|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| EduTEc 3 - Formação flexível, integrada e híbrida em Educação e ... | Horizonte: Grupo de Estudos e Pesquisas |  |

**Universidade Federal de São Carlos (UFSCar)**

**Curso de Especialização em Educação de Tecnologias (EduTec)**

**Trabalho de Conclusão de Curso (TCC)**

**Habilitação em Design Instrucional (Projeto e Desenho Pedagógico)**

**Síntese Reflexiva – Educação e Tecnologias – Relatório Final**

# Design Instrucional na Transformação Digital

**Thalita Souza Aragão Ramalho**

São Carlos – SP

2023

**Design Instrucional na Transformação Digital**

**Thalita Souza Aragão Ramalho**

**Sumário**

1. Apresentação e justificativa do tema: introduzindo o tema do TCC 3

2. Breve revisão de literatura sobre o tema da habilitação 6

3. Caracterização do especialista 13

*3.1. Perfil profissional do especialista 13*

*3.2. Importância da formação desse profissional 13*

*3.3. Principais saberes e competências do profissional 14*

*3.4. Tipos de atividades e funções principais do profissional 14*

*3.5. Principais desafios e dificuldades comuns do profissional 15*

4. Componentes mais essenciais realizados no EduTec 16

5. Ideias e propostas de aplicação pedagógica de tecnologias digitais 25

6. Reflexão pessoal sobre o tema tratado no TCC: síntese e recomendações 35

7. Referências 37

**Design Instrucional na Transformação Digital**

**Thalita Souza Aragão Ramalho**

**1. Apresentação e justificativa do tema: introduzindo o tema do TCC**

A transformação digital vem revolucionando a sociedade mundial em suas mais diversas vertentes. Seu impacto percute desde da forma de as empresas pensarem e venderem seus produtos à maneira como as pessoas se relacionam tanto presencial quanto virtualmente.

Neste sentido, não seria possível que tamanhas mudanças na forma de se pensar o mundo, de se comunicar e agir não gerassem reflexos na educação, tanto no que diz respeito à forma como se ensina, às metodologias empregadas, quanto ao modo como se aprende e, por que não dizer, na forma como são construídas e utilizadas as ferramentas pedagógicas disponibilizadas nos cursos, em especial na Educação a Distância.

Repensar a educação como um todo e a maneira como ela atua na nossa sociedade faz-se urgente em todas as esferas, mas isso se faz ainda mais relevante quando pensamos a Educação a Distância (EaD), que ganhou grande protagonismo nos últimos anos, com a ampliação de sua oferta para diferentes graus de ensino e também com os consideráveis avanços tecnológicos por ela alcançados.

A expansão da modalidade descortina uma série de oportunidades e é bastante favorável para os profissionais da educação, em especial para os professores e os designers instrucionais, que precisam estar atualizados com as novas perspectivas desse segmento, e que necessitam cada vez mais voltar seu olhar para as necessidades da sociedade e para as novas competências a serem desenvolvidas pelos alunos.

Nesse ínterim, tais profissionais precisam estar aptos para inserir as novas tecnologias no cerne da educação, para fazer o uso das redes sociais e demais mídias como ferramentas de ensino e para lançar mão de metodologias de ensino que façam uso da gamificação, da transmidiação, colocando a escola como pertencente à sociedade digital e ao movimento de transformação digital, da qual ela não pode se distanciar.

Numa sociedade em que a informação é cada vez mais presente na vida das pessoas, é preciso repensar a forma como ela está sendo utilizada para que consigamos parar de ser majoritariamente meros receptores e repassadores dessas “notícias” e possamos fazer uso consciente e inteligente delas, transformando-as em conhecimento. Nada disso é possível de ser feito se mantivermos os dogmas ultrapassados da educação, se não adotarmos as novas linguagens e as novas mídias como parte da metodologia do ensino, se não conectarmos os nossos alunos ao que está sendo ensinado, se não retirarmos os professores do pedestal dos únicos mantenedores do conhecimento e os conscientizarmos da verdadeira riqueza que o processo de ensino e aprendizagem pode ter que é o da troca e construção de conhecimento que ambos os personagens, professor e alunos, podem protagonizar quando o professor passar a ser um facilitador nesse processo.

Neste Trabalho de Conclusão de Curso procuramos analisar e apresentar algumas dessas ideias e caminhos, sem, contudo, termos a intenção ou mesmo a possibilidade de esgotar o assunto. Para isso, elencamos alguns dos componentes que julgamos substanciais para a base desse profissional, trazendo a fundamentação de teóricos da área, voltada para as especificidades e particularidades inerentes à modalidade de Educação a Distância.

No primeiro capítulo, selecionamos os referenciais teóricos do tema, que consideramos fundamentais para serem utilizados como conceitos-base a serem empregados nos projetos e desenhos pedagógicos que pretendemos sugerir e as respectivas ferramentas a serem neles empregadas, visando que os designers instrucionais as tenham como inspirações em suas práticas profissionais, de forma a terem a flexibilidade e as competências necessárias ao bom desenvolvimento das atividades que sua função exige.

Em seguida, trouxemos a síntese descritiva dos componentes que julgamos primordiais à instrução desse profissional, que como será possível notar, caminham para um viés muito mais prático do que teórico, além de delinearmos a forma como esses componentes contribuem para o bom desenvolvimento de um trabalho de DI.

No terceiro capítulo, elencamos as propostas de atividades práticas com a utilização de tecnologias educacionais que têm a gamificação, a transmidiação e o viés de transformação digital como ponto de partida e de inserção na sociedade digital, ao fazerem uso das diversas mídias e colocarem o aluno como protagonista de seu processo de aprendizagem, promovendo a integração dos alunos e potencializando sua aprendizagem.

Concluímos oferecendo um panorama geral sobre nossa experiência nessa jornada de estudos e as reflexões que se consolidaram durante o percurso.

**2. Breve revisão de literatura sobre o tema da habilitação**

O mundo vem passando por inúmeras mudanças nos dois últimos séculos e isso ganhou ainda mais amplitude nas últimas décadas, quando entramos em um novo paradigma sociocultural, através do qual é possível diferenciar e traçar paralelos entre a sociedade industrial da época da Revolução Industrial e a sociedade digital, da qual fazemos parte.

Ainda na década de 1970 esse processo de mudança de caráter social vinha sendo estudado por Daniel Bell, que chamou de “sociedade da informação” aquela que deixou de ter como característica o consumo de aquisição de produtos industrializados para passar a adquirir serviços, tornando a informação um de seus principais produtos(Bell, 1979).

Por sua vez, e adicionalmente, Peter Drucker (Drucker, 1969), a partir do conceito de “sociedade do conhecimento”, insere uma nova perspectiva dos rumos sociais ao colocar em destaque que a capacidade de conhecimento que uma sociedade poderia produzir seria o diferencial socioeconômico das próximas gerações.

A partir desses conceitos e trazendo para os dias atuais, é possível perceber que informação e o conhecimento gradativamente foram ganhando espaço e relevância não só na esfera econômica de um país, mas na vida pessoal de cada indivíduo que habita esse mundo. Seja via rede social, internet, televisão, jornal etc., somos constantemente bombardeados por informações. Elas estão em todos lugares e servem para os mais diversos fins, inclusive para desinformar. Mas será que sabemos utilizar devidamente essas informações? Será que estamos preparados, de fato, para viver num mundo que não para, onde estamos em todos os lugares e ao mesmo tempo em lugar nenhum, em que tudo muda a cada segundo, fazendo com que a velocidade como as informações circulam seja extrema e infinita? Mais importante que tudo: será que sabemos transformar informação em conhecimento?

Partindo desses questionamentos, faz-se necessário entendermos a sociedade em que vivemos. Hoje já podemos dizer que estamos inseridos numa cultura digital, na qual o que é real e o que é virtual muitas vezes pode ser confundido, onde o digital está inserido majoritariamente no dia a dia das pessoas, seja na esfera pessoal, profissional, social, política ou econômica, numa verdadeira transformação digital.

Tal transformação leva a digitalização social, a qual é sustentada por pilares importantes, como mobilidade, tempo real, big data, universalização da Internet e Internet das Coisas (IoT). Esta última, inclusive, é um excelente exemplo de integração entre a tecnologista e a vida das pessoas, por justamente buscar materializar o digital em suas vidas, integrando as experiências cotidianas ao universo digital.

Essa integração de experiências em adição aos avanços tecnológicos e a facilidade de acesso a dispositivos como computadores, celulares, tabletsetc. são as principais marcas dessa cultura digital, tendo os jovens como os maiores impactados, em especial devido ao engajamento gerado por essa faixa etária nas experiências proporcionadas pelas redes sociais, que transformaram, inclusive a natureza dessas relações sociais.

Esse processo geraria o que DOUEIHI (2008) chama de “digitalização das relações, a partir da qual são estabelecidas novas formas de se comunicar e introduzidos novos códigos de ética que, por sua vez, impactam no comportamento das pessoas”. O impacto dessas novas formas de interações social é tamanho que culminam em interações socio virtuais, que, por sua vez, serviriam de interface comportamental tanto em tempo real (síncrono), quanto de forma assíncrona ou até mesmo por meio de tecnologias de imersão virtual, o que possibilitaria sair da realidade física para mudar virtualmente tempo e local, possibilitando ir além das fronteiras da realidade física que oferece uma experiência visual, auditiva e cinestésica.

Dado o caráter disruptivo dessa transformação digital, mas ainda recente e em constante construção, bem como seu impacto na nossa sociedade, ainda não se tem um consenso sobre como caracterizá-la. Mas destacamos algumas definições:

Marc Sauvage (2018) define transformação digital como: “***l’utilisation de toutes les technologies digitales disponibles, afin d’améliorer les performances des entreprises, et contribuer à une élévation globale du niveau de vie[[1]](#footnote-1)”.***

Para Castells (2000), a cultura digital compreende seis elementos básicos:

1. Habilidade para comunicar a partir de uma linguagem comum digital;
2. Habilidade para comunicar desde o local até o global em tempo real e, vice-versa, para poder expandir o processo de interação;
3. Existência de múltiplas modalidades de comunicação;
4. Interconexão das redes digitalizadas de bases de dados, com sistema de armazenamento e recuperação de dados;
5. Capacidade de reconfigurar as diferentes camadas dos processos de comunicação;
6. Trabalho em rede, colaboratividade, mente coletiva.

Por fim, mas não menos importante, para David L. Rogers

“A transformação digital não tem a ver com tecnologia – tem a ver com estratégia e novas maneiras de pensar. Transformar-se para a era digital exige que o negócio atualize sua mentalidade estratégica, muito mais que sai infraestrutura de TI. (…) A transformação digital exige uma visão holística da estratégia de negócios.” (ROGERS, 2021, p.12)

Traçando paralelos e aproximando tais conceituações à educação, é preciso, antes de mais nada, entender que o processo de ensino-aprendizagem, tal qual ainda é majoritariamente empregado nas instituições de ensino no Brasil, não se faz há muito viável. A escola conteudista, na qual o professor é o detentor de todo o conhecimento e os alunos atuam como meros receptores de conteúdos, faz parte da mentalidade e das necessidades da sociedade industrial, que em pouco ou nada se conectam com as realidades e necessidades da sociedade digital, não preparando os alunos nem para o mercado de trabalho em si, nem para a vida em geral.

Nessa perspectiva, a transformação digital remete à educação digital, na qual o acesso à informação propiciado pela sociedade digital utilizados de maneira correta por meio de metodologias de ensino que se comunicam com o mundo digital, pode propiciar aos indivíduos traçar trajetórias profissionais não mais de natureza meramente operacional, mas sim como “trabalhadores do conhecimento”, para usar o termo sugerido por Drucker, ou seja, como agentes criativos, críticos, com habilidades computacionais, comportamento empreendedor e inovador, independentemente de sua atuação ser como empregado ou como empregador na sociedade digital.

Nessa educação digital, surge a necessidade de desenvolvimento de três novas competências, que, segundo os professores MOSER e MARTINS (2021) seriam: Gestão de Aprendizagem, Desenvolvimento do Pensar Inteligente e do Agir Inteligentemente.

Pela primeira entende-se que o processo de aprendizagem precisa ser constante, que sua gestão precisa estar vinculada a objetivos precisos, e ser contextualizada e praticada, pois é na situação de exercício que se sentiria a necessidade de aprender algo, o agir e o atuar de modo adequado.

Já a segunda competência, Desenvolvimento do Pensar Inteligente, estaria relacionada à necessidade de se aprender a solucionar problemas, que eliminaria o modelo tradicional de educação no qual existe uma dependência do professor para se aprender algum conteúdo, o que é oposto às necessidades de formação para a criatividade e proatividade necessária para a vida profissional no século XXI. Dessa maneira, os jovens precisam ser formados para a autoaprendizagem, coautoria e aprendizagem em redes colaborativas.

Por fim, a competência do Agir Inteligentemente, seria a de fomentar nos alunos a necessidade de desenvolverem uma mentalidade empreendedora. Considerando que viveremos numa sociedade cada vez mais conectada em rede, na qual a comunicação pessoal é muito importante e o conhecimento não é definitivo e deve ser coconstruído, faz-se necessário fomentar nesses jovens a habilidade de solucionar problemas de modo colaborativo e em sinergia com seus pares. Isso porque a automação e a inteligência artificial vão exigir deles mais habilidades de pensamento e de relações interpessoais como condição para que consigam acompanhar a rapidez com a qual a tecnologia é desenvolvida.

O desafio passa a ser, também, o de integrar as tecnologias digitais de comunicação e informação aos currículos escolares, com vistas a tornar a aprendizagem atraente e significativa aos estudantes, que passam a ter um papel central nos processos de aprendizagem, com participação ativa nessa jornada.

Nesse sentido, a mudança nos comportamentos ocasionada pelo uso das tecnologias digitais cria inúmeras possibilidades de ampliação dos conhecimentos a serem construídos, bem como uma diversificação na forma de fazê-lo. Considerando a variação de vídeos e demais conteúdos que tratam sobre diferentes temas presentes na internet e nas redes sociais em geral, a informação em si já se encontra de antemão a disposição dos alunos, que, portanto, não precisam mais exclusivamente dos professores e dos materiais didáticos para adquiri-la. A mesma lógica pode ser aplicada para o professor, que goza agora de uma variedade de outras fontes para utilizar em suas aulas.

Isso nos remete ao que Rogers diz quando conceitua que a transformação digital “tem a ver com estratégia e novas maneiras de pensar”. O processo de ensino-aprendizagem tem que buscar novas lógicas, novas metodologias, novas formas de pensar, de ensinar e de aprender, com foco na comunicação em todas as suas modalidades, na interconexão das redes, na colaboração entre os pares, na construção das novas habilidades e competências.

Segundo Perrenoud (2000; 2001, p. 114), ao professor não basta ter conhecimento tecnológico ou ser habilidoso no uso de *softwares*, mas sim ter o conhecimento pedagógico necessário para utilizar de maneira eficiente a tecnologia e para fazer uma leitura crítica das informações que se apresentam desorganizadas e difusas na rede. Seria, portanto, nesse momento que a informação deixaria de ser apenas um dado ou instrumento e se transformaria em conhecimento.

O conhecimento e a aplicação da convergência midiática, nesse ponto, se fazem necessários, até porque seu impacto em nossas vidas já não pode ser negado, nem sequer relativizado. Partindo do que foi dito por Lisa Gitelman, em Jenkins (2009), a convergência seria, entre outras questões, “um conjunto de práticas, sociais e culturais e de relações sociais, econômicas e materiais que cresceram em torno da tecnologia”, ao que ela denomina protocolos.

Para Jenkins (2009), chamamos de **convergência midiática**

“O fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, a cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e o comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de comunicação que desejam”.

Apesar de ter surgido da tecnologia, a convergência midiática não se limita mais à ela, atuando atualmente em diversos campos da vida de cada indivíduo e com um impacto tão profundo que já teria alterado a lógica pela qual as pessoas processam as informações e interagem entre si, tendo criado com isso um novo protocolo de como se comportar e interagir nos âmbitos social, político e cultural. Trata-se de uma transformação cultural, à medida que os indivíduos são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos de mídia dispersos.

Considerando essa questão, o processo de produção de conhecimento não poderia se constituir de maneira segregada, aleia a essa nova realidade. Afinal, o que é o conhecimento e para o quê ele se daria se não estiver conectado ao contexto sócio-político e cultural no qual está inserido?

Para ajudar nessa reflexão, Jekins também nos brinda com o conceito de **narrativa transmídia**, que entendo como essencial para se pensar a produção do conhecimento na cultura digital. Isso porque ela depende da participação ativa de **comunidades de conhecimento**, integrando múltiplos textos para criar uma narrativa tão ampla que não pode ser contida em uma única mídia. Aqui cada novo texto, que pode funcionar tanto *on* como *offline,* contribui de maneira distinta e valiosa para o todo e cada meio participa com o que faz de melhor.

Traçando um paralelo para a produção de conhecimento, não é possível mais pensa-lo como sendo detido por uma só pessoa ou algum outro tipo de exclusividade de produção. Faz-se necessária a integração de vários “conhecimentos” para que um novo seja produzido, cada um contribuindo com o que faz de melhor. É a interdisciplinaridade em grau profundo, por assim dizer.

Nas escolas e instituições de ensino em geral, o professor passa a ter o papel de facilitador do conhecimento, podendo produzir conteúdo e utilizar também os já existentes em diversas mídias como forma de trilhar e guiar o aprendizado dos seus alunos, incentivando-os a participar ativamente de seu processo de aprendizagem através de reflexões e debates que os ajudarão a desenvolver um olhar crítico e as competências almejadas.

Ao trabalhar com diferentes mídias também se torna possível atrair diferentes perfis de aprendizagem dos estudantes, tornando esse processo mais personalizado. Os estilos de aprendizagem, de acordo com Alonso, Gallego e Honey (2002), com base nos estudos de Keefe (1998), são traços cognitivos, afetivos e fisiológicos que servem como indicadores relativamente estáveis de como os alunos percebem, interagem e respondem a seus ambientes de aprendizagem. Ao possibilitarmos que o perfil de aprendizagem de um aluno seja contemplado em aula, ampliamos as capacidades dos indivíduos para que a aprendizagem seja um ato motivador, prazeroso, fluente, comum e cotidiano.

Destaca-se aqui também a importância de trabalhar em diversos vieses as múltiplas mídias existentes, para que os alunos se tornem cidadãos capazes de distinguir o que é fidedigno do que não é, num mundo cada dia mais pós-verdade, onde narrativas são construídas ao léu, sem critérios e responsabilidade. A ideia aqui é desenvolver um modelo de educação mais cooperativo, participativo e integrativo.

**3. Caracterização do especialista**

***3.1. Perfil profissional do especialista***

O designer instrucional é responsável por planejar todo o projeto e desenho pedagógico de um curso, projetando soluções para problemas educacionais específicos.

Cabe a ele, por exemplo, planejar a estrutura das trilhas de aprendizagens, o desenvolvimento e utilização de métodos, técnicas, atividades, materiais, produtos e tudo o mais que for relacionado ao planejamento didático desse curso, com o intuito de facilitar o processo de aprendizagem do aluno, facilitando, assim, que ele conquiste novas competências e habilidades.

Mais especificamente, o DI é o responsável, em conjunto aos professores da disciplina, pela adequação dos conteúdos da disciplina às várias mídias adotadas no curso, com cuidado especial à elaboração pedagógica das atividades e desenho da mediação e interação entre os sujeitos envolvidos. O projetista trabalha em parceria com o docente-autor, docente-formador e, também, com seus colegas de equipe multidisciplinar, especialmente os editores de ambientes virtuais, na organização do material didático no ambiente virtual de aprendizagem, sendo, portanto, um personagem primordial para a qualidade do curso em desenvolvimento.

***3.2. Importância da formação desse profissional***

O DI é um profissional essencial para a qualidade do curso oferecido na modalidade EaD, entre outros motivos, pelo fato de ele servir como “ponte” entre o especialista da área do curso que está sendo trabalhado e toda a equipe de produção deste material (programadores, pedagogos, conteudistas, técnicos de informática, etc.). Sua visão deve ser abrangente com foco em alcançar os objetivos instrucionais propostos.

Além disso, a atuação do Designer Instrucional é fundamental para assegurar o equilíbrio entre educação, comunicação, tecnologia, conteúdos e gestão de  
processos. Tamanha é sua relevância que alguns autores consideram o DI como um membro efetivo da polidocência, merecendo inclusive atenção especial.

***3.3. Principais saberes e competências do profissional***

As competências do designer instrucional abrangem três áreas do conhecimento: ciências humanas, ciências da informação e da administração. Essas competências são desenvolvidas por meio de uma formação interdisciplinar combinada à experiência prática de cada profissional.

Além disso, é este profissional que será capaz de analisar as necessidades de treinamento, descrever o perfil dos alunos, mapear as aprendizagens necessárias, projetar soluções cabíveis em relação às implicações e dados levantados e acompanhará a implementação e avaliação do projeto final de DI.

***3.4. Tipos de atividades e funções principais do profissional***

Os campos de atuação do DI podem ser tanto aqueles em que a educação é atividade-fim quanto aqueles em que a educação é atividade-meio.

Os campos atividade-fim são aqueles em que a educação é a principal atividade das pessoas, grupos ou instituições na qual o DI atua, sem a qual a empresa não existiria. Nele estão as instituições do ensino de todos os níveis pedagógicos (fundamental, médio, superior, profissionalizante, educação especial, EJA, formação de docentes), instituições de ensino de idiomas, música, atividades esportivas, as editoras de livros didáticos, os fabricantes de jogos eletrônicos educativos, softwares educacionais, desenvolvedores de e-learning, entre outros.

Já os campos em que a educação é atividade-meio, o foco recai sobre a educação corporativa, ou seja, a educação apoia a atividade-fim dessa instituição. Como exemplo temos as ações educacionais promovidas por ONGs, programas de  
educação executiva, de desenvolvimento gerencial, treinamento de colaboradores, distribuidores, representantes, órgãos de administração pública, associações, sindicatos etc.

***3.5. Principais desafios e dificuldades comuns do profissional*** *(quais desafios ou dificultadores são normalmente enfrentados pelo especialista?)*

Como principais desafios/dificuldades para o desenvolvimento do trabalho do DI temos a falta de integração, comprometimento, engajamento e sintonia entre as equipes multidisciplinar que atuam nos projetos, que precisam entender que o trabalho de um reflete no do outro no que se refere a prazos, qualidade do material desenvolvido etc. Outras questões importantes que podem trazer dificuldades para o DI são a falta de investimento das IES nos projetos desenvolvidos, falta de treinamento das equipes e a falta de feedback dos gestores.

**4. Componentes mais essenciais realizados no EduTec**

***Primeira Síntese: Experiência formativa***

***:. Nome do componente:***

Gestão pedagógica em Educação a Distância

***:. Descrição do componente realizado:***

A partir do questionamento sobre o que é ser um bom gestor pedagógico e quais sãos suas principais ações, o componente busca nos mostrar as principais características e requisito que permeiam o trabalho de um gestor pedagógico na EaD, tanto no que se refere à sua formação e requisitos para atuação no cargo, quanto sobre sua rotina profissional e desafios, passando por questões como gerenciamento de equipe multidisciplinar, organização do sistema de tutoria, criação de materiais didáticos e todas as demais estruturas que compõem um curso na modalidade a distância.

***:. Reflexão pessoal sobre a experiência formativa no componente:***

O trabalho de um gestor pedagógico compreende muitas etapas e processos: organização e gestão de processos de trabalho, montagem de cursos, gestão de equipes, formação e qualificação de equipes, atendimento do aluno entre muitas outras questões diárias.

Apesar de não trabalhar diretamente como um gestor pedagógico, para um Designer Instrucional, aprender sobre gestão pedagógica e a atuação do coordenador de curso possibilita uma visão mais abrangente sobre todos os processos que permeiam a EaD. Ao entender o quanto cada uma dessas etapas, equipes e elementos são relevantes e fazem parte de um todo muito maior, que visa entregar resultados que realmente impactem a vida dos alunos, o DI pode se tornar ainda mais participativo e colaborativo em suas ações de trabalho, já que, apesar de necessitar estar em contato com diversas equipes para executar seu trabalho, ele normalmente tem apenas uma visão parcial dos processos.

Além disso, entender essa questão pode também ocasionar um crescimento em sua carreira, já que muitas das características de um gestor pedagógico também são necessárias para o trabalho do DI, e assim ele poderia trabalhar melhor essas habilidades e competências. O gestor pedagógico deve ser um profissional versátil, adaptativo, com foco nos resultados, atualizado sobre as práticas pedagógicas e as tecnologias educacionais e que tenha facilidade para trabalhar em equipe e liderar grupos, tal como o DI, porém em uma esfera amplificada, logicamente.

***Segunda Síntese: Experiência formativa***

***:. Nome do componente:***

Personalização da aprendizagem com os estilos de uso do virtual

***:. Descrição do componente realizado:***

O Componente Curricular nos apresenta os estilos de aprendizagem e trata dos estilos de uso do espaço virtual, identificando os elementos e características, que são a transposição da teoria dos estilos de aprendizagem para os espaços on-line e, por fim, sua aplicação com o uso das tecnologias em contextos de Educação a Distância.

***:. Reflexão pessoal sobre a experiência formativa no componente:***

Pensar em educação é entender que cada aluno tem necessidades especificas, que passam pelas facilidades e dificuldades do seu processo de aprendizagem.  
Porém, o fato é que, muitas vezes, os professores, mesmo nas aulas presenciais, espelham em sua didática a forma como eles mesmos aprendem, sem considerar como seria melhor fazê-lo com os seus alunos, dentro das especificidades de cada um deles.

Nesse sentido, refletir sobre a personalização da aprendizagem é essencial para atender as diferenças e ampliar o potencial de aprendizagem dos estudantes. Assim, ao identificar qual é o estilo de aprendizagem de cada aluno e proporcionar ferramentas de aprendizagem que vão ao encontro desses estilos, o professor se tornar realmente um facilitador desse processo, o que possibilitará atingir o objetivo maior da educação, que é o de fomentar o desenvolvimento e crescimento de todos.

Se tal personalização já sempre se fez necessário, em um mundo no qual as pessoas buscam cada vez mais um atendimento personalizado, ter suas características individuais de aprendizagem levadas em consideração, essa questão se torna cada vez mais mister.

Quando falamos em Ensino a Distância, tal necessidade se amplia significativamente, o que nos leva aos estilos de uso do espaço virtual, essenciais para o DI na elaboração de estratégias didáticas e na organização pedagógica dos espaços on-line, para facilitar e ampliar as competências de aprendizagem do estudante.

Juntos, estilo de aprendizagem e estilo de uso do espaço virtual, se bem compreendidos e utilizados, criam as condições necessárias e ideias para tornar a EaD não uma forma de "educação em massa", de puro e simples "empacotamento" do ensino, mas uma forma de possibilitar e de otimizar o olhar para cada aluno, atendendo suas necessidades no mundo da educação "virtual" de qualidade.

***Terceira Síntese: Experiência formativa***

***:. Nome do componente:***

Gamificação, transmidiação e aprendizagem

***:. Descrição do componente realizado:***

Mais do que só pensar em como utilizar os recursos mais avançados do mercado na sala de aula, a proposta deste componente é refletir a forma como nos apropriamos das tecnologias das quais já dispomos, para além da fala, da expressão corporal e do texto escrito.

O ensino, como todas as áreas no mundo, vem passando por um processo de transformação que visa rever e ressignificar suas práticas educacionais, bem como criar novas práticas, visando alcançar as novas realidades, a forma como entender e lidar com o outro e com o mundo, cada vez mais digital e interconectado.  
Assim, as novas dinâmicas de sincronicidade, presencialidade, docência e participação culminam em novos conceitos, usos e percepções pedagógicas, a partir das quais é possível ressignificar e propor novos formatos de planejamento, aplicação e avaliação de conteúdos didáticos que se apropriem dessas novas características que as mídias, principalmente as de cunho digital, oferecem.

Nesse sentido, a gamificação e educação transmídia buscam se integrar a essa nova perspectiva de ensino, e é sobre isso que essa disciplina se debruça.

***:. Reflexão pessoal sobre a experiência formativa no componente:***

Uma das metas do Design Instrucional é propor o uso das melhores ferramentas pedagógicas para o ensino dos conteúdos propostos, de forma que os mesmos facilitem o processo de ensino-aprendizagem. Por outro lado, se olharmos as taxas de evasão, perceberemos que um dos maiores desafios da EaD após a criação do curso e seu oferecimento aos alunos, é que os mesmos se mantenham ativos, participativos e engajados ao longo de toda a jornada criada.

Nesse sentido, a gamificação e a transmidiação têm muito a ajudar. A gamificação como ferramenta pedagógica prevê o uso de mecânicas, dinâmicas, estilo e pensamento de jogos em contextos educacionais como meio para resolução de problemas e engajamento dos sujeitos da aprendizagem. A curva de aprendizagem, por exemplo, pode ser aplicada através de tarefas cujo nível de dificuldade aumenta conforme aumentam as habilidades do aluno ao longo dessa jornada, mantendo assim um nível de desafio coerente com a evolução do aluno ou da turma.

Adotar um ensino gamificado, no entanto, não e resume a adotar sistemas de pontuação, classificação e de conquistas após passagens de níveis, muito embora tais elementos constituam-se como mecanismos viáveis. As ações da gamificação devem ser entendidas como maneiras de aumentar o engajamento de forma criativa, aumentando com isso também as potencialidades dos alunos nas superações de obstáculos e melhor aproveitamento dos objetivos pedagógicos que permeiam o curso ou a disciplina estudada.

A transmidiação viria, nesse sentido, como uma dupla função. Se por um lado ela estabelece camadas de aprofundamento através dos pontos de transversalidades dos diferentes conteúdos e mídias utilizados, por outro lado ela permite personalizar o ensino, atendendo aos diferentes sujeitos, do contemplativo ao ubíquo, em uma dinâmica na qual cada um deles seja comtemplado em suas especificidades e características.

Juntas, gamificação e a educação transmidia, criam uma nova dinâmica de imersão do aluno, individualmente ou coletivamente, em um movimento de articulação transversal dos mais variados materiais didáticos em diferentes linguagens e suportes, de forma a ser possível construir percursos não lineares e que se adaptem ao tipo de audiência de cada um e incorporando sistemas gamificados de criação narrativa transmidiática, de vínculo e de pertencimento, o que culmina num maior engajamento do aluno, sua maior participação nas aulas e um melhor aproveitamento pedagógico.

***Quarta Síntese: Experiência formativa***

***:. Nome do componente:***

Aprendizagem ativa e significativa na cultura digital

***:. Descrição do componente realizado:***

O componente reflete sobre a importância da aprendizagem ativa e significativa e sobre as metodologias ativas para a educação na cultura digital, buscando destacar sua importância, seus fundamentos e indicando algumas estratégias pedagógicas para seu desenvolvimento em conexão ao mundo de hoje, cada dia mais digital.

Para tal, o componente analisa as noções elementares para a educação na cultura digital, apresenta os fundamentos teóricos da aprendizagem ativa e significativa, buscando mapear elementos de composição das propostas pedagógicas caracterizadas como ativas e significativas. E, por fim, aponta algumas estratégias e metodologias para aprendizagem ativa na cultura digital, tais como aprendizagem baseada em problemas, em projetos e/ou entre pares (peer instruction), aula/aprendizagem, invertida, abordagens maker (“faça você mesmo”) e Steam (science, technology, engineering, arts e mathematics) e robótica pedagógica.

***:. Reflexão pessoal sobre a experiência formativa no componente:***

Seguindo ainda na busca por estratégias e metodologias para garantir que o designer instrucional desenvolvido entregue o melhor aproveitamento dos conteúdos pedagógicos ofertados para os alunos e, com isso, que sua aprendizagem seja realmente significativa, o componente Aprendizagem Ativa e Significativa tem muito a contribuir.

Mais uma vez aqui, foge-se da educação massificada, em que os alunos precisam se encaixar nos espaços, metodologias e estratégias pedagógicas que lhes são entregues como únicas possibilidades, que generalizam o todo e elegem modelos considerados padrão, perfis de estudantes considerados padrão, e busca-se observar as necessidades, facilidades e dificuldades dos alunos, valorizando suas experiências e conhecimentos, que serão utilizados para promover seu próprio aprendizado, pois são esses conhecimentos prévios que os auxiliam no estabelecimento de relações com os novos conhecimentos que lhe são apresentados.

Nesse sentido, os princípios da Aprendizagem Ativa e Significativa buscam promover atividades que despertem o interesse do educando e que constroem uma relação de confiança entre estudante e professor, fomentando atividades que incentivam a participação, a colaboração e a autonomia do aluno, fazendo para isso uso das experiências desses alunos, que consideram sua realidade sociocultural.

Logicamente, isso nos leva a concluir que essa modalidade de aprendizagem não pode ser constituída pura e simplesmente de aulas expositivas, nas quais somente os professores detém o “poder da fala”, o que nos leva às metodologias aplicadas em sua efetivação, como as já citadas aprendizagem baseada em problemas, em projetos e/ou entre pares, aprendizagem, invertida, abordagens maker e Steam e robótica pedagógica.

Para o objeto de estudo deste TCC, destacamos a Aprendizagem Baseada em Problemas e Aprendizagem Invertida.

A primeira, a partir da apresentação de problemas a serem solucionados, necessitará da motivação e engajamento do aluno que, ao buscar solucionar o problema proposto, que pode ser, por exemplo, um estudo de caso, construirá arcabouço teórico e apreenderá uma série de conceitos correlatos à questão abordada, incentivado também a proatividade de organização. Tal metodologia dialoga muito com o Aprendizagem Baseada em Projetos, com a diferença que nesta segunda geralmente pressupõe-se não um problema, mas uma questão complexa e instigante, em que serão definidas as habilidades a serem desenvolvidas, que necessitará de pesquisas, aprofundamento do conteúdo estudado, avaliação, feedback e apresentação dos resultados. Ambas, no entanto, podem ser conectadas a um ambiente gamificado e fazer uso da transmidiação, vistas anteriormente, por nelas ser possível aplicar os princípios básicos desses procedimentos.  
O conjunto desses fatores, aproxima-se cada vez mais das realidades e gostos dos alunos, e tem muito a agregar no processo de ensino, em especial a distância, mergulhando cada vez mais na pretendida transformação digital e inserção do ensino na educação digital.

***Quinta Síntese: Experiência formativa***

***:. Nome do componente:***

Cultura digital e convergência midiática na educação

***:. Descrição do componente realizado:***

Neste componente curricular, busca-se contextualizar a emergência da cultura digital e da convergência midiática e discutir a crescente utilização das tecnologias no contexto escolar, abordando as possibilidades da convergência midiática no processo de ensino-aprendizagem.

Objetiva-se também estabelecer relações entre a complexidade da sociedade contemporânea e a educação do presente e do futuro, estimulando atitudes favoráveis de usos das tecnologias digitais de informação e comunicação e das mídias no contexto educacional, como elementos estruturantes de diferentes possibilidades de práticas educativas e de formação dos cidadãos.

***:. Reflexão pessoal sobre a experiência formativa no componente:***

Este componente traz alguns dos conceitos já trabalhados em Gamificação, Transmidiação e Aprendizagem, como o de convergência midiática e narrativa transmídia, mas nos apresenta um outro conceito muito importante para refletirmos não só sobre o mundo atual e o papel que as mídias ocupam nele, como também o papel da escola e, mais especificamente, do professor diante desse cenário.

Nesse sentido, Lévy (1998) nos traz o conceito de inteligência coletiva, que teria como fundamento e objetivo o reconhecimento e o enriquecimento mútuo das pessoas, que ocorre a partir do entendimento de que cada atividade, cada ato de comunicação e cada relação humana implicam uma aprendizagem.

Adicionalmente, e de acordo com Jenkins (2009), sendo a convergência midiática o fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, a cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e o comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de comunicação que desejam, cabe à escola e ao professor repensarem suas participações e atuações no processo de ensino-aprendizagem, considerando que o mundo atual opera de maneira colaborativa, onde não há mais espaço para um fluxo único de comunicação e para um único detentor de conhecimento, onde a experiência personalizada é um foco importante a ser sempre considerado.

Cabe, portanto, ao professor buscar novas metodologias de ensino, entendendo que sua prática precisa ser dinâmica, que ele precisa mediar e não transmitir e conhecimento e que esse conhecimento, por sua vez, é compartilhado. Sim, compartilhado, porque leva em consideração os conhecimentos trazidos pelos alunos e suas vivências, que inclusive podem ocorrer em múltiplas plataformas e ambientes, sejam eles reais ou virtuais.

Diante das novas tecnologias, caberia, portanto, ao professor mais do que ensinar, possibilitar aos alunos acesso aos recursos tecnológicos, acompanhando-os, monitorando e viabilizando a discussão, a troca de ideias e experiências para aquisição do conhecimento, além de estar preparado para lidar com os conflitos emocionais e éticos, uma vez que a dinâmica da sala de aula deixou de ser entendida no âmbito individual e passou a ser um espaço de interação e colaboração.

Ou seja, trata-se de desenvolver na educação uma metodologia de ensino mais cooperativa, participativa, integrativa, que considere que estando nós na era da convergência, em que acessamos diferentes plataformas de interação, aumenta-se a capacidade de difusão dos conteúdos, assim como aumentam as possibilidades de acesso às informações, o que coloca o estudante, antes mero receptor, como protagonista nos próprio processo educativo.

**5. Ideias e propostas de aplicação pedagógica de tecnologias digitais**

***Primeira Proposta Pedagógica com tecnologias digitais***

***:. Título ou tema da proposta:***

Caso dos Exploradores de Caverna

***:. Nível de formação sugerido para a proposta:***

Ensino superior

***:. Disciplina ou área do conhecimento indicado:***

Introdução ao estudo do Direito / Argumentação jurídica

***:. Modalidade em que será implementada a proposta:***

Ead, mas pode ser feito também no presencial ou híbrido

***:. Nome da ferramenta de mediação da proposta escolhida:***

Google Drive - https://drive.google.com/ , Canva - https://www.canva.com/ e outras ferramentas de apoio

***:. Descrição da proposta de aplicação:***

***---: Descrição da dinâmica de aplicação:***

A partir da leitura do livro " O Caso dos Exploradores de Caverna”, de Lon Fuller, a atividade pretende que os alunos formem suas opiniões, baseados nos conteúdos de pesquisa e debates e, posteriormente, elaborem a argumentação para a defesa ou acusação do caso prático.

Os alunos conhecerão o Caso dos Exploradores de Caverna, que é um caso muito conhecido no curso de direito e que permite muita argumentação, sob a ótica do Juspositivismos *versus* Jusnaturalismo.

O projeto é idealmente desenvolvido para o Ensino Híbrido, mas pode ser adaptado para EaD ou ensino presencial.

***---: Diferenciais da proposta (vantagens e benefícios):***

Os primeiros semestres da graduação em Direito são o momento em que os alunos estão mais abertos a novas experiências na área. Nessa fase, trabalhar com um caso considerado “sem solução jurídica”, ou que permita tantos argumentos, pode despertar nos estudantes um alto interesse pela argumentação, pela pesquisa e pela análise de opiniões contrárias.

Na graduação em Direito é muito comum a análise do Caso dos Exploradores de Caverna, no entanto, geralmente isso é feito em forma de reflexão escrita ou de um rápido debate entre a turma. Possibilitar um trabalho mais elaborado dando mais tempo para os alunos formarem suas opiniões – e modificá-las, se for o caso – é uma forma genuína de contribuir para a base desses estudantes, gerando reflexos positivos para toda a sua jornada de estudos.

***---: Procedimentos de aplicação (passo a passo detalhado de como aplicar):***

1. Os alunos farão uma pesquisa sobre *O Caso dos Exploradores de Caverna* e incluirão na pasta da turma (Google Drive), no material de sua preferência (texto resumo sobre o caso, livro, audiobook ou vídeo), o conteúdo levantado, sem nenhum juízo de valor (somente o caso em si, sem comentários).

2. Durante a aula, os alunos participarão de um debate sobre temas abordados na história, antes mesmo de conhecê-la a fundo.

O professor poderá abordar assuntos ou acontecimentos do dia a dia, que permeiem os temas: cumprimento de regras, razão, emoção, estado natural do homem, extinto, julgamento, tomada de decisões em grupo, formação de convencimento, argumentação.

3. Em seguida, os alunos escolherão a forma como preferem conhecer a história mais profundamente: filme, audiolivro, livro, textos, vídeos, e então se dividirão para conhecer a história, de acordo com a plataforma escolhida. A intenção é proporcionar o acesso, ativando o interesse dos alunos e incentivando a autonomia e a escolha pessoal respeitando e atendendo, inclusive, dos perfis de aprendizagem de cada um.

4. Tendo conhecido a história, os alunos produzirão 2 conteúdos:

a) Resumo descritivo sobre a história – aqui o importante é que seja o relato dos fatos, sem juízo de valor.

b) Conteúdo de opinião sobre o caso – aqui o aluno deverá expressar sua opinião sobre o Caso dos Exploradores de Caverna, e escolher qual seria o seu voto, caso estivesse no cenário da história.

O conteúdo deverá ser postado no Drive da turma, o primeiro de forma aberta e o segundo de forma fechada. Um aluno não verá a opinião dos demais, até o dia da aula.  
5. Na aula síncrona, o professor tornará visíveis as postagens de todos os alunos e dará oportunidade para que cada um apresente seu argumento.

Para que os alunos se sintam à vontade, o professor poderá trazer 2 convidados – um com uma opinião de acusação e outro com opinião de defesa. A intenção é que os alunos percebam que há argumentos para os dois lados, e possam aceitar e receber de forma respeitosa os argumentos dos colegas.

6. Depois de expor os argumentos, e de posse do esquema montado pelo professor em parceria com a turma, os alunos terão oportunidade de revisitar o conteúdo que produziram para reforçá-lo, inserindo mais algum argumento, ou modificá-lo mudando de opinião. A intenção é mostrar que é possível mudar de opinião a partir de argumentos válidos.

7. O professor deverá, então, dividir a turma em dois grupos: acusação e defesa. No ambiente virtual, eles deverão reunir seus argumentos para montagem da defesa e da acusação do caso.

8. Na aula síncrona, os dois grupos se reunirão e elaborarão os argumentos para o júri simulado, que ocorrerá na finalização da atividade.

9. Por fim, os alunos montarão um júri simulado, com as "regras processuais" definidas pelo professor.

10. Cada grupo apresentará seus argumentos e o júri, composto por convidados que, preferencialmente, não conheçam a história, decidirá qual grupo tem razão.

***---: Reflexão pessoal e comentários sobre a proposta:***

A atividade baseada num clássico dos anos iniciais do curso de Direito, traz uma nova proposta na forma de abordá-la, não só pelo uso de diferentes metodologias, e com mas também por conta do apoio de TDIC, pode potencializar os objetivos de aprendizagem, gerando um resultado positivo ainda maior do que o planejado.

Como se trata de uma discussão sobre as bases do direito, que tem como fundamento um caso aberto que viabiliza formar várias linhas argumentativas, com as atividades propostas os alunos têm a oportunidade de refletir, mudar de ideia, reforçar seus argumentos, se preparar para um debate, utilizar plataformas de pesquisa conforme lhe for mais conveniente, compartilhar conteúdos, colaborar para a formação do convencimento dos colegas etc.

De maneira interdisciplinar os alunos são retirados de suas zonas de conforto, exercitam sua capacidade de ponderar, o que é um importante ponto de partida e será de grande valia tanto ao longo dos seus estudos quanto para sua carreira.

***---: Autores, teorias e textos sobre o assunto (opcional):***

Bibliografia: FULLER, Lon L. O caso dos exploradores de cavernas. Nova Fronteira: Rio de Janeiro, 2020.

***:. Tipo de proposta ou estratégia:***

Aplicação de atividade pedagógica (em sala de aula ou AVA)

***Segunda Proposta Pedagógica com tecnologias digitais***

***:. Título ou tema da proposta:***

Memória para uso Diário

***:. Nível de formação sugerido para a proposta:***

Ensino médio

***:. Disciplina ou área do conhecimento indicado:***

História

***:. Modalidade em que será implementada a proposta:***

Ead, mas pode ser feito também no presencial ou híbrido

***:. Nome da ferramenta de mediação da proposta escolhida:***

Google Drive com artigos, Canva e outras ferramentas de apoio; youtube, jornal (impresso ou online)

***:. Descrição da proposta de aplicação:***

***---: Descrição da dinâmica de aplicação:***

A proposta é trabalhar e discutir o conceito de Cidadania, de forma a promover a conscientização dos alunos sobre os papeis de cada um na sociedade, seus direitos e deveres, procurando pensar o que é ser cidadão no Brasil, aliando este conceito as suas realidades cotidianas.

***---: Diferenciais da proposta (vantagens e benefícios):***

A atividade trabalha um tema relevante para a construção de conceitos, formação sócio-política dos alunos e de seus pensamentos críticos. Para isso, faz uso de diferentes contextos históricos, procurando intercruzar conceitos, de diferentes mídias (youtube, filme, artigo de jornal, texto da constituição brasileira), trabalhando com conversão midiática e personalização desse ensino, ao dar oportunidade de os alunos compartilharem suas vivências e reflexões pessoais no espaço da sala de aula, buscando torná-lo participativo em seu processo de aprendizagem. Por fim, o professor atua realmente como mediador, trocando conhecimentos e guiando a turma na forma de se relacionar com as diferentes mídias, intercruzar informações para a partir disso gerar concepções próprias sobre os assuntos abordados.

***---: Procedimentos de aplicação (passo a passo detalhado de como aplicar):***

Atividade com três dias de duração (12 horas/aula). Os alunos terão acesso prévio ao filme através do link compartilhado no Drive, bem como à sua ficha técnica.

No primeiro dia haverá um debate, para levantar os primeiros questionamentos e impressões a respeito do filme e do tema.

Após a aula, será pedido aos alunos que façam uma pesquisa na internet ou em livros sobre os principais elementos de linguagem cinematográfica (decupagem, trilha sonora, fotografia, planos, figurino) com o intuito de dirigir o olhar do aluno para os aspectos mais importantes do filme.

Na segunda aula, trechos do filme serão destacados e explanados pelo professor, a quem caberá confrontar as películas com foco nas suas diferentes abordagens.  
Durante este processo o professor deverá focar, também, nas seguintes problemáticas, como pontos de debate com os alunos:

• Contextualizar historicamente o filme, os processos e os fatos históricos do período abordado pelo filme, assim como época e lugar em que eles foram produzidos. Dirigir a análise da época para o filme e do filme para a época, procurando tratar as imagens como expressão das situações vividas em determinado tempo e lugar.

• Fazer com os alunos a leitura da fonte fílmica, buscando destacar sua significação global cujas imagens e movimentos expressam símbolos, ideias, valores e sentimentos, estabelecendo a conexão entre seu conteúdo e a problemática de análise levantada em função dos objetivos do educador.

• Guiar a análise do filme procurando compreender em que medida o conhecimento do seu contexto histórico podem auxiliar na compreensão da época do aluno. Trata-se de fazer uma viagem no tempo-espaço com o objetivo de desvendar, partindo da vida social de outra época, a de seu próprio tempo.

Após a segunda aula, no drive serão compartilhados recortes do Jornal O Globo, publicados durante o mês de agosto de 2007, intitulada “Os brasileiros que ainda vivem a ditadura”, que se propõe mostrar a situação dessas pessoas que, mesmo após 19 anos da Constituição de 1989, ainda não receberam seus benefícios. Tais recortes dialogam com a temática do filme e em ambos são abordados os conceitos de democracia e cidadania ontem e hoje, sendo o primeiro relacionado à ditadura militar e o segundo aos anos 2000.

Na terceira aula, tais jornais serão analisados em paralelo ao filme e de todas as demais análises feitas nos dois dias anteriores de Oficina.  
Também serão compartilhados trechos da Constituição Federal (Arts. 5 e 6), destacando os direitos do cidadão de “liberdade de locomoção” “integridade física”, “direito à vida”, de “inviolabilidade do lar”.

Depois das leituras, os alunos se dividirão em grupos e montarão um painel virtual com informações sobre a notícia, objetivando contextualizá-los sobre o tema abordado. Na sequência, será traçado um quadro comparativo entre as notícias dos jornais e os assuntos abordados no documentário assistido.

O resultado do trabalho será montado em um jornal-mural que conterá a notícia escolhida, os questionamentos gerados, a resposta dos alunos e suas justificativas.

***---: Reflexão pessoal e comentários sobre a proposta:***

A atividade faz uso de diferentes mídias (documentário disponibilizado no youtube, recortes de jornais e os artigos da Constituição) trabalhando os conceitos de convergência midiática e transmidiação. Além disso, se propõe a abordar os aspectos básicos da linguagem cinematográfica, que é uma forma de linguagem própria e relevante de ser minimamente compreendida, num mundo onde ela está cada vez mais presente na vida dos alunos, inclusive através das séries disponibilizadas nos streams.

Por fim, traz para o foco do debate um tema importantíssimo, que é o da cidadania, dando voz para os alunos a pensarem como ela se dá no Brasil dentro da perspectiva tanto histórica, com o enfoque na Ditadura Militar, passando pela contemporaneidade através dos recortes de jornal e artigos da constituição, e pessoal através dos relatos das vivências de cada um dos alunos.

***---: Autores, teorias e textos sobre o assunto (opcional):***

Identificação do diretor: Beth Formaggini: (<https://www.adorocinema.com/personalidades/personalidade-426854/>)

Link de aceso ao filme: https://www.youtube.com/watch?v=Ys4781EYPBU

***:. Tipo de proposta ou estratégia:***

Aplicação de atividade pedagógica (em sala de aula ou AVA)

***Terceira Proposta Pedagógica com tecnologias digitais***

***:. Título ou tema da proposta:***

Carlos Marighella, herói ou vilão?

***:. Nível de formação sugerido para a proposta:***

Ensino superior

***:. Disciplina ou área do conhecimento indicado:***

História

***:. Modalidade em que será implementada a proposta:***

Ead, mas pode ser feito também no presencial ou híbrido

***:. Nome da ferramenta de mediação da proposta escolhida:***

livros, youtube, globo play

***:. Descrição da proposta de aplicação:***

***---: Descrição da dinâmica de aplicação:***

A atividade visa abordar a atuação de Carlos Marighella na história do Brasil, em especial no contexto da Ditadura Militar de 1964. Visa, em paralelo, analisar e discutir a participação dos movimentos de esquerda no país em seus diferentes contextos e a criação de sua narrativa, tendo como fio condutor o personagem em questão.

***---: Diferenciais da proposta (vantagens e benefícios):***

**Pontos de transversalidade**: O filme na plataforma Globo Play, é o mote inicial para a discussão aqui sugerida. Voltado para o público geral, apresenta um cinema de massa, com linguagem acessível e cenas de ação, mas traz também as diferentes face de Marighella (homem, guerrilheiro, pai, militante etc.), com especial atenção para a exposição da realidade e meandros da ditadura militar e a crueza da luta armada. O filme se passa todo na ditadura militar, finalizando na morte do protagonista, e não pretende ser panfletário, prometendo apresentar a história de maneira imparcial.  
Já o livro, foi a base para a criação do roteiro do filme supracitado. Foca num público mais especializado, que já conhece Marighella e gostaria de se aprofundar sobre sua vida. Não chega, no entanto, a ser uma obra acadêmica, apesar do amplo e profundo trabalho de pesquisa para escrevê-la, e abarca de maneira mais ampla a vida do personagem. A ideia é utilizar capítulos selecionados do livro para a atividade em questão, ficando a critério dos alunos lê-lo em sua completude para aprofundamento.  
Quanto a HQ, narra de maneira mais focada e superficial três episódios: a prisão e tortura de Marighella às vésperas do Estado Novo; a prisão durante a ditadura Civil-Militar; a execução de Marighella em 1969, época em que era reconhecido pelos militares como o Inimigo Público nº 1 do Regime Militar. Tem como alvo um público mais jovem e nichado, fã de HQs, que busca uma linguagem mais dinâmica e direta.  
Por fim, o Rapp dos Racionais - Mil Faces de um Homem Leal (Marighella), traz um clipe repleto de cenas de época e da atualidade e com letra quem busca aproximar as causas e lutas defendidas por Marighella às do povo periférico da atualidade, traçando esse paralelo. Teria a função, portanto, de inserir essa história na vida das pessoas da atualidade.  
**Engajamento estudantil**: O projeto pretende começar a envolver os alunos a partir de sua própria temática, Marighella e a esquerda no Brasil. Ao trazer um filme pensado para o grande público, e, portanto, com elementos de uma produção popular de filme de ação, porém com temática e personagem polêmicos, pretende-se já criar uma discussão a respeito e engajamento. Entre as atividades seria possível, inclusive, aproveitar uma série de entrevistas e reportagens que envolveram desde a produção do filme até sua estreia nos cinemas, passando por premiações, impacto nas redes socais, alegada censura etc.

Ao apresentar diferentes mídias, que de alguma maneira aprofundam e ampliam o contexto e personagens aqui discutidos, visa-se o engajamento dos alunos ao acessarem esses produtos.

Por fim, na música, aproxima e traça paralelos entre a história passada na Ditadura e a realidade atual de milhares de pessoas periféricas. O rap é uma música que engaja por si, que impacta, ainda que você não seja fã do estilo. Um chat daria voz ao vivo aos alunos, para que pudessem ao fim do projeto, expor de forma mais direta e embasada suas percepções.

***---: Procedimentos de aplicação (passo a passo detalhado de como aplicar):***

Ao longo de um mês aos alunos seria indicado que lessem os capítulos selecionados do livro Marighella, de Mario Magalhães e do HQ de Rogerio Farias, e que assistissem via YouTube o clipe dos Racionais Mc e o filme do Wagner Moura via Globo Play (a faculdade também disponibilizaria o filme em suas dependências).

A partir disso, seria proposto um debate via chat sobre a participação dos movimentos de esquerda no país, que teria como trabalho final a produção de uma síntese a respeito do tema.

***---: Reflexão pessoal e comentários sobre a proposta:***

As mídias aqui propostas trazem a serialidade, a redundância e a continuidade, como princípios básicos. Cada uma das narrativas apresentadas traz em si um dos pontos que se pretende trabalhar, além de serem apresentadas versões e épocas diferentes da vida do personagem, bem como uma linguagem diferente própria de cada mídia. Ainda assim, se vista de maneira isolada, também é possível entender o contexto como um todo. Ou seja, trata-se de narrativas complementares, mas não dependentes entre si. Além disso, possibilita a extractabilidade, ao apresentar, na música, por exemplo, elementos que podem ser extraídos do universo externo pelo público para que ele possa se apropriar deles de forma significativa em seu contexto social e sua vida cotidiana, sendo, portanto, um fator que permite que se aproprie de características presentes na narrativa e que podem transformar o próprio sujeito.

***---: Autores, teorias e textos sobre o assunto (opcional):***

1. Filme: Marighella (2021 – Direção: Wagner Moura).

2. Livro: MAGALHÃES, Mario. Marighella: O guerrilheiro que incendiou o mundo, São Paulo: Companhia das Letra, 2012.

3. HQ: FARIAS, Rogério. HQ: Marighella #livre. São Paulo: Draco, 2020.

4. Música: Racionais - Mil Faces de um Homem Leal (Marighella) (https://www.youtube.com/watch?v=5Os1zJQALz8)

***:. Tipo de proposta ou estratégia:***

Aplicação de atividade pedagógica (em sala de aula ou AVA)

**6. Reflexão pessoal sobre o tema tratado no TCC: síntese e recomendações**

O trabalho aqui desenvolvido iniciou-se a partir de uma necessidade de se pensar novas possibilidades de projetos e desenhos pedagógicos, em especial para cursos EaD.

Apesar da grande expansão dessa modalidade nos últimos anos, principalmente a partir da pandemia da Covid-19, ainda é possível perceber que os cursos oferecidos permanecem sendo majoritariamente adaptações do presencial ou que se resumem a serem meras disponibilização de videoaulas (síncronas ou assíncronas) e de apostilas em PDF que complementam o conteúdo, o que em nada engaja os alunos, que se sentem distantes e desestimulados a seguirem em frente.

Ao longo da minha trajetória acadêmica e também da minha prática profissional, sempre achei necessário rever as práticas e metodologias de ensino desenvolvidas nas aulas, independentemente de tratarmos do ensino básico ou superior, sendo na modalidade que fosse. Gradativamente fui percebendo também o aumento no abismo entre essa sala de aula e a realidade dos alunos.

Com o crescimento da internet, o advento das redes sociais e a expansão dos streams, realidade virtual, I.A. e tantas outras tecnologias, não é mais minimamente plausível mantermos a escola nos moldes da sociedade industrial, quando vivemos a transformação digital e estamos inseridos numa sociedade digital.

Tentamos aqui nessa TCC refletir sobre todas essas questões e desenvolver o exercício de práticas pedagógicas que buscassem algo minimamente novo, novos caminhos, novos olhares para a educação, para a construção de projetos e metodologias pedagógicas inovadoras, que transforme informação em conhecimento, que coloquem o aluno como protagonista de seu aprendizado e que considerem seus saberes, suas experiências e que se preocupem com cada um deles individualmente, enquanto ser único e singular com necessidades e características próprias, que se vinculem às novas tecnologias e saberes e que entendam que o professor sempre será importante nesse processo, ainda que mude a forma como ele participe dele.

A partir dos conceitos discutidos a das práticas sugeridas, creio que cumprimos com esse objetivo, até mesmo porque as reflexões aqui contidas não se propõem a esgotar o assunto, mas de lançar luz sobre ele. Que as discussões sobre transmidiação, gamificação, sociedade digital, transformação digital, personalização do ensino e tantos outros temas aqui tratados, ainda que brevemente, possam ser aprofundados e dotar o DI de uma nova forma de olhar o seu trabalho e nele atuar, em eterna posição de crescimento.

**7. Referências**

BARROS, D. M. V. *Estilos de aprendizagem e o uso das tecnologias*. Santo Tirso: De facto editores, 2013.

BELL, Daniel. *The social framework of the information society*. In: DERTOOZOS, Michael; MOSES, Joel (Eds.). *The Computer Age*: a 20 year view. Cambridge: MIT Press, 1979, p. 500-549.

CASTELLS, M. *Sociedade em rede*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2000.

DABI-SCHWEBEL, Gabriel. *Transformation digitale (ou numérique).* Disponivel em: https://www.1min30.com/dictionnaire-du-web/transformation-digitale-numerique. Acesso em 20. Fev.2023.

DOUEIHI, Milad. *La grande conversion numérique*. Paris: Seuil, 2008. 271 p.

DRUCKER, Peter. *The age of discontinuity*: guidelines to our changing society. London: Heinemann, 1969.

GALLEGO, D. J.; ALONSO, C. M.; BARROS, D. M. V. *Estilos de Aprendizaje*: desafíos para una educación inclusiva e innovadora. Santo Tirso: Whitebooks, 2015. Coleção Estudos Pedagógicos.

HUIZINGA, Joahan. *Homo ludens*: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perpectiva, 2019.

JENKINS, Henry. *Cultura da Convergência*. São Paulo: Aleph, 2009.

LÉVY, P. *As Tecnologias da Inteligência*: o futuro do pensamento na era da informática.

São Paulo: Editora 34, 1993.

\_\_\_\_\_\_ . *A Inteligência Coletiva*: por uma Antropologia do Ciberespaço, São Paulo: Loyola, 1998.

LIMA, R. P. L. *Convergência de Mídias*. Mídias na Educação. Universidade Federal do Amapá: 2013.

MILL, D.; JORGE, G. *Sociedades grafocêntricas digitais e educação*: sobre letramento, cognição e processos de inclusão na contemporaneidade. In: MILL, D. (Org.). *Escritos sobre educação*: desafios e possibilidades para ensinar e aprender com as tecnologias emergentes. São Paulo: Paulus, 2013.

MARC Sauvage, *Définition: Transformation Digitale en 2019 et ses enjeux + exemple. In:* https://www.inboundvalue. com/blog/que-signifie-la-transformation-digitale-en-2000-mots. Acesso em 7/10/2022.

MOSER, Alvino; MARTINS, José Lauro. *A transformação digital*: o futuro no presente da educação. Palmas, TO: EDUFT, 2021.

PACHECO, Roberto Carlos dos Santos; SANTOS, Neri dos; WAHRHAFTIG, Ramiro. *Transformação digital na Educação Superior*: modos e impactos na universidade.Revista NUPEM, Campo Mourão, v. 12, n. 27, p. 94-128, set./dez. 2020

PERRENOUD, P. *Novas Competências para Ensinar*. Porto Alegre: Artmed, 2000.

\_\_\_\_\_\_. *Por que Construir Competências a Partir da Escola?* Porto Alegre: Asa. 2001.

ROGERS, David L. *Transformação digital*: repensando seu negócio para a era digital. São Paulo: Autentica Business, 2021.

1. O uso de todas as tecnologias digitais disponíveis, para melhorar o desempenho dos negócios e contribuir para um aumento geral no padrão de vida (tradução livre). [↑](#footnote-ref-1)