Atividade de SAMR

Prof. Ms. Ricardo Ribeiro dos Santos

Em 2010, Ruben Puentedura criou o modelo SAMR (Substituição, Aumento, Modificação e Redefinição) para ajudar professores a refletirem sobre o uso da tecnologia em sala de aula.

Parte 1 – Substituição (S)

Em cada tarefa abaixo, escolha uma ferramenta digital (Google Docs, Canva, Kahoot, Google Forms, Jamboard, etc.) e descreva como ela substitui o método tradicional.

Tarefa 1 – Ficha de pesquisa de Ciências

Método tradicional: Ficha de papel com perguntas sobre o ciclo da água.

Ferramenta escolhida: Google Forms

Como substitui: Mesmas perguntas, agora em formulário digital.

Link do formulário: _____

Tarefa 2 – Ficha de leitura de Português

Método tradicional: Ficha de papel com perguntas sobre o conto "O Rapto das Cebolinhas".

Ferramenta escolhida: _____

Como substitui: _____

Link da ficha: _____

Tarefa 3 – Ficha de leitura de Inglês

Método tradicional: _____

Ferramenta escolhida: _____

Como substitui: _____

Link da ficha: _____

Tarefa 4 – Ficha de pesquisa de História

Método tradicional: _____

Ferramenta escolhida: _____

Como substitui: _____

Link da ficha: _____

Tarefa 5 – Ficha de pesquisa de Geografia

Método tradicional: _____

Ferramenta escolhida: _____

Como substitui: _____

Link da ficha: _____

Parte 2 – Aumento (A)

Em cada tarefa abaixo, o professor usa uma ferramenta digital para ampliar a aula. Pesquise e descreva como ela aumenta o método tradicional.

Tarefa 1 – Vídeo de Ciências

Método tradicional: Professor lê o texto do livro e explica o ciclo da água.

Ferramenta: Vídeo no YouTube

Como aumenta: _____

Link do vídeo: _____

Tarefa 2 – Vídeo de Português

Método tradicional: Professor lê o conto e pede que os alunos respondam à ficha.

Ferramenta: _____

Como aumenta: _____

Link do vídeo: _____

Tarefa 3 – Vídeo de Inglês

Método tradicional: _____

Ferramenta: _____

Como aumenta: _____

Link do vídeo: _____

Tarefa 4 – Vídeo de História

Método tradicional: _____

Ferramenta: _____

Como aumenta: _____

Link do vídeo: _____

Tarefa 5 – Vídeo de Geografia

Método tradicional: _____

Ferramenta: _____

Como aumenta: _____

Link do vídeo: _____

Parte 3 – Modificação (M)

Em cada tarefa abaixo, o professor usa uma ferramenta digital para transformar a aula. Pesquise e descreva como ela modifica o método tradicional.

Tarefa 1 – Jogo de Ciências

Método tradicional: Professor pede que os alunos leiam o texto.

Ferramenta: Kahoot

Como modifica: _____

Link do jogo: _____

Tarefa 2 – Jogo de Português

Método tradicional: Professor pede que os alunos leiam o conto.

Ferramenta: _____

Como modifica: _____

Link do jogo: _____

Tarefa 3 – Jogo de Inglês

Método tradicional: _____

Ferramenta: _____

Como modifica: _____

Link do jogo: _____

Tarefa 4 – Jogo de História

Método tradicional: _____

Ferramenta: _____

Como modifica: _____

Link do jogo: _____

Tarefa 5 – Jogo de Geografia

Método tradicional: _____

Ferramenta: _____

Como modifica: _____

Link do jogo: _____

Parte 4 – Redefinição (R)

Em cada tarefa abaixo, o professor usa uma ferramenta digital para criar algo que antes não era possível. Pesquise e descreva como ela redefine o método tradicional.

Tarefa 1 – Ficha de pesquisa de Ciências

Método tradicional: Ficha de papel com perguntas sobre o ciclo da água.

Ferramenta: Canva

Como redefine: _____

Link da ficha: _____

Tarefa 2 – Ficha de leitura de Português

Método tradicional: Ficha de papel com perguntas sobre o conto "O Rapto das Cebolinhas".

Ferramenta: _____

Como redefine: _____

Link da ficha: _____

Tarefa 3 – Ficha de leitura de Inglês

Método tradicional: _____

Ferramenta: _____

Como redefine: _____

Link da ficha: _____

Tarefa 4 – Ficha de pesquisa de História

Método tradicional: _____

Ferramenta: _____

Como redefine: _____

Link da ficha: _____

Tarefa 5 – Ficha de pesquisa de Geografia

Método tradicional: _____

Ferramenta: _____

Como redefine: _____

Link da ficha: _____

Parte 5 – Interpretação dos Dados

Prof. Ms. Ricardo Ribeiro dos Santos

Tarefa 1 – Jogo de Ciências

Método tradicional: Professor lê o texto do livro e explica o ciclo da água.

Ferramenta: Kahoot

Como aumenta: Vídeo no YouTube

Como modifica: Jogo no Kahoot

Como redefine: Ficha no Canva

Link do jogo: _____

Tarefa 2 – Jogo de Português

Método tradicional: Professor lê o conto e pede que os alunos respondam à ficha.

Ferramenta: Vídeo no Vimeo

Como aumenta: Vídeo no Vimeo

Como modifica: Jogo no Kahoot

Como redefine: Ficha no Canva

Link do jogo: _____

Tarefa 3 – Jogo de Inglês

Método tradicional: _____

Ferramenta: _____

Como aumenta: _____

Como modifica: _____

Como redefine: _____

Link do jogo: _____

Tarefa 4 – Jogo de História

Método tradicional: _____

Ferramenta: _____

Como aumenta: _____

Como modifica: _____

Como redefine: _____

Link do jogo: _____

Tarefa 5 – Jogo de Geografia

Método tradicional: _____

Ferramenta: _____

Como aumenta: _____

Como modifica: _____

Como redefine: _____

Link do jogo: _____

Parte 6 – Interpretação dos Dados

Prof. Ms. Ricardo Ribeiro dos Santos

Em cada tarefa abaixo, o professor usa uma ferramenta digital para interpretar dados. Pesquise e descreva como ela interpreta o método tradicional.

Tarefa 1 – Jogo de Ciências

Método tradicional: Professor lê o texto do livro e explica o ciclo da água.

Ferramenta: Kahoot

Como aumenta: Vídeo no YouTube

Como modifica: Jogo no Kahoot

Como redefine: Ficha no Canva

Link do jogo: _____

Tarefa 2 – Jogo de Português

Método tradicional: Professor lê o conto e pede que os alunos respondam à ficha.

Ferramenta: Vídeo no Vimeo

Como aumenta: Vídeo no Vimeo

Como modifica: Jogo no Kahoot

Como redefine: Ficha no Canva

Link do jogo: _____

Tarefa 3 – Jogo de Inglês

Método tradicional: _____

Ferramenta: _____

Como aumenta: _____

Como modifica: _____

Como redefine: _____

Link do jogo: _____

Tarefa 4 – Jogo de História

Método tradicional: _____

Ferramenta: _____

Como aumenta: _____

Como modifica: _____

Como redefine: _____

Link do jogo: _____

Tarefa 5 – Jogo de Geografia

Método tradicional: _____

Ferramenta: _____

Como aumenta: _____

Como modifica: _____

Como redefine: _____

Link do jogo: _____