



DESENVOLVIMENTO SOCIAL E EDUCACIONAL - MOBILE LEARNING -

Definição: O mobile learning (m-learning) é uma metodologia de ensino que proporciona um novo ambiente para alunos e professores, usando dispositivos móveis como plataformas para viabilizar o aprendizado.

Público alvo: Professores de quaisquer disciplinas; pedagogos ou alunos de licenciatura em qualquer área.

Documentos para inscrição: preenchimento da ficha de inscrição, (disponível na secretaria do IFAL), documento comprobatório da instituição de ensino ao qual está vinculado(a), cópia do RG e CPF.

Inscrições: 04 a 08 de novembro de 2019 na Secretaria do Campus Maragogi – IFAL, das 8h00 às 12h00 e das 13h00 às 17h00.

Resumo: O curso Desenvolvimento Educacional e Social visa a análise e o estudo das novas tecnologias digitais no ensino, como recurso de aprendizagem a partir de uma concepção articulada para atender a um estudante investigativo, que saiba resolver problemas, trabalhar em grupos e ser protagonista de seu aprendizado usando como ferramenta os aparelhos de tecnologia móveis. Investigação sobre o mobile learning e seus benefícios. O objetivo deste curso é realizar um estudo sistêmico com o auxílio de atividades práticas sobre o uso de aplicativos para aparelhos móveis e suas variadas formas de uso dentro de metodologias ativas para o ensino.

Vagas: 16 para o público externo e 4 para o público interno, o critério de seleção será a ordem de inscrição.

Matrícula: A lista com os nomes dos candidatos selecionados será divulgada a partir do dia 11/11/2019 no mural da secretaria do campus Maragogi – Ifal.

A matrícula será realizada na secretaria do Campus Maragogi - IFAL, no período de 11 a 14 de novembro de 2019 nos horários das 8h00 às 12h00 e das 13h00 às 17h00, bastando apresentar RG e CPF ou CNH.

Instrutores:

Prof. MSc. Cassiano Henrique de Albuquerque - [Currículo Lattes](#)

Prof. MSc. José Mateus Queiroz Sousa - [Currículo Lattes](#)

O Curso:

DATA	DIA	HORÁRIO	PROFESSOR	PLATAFORMA	DESCRIÇÃO
16/nov	sábado	8h00 às 12h30	Cassiano Henrique	Mentimeter	O Mentimeter é um recurso digital para criar interações em tempo real, como enquetes, nuvem de palavras ou coleta de perguntas. O grande benefício do Mentimeter é criar interações para grandes grupos e tornar isso visível para todos.
21/nov	quinta-feira	18h30 às 21h30	Cassiano Henrique	Padlet Wall	O Padlet é um site da Internet que permite que você colabore com outros usuários, fornecendo textos, fotos, links e outros conteúdos. Cada espaço colaborativo é chamado de "mural"
23/nov	sábado	8h00 às 12h30	Mateus Queiroz	Google Formulários	O Google Formulários é um serviço gratuito para criar formulários online. Nele, o usuário pode produzir pesquisas de múltipla escolha, fazer questões discursivas, solicitar avaliações em escala numérica, entre outras opções. A ferramenta é ideal para quem precisa solicitar feedback sobre algo, organizar inscrições para eventos, convites ou pedir avaliações.
28/nov	quinta-feira	18h30 às 21h30	Mateus Queiroz	Socrative	O Socrative é uma ferramenta de interatividade habilitada para tablets, laptops e smartphones. Funciona como um sistema de resposta inteligente que permitem que os professores conectem a sala por meio de uma série de exercícios e jogos educacionais
30/nov	sábado	Feriado estadual			
05/dez	quinta-feira	18h30 às 21h30	Cassiano Henrique	Spreaker	O Spreaker Studio, um aplicativo bem conhecido da empresa, permite gravar um podcast diretamente do seu dispositivo Android ou iOS, o que significa que você pode criar conteúdo em qualquer lugar e a qualquer hora.
07/dez	sábado	8h00 às 12h30	Cassiano Henrique	Flipgrid	O Flipgrid é uma plataforma que permite aos alunos discutir e responder a tópicos com vídeos em casa ou na sala de aula. O Flipgrid é semelhante ao processo popular de criar um vídeo de reação do YouTube para um determinado assunto ou notícia, e a plataforma é usada por alunos e professores em 180 países para desenvolver habilidades na era digital de criação e compartilhamento de conteúdo de vídeo.
12/dez	quinta-feira	18h30 às 21h30	Mateus Queiroz	Quizizz	O Quizizz é uma ferramenta digital online gratuita que possibilita a criação de questionários dinâmicos com a proposta de ensino gamificado. A proposta é adoção de um formato que condiz com as demandas educacionais atuais, que dialoga com anseios dos estudantes nativos digitais.
14/dez	sábado	8h00 às 12h30	Mateus Queiroz	Kahoot	Kahoot! é uma plataforma de aprendizado baseada em jogos, usada como tecnologia educacional em escolas e outras instituições de ensino. Seus jogos de aprendizado, "Kahoots", são testes de múltipla escolha que permitem a geração de usuários e podem ser acessados por meio de um navegador da Web ou do aplicativo Kahoot.

[LINK PARA O EDITAL](#)