR)

Vladimir Campos

530,1 mil visualizações • 15,1 mil marcações "Gostei" • há 2 anos

Existem algumas coisas que você precisa saber antes de começar a usar o #Google #Classroom. O primeiro ponto é que existe uma integração muito forte entre o Sala de Aula e dois outros serviços do Google. Por exemplo, tudo que você

Adicionar vídeo

Após a escolha do vídeo, clique em "adicionar vídeo"

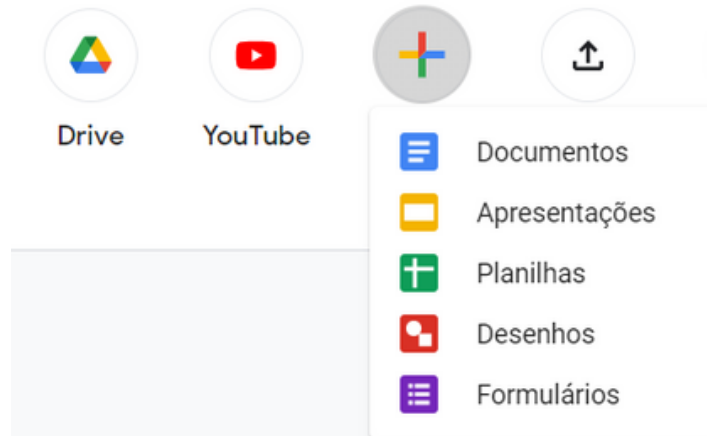


Como usar o Google Classroom (PROFESSOR)

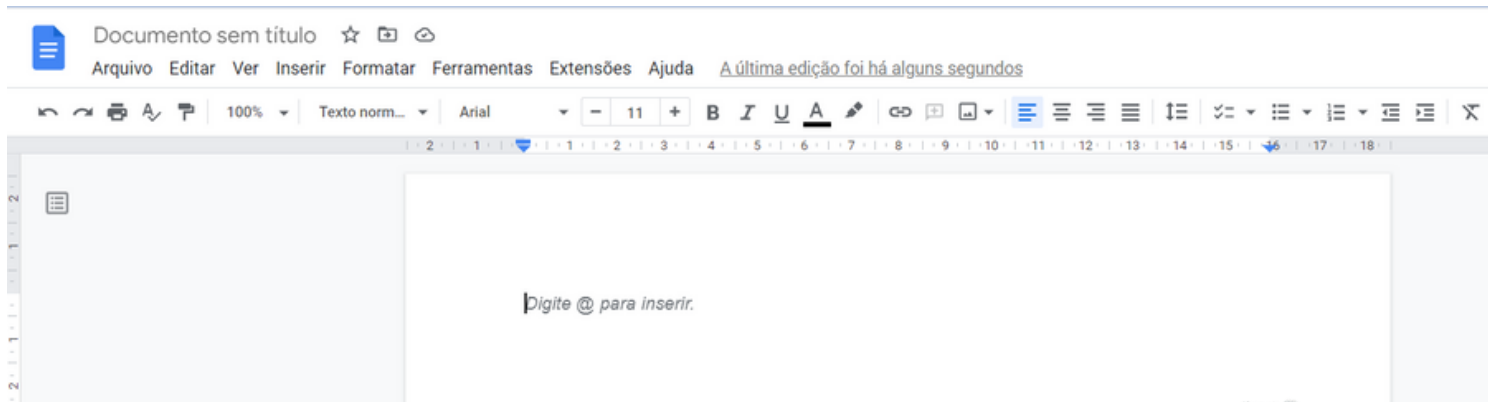
Vídeo do YouTube 11 minutos

Anexando materiais à atividade

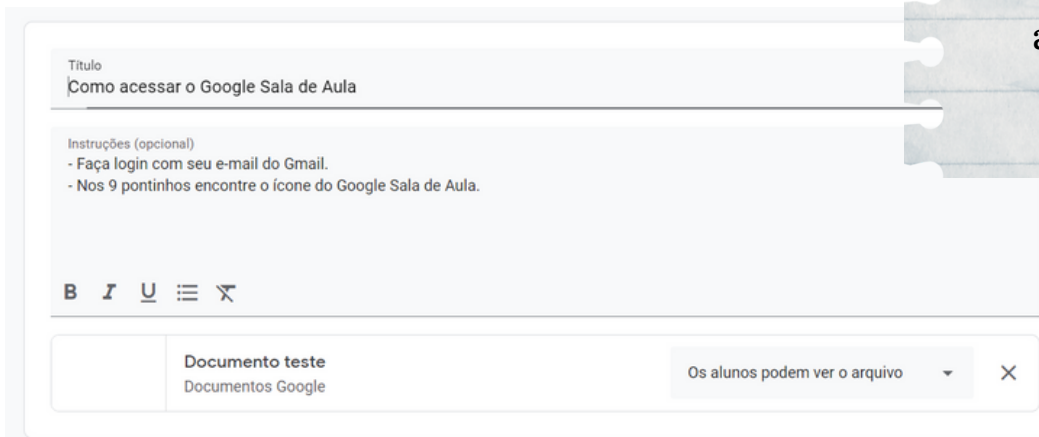
Também é possível anexar documentos, apresentações, planilhas, desenhos e formulários.



Exemplo usando o **Google Documentos**:



Visualização do documento após ser adicionado à **Atividade**



Após a seleção, **confirme**

E, ainda, na mesma opção de compartilhamento do **Documento**, é possível escolher a questão da compartilhabilidade do arquivo com os alunos:

Os alunos podem ver o arquivo

Os alunos podem editar o arquivo

Fazer uma cópia para cada aluno

Inserir arquivos usando o Google Drive

RECENTES UPLOAD MEU DRIVE COM ESTRELA



BROWSE

ou arraste um arquivo até aqui



Drive



YouTube



Criar



Fazer upload



Link

Escolhendo um arquivo a da função **"Fazer Upload"**

Inserir arquivos usando o Google Drive

Pesquisar no Dri...

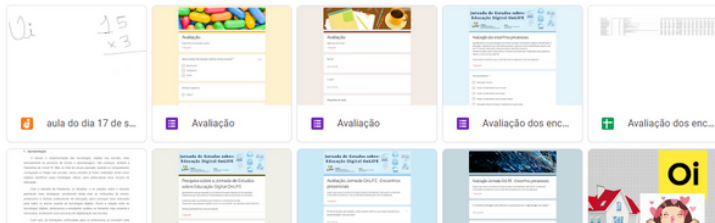
RECENTES UPLOAD MEU DRIVE COM ESTRELA

My Drive

Pastas

Classroom Constantina Jornada SMECD ... músicas Tutoriais - Produ...

Arquivos



Inserir arquivos usando o Google Drive

Pesquisar no Dri...

RECENTES UPLOAD MEU DRIVE COM ESTRELA

Com estrela

Pastas

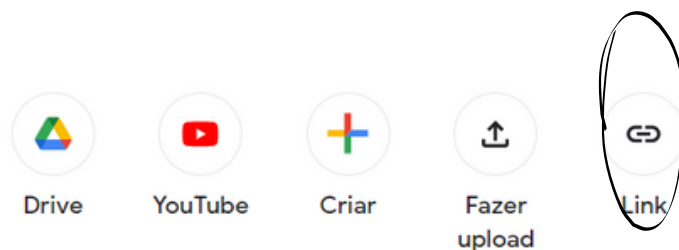
aula Constantina músicas

Arquivos



Após a seleção, **confirme**

Anexando links à atividade



Na opção "link", é possível inserir à atividade links externos.

Adicionar link

Link

Cancelar

Adicionar link

Adicionar link

Link

<https://www.techtudo.com>

Cancelar

Adicionar link

Exemplo:

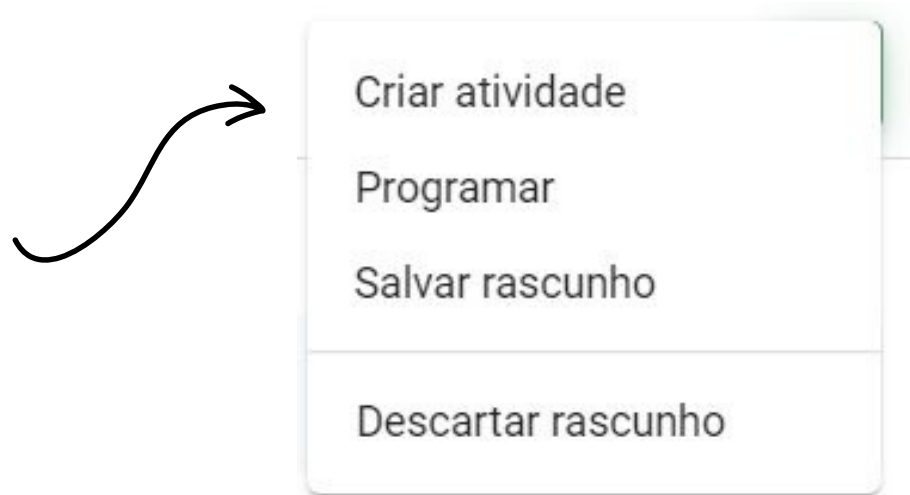


Como funciona o Google Classroom? Saiba tudo sobre a sala de aula online | Educação | TechTu...
<https://www.techtudo.com.br/noticias/2020/04/como-funciona-o-google-classroom-saiba-tudo-sobre-a-sala-de-ai>

Após a seleção, **confirme**

Agendando a atividade

Antes de publicar a atividade, é possível agendá-la (programar) para uma data específica ou, ainda, salvá-la como rascunho.



Agendar atividade

4 de fev. de 2023 ▼

08:00

Cancelar

Agendar

Após a seleção, **confirme**

Exemplo de atividade salva como rascunho:

The screenshot shows the Google Classroom interface. At the top, there are navigation tabs: "Mural", "Atividades", "Pessoas", and "Notas". The "Atividades" tab is selected. On the left, there is a sidebar with "Todos os temas" and a list of topics: "Educação Digital On...", "TD - Forças ambient...", and "Roda de conversas". In the center, there is a "Criar" button. To the right, there are links for "Google Agenda" and "Pasta da turma no Google Drive". The main content area shows a draft activity titled "Como acessar o Google Sala de Aula" with the status "Rascunho". The activity details include "Sem data de entrega", instructions to log in with Gmail and find the icon, and a link to a video titled "Como funciona o Google..." with the URL "https://www.techtudo.com.br/n". At the bottom of the activity card, there is an "Editar atividade" button.

Aba "pessoas"

The screenshot shows the "Pessoas" tab in Google Classroom. At the top, the navigation tabs are "Mural", "Atividades", "Pessoas", and "Notas", with "Pessoas" selected. On the left, there is a sidebar with "Todos os temas" and a list of topics: "Educação Digital On...", "TD - Forças ambient...", and "Roda de conversas". The main content area shows a list of people. Under the heading "Professores", there is one entry: "Jornada OnLIFE". Under the heading "Alunos", there are five entries: "Silvia", "Alice", "ana", "ana (convitado)", and "Claudete". Each entry has a checkbox, a profile picture, and a three-dot menu icon. A large bracket on the left side of the image groups the "Professores" and "Alunos" sections together, with the label "Alunos" pointing to the student list.

Aba "notas"

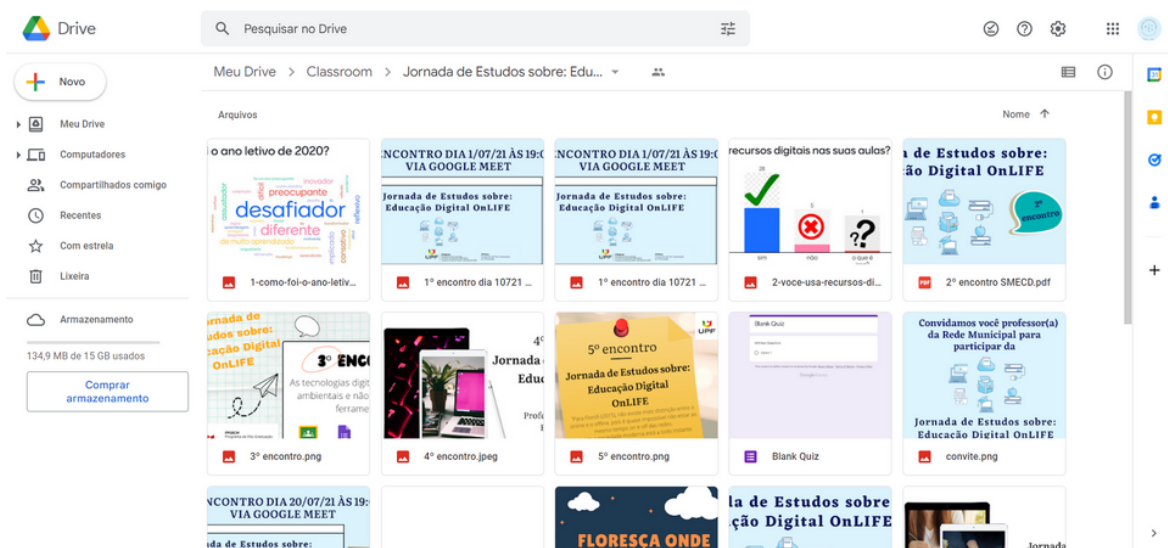
Notas obtidas pelos alunos

Classificar pelo sobrenome	Sem data ... Último encontro	Sem data ... Aprendiza gem...	Sem data ... Metacogni ção	Sem data ... Sites para criação d...	Sem data ... 5º Encontro...	Sem data ... 1º encontro
Média da turma	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A	N/A
Adilane						
Alice						

Ainda é possível visualizar no **Google Agenda** quando serão as próximas atividades:

DOM.	SEG.	TER.	QUA.	QUI.	SEX.	SÁB.
29	30	31	1 fev.	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	1 mar.	2	3	4

Todas as atividades ficam salvas no **Google Drive**:





Material de apoio

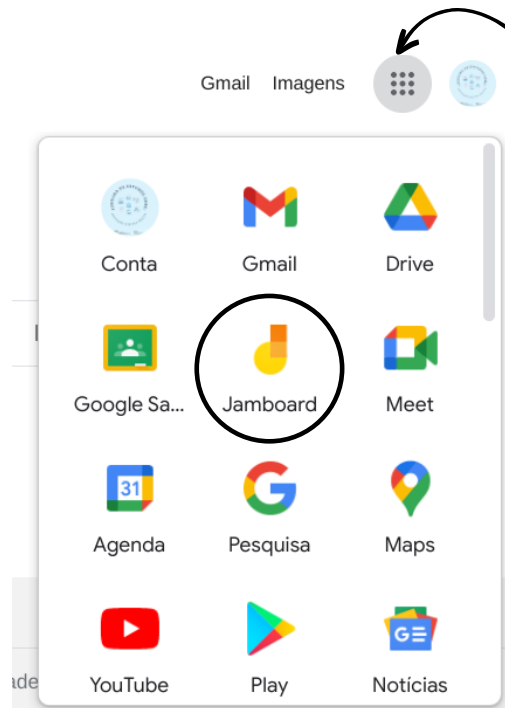
Google

Jamboard



Stella Castilhos Morigi dos Santos

Certifique-se de que você está logado no e-mail desejado:



Encontre o Google Jamboard

Procure pelo ícone  e o selecione.
Jamboard



Jams recentes

Pertencem a qualquer pessoa ▾ ↻ A-Z ☰

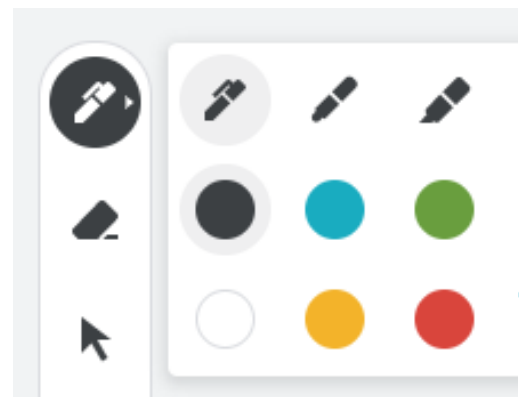
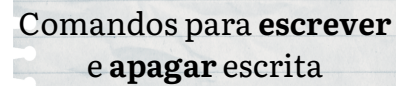
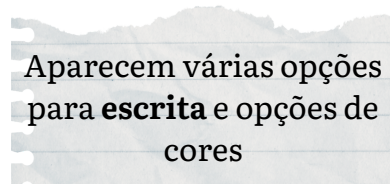
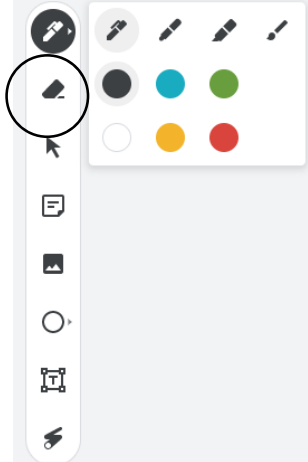
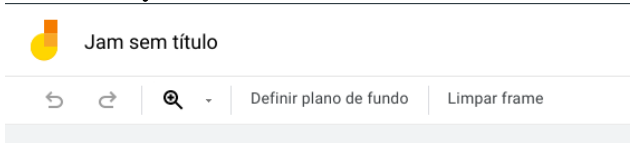
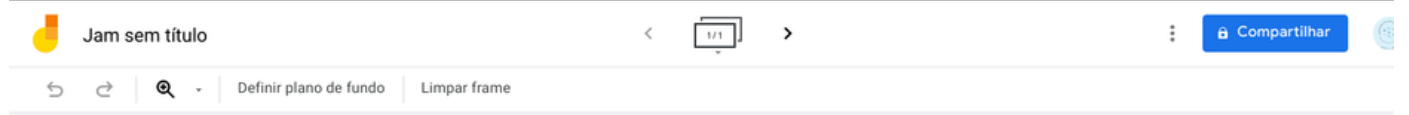
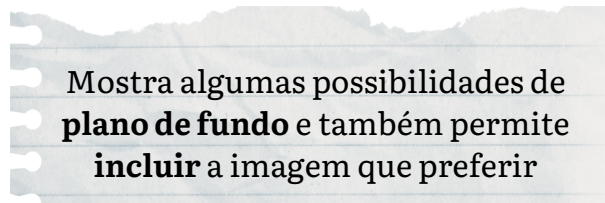
Você ainda não tem um Jam
Toque em + para criar um

Os Jamboards criados aparecem nessa página e eles podem ser editados a qualquer momento

Clique no sinal de + para criar um Jamboard



Visão geral do Jamboard:

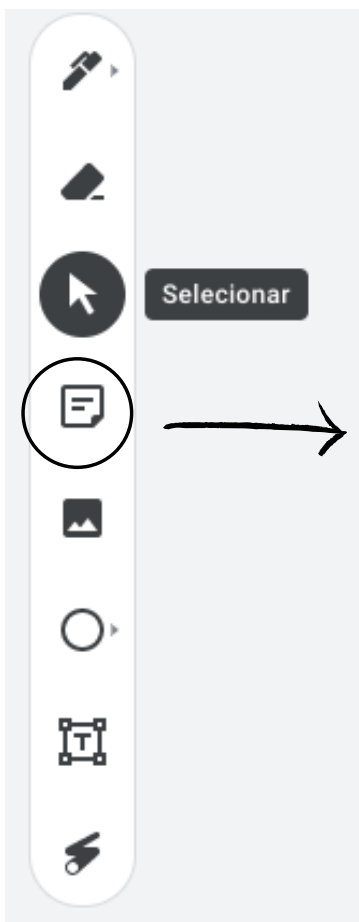




Selecione o que deseja dentro do seu Jamboard

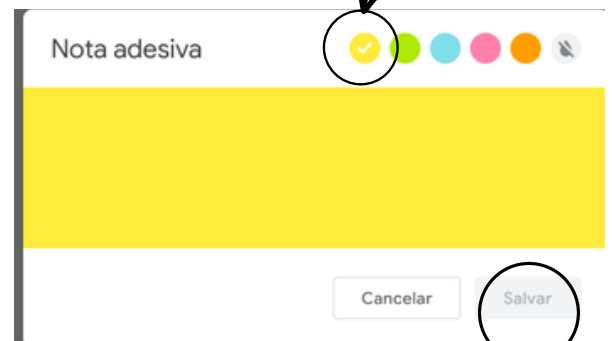
Várias opções de **figuras geométricas**.

Laser



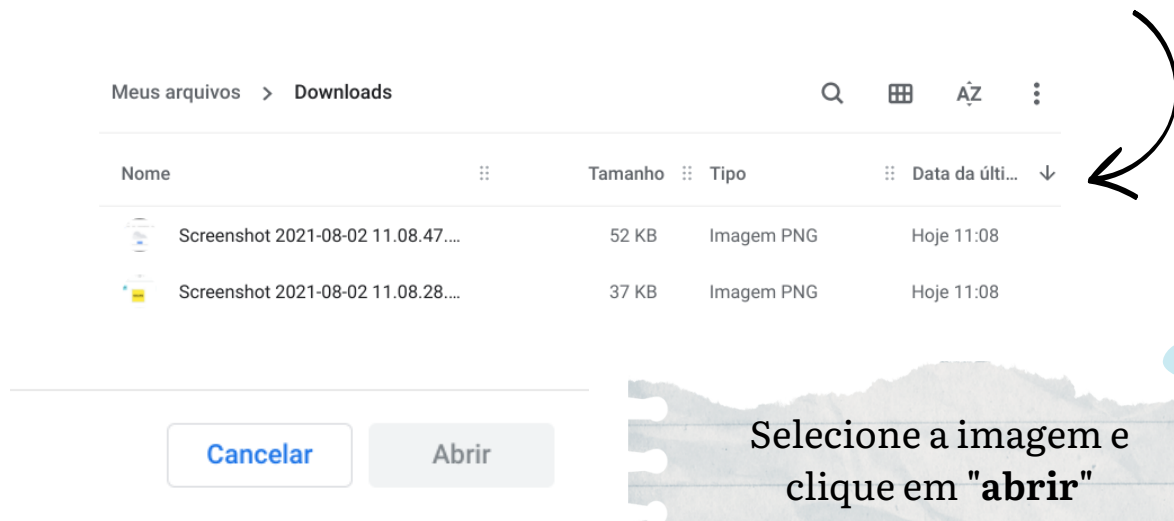
Opção de "post it"
Nota adesiva

Opções de **cores**

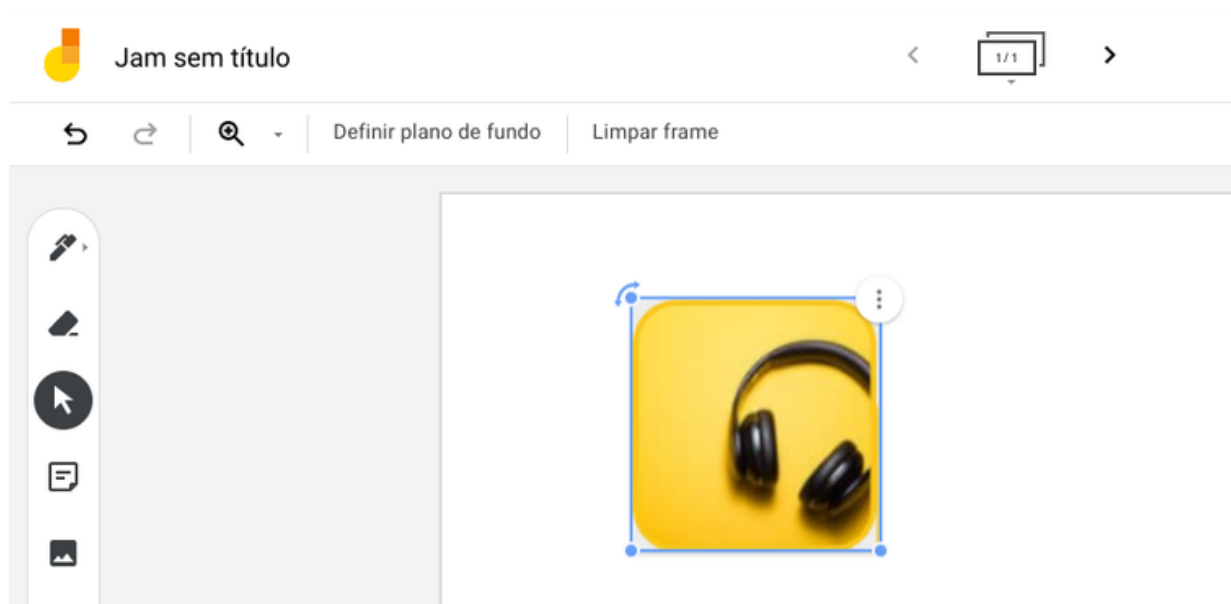


Ao salvar, automaticamente a **nota adesiva** aparece


OnLIFE



Após selecionar a imagem ou foto e clicar em "abrir", esse é o resultado:



Assim como a nota adesiva, a foto pode ser inclinada e ajustada.

Clicando novamente em  Várias opções de compartilhamento aparecem:



Clicando novamente em



Várias opções de compartilhamento aparecem:

É necessário permitir o uso da câmera

Tire uma foto usando a câmera do notebook

Clique aqui para **tirar a foto**.

Clique em **INSERIR**.

Clicando novamente em



Várias opções de compartilhamento aparecem:

Pesquisar direto no **Google**

Selecionar um arquivo

FAZER UPLOAD POR URL CÂMERA **PESQUISA DE IMAGENS GOOGLE** GOOGLE DRIVE GOOGI >

Google imagens

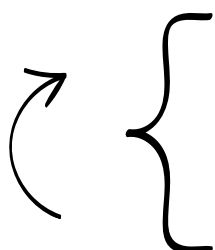
Clicando novamente em



Várias opções de compartilhamento aparecem:

Pesquisar direto no **Drive**

Imagens que compartilhadas com você



FAZER UPLOAD POR URL CÂMERA PESQUISA DE IMAGENS GOOGLE **GOOGLE DRIVE** GOOGI >

Meu Drive

Compartilhados comigo

Recentes

Com estrela

My Drive

Pastas

Nome ↑


Classroom

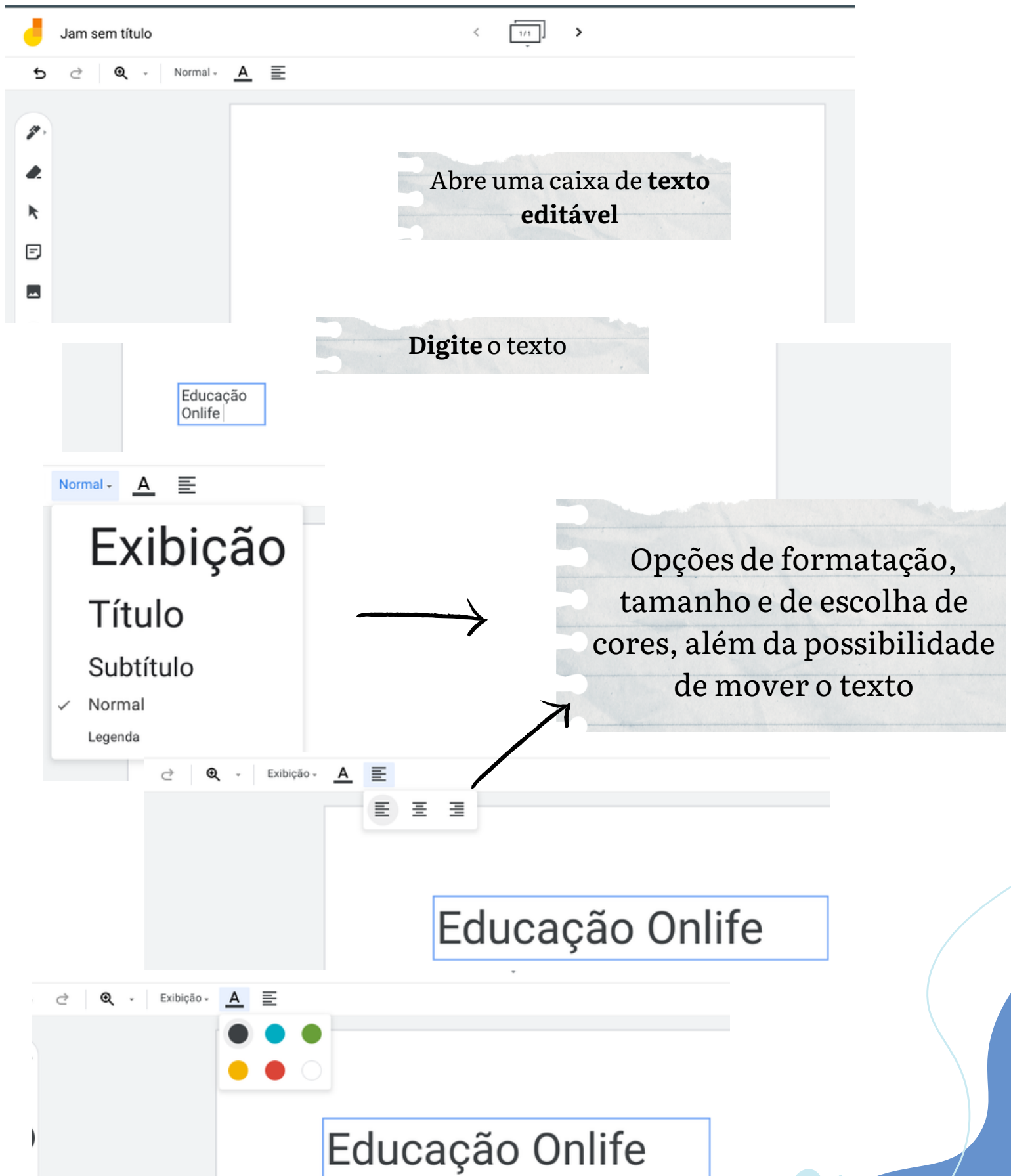
Jornada SMECD ...

Arquivos

ENCONTRO DIA 1/07/21 ÀS 19:00 VIA GOOGLE MEET

Formada de Estudos sobre: Educação Digital OnLIFE

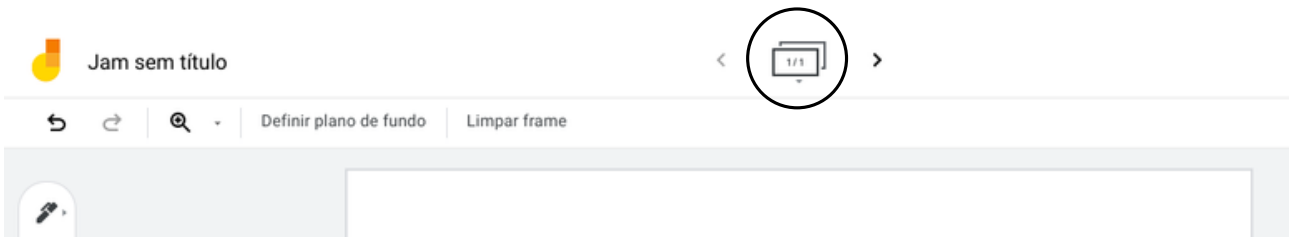
Clicando em  A caixa de Texto é mostrada



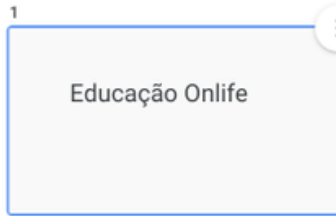
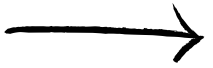
The image illustrates the process of creating and formatting a text box in a presentation software through four sequential screenshots:

- Top Screenshot:** Shows the initial state with a text box containing the text "Abre uma caixa de **texto** editável". A small icon in the top right corner indicates the text box is selected.
- Second Screenshot:** Shows the text box with the text "Digite o texto". A small text box containing "Educação Onlife" is shown to the left, indicating the text being entered.
- Third Screenshot:** Shows the text box with the text "Exibição Título Subtítulo". A dropdown menu is open on the left, listing "Normal" (checked) and "Legenda". An arrow points from this menu to a text box on the right containing "Opções de formatação, tamanho e de escolha de cores, além da possibilidade de mover o texto".
- Bottom Screenshot:** Shows the text box with the text "Educação Onlife". A color selection palette is open on the left, showing various color options.

É possível criar até 20 telas no Jamboard



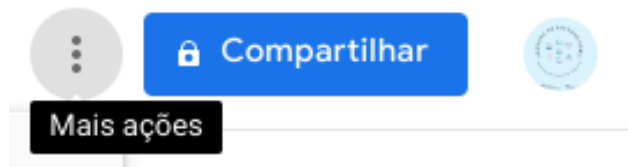
Cria mais telas antes ou depois



Permite duplicar ou excluir a tela



O Jamboard pode ser **compartilhado** com várias pessoas a partir do ícone



Edita o nome do arquivo



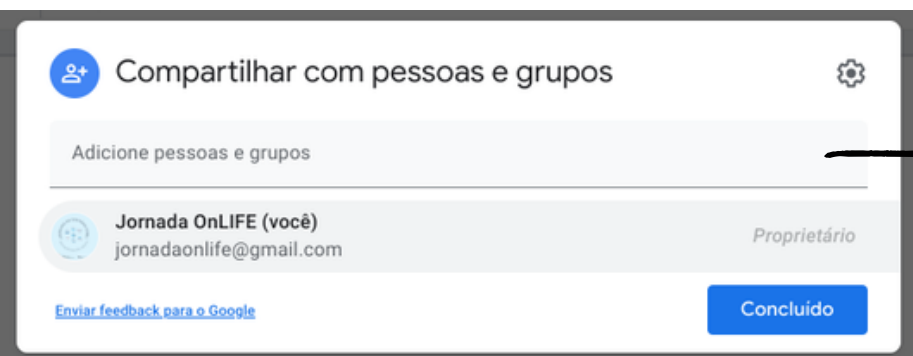
Salva a tela que for escolhida como uma imagem



Faz uma **cópia** que pode ser editada posteriormente



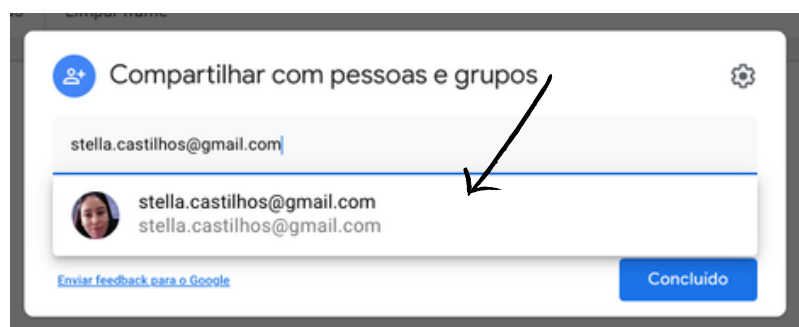
Baixa o Jamboard em formato **PDF**



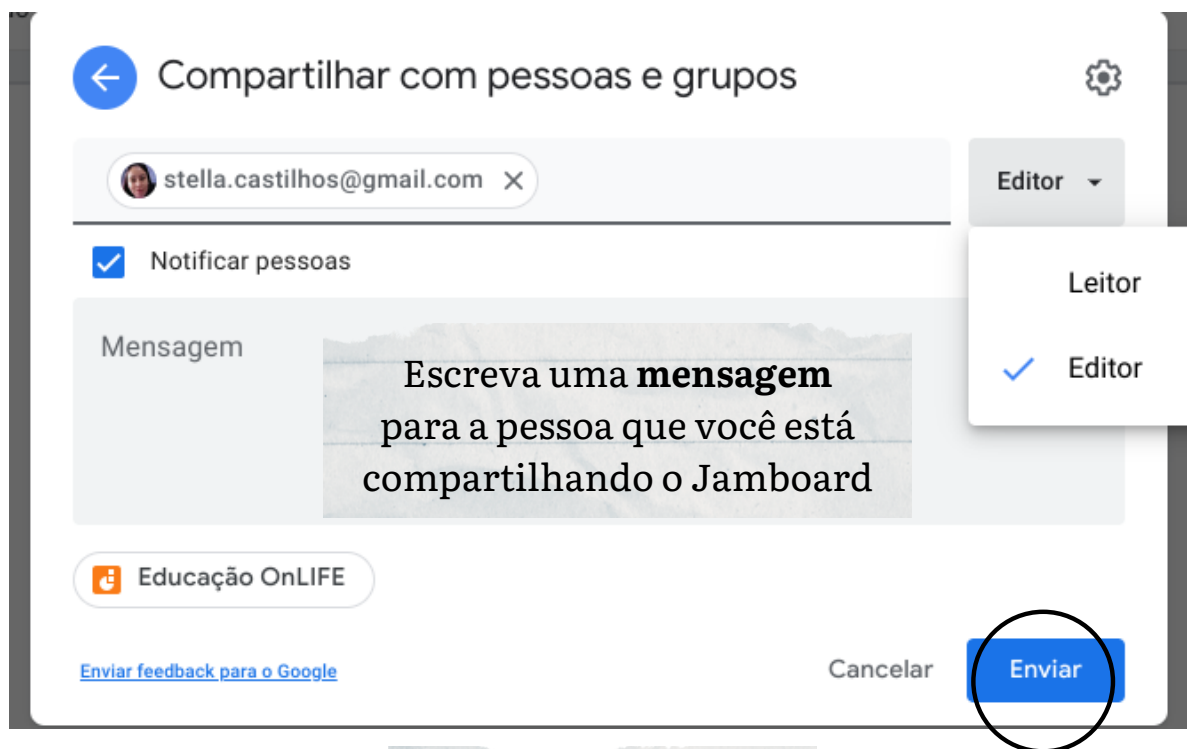
Adicione o e-mail para compartilhar o arquivo



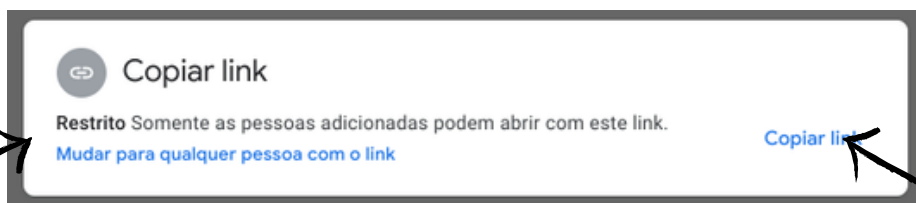
Clique no e-mail



Ainda é possível escolher se a pessoa que receberá o acesso será apenas **LEITORA** ou **EDITORA** do arquivo

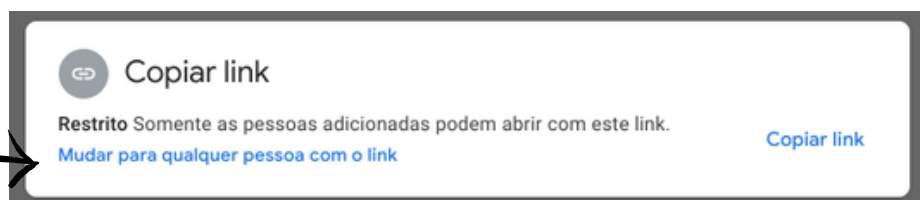


Clique em **Enviar**



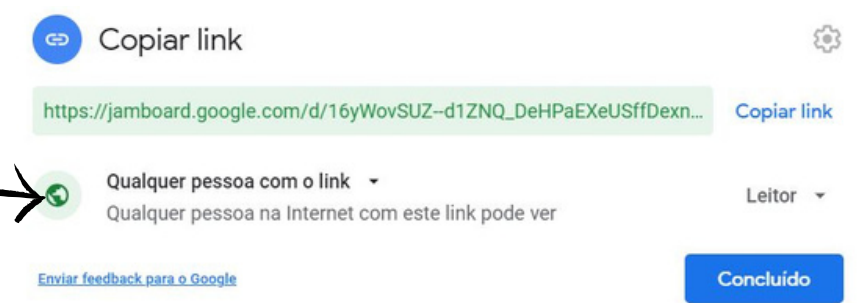
O link pode ser compartilhado de forma **restrita**, apenas quem você adicionar tem acesso

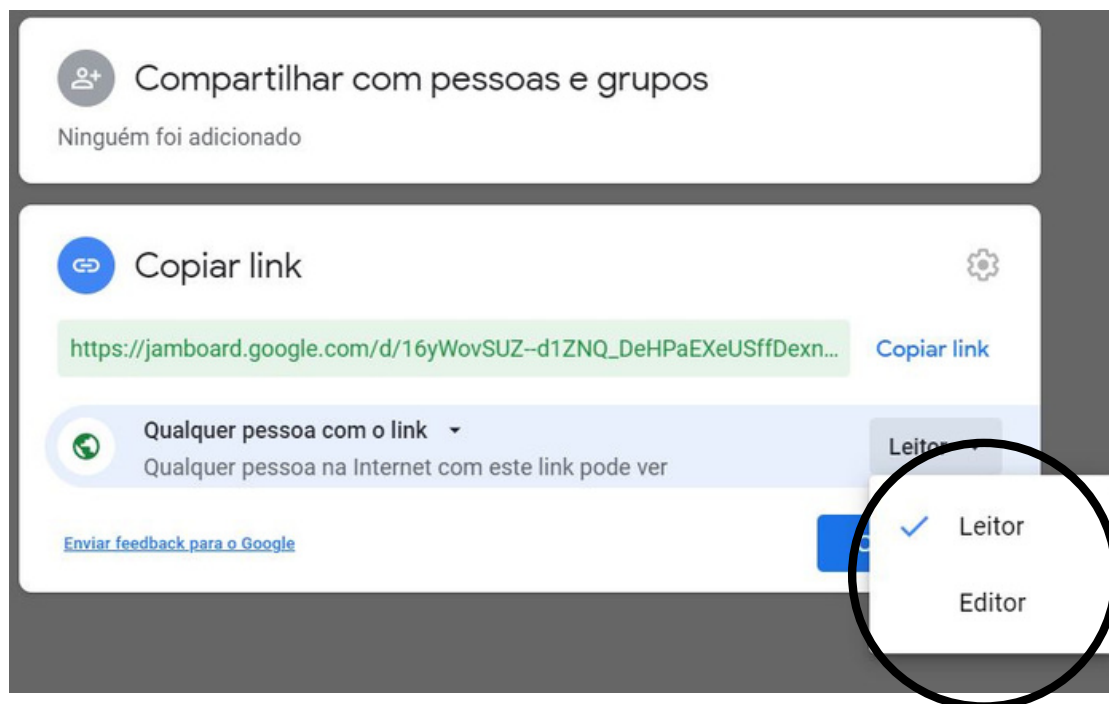
Copie o link e envie da forma que preferir



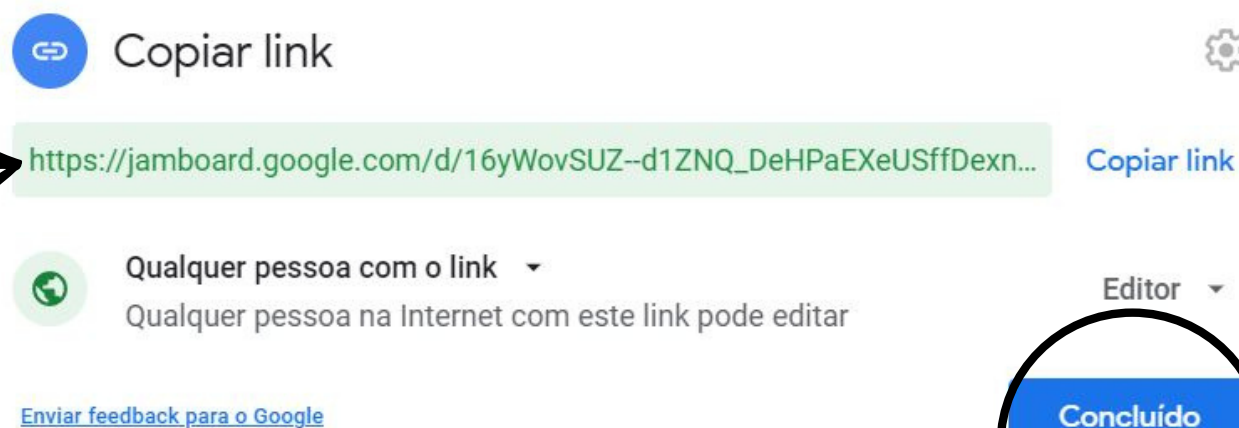
Para que qualquer pessoa com o link tenha acesso, **clique aqui**

Agora **qualquer pessoa com o link** pode ter acesso





Escolha se a pessoa que receber o link, vai poder apenas **ler** ou **editar** o Jamboard



Copie o link e encaminhe da melhor forma que preferir

Clique em **Concluído**.



REFERÊNCIAS



FELICE, Massimo. D. Redes sociais digitais, epistemologias reticulares e a crise do antropomorfismo social. Revista USP, (92), 6-19, 2012.

FLORIDI, Luciano (Ed.). The onlife manifesto: being human in a hyperconnected era. Oxford: Spriger, 2014.

KASTRUP, Virgínia. A cognição contemporânea e a aprendizagem inventiva. In: KASTRUP, Virgínia; TEDESCO, Silvia; PASSOS, Eduardo. Políticas da Cognição. Porto Alegre: Sulina, 2015. p. 91-110.

KASTRUP, Virgínia. Aprendizagem, Arte e Invenção. Psicologia em Estudo, Maringá, v. 6, n. 1, p. 17-27, jan./jun., 2001.

PAPER, Seymour Aubrey. Logo: computadores e educação. São Paulo: Brasiliense, 1985.

SCHLEMMER, Eliane. A cidade como espaço de aprendizagem: games e gamificação na constituição de Espaços de Convivência Híbridos, Multimodais, Pervasivos e Ubíquos para o desenvolvimento da Cidadania, 2020b. (Relatório de pesquisa, referente ao Edital: UNIVERSAL MCTI/CNPq No 01/2016. Número do Processo: 425903/2016-8.

SCHLEMMER, Eliane; OLIVEIRA, Lisiane César; MENEZES, Janaína. O habitar do ensinar e do aprender em tempos de pandemia e a virtualidade de uma educação OnLIFE. Revista Práxis Educaional, v. 17, n. 45, p. 1-25, abr./jun. 2021.

SCHLEMMER, Eliane; BACKES, Luciana; PALAGI, Ana. O habitar do ensinar e do aprender OnLIFE: vivências na educação comtemporânea. Abril. 2021.

SCHLEMMER, Eliane; DI FELICE, Massimo; SERRA, Ilka Márcia Ribeiro de Souza. Educação OnLIFE: a dimensão ecológica das arquiteturas digitais de aprendizagem. Educar em Revista, Curitiba, v. 36, e76120, 2020.



SOBRE OS AUTORES

Stela Castilhos Morigi dos Santos

Licenciada em Física (UPF) e Mestre em Ensino de Ciências e Matemática (UPF). Integrante do grupo de Pesquisa em Educação Científica e Tecnológica (GruPECT). Professora de Física, Química e Ciências do Instituto Educacional Girassol do município de Não-Me-Toque, RS.

Lattes: <https://lattes.cnpq.br/1276455809474572>

E-mail: stella.castilhos@gmail.com

Luiz Marcelo Darroz

Licenciado em Matemática (UPF). Licenciado em Física (UFSM). Especialista em Física (UPF). Mestre em Ensino de Física (UFRGS). Doutor em Educação em Ciências (UFRGS). Professor permanente do Programa de Pós-Graduação em Ensino de Ciências e Matemática (PPGECM) e membro do Grupo de Pesquisa em Educação Científica e Tecnológica (GruPECT).

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2775138857066526>

Email: ldarroz@upf.br

