|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 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 Gestão da Educação a Distância**

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

# A formação do professor: reflexões, desafios e perspectivas

**EDISON**

São Carlos – SP

2021

**A formação do professor: reflexões, desafios e perspectivas**

**EDISON**

**Sumário**

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

2. Breve revisão de literatura sobre o tema da habilitação

3. Caracterização do especialista

*3.1. Perfil profissional do especialista*

*3.2. Importância da formação desse profissional*

*3.3. Principais saberes e competências do profissional*

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

*3.5. Principais desafios e dificuldades comuns do profissional*

4. Componentes mais essenciais realizados no EduTec

5. Ideias e propostas de aplicação pedagógica de tecnologias digitais

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

7. Referências

**A formação do professor: reflexões, desafios e perspectivas**

**EDISON**

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

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

**3. Caracterização do especialista**

***3.1. Perfil profissional do especialista*** *(quem é esse especialista?)*

O especialista é aquele que não deixa de ser um professor, possuindo qualidades de atuarem na interação dos seus alunos por meio de ferramentas de colaboração online, para promover uma comunicação segura e confiável em diferentes partes do país ou do mundo.
  
Neste contexto, existem as plataformas específicas que constituem os cursos à distância para otimizar e capacitar o desenvolvimento do aprendizado do aluno. Além de estar consolidado ao mecanismo de facilitador a vida de ambos.
  
Esse ensino online tem as suas próprias regras a cada instituição. E as atribuições designadas a esse especialista consistem a serem comuns, são elas:
  
• Responsabilidade pedagógica para transformar o aprendizado e o crescimento dos alunos;
  
• Trabalhar com os conteúdos de maneira a manter interessados, motivados e engajados os alunos;
  
• Interagir com as possíveis dúvidas que surgirem ao longo das discussões e dos desafios propostos;
  
• Estar atento ao desempenho de cada aluno tanto individual, quanto em grupos.

***3.2. Importância da formação desse profissional*** *(em que esse especialista contribui?)*

Como já foi indicado que esse profissional é tão importante quanto o professor no processo de aprendizagem dos alunos nessa modalidade. Ele tem o seu papel fundamental na educação a distância pelo preparo em atender as demandas específicas dentro dos objetivos do curso.
  
Hoje, embora a formação profissional ainda seja muito importante, ela não está mais atrelada apenas ao diploma. A formação profissional de fato pode e deve estar além das paredes da sala de aula. E os especialistas não deixam de serem os mediadores responsáveis pelos compartilhamentos de certos conhecimentos específicos das aulas e das leituras, tirando as dúvidas, curiosidades que entrelaçam os estudos e que fazem confluírem entre os alunos.

***3.3. Principais saberes e competências do profissional*** *(o que esse especialista deve saber para realizar suas atividades com qualidade?)*

Dentre as competências deste profissional online, destacam-se: gerenciais, saberes disciplinares, saberes pedagógicos, habilidades de comunicações, competências socioafetivas e habilidades tecnológicas.
  
São as tais funções básicas do especialista online em EaD, identificadas no sentido de orientar e ajudar na formação dos seus alunos. Um conceito novo que aparece neste tramite que é os resultados de pesquisa que inclui a polidocência na EaD. Como se destaca o termo nos estudos do Prof. Dr. Daniel Mill.
  
MILL, D. R. S. Docência virtual: uma visão crítica. Campinas, SP: Papirus, 2012.
  
MILL, D R. S.; RIBEIRO, L. R. de C.; OLIVEIRA, M R. G. de(org.). Polidocência na educação a distância: múltiplos enfoques. São Paulo: EdUFSCar, 2010.

***3.4. Tipos de atividades e funções principais do profissional*** *(qual é o campo de atuação desse especialista?)*

Como foi dito o especialista é aquele que tem o papel intelectual e pedagógico de se lidar e de se elaborar as atividades da turma. É ele quem conduz a responsabilidade de construir o senso da comunidade, devendo com isso ter um elevado grau de inteligência interpessoal, responsabilizando pela sustentação das habilidades de relacionamentos entre os diversos atores na EaD. É ele também que tem o seu papel social de enviar mensagens, oferecer feedback rápido, manter um tom amigável. Além de incentivar a pesquisa, fazer perguntas, avaliar respostas, relacionar comentários, coordenar discussões, sintetizar seus pontos principais e desenvolver o clima intelectual geral do curso, encorajando, assim, a construção do conhecimento. Como se analisa ele é o mentor que vai conduzindo e auxiliando os alunos na interpretação do material visual e multimídia, já que muitos ficam desorientados e acabam prejudicando o andamento do curso. Assim, desempenha o papel tecnológico também.

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

Neste arsenal desenvolvido na relação ao contexto pedagógico com evidentes arquiteturas didáticas e metodologias diferenciadas. O especialista assume diferentes atores que são relevantes no processo educativo, que é desde a mediação e dinamização nas ações pedagógicas que ocorrem a partir de diferentes abordagens, metodologias e recursos tecnológicos, em espaços virtuais com uso das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC). Tudo isso se apresenta como desafiadora para os profissionais, que além desta responsabilidade acadêmica, do retorno as atividades num curto espaço de tempo torna-se um desafio, uma vez que a brevidade do retorno é um importante indicativo para não desestimular os estudantes.

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

***Primeira Síntese: Experiência formativa***

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

Legislação educacional e da Educação a Distância

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

A professora responsável pelo componente curricular foi a Profa. Priscila Bianchi.
  
O estudo se deu a partir da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB – (Lei nº 9.394/1996). Como também, sobre a Constituição Federal de 1988. E demais Decretos, Portarias e Resoluções sobre EaD. Assim, analisando o que se permeia dentro da legislação educacional brasileira, mostrando a sua importância diante do aporte legal para a qualidade e expansão da modalidade de EaD. Como se verificou nos objetivos a serem tratados do componente curricular, que são eles abaixo:
  
o Conhecer a legislação educacional;
  
o Compreender as leis, decretos, portarias e resoluções sobre EaD;
  
o Conhecer o novo marco regulatório da EaD;
  
o Conhecer a regulamentação do principal projeto de expansão da modalidade;
  
o Compreender os mecanismos e instrumentos avaliativos para a promoção da qualidade da modalidade.
  
Por fim, constataremos que é um estudo que não se esgota perante aos vários discursos a serem propagados diante das análises existentes sobre a Legislação Educacional e da EaD. Assim, foi assegurado diante da proposta de estudo do componente curricular, e, intensificada por meio de atividades, de fóruns e de avaliações.

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

O componente ofereceu um estudo sobre as legislações fundamentais para a educação superior, no Brasil. O que veio a se destacar no Plano Nacional de Educação e na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional.
  
Compreendeu-se que a LDB regulamenta a educação em todos os níveis o que se inseri a EaD a partir do Art. 80.
  
Além do Decreto nº 5.622/2005 – Onde fundamenta para o avanço e a consolidação da EaD, no Brasil. Assim, partindo para o desenvolvimento de uma política nacional específica a modalidade e no estabelecimento de diretrizes gerais que norteiam a educação superior. Desta maneira, várias leis foram aprovadas e revogadas. Como também, o decreto em vigor nº 9.057/2017, que expõe o avanço nos processos de credenciamento da oferta de cursos superiores a distância com a diminuição do processo burocrático e a dispensa da avaliação in loco de polos, observado o Conceito Institucional (CI).
  
Na sequência do estudo encontra-se a Portaria nº 1.428/2018 – O que amplia o limite de 20% poderá ser ampliado para até 40% para cursos de graduação presencial, desde que sejam atendidos alguns requisitos.
  
Além do estudo sobre o “Marco Regulatório da EaD” em que visa estabelecer parâmetros mais adequados às condições de oferta das IES, bem como em atendimento às mudanças tecnológicas dos últimos anos, apesar de essas alterações não representam um avanço significativo para a modalidade.
  
Deste modo, verifica-se que a EaD promoveu a expansão da educação superior no país, com incentivos proporcionados pelo Governo Federal, como a criação da Universidade Aberta do Brasil (UAB).
  
O que vimos é que são criados vários mecanismos e instrumentos de avaliação, e, que são também fundamentais para a garantia da qualidade na educação. Entende-se que essas avaliações são acompanhadas pelo Inep.
  
Esse foi o estudo norteador do componente curricular: Legislação Educacional e da Educação a Distância.

***Segunda Síntese: Experiência formativa***

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

Ambientes virtuais de aprendizagem

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

O professor responsável pelo componente curricular foi o Prof. Dr. Glauber Santiago.
  
O estudo se deu a partir da análise da aplicação dos ambientes virtuais de aprendizagem à prática pedagógica.
  
Nesta intenção, de aprender diante da prática num ambiente virtual de aprendizagem para uma unidade de um curso hipotético em que o aluno foi designado a propor. Para isso, foi feito o uso e o acesso do LMS Moodle. Onde todo esse acesso de organização parte da interatividade e da mediação entre os sujeitos (professor, tutor e alunos), para a participação, colaboração e cooperação em ambientes tradicionais e virtuais (internet). Assim como, o desenvolvimento e o uso de dispositivos e ferramentas digitais no ensino-aprendizagem. Isso pode ser visualizado entre dois aspectos no referido componente: primeiro é uma proposta pedagógica com sugestões de organização e itens para um ambiente virtual de aprendizagem (AVA), e outro são os princípios básicos de edição do Moodle.

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

O componente trouxe uma abertura em prol da aprendizagem, já que o aluno teve o acesso de dois AVAs. Um foi o AVA principal do componente, em que as instruções e orientações foram sendo conduzidas ao longo do curso. E nele, o aluno pode ter o seu acesso normal correspondido como aluno. O outro ambiente foi o Laboratório Virtual (LaV). Neste Ava, o aluno teve o seu papel condutor de docente. Ou seja, implicou-se editar o ambiente e criar atividades. Cada aluno foi possibilitado ao uso do LaV, de modo individual e exposto ao espaço de trabalho prático no componente. Nesta interação diante da proposta de organização do curso se fez entender a lógica de navegação, entender onde estão as informações que se deseja, entender os mecanismos de comunicação e também o funcionamento das ferramentas do LMS.
  
Entendo que foi muito proveitoso já que o acompanhamento do professor e do tutor ao longo do processo do curso teve bastante êxito na participação dos erros e das correções.

***Terceira Síntese: Experiência formativa***

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

Docência virtual

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

O professor responsável pelo componente curricular foi o Prof. Dr. Daniel Mill.
  
A proposta do componente foi a de promover reflexões sobre a atividade docente no contexto das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC). O que demonstrou que a docência na educação virtual, com mediação das TDIC, tem certas particularidades. Assim como, a questionar sob a constituição da atividade docente, como: O que é docência (na EaD ou em geral)? Como funciona? Como se aprende a ser professor? Quais as principais dificuldades do ato de ensinar, as mudanças ocorridas no trabalho do docente, sua formação, seus saberes etc.? Isso leva a caracterização do docente na EaD. Polidocência: noções e composição. Base de conhecimento docente: saberes e formação. Aprendizagem da docência. Concepções de ensino e aprendizagem. Gestão do ensino-aprendizagem na docência virtual.

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

Diante da proposta do componente - Docência Virtual – As reflexões partiram perante as atividades feitas ao longo do curso, que se permitem visualizar as informações correspondentes dentro das questões envolvidas e que são: COMO se educa; QUAIS saberes; e QUE estratégias. Observo que o papel do docente na EaD consiste como mediador e motivador do ensino-aprendizagem dos alunos a que se referem tanto ao plano dos conteúdos e materiais didáticos, quanto ao uso intenso de tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC). E isso se articula de modo dinâmico, complexo, coletivo e fragmentado, perante a relação educador/educando por tecnologia de diversos tipos. Esses são os desafios atrelados à docência virtual ao trabalho pedagógico.
  
 Assim, ao longo das leituras, das intermediações e das inteirações feitas no curso, se fez e se faz pensar também sobre o que o professor precisa saber para ser professor e veremos que os resultados se adquiriram ao longo das intermediações entre as experiências e as vivências, no plano da trajetória de vida de cada um a nível pessoal. Além de ser constituída por diferentes modos nesta aquisição de conhecimentos e que vão sendo ampliados dentro da sua visão de mundo. Nesta ação de ensinar corresponde a lidar com os saberes, as habilidades e os contextos dentro de uma realidade que está sendo posta a constantes desafios na execução do seu papel ativo na formulação de seus propósitos e finalidades de seu trabalho. Isto não se constitui de uma tarefa fácil perante o exercício profissional. Aqui se abre a questão quanto a comparar a docência virtual e presencial. Apesar de similares a modalidade de EaD demonstra que a docência virtual exige novas competências e saberes específicos, incluindo aí o domínio de tecnologias digitais e trabalho em equipe envolvido com demais profissionais. O que se atribui a isso com o nome de Polidocência que se divide em:
  
o Conhecimento do conteúdo específico – representa obter conceitos e processos de determinada área;
  
o Conhecimento pedagógico geral - representa estabelecer estratégias/alternativas/instrumentos com outros conhecimentos para promover o processo de ensino-aprendizagem;
  
o Conhecimento pedagógico do conteúdo – representa a mistura entre a disciplina e a didática.
  
No exercício desta atuação na EaD observa-se que é um processo continuo na formação docente e que se segue a aprimorar ao longo da toda a sua carreira.

***Quarta Síntese: Experiência formativa***

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

Direito digital na Educação

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

Os professores responsáveis pelo componente curricular foram a Profa. Clarissa Bengtson e Prof. Douglas Henrique Perez Pino.
  
O curso implicou a apresentar os principais conceitos do Direito relativos ao trabalho que envolve o Direito Digital na EaD; a demonstrar como os conceitos se cruzam para que a interpretação jurídica possa existir; a analisar a Lei de Direitos Autorais e mostrar sua aplicabilidade na EaD; a oferecer um conjunto de orientações como subsídios para a produção de conteúdos e a disseminação de conhecimentos sem ferir a Lei de Direitos Autorais.

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

Seguindo a proposta, no caso, referindo-se as análises do componente de Direito Digital na EaD, acerca dos direitos autorais. Em que a leitura e demais elementos (Exemplo: o Fórum) só vieram a contribuírem para as reflexões já que o assunto não é tão simples, e, reconheço a relevância do direito autoral na sociedade. A questão já dita e explorada acima conduz a ser permeada de situações conflitantes e não se baseiam em situações novas. Nota-se que as argumentações são envolvidas sempre em torno da violação de direitos ou das garantias. Assim, comparece a estar sempre resguardados juridicamente durante anos, na legalidade representativa perante as leis e mantida pela Constituição Federal Brasileira, de 1988. Assim ela é, mas também, fixando a ideia de um plano não fechado para o emprego jurídico das vias dos direitos autorais, devido à proporção que se envolvem no campo das tecnologias. Existe sim, a necessidade de reformulações constantes a ser representadas e refeitas, isso é, por que, a cada instante uma nova extensão se dá por vias de dúvidas variadas perante os motivos que permeiam neste vasto mundo das tecnologias.
  
E, não há dúvida alguma, que recorrer à justiça implicam observar com outros olhos certas circunstâncias, que necessitam trazer as reais garantias, quanto às formas legais, assim as emendas (Decreto-Lei), vão subsidiando esse universo tão complicado no convívio humano. Tais novidades ou tais complicações, que são advertidas nas esferas de análises dos indivíduos, mesmo que sejam a partir do respaldo de registros tanto positivos quanto negativos, que por ventura nesta era digital em que convivemos com os mais atrativos aparatos tecnológicos (Exemplos: Internet, celular, etc.), não temos outra saída a não ser a busca do entendimento já que os limites e as possibilidades atrelam se o tempo todo e só seguirão numa escala de trocas, de debates, de opiniões, que nunca se cessam, mas se estruturam automaticamente para reverem os meios para possíveis soluções. Sabemos que existem preocupações sólidas e permanentes, quando nos deparamos ao fato de falar em Direito Digital, na relação de se atualizarem sempre sobre a legislação e estar atento ao universo tecnológico.

***Quinta Síntese: Experiência formativa***

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

Noções elementares sobre Educação a Distância

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

Os professores responsáveis pelo componente curricular foram os Profs. Drs. Daniel Mill e Glauber Santiago.
  
O objetivo do componente foi servir de orientação para aqueles que desejam começar a conhecer um pouco da modalidade da Educação a Distância (EaD). O que a unidade 1, 2 e 3 se fez a propor diante das reflexões dentro dos contextos emitidos, como: Entender os aspectos conceituais da modalidade Educação a Distância (EaD). A EaD como modalidade/forma de ensino-aprendizagem. Tipos de EaD: diversidade de configurações e nomenclaturas. Evolução, história e importância da EaD.

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

No estudo foi apresentado os elementos sobre a Educação a Distância (EaD), para promover reflexões em torno das particularidades da modalidade em atenção aos conceitos, gerações, evolução, tecnologias e outros elementos relacionados a EaD.
  
Para esse entendimento foi organizado e feito a divisão em três unidades, sendo a primeira dedicada aos aspectos básicos dos conceitos e características da modalidade. Em seguida, já na segunda unidade se diz sobre a evolução da modalidade e suas gerações, onde situa as tecnologias de cada geração e as configurações possíveis de cada época. Por fim, a terceira e última parte apresenta alguns elementos essenciais para pensar e fazer EaD no contexto atual, marcado pelas tecnologias digitais de informação e comunicação. Essa foi a proposta do curso. Ou seja, na primeira parte as noções básicas, como: “O que é a EaD?”, “Qual é a expressão mais adequada para definir uma formação a distância?” e “Quais são as principais características da modalidade de EaD?”.
  
Nesta relação as concepções de educação a distância, observou-se que a EaD é uma modalidade mediada pelas TICs, que estariam diretamente articuladas com o desenvolvimento delas. Isso é a partir das gerações por modelos criados e que estão disponíveis. Assim, aponta para a questão da flexibilidade na configuração de um modelo pedagógico mais maleável em termos de onde (espaço), quando (tempo) e como (organização curricular), que se torna o ensinar e o aprender - trocas entre educadores e educandos - por estruturas educacionais mais adequadas. O que se compete pelo uso de várias ferramentas, como chat, fórum, conferência (vídeo/tele/web) e outros. Isso demonstra a possibilitar por meios de comunicação e de interação entre esses, a fim de promover uma aprendizagem colaborativa e significativa. O que são modelos pedagógicos bastante ricos do ponto de vista pedagógico e baseados em tecnologias da internet.
  
Por fim, faz lembrar dos mecanismos de outras gerações passadas em que são envolvidos numa ampla legislação emitida pelo governo, isto é, pelo MEC. O que de fato se entende é que as concepções ganham proporções históricas e bases legais, que vão surgindo e respaldando os critérios que sejam referenciais de qualidade para as instituições consolidarem ainda mais essa modalidade de ensino, até então mal compreendida. Com o tal amparo legal, a EaD passa a ocupar lugar de destaque no ensino brasileiro, junto com a modalidade presencial.

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

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

***:. Título ou tema da proposta:***

Contribuição dos seres vivos

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

Ensino fundamental 1 (1º ao 5º ano)

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

Ciências em geral

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

presencial

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

Google Docs e Google Drive

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

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

Utilizarei a pesquisa sobre doenças, elencadas na música “O pulso – Titãs”, para avaliar o conhecimento dos alunos.
  
Primeiramente, os alunos ouvirão a música e escolherão uma doença para pesquisar. Depois, no LI (Laboratório de Informática) ou Biblioteca, receberão um roteiro de pesquisa e orientações para buscarem as informações de maneira confiável, assim, deverão começar a pesquisa. Solicitarei que busquem mais informações em suas casas e marcarei uma data para levarem para a escola o material coletado. Em grupos de quatro alunos, se reunirão e terão de elaborar um jornal no qual apresentarão as notícias à classe. Utilizarei algumas aulas para montar e apresentar os jornais. Se houver tempo, publicaremos as notícias no mural da escola.
  
Farei uma tabela na qual anotarei o acompanhamento da pesquisa e atribuirei nota aos quesitos coleta de dados, participação e oralidade. No final, farei uma média ponderada e atribuirei uma só nota para pesquisa.

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

• Usar a tecnologia na sala de aula, a favor da aprendizagem aguça a percepção das crianças;
  
• A criação de debates por meio dos temas tratados em sala de aula estimula, a troca de informações, permite a interação entre os envolvidos e fornece o aprendizado;
  
• Deixa a aula mais dinâmica e atraente;
  
• E facilita a organização das informações.

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

Muita roda de conversa para justificarem os esquemas que seriam propostos no encaminhamento das abordagens do estudo. O que situaria a utilização da ferramenta Google Docs, junto aos alunos no uso do laboratório de informática, facilitando o processo de ensino-aprendizagem, quanto no planejamento pedagógico: plano de aula, controle de notas e frequência. A exemplo a criação de textos colaborativos para a confecção do jornal em se tratando da realização de trabalhos em grupos. O endereço de certos vídeos (YouTube), para facilitarem melhor entendimento aos conteúdos tratados e cobrados com síntese de alguns vídeos deles vistos. Além da produção de pequenos testes e provas, ou atividades sequenciais em que os alunos pudessem realizar de forma autônoma e fora da escola.

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

Os resultados, adquiridos por meio de questionários e demais elementos analisados se considera que a abordagem indica que tais tecnologias possibilitam um planejamento mais criativo e coeso da ação docente. Além da conscientização da importância da utilização das tecnologias no investimento e na formação dos docentes em sentido de superar os desconhecimentos tecnológicos e auxiliá-los a pensar alternativas de uso relacionadas a uma proposta pedagógica, a estruturação das escolas (acesso a laboratórios e internet) são fundamentais para estimularem a aplicação destes recursos e possibilitarem a criação de redes colaborativas de aprendizagem que visem a construção do conhecimento no âmbito escolar.

***---: Abordagem pedagógica da proposta (opcional):***

As expectativas deste estudo é:
  
• Utilizar observações, experimentações e leituras para coletar e selecionar informações em uma abordagem investigativa e crítica, a partir de suportes (livros, revistas, Internet etc) e gêneros textuais variados (entrevistas, notícias de jornal, filmes, músicas).
  
• Elaborar questionamentos, comparar diferentes pontos de vista sobre um mesmo acontecimento, fato ou temática, confrontando as suposições individuais e coletivas com as informações obtidas.

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

Site: Youtube (Temas: higiene e saúde; saúde bucal; alimentação saudável; música - A vitamina vence; plantas bioativas; fantástico – Espirro; A aventura dos antibióticos; O que é uma bactéria).

***:. 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:***

Games como recursos para aprendizagem

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

Ensino fundamental 1 (1º ao 5º ano)

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

Matemática

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

presencial

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

Games

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

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

O objetivo é sondar a presença ou ausência de habilidades e conhecimentos dos alunos, para desse modo traçar estratégias de ensino aprendizagem. Isso perceber se tem o reconhecimento dos numerais (como símbolos e quantidade), dos portadores numéricos da contagem, das noções de grandezas, interpretação de situações-problema, cálculos simples e tratamento da informação.
  
Tudo isso será realizado por meio de situações de manipulação de materiais concretos, jogos, games, roda de conversa, brincadeiras e jogos orais, avaliações e atividades escritas com base em temas que envolvem o contexto escolar e do cotidiano do aluno, como os jogos de tabuleiro.
  
Entende-se que a escola não pode ficar indiferente, pois o lúdico é um dos alicerces do papel social da escola, de forma que propomos ser útil e possível que os alunos brinquem e aprendam ao mesmo tempo. Desta forma, parte o pressuposto que os jogos contribuem para o processo de ensino aprendizagem, tomando para análise o game.

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

Os jogos eletrônicos se forem bem utilizados, podem agir como facilitadores do processo de ensino-aprendizagem. De forma geral, sempre fizeram parte do contexto infanto-juvenil. São geralmente introduzidos pelos pais, que os oferecem nas perspectivas de chamá-los a atenção para o lúdico, permitindo o seu desenvolvimento intelectual, motor e psicológico. No entanto, os jogos educativos e interativos ganham cada vez mais espaço e independe da idade escolar. Seguem abaixo outros itens, que são:
  
• Desenvolve a memória, a criatividade e o raciocínio lógico;
  
• Trabalha com imagens e textos de forma combinada;
  
• Permite o levantamento e cruzamento de dados para uma análise mais eficiente do assunto;
  
• Permite a produção de material auxiliar como: textos, desenhos, gráficos, planilha, etc., de melhor qualidade;
  
• É um instrumento de auxilio muito importante na administração da escola;
  
• Permite brincar e explorar o erro, que deixa de ser vergonhoso, para se tornar motivador do conhecimento.

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

Os jogos e games são incorporados pedagogicamente com vários propósitos, não só porque os alunos são nativos digitais ou por mera exigência tecnológica ou curricular, mas por ser altamente educativo e saudável.
  
Primeiramente, apresentarei uma imagem retratando o xadrez. Proporei uma pesquisa sobre a lenda do jogo: A lenda de Sissa (ou Sessa). Realizarei todo o trabalho desta atividade a partir do tabuleiro vivo. Inicialmente eles devem explorar o tabuleiro, e eu os investigarei com questionamentos. Este aprendizado não se dará em apenas uma aula. A cada aula poderei explorar, integrar, incrementar, intermediar diferentes elementos com o uso também das tecnologias e outras sugestões bem-vindas para subsidiarem e repertoriarem cada vez mais as aulas.

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

Na prática o que se sabe diante dos avanços tecnológicos, dos jogos e dos games, envolvem de maneira eficaz o aluno no processo de ensino-aprendizagem, tornando-o mais dinâmico, interativo e divertido por despertar o interesse e o prazer dos alunos. O que também muda a postura com relação ao contexto tradicional. Contudo, é preciso que se saiba usar a tecnologia para benefício da aprendizagem. Assim, deve questionar seu uso e papel.

***---: Abordagem pedagógica da proposta (opcional):***

É importante ressaltar que o jogo corresponde a um momento que proporciona situações variadas e imprevisíveis. É composto por uma rede de elementos que se relacionam promovendo experiências significativas que podem contribuir com a formação da criança. E que o jogo possa oferecer a possibilidade de aprendizagem a partir da integração de elementos sociais, culturais, físicos e emocionais.
  
A partir dessas reflexões, seja possível perceber que o professor deve estar atento para intervir durante os jogos. Diante disto, seria uma intervenção mais prudente e significativa para a correção das atitudes do aluno, para promover perguntas e questionamentos, que levem o aluno a um agir melhor sobre sua prática durante o jogo.

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

Os sites, abaixo, já foram usados na correspondência do processo de ensino-aprendizagem, como:
  
http://www.escolagames.com.br/
  
https://m3.ime.unicamp.br/media/software/1237/

***:. 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:***

A Robótica no Ensino Aprendizagem

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

Ensino fundamental 1 (1º ao 5º ano)

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

Tecnologias

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

presencial

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

Robótica

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

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

A Robótica é um programa de atividades práticas que ampliam o conhecimento científico e tecnológico, estimulam a criação, a experimentação, o trabalho em equipe e desenvolvem habilidades múltiplas nos estudantes, englobando conceitos de ciência, tecnologia, engenharia, arte e matemática.
  
Os alunos implicados tem a oportunidade de aprender por meio da robótica de acordo com seu nível natural de desenvolvimento. No ensino fundamental I, há duas aulas semanais, dedicadas aos conceitos de montagem com kits básicos. E no quarto ano, eles passam a ter introdução à programação em uma sequência didática que fundamenta o raciocínio lógico.
  
A princípio é feito uma introdução das funções, das regras, da divisão dos grupos e das tarefas, o conhecimento das peças, manuseio livre e atividades dirigidas com o objetivo de familiarizar os alunos quanto ao uso correto do jogo. Assim, eles possuem todo esse material implicado, juntamente, acompanhado por uma revista que demonstra orientações mais específicas e o passo-a-passo das tarefas a serem realizadas e aplicadas de forma estratégicas de serem seguidas dentro dos quesitos indicados no plano de construção e de observação ditas pelo orientador-professor a partir daquele dia/semana.

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

• Desenvolve a memória, a criatividade e o raciocínio lógico;
  
• Proporciona motivação, emoção segurança e prazer;
  
• Eleva a auto- estima e supera limitações;
  
• Oferece respostas e soluções imediatas;
  
• Permite brincar e explorar o erro, que deixa de ser vergonhoso, para se tornar motivador do conhecimento;
  
• Oferece à criança uma nova dimensão lúdica e não linear da possibilidade exploratória e criativa do material disponível;
  
• Permite o levantamento e cruzamento de dados para uma análise mais eficiente do assunto.

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

• A princípio fazer o uso da conexão dos conhecimentos prévios do aluno com os novos, e inserir uma atividade relacionada com o mundo real;
  
• Depois saber construir e executar montagens relacionadas com o mundo real, baseadas em um modelo (passo-a-passo) ou uma situação-problema sem plano de montagem;
  
• Segue para uma outra fase em que os alunos são levados a pensar sobre como funcionam suas montagens, de maneira a experimentar, observar, analisar e corrigir possíveis erros para validar o projeto;
  
• Por fim, a fase de continuar baseando no natural desejo no ser humano em conhecer mais.

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

A educação sempre se depara com os seus desafios. Com relação as tecnologias conseguimos ampliar o acesso dos alunos não importa se estão em lugares vulneráveis, ou, até geograficamente dispersos que possam ter recursos de qualidade a videoaulas, plataformas e games para personalizar melhor a educação. Fazendo que cada um possa encontrar a sua melhor maneira de aprender.
  
Algumas plataformas já conseguem avaliar em tempo real o que cada aluno aprendeu o que não aprendeu, quais as necessidades e com quais recursos aprendem melhor. Assim é possível garantir que cada aluno siga no seu ritmo a partir dos seus interesses. Outro desafio que as tecnologias ajudam a superar é da qualidade. Oferecendo recursos digitais cada vez mais diversificados, interativos, dinâmicos que realmente ajudam o aluno a entender e aplicar o conhecimento.
  
Assim, dará apoio ao professor para criar novas estratégias pedagógicas que fazem com que a educação esteja disponível a toda hora em todo lugar com cada vez mais autonomia para o aluno.
  
As tecnologias aproximam a educação do universo dos alunos do Século XXI, também ajudam a prepará-los para a vida presente e futura cada vez mais mediada pelos recursos tecnológicos. É preciso ter cuidado a tecnologia não resolve todos os problemas. Atividades on-line e off-line precisam se mesclar num ensino híbrido. Apesar de que, as misturas trazem experimentos com projetos fazendo trabalhos em grupos, games, plataformas, mentorias que se dão a qualidade e a efetividade da educação. Por fim, a tecnologia não substitui o professor, pelo contrário, a tecnologia empodera o professor.

***---: Abordagem pedagógica da proposta (opcional):***

Destacaria também por itens, como:
  
• Analisar a utilização da robótica como um instrumento importante, rico e diversificado no processo de aprendizagem.
  
• Identificar o caráter interdisciplinar da utilização da robótica no ambiente escolar;
  
• Discutir e elaborar conceitos de várias áreas do conhecimento a partir do uso e inserção da robótica no ambiente educacional;
  
• Elaborar e disseminar considerações sobre o assunto proposto aos educadores e instituições de ensino, com viés interdisciplinar.

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

Os atores, teoria e textos são diversificados já que a proposta da equipe e desenvolver habilidades múltiplas nos estudantes, englobando conceitos de ciência, tecnologia, engenharia, arte e matemática.

***:. 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**

**7. Referências**