|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 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 Produção e Uso de Tecnologias para Educação**

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

# Tecnologias digitais e usos dentro de atividades do ensino: uma breve reflexão

**PEDRO LOPES DE**

São Carlos – SP

2021

**Tecnologias digitais e usos dentro de atividades do ensino: uma breve reflexão**

**PEDRO LOPES DE**

**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

**Tecnologias digitais e usos dentro de atividades do ensino: uma breve reflexão**

**PEDRO LOPES DE**

**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 profissional especialista é aquele que dedicou-se ao estudo de um campo. Além de ter conhecimento sobre a área, o especialista precisa também demonstrar conhecimento crítico sobre o conteúdo, podendo contribuir para a construção do conhecimento acerca.  
Em Educação e Tecnologias, o especialista tem domínio sobre conceitos sobre Educação e também sobre ferramentas tecnológicas e quais são possíveis usos e como usá-las, ou saber adequá-las, nas mais diversas atividades de ensino.

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

Um educador precisa estar em sinergia com o que cerca. Não significa aceitar tudo, mas sim ter capacidade crítica. Não é necessariamente estar em todas as redes sociais ou plataformas, mas conhecê-las e se julgar necessário adentrar nestes espaços. Conhecer ferramentas referentes à linguagens computacionais é também importante, visto que este conhecimento é relativamente recente e pouco difundido. E principalmente: a noção crítica sobre a tecnologia, para não tornar um mero observador de suas inovações.

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

Na parte relativa com o campo da Educação são três os principais conhecimentos:  
1. Os conhecimentos necessários à prática docência.  
2. Os saberes necessários à prática docência.  
3. As competências necessárias à prática da docência.  
O primeiro item refere-se aos conhecimentos próprios do campo da Educação. O segundo sobre conhecimentos a respeito da prática profissional (do ofício) dentro da profissão. E o terceiro são os conhecimentos relativos àquilo que pretende-se transmitir.   
E no campo da Tecnologia:   
1. Familiaridade com aplicativos e softwares.  
2. Análise de dados.  
3. Criatividade.  
4. Adaptabilidade.  
5. Visão global.  
O primeiro item diz respeito a familiaridade com softwares e aplicativos, mas sem necessariamente estar completamente imerso neles, é conhecer e saber seus usos e fins. O segundo item, a análise de dados, engloba a questão interna dos softwares (como eles são elaborados) e a questão da "datatificação", ou seja, onde e como ficam armazenados esses dados (e seu funcionamento). Os itens três e quatro dizem respeito `importância de ser resiliente nestes meios digitais, vistos que são muito rápidos e por vezes perenes. E o quinto item diz respeito a perceber a amplitude do meio tecnológico para não se autocentrar e nem perder-se dentro das possibilidades.

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

Trabalhos dentro do campo de produção e elaboração de materiais com recursos voltados para a educação tanto na parte prática da produção bem como na elaboração estrutural dela e ensino a respeito sobre a produção de materiais educacionais.

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

Um dos principais desafios é a velocidade com que tecnologias se modificam e principalmente a vastidão de materiais que podem deixar o profissional confuso dentro do campo. O profissional necessita também de uma formação com capacitações mais técnicas a respeito de linguagens e conceitos computacionais. Por fim a própria audiência de um campo de trabalho específico para a área.

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

***Primeira Síntese: Experiência formativa***

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

Aplicações pedagógicas do audiovisual

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

Neste componente foi apresentado como fazer o uso de produtos audiovisuais em sala de aula. Foi falado sobre o histórico da arte em audiovisual (através do cinema) e como a escola e com aulas preparadas pode caminhar ao seu lado.

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

Um ponto interessante é onde o autor Alain Bergala relaciona a experiência do cinema para trabalhos sobre as relações sociais desenvolvidas em ambientes pedagógicos. Para ele, a exibição de filmes não deveria ser aplicada unicamente ao entretenimento ou ao suporte pedagógico do conteúdo curricular. O estudante pode ser apresentado à produção de vídeos e materiais me que ele torna-se autor daquilo que quer transmitir e essa relação pode trazer ao ensino novas perspectivas de aprendizagem.

***Segunda Síntese: Experiência formativa***

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

Aplicações pedagógicas de Rádio, Web-rádio e pod cast

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

Neste componente fomos apresentados a mídias que usam o áudio em sua composição. Vimos um histórico sobre o rádio e sua adaptação ao digital. Em seguida foram sugeridas formas de criação de programas em áudio (podcasts) com o intuito de se fazer uma divulgação ou abordar algum assunto.

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

Um aspecto interessante visto neste componente foram maneiras de como transformar os estudantes em sujeitos ativos na construção de conhecimento, através da elaboração de projetos envolvendo podcasts, rádio e mídia em áudio. Após a "imersão técnica e operacional" os estudantes se envolvem diretamente com as atividades e produzem conteúdos, propiciando assim: envolvimento com o conteúdo, dar voz ao estudante e o melhor entendimento do conteúdo educacional.

***Terceira Síntese: Experiência formativa***

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

Planejamento e organização de mídia audiovisual para educação

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

Neste componente vimos quais são as características da imagem cinematográfica que faz o espectador imergir em uma  
narrativa, detalhadamente, foi passado conceitos como tipos de planos, papel do som em uma obra visual e conceitos sobre imagem e semiótica.

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

Entre as características do discurso audiovisual, vimos que ele é composto de uma série de elementos, os quais pode-se destacar o plano, a cenografia, a iluminação, o som, a montagem. É o ordenamento entre esses itens que compõe a linguagem audiovisual, assim, conhecer sobre esses itens é fundamental na construção coesa que queria apresentar uma mensagem.

***Quarta Síntese: Experiência formativa***

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

Integração de mídias na educação

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

Neste componente apresentou-se um resumo do que são mídias (do que se entende como mídias) e sua presença no dia-a-dia. A partir disso fomos levados a observar e utiliza-las como meio de aprendizado, buscando procurar o que as mídias podem trazer ou como serem usadas em contextos educativos.

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

O princípio diferenciou-se os diferentes sentidos ligados com o conceito de mídia. As diferenças entre linguagem, informação e comunicação e como estes três conceitos se relacionam com as mídias e por fim, como utilizar a mídia e suas ferramentas para a construção do pensamento crítico.

***Quinta Síntese: Experiência formativa***

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

Aplicações pedagógicas de Internet e redes sociais

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

Neste componente vimos como compreender ecossistemas de redes sociais e seus possíveis usos. Acima de tudo foi um componente crítico onde buscou-se compreender o contexto de uso de redes sociais e suas aplicabilidades. Também viu-se a internet e como fazer um uso saudável e confiável de suas ferramentas.

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

Pode-se ver a importância da Comunicação nas práticas dentro da internet, ela (a Comunicação) é primordial para relações de ensino e aprendizagem e precisa estar sempre presente em qualquer aplicação pedagógica para que seja bem bem-sucedida. Um outro aspecto interessante foram as divisões que o teórico José Manuel Moran faz a respeito das aplicações pedagógicas online, onde ele classifica e separa em:   
- de divulgação,   
- de pesquisa,   
- de apoio ao ensino dentro da internet.

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

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

***:. Título ou tema da proposta:***

Atividade com uso do aplicativo Old Maps

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

Ensino médio

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

História

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

outra

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

Old Maps: A touch of history

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

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

O aplicativo “Old Maps” mostra mapas históricos e antigos em alta resolução. Do século XV ao XX, por meio da localização e posição no GPS ele mostra ao usuário como seria antigamente o local em que ele está atualmente.  
A ideia seria estimular estudantes a conhecerem mais sobre sua cidade, separando-os em grupos e a cada semana eles mostrariam os resultados dos locais visitados.

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

O principal diferencial é tornar o conceito visual ao estudante, e fazê-lo observar com mais atenção o seu reder e o acontecimento histórico.

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

A cada semana um grupo apresentaria locais que visitaram e iriam explicar o porquê acharam interessante a escolha. Seriam separados em grupos e a cada grupo teria uma data de apresentação.

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

Acredito que a proposta é interessante e estimular o estudante a tornar-se ativo dentro de sua aprendizagem.

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

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

DREYER-EIMBCKE, O. O descobrimento da Terra: história e histórias da aventura cartográfica. São Paulo: Melhoramentos/Edusp, 1992.

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

Elaboração de atividades pedagógicas

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

***:. Título ou tema da proposta:***

Produto audiovisual criado com aplicativo Stop Motion Studio

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

Ensino médio

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

Outra

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

presencial

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

Criação de um produto audiovisual com uso do aplicativo: Stop Motion Studio

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

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

A proposta é deixar o estudante livre para que possa elaborar uma produção audiovisual (um pequeno curta metragem) com o uso do aplicativo feito para criar e editar animações com a técnica de Stop Motion: "Stop Motion Studio".  
O estudante pode fazer animar um conceito de alguma disciplina em animação ou criar uma narrativa livre. A ideia é que o estudante tenha contato com uma forma diferente de narrativa: a audiovisual.

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

Nos anos escolares o estudante possui muito contato com a Comunicação escrita, através da Interpretação de Textos, da produção de textos (através da disciplina de Redação) e com a arte literária através da disciplina de Literatura. A proposta é que o estudante tenha contato com uma forma diferente de criação narrativa, a audiovisual, e deixar o estudante livre para escolher seu próprio tema, é uma forma de tornar o educando sujeito de sua ação.

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

O estudante fica livre para escolher o tema de seu curta metragem, seja a apresentação de algum conceito de alguma disciplina na forma de uma animação em Stop Motion. O estudante também pode optar, se quiser, em produzir uma história livre com o uso do aplicativo.

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

Além da linguagem audiovisual já ser presente no cotidiano, o uso do aplicativo que manipulam fotos e vídeos também é muito comum. Este é uma forma de se misturar o cotidiano com conteúdos escolares e ao mesmo tempo estimular os estudantes a terem contato com formas diferentes de narrativas.

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

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

ALMEIDA, M. J. Cinema: A Arte da Memória. Campinas: Autores Associados, 1999.  
  
\_\_\_\_\_\_. A educação visual na televisão vista como educação cultural, política e estética. ETD – Educação Temática Digital, v. 2, n. 1, p. 60-65, out. 2000. Disponível em:  
<http://www.fae.unicamp.br/revista/index.php/etd/article/view/1858>. Acesso em: 02 jan. 2020.

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

Elaboração de atividades pedagógicas

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

***:. Título ou tema da proposta:***

Criação de história em quadrinho com uso do software HagáQuê

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

Ensino médio

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

Outra

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

presencial

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

software HagáQuê

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

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

A proposta é produzir uma história em quadrinho sobre algum tema de alguma disciplina, podendo ser: algum personagem explicando algum conceito, a adaptação de algum texto clássico ou a adaptação de algum período histórico em uma HQ.

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

Este software é fruto de um projeto desenvolvido pelo Núcleo de Informática Aplicada à Educação (Nied), da Unicamp, é permite a elaboração de histórias em quadrinhos. É todo em língua portuguesa e pode ser baixado para uso off-line. Possui um acervo de personagens e cenários permite criar muitas histórias com facilidade possibilitando o trabalho com os estudantes.

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

O estudante deve elaborar uma HQ utilizando o software e ela deve ser sobre: a explicação de algum conceito, a adaptação de algum texto clássico ou a adaptação de algum período histórico em uma HQ.

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

O software é fácil manuseio e a linguagem em HQs já pertence ao imaginário, a atividade busca misturar conceitos com uma forma de fazer narrativas que tem suas características próprias, as histórias em quadrinhos.

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

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

PESSOA, Alberto. Histórias em quadrinhos e práticas educativas: os gibis estão na escola, e agora?. Criativo, 2015.  
  
RAMOS, Paulo; VERGUEIRO, Waldomiro. Quadrinhos na educação. Editora Contexto, 2013.  
  
RAMA, Angela; VERGUEIRO, Waldomiro. Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula. Editora Contexto, 2008.

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

Elaboração de atividades pedagógicas

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

**7. Referências**