|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 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 Metodologias ativas e aprendizagem**

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

# A RESSIGNIFICAÇÃO DA ATUAÇÃO DOCENTE ATRAVÉS DAS METODOLOGIAS ATIVAS

**ELDA ROSA RODRIGUES DA SILVA**

São Carlos – SP

2021

**A RESSIGNIFICAÇÃO DA ATUAÇÃO DOCENTE ATRAVÉS DAS METODOLOGIAS ATIVAS**

**ELDA ROSA RODRIGUES DA SILVA**

**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 RESSIGNIFICAÇÃO DA ATUAÇÃO DOCENTE ATRAVÉS DAS METODOLOGIAS ATIVAS**

**ELDA ROSA RODRIGUES DA SILVA**

**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 perfil profissional do especialista em Metodologias Ativas contempla um caráter inovador, criativo e disposto a reinventar-se em sua atuação docente. É importante que este profissional tenha familiaridade com as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) durante o seu planejamento e pense sempre fora da caixa.

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

A importância deste profissional reside em ressignificar a prática docente, a qual, atualmente, ainda se encontra atrelada aos paradigmas tradicionais de ensino.

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

Os principais saberes e competências deste profissional devem estar relacionados à descentralização de sua atuação e à compreensão do seu papel como mediador. Outros elementos fundamentais são: a necessidade de atualização constante, principalmente em relação ao letramento digital, a realização de um planejamento em que o aluno esteja ativo, participativo e possibilite uma aprendizagem significativa.

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

Assim, o profissional, especialista em Metodologias Ativas, exerce a função de levar o ensino de forma que o aluno se envolva de forma participativa, autônoma e protagonista. Dentre os tipos de atividades possíveis de serem realizadas nesta perspectiva estão: a Gamificação, a Sala de Aula Invertida, a Aprendizagem Baseada em Problemas ( PBL), a Aprendizagem Baseada em Times ( TBL), o Método de Projetos, a Aprendizagem Colaborativa, a Educação Híbrida, entre outras.

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

É possível observar, que a cultura digital aguçou a criação de um novo perfil de estudantes no cenário da educação atual. Dessa forma, acredito que um dos principais desafios e dificuldades comuns, encontrado no especialista em Metodologias Ativas, encontre-se na articulação entre o conteúdo, o contexto e o uso da Metodologia Ativa correspondente ao seu público alvo. Outro desafio localiza-se na estrutura consolidada nas instituições de ensino e à resistência que ainda persiste quando se trata do uso inovações metodológicas que rompam com o modelo tradicional de ensino, tanto por parte de muitos professores, gestores, como também por parte do aluno, que culturalmente, ao longo da história, esteve habituado a receber informações de forma pronta, cômoda e passiva.

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

***Primeira Síntese: Experiência formativa***

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

Educação híbrida como estratégia educacional

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

O componente curricular “A Educação Híbrida como estratégia educacional” é uma ferramenta pedagógica que se caracteriza pela diversidade de possibilidades de combinações entre as vantagens pedagógicas existentes na educação presencial e a distância. Logo uma de suas características é possibilitar que haja uma flexibilização e personalização da aprendizagem, tendo em vista que essa proposta pedagógica permite que haja uma maleabilidade pedagógica em flexibilizar o tempo, o espaço e o currículo, através da integração entre o uso de recursos tecnológicos ao ensino presencial. Outra possibilidade da Educação Híbrida, é a incorporação que essa metodologia ativa pode ter com outras metodologias ativas, como a sala de aula invertida, a aprendizagem baseada em problemas, a aprendizagem baseada em projetos, a gamificação, etc. Ao final, a EH objetiva que a aprendizagem se torne mais significativa e engajada para o aluno, seja através de uma personalização da aprendizagem, uso de metodologias ativas integradas, como também de uma hibridização dos componentes com diferentes possibilidades, seja apenas de alguns elementos da disciplina, nela como um todo ou até mesmo de um curso completo. Assim, essa vasta possibilidades de organização do planejamento pedagógico, tendo em vista a combinação das tecnologias digitais com as metodologias ativas se apresentam como capazes de oferecer uma educação híbrida e de melhorar a qualidade na educação atual. Possibilita, como visto anteriormente, que haja uma flexibilização nas formas de ensinar e na organização pedagógica, pois o tempo, espaço e modelos curriculares podem ser adaptados através de uma personalização da aprendizagem, contemplando a adequação do ensino ao diferentes perfis dos educandos, tendo em vista que uma vez que existem várias maneiras de aprender, devem ser disponibilizadas variadas formas de ensinar.

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

Diante do exposto, é preciso que a incorporação da Educação Híbrida ao ensino considere uma estreita relação com os objetivos de aprendizagens planejados pelo professor e sua organicidade na articulação dos diversos elementos que podem ser utilizados na combinação entre as TDIC e metodologias ativas, levando em consideração que a possibilidade de integração entre as diferentes possibilidades, devem refletir os percursos individuais dos alunos envolvidos.   
Outro ponto que precisa ser refletido é a necessidade de remodelação no modo como a estrutura de ensino-aprendizagem é abordada atualmente na organização escolar e universitária, principalmente, quanto trata-se de explorar a autonomia, o protagonismo e uma aprendizagem ativa e engajada para o aluno, como também em quebrar os modelos tradicionais de ensino.  
Assim, uma vez que a Educação Híbrida não está sustentada em uma única forma de ensinar, ao contrário, permite ao professor uma variedade de possibilidades, urge a necessidade de reflexão sobre as múltiplas possibilidades de organização e planejamento, possíveis num reiventar de ações do professor, usando como suporte os potenciais benefícios que existem na cibercultura integradas às metodologias ativas.

***Segunda Síntese: Experiência formativa***

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

Aprendizagem ativa e significativa na cultura digital

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

Esta disciplina caracterizou-se por apresentar os fundamentos para uma aprendizagem significativa, pautada na teoria de David Ausubel (1918-2008), há mais de meio século, a qual defende a ideia de uma aprendizagem ancorada no conhecimento prévio do aluno, considerando suas vivências e experiências cognitivas. A aprendizagem significativa é considerada a base da aprendizagem ativa, já que a participação ativa é o caminho para que o aluno aprenda de forma efetiva.  
Atualmente, essa teoria vem ganhando grande relevância na educação por suas possibilidades de aplicação, tendo como aliada a cultura digital e as possibilidades de englobar a aprendizagem ativa com as metodologias ativas, que é quando o aluno se torna participante e protagonista, desenvolvendo com autonomia e colaboração atividades de teor prático a partir do contexto em que se encontra, do que lhe é significativo, relevante e próximo ao seu nível de competência cognitiva. Assim, espera-se com a aprendizagem significativa que a relação que é dada pelo aluno entre o novo conhecimento e o seu conhecimento prévio, possibilite uma aprendizagem efetiva e com sentido para ele.  
É importante reiterar que a aprendizagem significativa se caracteriza pela interação entre conhecimentos prévios e conhecimentos novos, e que essa interação é não literal e não arbitrária. Nesse processo, os novos conhecimentos adquirem significado para o sujeito e os conhecimentos prévios adquirem novos significados ou maior estabilidade cognitiva (MOREIRA, 2012, p. 2).  
  
Nesse âmbito, a contextualização é um elemento imprescindível para que o aluno consiga relacionar o novo saber ao seu conhecimento prévio, de forma que ele consiga interpretar e conectar essa recente realidade de forma que lhe faça sentido com relevância. Como afirma (Morin, 2006 p.36), “O conhecimento das informações ou dos dados isolados é insuficiente. É preciso situar as informações e os dados em seu contexto, para que adquiram sentido”. Dessa maneira, o professor necessita promover atividades que instiguem e engajem o estudante, de forma que ele se torne participante ativo de sua aprendizagem. Um exemplo prático para esta ação é a exploração de organizadores prévios como facilitadores da aprendizagem, como o uso de exemplos de algumas vivências, tanto por parte dos alunos, como do professor, ou ainda, a partir da realização de um background (diagnóstico de uma situação), na criação de uma atividade contextualizada.  
Utilizar as estratégias da aprendizagem significativa e ativa, possibilitam um envolvimento maior do aluno na construção do seu conhecimento e apresentam-se como relevantes para vencer os modelos tradicionais de ensino, pois permitem uma aprendizagem mais condizente com a realidade do aluno e uma aplicação de cunho prático.  
Como declaram Valente, Almeida e Geraldini (2017, p. 463), as práticas pedagógicas tornam-se mais eficientes quando abrangem os estudantes, de forma a “engajá-los em atividades práticas, nas quais eles são protagonista

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

Saber usufruir da diversidade de recursos, disponíveis neste vasto mundo virtual, requer de nós habilidades com o meio tecnológico, assim como com o conhecimento de metodologias possíveis para executar uma prática docente em que seja possível prever uma articulação entre elementos necessários para a construção de uma aprendizagem envolvente por parte do aluno e seu posterior engajamento.  
Ausubel, Novak e Hanesian (1980) ressaltam que a aprendizagem significativa não se efetiva satisfatoriamente em aulas ou estratégias expositivas, pois as atividades de ensino devem ter significado para os estudantes (e não somente para os expositores/professores).  
Dessa maneira, faz-se necessária a criação de estratégias que estimulem o aluno a protagonizar a sua aprendizagem de forma significativa, ou seja, que lhe faça sentido efetivo. Assim, somam-se a essa proposta ações pedagógicas com base nas metodologias ativas, que permitem ao aluno problematizar, contextualizar, aplicar, criar, demonstrar, dialogar, participar, simular, representar, de forma criativa, autônoma, tornando-se capaz de tomar decisões, resolver problemas e trabalhar coletivamente.

***Terceira Síntese: Experiência formativa***

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

Movimento Maker e STEAM: novas possibilidades de explorar currículos

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

Consiste em uma nova forma de conceber a aprendizagem centrada no fazer do aluno em contextos da vida real, através da realização de projetos, utilização da internet para pesquisa e ações colaborativas, na resolução de situações problema, em atividade de criação e de pôr a mão na massa, como também o desenvolvimento do senso de responsabilidade e autonomia. Dessa forma, há mais atenção e acompanhamento no processo desse fazer que, simplesmente no produto.  
No movimento maker, também conhecido como aprendizagem mão na massa, a proposta é que através do uso da tecnologia, inovação, interdisciplinaridade e criatividade, construam-se, de forma colaborativa, protótipos ou projetos, tendo como base a protagonização das ideias dos próprios alunos, fruto do conhecimento adquirido, de pesquisas realizadas e também da mediação do professor, sendo defendida a extensão de criação de coisas variadas por todos aqueles que desejarem. Nesse cenário, a relação entre o professor e aluno muda de perspectiva, sendo vista de forma horizontalizada.  
A abordagem STEAM, por sua vez, corresponde à sigla inglesa Science, Technology, Engineering, Arts e Mathematics e traz como proposta o trabalho com a área das ciências exatas, especialmente Matemática e Ciências, na tentativa de possibilitar um crescimento educacional no ensino-aprendizagem através de uma abordagem interdisciplinar, o ensino através de projetos e também vislumbrando a resolução de problemas, numa perspectiva prática, criativa e com uso da tecnologia, para compartilhar ideias e trazer soluções, além do trabalho com os quatro “E”´s, denominados como Explicar, Exemplificar, Exercitar e Examinar.

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

Assim, a possibilidade de execução do Movimento Maker e da Abordagem STEAM na educação, pode apresentar-se como um avanço para pensar a ressignificação da prática do professor e, consequentemente, uma nova possibilidade para explorar currículos, pensando na aprendizagem do aluno, seja no uso da transversalidade, na horizontalidade de suas relações, no trabalho colaborativo ou na integração de diversas tecnologias e metodologias na execução de tarefas. Essas propostas permitem uma ruptura com o modelo tradicional de ensino, possibilitando novas formas de interação teórico-prática do aluno.  
Logo, estas propostas, se bem planejadas e executadas, podem proporcionar uma ruptura do modelo metódico de ensinar e aprender, permitindo a imersão do aluno em atividades de cunho prático e experimentador, sendo necessário para isso aplicar conhecimentos que sejam fruto de pesquisas no processo de resolução de problemas dentro de um contexto de colaboração.   
Ambas metodologias aqui apresentadas valorizam a experiência, à prática e, nesse contexto, é importante ressaltar, que a internet, soma-se à possibilidade de criação de compartilhamentos, fontes de pesquisa, de criação de protótipos, sendo considerada essencial para transpor os limites encontrados na educação e também ser um aliado para a construção de uma inteligência coletiva, defendida por Lévy (2000, p.19) como um tipo de inteligência compartilhada que surge da colaboração de muitos indivíduos em suas diversidades.  
Comparando o Movimento Maker com a Abordagem STEAM, um dos pontos de convergência é a busca pela resolução de problemas e o trabalho com a interdisciplinaridade e projetos, visando uma aprendizagem significativa para o aluno, o seu engajamento, protagonismo e colaboração, com os demais participantes, principalmente no respeito às diferenças, por isso, ambas são consideradas propostas de trabalho focado nas metodologias ativas.

***Quarta Síntese: Experiência formativa***

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

Personalização da aprendizagem com os estilos de uso do virtual

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

Entende-se por estilos de aprendizagem a características no campo cognitivo, psicológico e afetivo do indivíduo, diretamente relacionadas ao modo como cada pessoa aprende. Essas características podem variar a depender do contexto e do momento de vida de cada pessoa, por isso, os estilos de aprendizagem não podem ser padronizados, rotulados, sendo a flexibilidade uma de suas principais características. Os 4 estilos de aprendizagem, listados pela teoria clássica da Universidade Nacional de Educação a Distância da Espanha- Madrid são denominados como flexível, participativo, ativo e pragmático.  
A importância dos estilos de aprendizagem concentra-se na possibilidade de definir o perfil de aprender de uma pessoa e são importantes, pois permitem uma adaptação ao perfil de cada aprendiz, possibilitando que o aluno aprenda de forma mais fácil. Por isso, ao personalizarmos a aprendizagem, de acordo com o perfil sensitivo de cada aluno, os efeitos de aprendizagem são mais eficientes.   
Neste contexto, as tecnologias são elementos facilitadores para ampliação de possibilidades na personalização desses estilos de aprendizagem, pois facilitam o desenvolvimento de estratégias metodológicas e formatos de aprendizagem, através da diversificação nas formas de realização da prática docente, incluindo a contribuição no planejamento do professor na elaboração de atividades, por exemplo. Ao final, é possível com os estilos de aprendizagem e as tecnologias, personalizar, diversificar e incluir em sala de aula por meio de abordagens mais amplas, que contemplem possíveis dificuldades de aprendizagem entre os alunos.  
Outro elemento de relevante importância dos estilos de aprendizagem, está no desenvolvimento de estratégias pedagógicas para que o aluno tenha mais competências de aprendizagem em diferentes áreas, assim como, ajuda a identificar de que forma o aluno não está aprendendo, ou seja, qual o problema existente na aprendizagem. Nesse contexto, torna-se possível ao professor, desenvolver estratégias didáticas de ensino-aprendizagem, por isso são considerados como potencializadores no processo didático-pedagógico em sala de aula.  
Logo, a partir do momento que o professor conhece o estilo de aprendizagem do grupo que trabalha ou aquele que sente mais dificuldade, é possível ter auxílio na elaboração de materiais didáticos e estratégias metodológicas de ensino. Por isso, é importante sempre associar os estilos de aprendizagem aos estilos de ensino. Nesse contexto, é importante salientar que os estilos de aprendizagem não são métodos, mas sim elementos que podem viabilizar um trabalho no campo da educação, especialmente no processo de aprendizagem do aluno.  
O indivíduo que deseja identificar o seu estilo de aprendizagem, pode acessar o recurso mais utilizado até o momento, o questionário Honey Alonso.

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

É importante refletir que não existe apenas 1 estilo de aprendizagem predominante para cada pessoa, por isso, o professor, em sua prática pedagógica, pode desenvolver estratégias que estimulem competências de aprendizagem em diferentes formatos com o fito de personalizar, contemplar a diversidade e incluir.   
Também é possível adaptar os estilos de uso do espaço virtual para a Educação a Distância, de forma que os alunos possam usufruir de uma aprendizagem mais personalizada. Assim, o docente deve usar estratégias de ensino para contemplar de forma faseada e adaptada a vários estilos, quando se tratar de uma atividade em grupo, por exemplo, a participação em fóruns de colaboração, realização de pesquisas no espaço virtual e planejamento para posterior aplicação. É salutar considerar a importância da aplicação do questionário, para a criação de estratégias pedagógicas para uma aplicação individualizada também. O professor, tendo conhecimento desses resultados, deve considerar, não somente aplicações no ambiente on-line, por grupos de estilo específico, mas também, por grupos que apresentem uma mescla de estilos, de forma que os estudantes possam desenvolver os estilos que apresentem mais dificuldades.

***Quinta Síntese: Experiência formativa***

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

Tópicos especiais em Metodologias ativas de aprendizagem

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

As metodologias ativas, segundo Valente (2014, p.81), visam proporcionar ao educando, um papel ativo na significação e compreensão das informações e dos conteúdos a partir de seus conhecimentos prévios, bem como fazê-lo aplicar o conhecimento construído em situações concretas do seu dia a dia. Dessa maneira, quando trata-se das metodologias ativas há uma relação direta com a aprendizagem ativa do aluno e o seu protagonismo, defendido como elementos importantes por Ausubel (1918-2008) para se obter uma aprendizagem significativa, ou seja, aquela em que o aluno consegue aprender, através de estímulos cognitivos, fazendo a relação do novo conhecimento com o seu arcabouço de conhecimento prévio, de forma que a nova informação lhe faça sentido.  
As vantagens de se trabalhar com métodos que possibilitem o protagonismo do aluno em sala de aula, fomentam um maior envolvimento e consequente engajamento dos mesmos, mas para que isso ocorra, ainda se faz necessário uma reinvenção da prática docente por muitos profissionais que ainda utilizam métodos meramente expositivos na elaboração de suas aulas, como também a necessidade de formação continuada e letramento digital, embora este último elemento não seja condição sine qua non para a execução das metodologias ativas de aprendizagem, mas pode ser visto como aliado para a realização de boas práticas pedagógicas.  
O uso das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) no ensino podem viabilizar experiências interessantes, tanto para o aluno como para o professor. Em se tratando da relação das TDIC com as metodologias ativas, existem muitas vantagens para executar propostas, como o uso de aplicativos educativos e plataformas virtuais para criar e hospedar atividades no uso da Educação Híbrida e Sala de Aula Invertida, por exemplo, sendo possível usar ferramentas virtuais de produção de jogos interativos como o Kahoout, que proporcionam por meio da gamificação e uma aprendizagem criativa, a motivação, o trabalho em equipe e execução da Aprendizagem baseada em Times ( TBL). Outra possibilidade é a proposta de solucionar desafios por meio de plataformas colaborativas como o Mentimeter, Flipgrid e Nearpod e, assim, fazer uso da Aprendizagem Baseada em problemas (PBL), promovendo uma maior participação, aptidão em resolver problemas e envolvimento dos alunos, por meio da aplicação da teoria em contextos práticos, como também relacionando atividades com situações que possibilitem a reflexão e contextualização com o tema trabalhado. Essas propostas permitindo também a construção de uma inteligência coletiva, defendida por Lévy (2000, p.19 ) como um conceito de um tipo de inteligência compartilhada que surge da colaboração de muitos indivíduos em suas diversidades. É uma inteligência distribuída por toda parte, na qual todo o saber está na humanidade, já que ninguém sabe tudo, porém todos sabem alguma coisa.

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

É possível observar que as metodologias ativas de aprendizagem viabilizam uma prática docente, focando um pensar fora da caixa, quebrando os modelos tradicionais de ensino e promovendo assim uma necessidade de ressignificar a prática pedagógica, tanto em seu planejamento, atualização como na formação.  
As múltiplas possibilidades de inserção das metodologias ativas em sala de aula, são também uma maneira de desenvolver competências no desenvolvimento cognitivo do aluno como o protagonismo, senso crítico, colaboração, empatia, responsabilidade, autonomia, engajamento, aptidão em resolver problemas, participação e um aprendizado mais envolvente.  
 Logo, ao pensar em fazer uso das metodologias ativas, a proposta do professor deve estar bem contextualizada e alinhada não só ao objetivo que pretende alcançar, mas principalmente ao tipo de competência que deseja trabalhar em seu aluno. E como afirma Moran (2015, p. 17), as metodologias precisam acompanhar os objetivos pretendidos. Se queremos que os alunos sejam proativos, precisamos adotar metodologias em que os alunos se envolvam em atividades cada vez mais complexas, em que tenham que tomar decisões e avaliar os resultados, com apoio de materiais relevantes. Se queremos que sejam criativos, eles precisam experimentar inúmeras novas possibilidades de mostrar sua iniciativa.  
 Assim, diante do atual contexto no cenário educacional, urge a criação de paradigmas inovadores e à abertura do professor a permitir-se a mergulhar em novas aprendizagens para potencializar a sua prática docente.

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

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

***:. Título ou tema da proposta:***

Criação de aplicativo educacional " Yo amo Español"

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

Ensino médio

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

Outra

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

outra

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

Aplicativo

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

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

Consiste numa sala de aula invertida, que visa proporcionar uma experiência com o ensino- aprendizagem da Língua Espanhola. Esta criação de aplicativo educacional está voltada para a prática da língua espanhola a alunos do ensino médio da rede pública do estado da Bahia, que estão desde março com as aulas suspensas por causa da pandemia do covid-19 e sem contato com o idioma.  
 Os conteúdos desenvolvidos no aplicativo correspondem às 4 habilidades linguísticas (oral, escrita, auditiva e leitora) em língua espanhola.

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

Entre as vantagens desta proposta é proporcionar uma vivência autônoma para os alunos, tendo como recurso o uso das tecnologias digitais da Informação e comunicação ( TDIC), o desenvolvimento da inteligência coletiva em fóruns colaborativos disponibilizados virtualmente, a possibilidade de flexibilização da aprendizagem, pois o aluno pode gerir o tempo e espaço na realização do seu autoestudo, desenvolvimento do protagonismo e autonomia.

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

Espera-se que o aluno de espanhol, público alvo desta atividade, inicialmente, faça uso desta ferramenta como Sala de Aula Invertida, ou seja, como recurso para hospedar atividades, textos, vídeos, podcast, orientações sobre atividades que deverão ser executadas de forma individual e/ ou coletiva, etc. Assim, a dinâmica se dará, basicamente, por meio de busca e pesquisa virtual do aplicativo, em seguida, realização das propostas de atividades e posterior interação com o professor e demais colegas, como forma de culminância prática.

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

Como este aplicativo hospedará arquivos, imagens, vídeos, músicas, podcasts e informativos, interação, que servirão de prévia para a realização de atividades práticas, as quais serão abordadas em sala de aula, o aluno terá mais tempo para apropriação do conteúdo, assim como um espaço para discussão com sua professora e demais colegas. Logo, a sala de aula se converterá num laboratório de práticas e atividades de aplicação do conhecimento adquirido. Dessa forma, espera-se facilitar o seu acesso a conteúdos de língua espanhola para o desenvolvimento de atividades remotas aos alunos, não só neste período de pandemia, mas também como uma ação permanente tendo em vista o cumprimento da Metodologia Ativa Sala de Aula Invertida

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

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

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

Planejamento de atividades e materiais didáticos

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

***:. Título ou tema da proposta:***

Gamificando com Qr Code

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

Outro

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

Outra

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

presencial

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

Qr code e uso de smartphones

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

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

A experiência com o uso do QR Code, corresponde a um jogo de caça ao tesouro em que há a necessidade de leitura rápida dos códigos, que apresentam charadas e perguntas, devidamente contextualizadas com os conteúdos estudados pelos alunos. A competição pode ser realizada entre 2 ou mais equipes, em que cada membro deve estar identificado por grupo assim como o respectivo código. Este jogo foi criado com perguntas e charadas, diretamente contextualizadas com temas da minha área de atuação, sendo que em cada contexto de aplicação, com público alvo de faixa etárias diferentes, a proposta do jogo foi concebida como forma de avaliação da aprendizagem dos meus alunos.   
Ao final da dinâmica, vence o grupo que conseguir decifrar cada charada e chegar às próximas pistas, até a última, que corresponde ao tesouro.

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

As principais características que constatei ao executar esta experiência foram: aplicação dos conteúdos apreendidos, entusiasmo, envolvimento, engajamento, motivação dos participantes, interação entre os jogadores de forma colaborativa, compartilhamento da aprendizagem, socialização e inteligência coletiva.

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

Como em todo jogo, as regras precisam estar bem claras entre os jogadores, pois o desejo de vencer e de chegar primeiro ao tesouro, muitas vezes, faz com que a ordem das etapas de cada fase, assim como as regras não sejam cumpridas. Um cuidado importante, nesta aplicação, deve ser o estudo minucioso de onde cada pista será colocada e a necessidade de avisar às pessoas que estiverem nas imediações para não destacarem os QR Codes colocados, pois a retirada de um deles, pode acabar com o trabalho idealizado, como já aconteceu comigo uma vez. Outro ponto importante é que as pistas, em formato de Qr Code, estejam sinalizadas por cores e as equipes também, assim cada grupo só poderá retirar o código que corresponder ao seu grupo.

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

Nessa experiência aprendi que gamificar a sala de aula, aumentou o desempenho, o protagonismo, a participação e motivação dos meus alunos para a apreensão dos conteúdos e posterior aplicação deles dentro desse contexto, de forma lúdica e com bastante descontração.

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

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

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

Elaboração de atividades pedagógicas

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

***:. Título ou tema da proposta:***

Mural interativo

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

Outro

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

Outra

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

distância

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

Padlet

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

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

O Padlet corresponde a uma ferramenta virtual, gratuita e colaborativa, que permite a realização de um trabalho integrado e interativo. A minha dinâmica, correspondeu à criação do “Mural Interativo” para apresentação de conceitos introdutórios da Língua Espanhola aos meus alunos, cuja dinâmica esteve centrada em apresentar os conteúdos numa variedade de formatos que o Padlet permite como a inserção de vídeos de minha autoria, vídeos do YouTube, imagens, textos, links, podcast, etc.

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

Um grande diferencial do Padlet é a possibilidade de uso de diferentes linguagens para apresentação dos conteúdos dentro de uma proposta dinâmica e colaborativa, possibilitando uma flexibilidade e diversidade na criação dos conteúdos, por parte do professor, assim como possibilita atender os diferentes perfis de aprendizagem dentro de uma proposta de personalização diante das diferentes possibilidades de apresentar um mesmo conteúdo.

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

A aplicação do Padlet partiu, inicialmente, pelo planejamento e construção das atividades, posteriormente foi disponibilizado o link aos alunos e finalmente foram realizadas as atividades dentro da proposta de interação e colaboração.

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

A dinâmica adotada por meio do Padlet, permitiu a construção de uma ferramenta assíncrona, dentro de uma proposta de Sala de Aula Invertida, muito importante no atual cenário de aulas remotas. Os alunos tiveram acesso a materiais em diferentes formatos, de forma a contemplar a diversidade de estilos de aprendizagem, flexibilizando o acesso ao conteúdo proposto em meu planejamento. Ademais, por meio da dinâmica de colaboração, houve uma integração entre professor/ aluno e aluno/ aluno, criando um ambiente colaborativo de inteligência coletiva, sendo possível aplicar a teoria à prática através das interações, em que os alunos puderam difundir suas ideias e defender seu ponto de vista, sendo trabalhados também a autonomia e protagonismo durante o uso da ferramenta. Assim, o Padlet, apresentou-se como mais uma possibilidade de recurso interativo para proporcionar a construção de material didático mais diversificado para meus alunos de forma a contribuir para a sua formação.

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

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

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

Elaboração de atividades pedagógicas

***Quarta Proposta Pedagógica com tecnologias digitais***

***:. Título ou tema da proposta:***

Colaborando com o Nearpod

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

Outro

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

Outra

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

outra

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

Nearpod

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

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

O Nearpod é uma plataforma virtual, interativa, de fácil manuseio, que permite a criação de aulas que promovem a participação do aluno de forma colaborativa e engajada, possibilitando a quebra do modelo tradicional de ensino, em que o aluno é um mero espectador. A proposta das aulas com o Nearpod permite a participação efetiva do aluno através das possíveis criações do professor como enquetes, apresentações criativas, ações interativas, jogos, repositórios, etc. A dinâmica aplicada, correspondeu a uma pergunta colaborativa para testar o conhecimento prévio dos meus alunos a respeito do tema que seria abordado. A partir da concepção percebida do conhecimento prévio do tema, pelo grupo, tracei novos rumos para executar a minha proposta pedagógica.

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

Uma das vantagens do Nearpod é a possibilidade de interação entre aluno e professor, em tempo real, sendo possível dar um feedback para o desenvolvimento do aluno, além de ser um suporte na construção do senso crítico, argumentação, autonomia e protagonismo do estudante, nessa participação com outros colegas e o professor. Outro benefício é a comodidade do aluno ter uma aprendizagem mais flexível, uma vez que a ferramenta pode ser acessada por meio de dispositivos móveis, seja por meio de aplicativo ou na plataforma web.

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

Primeiramente o professor deve criar a sua apresentação, posteriormente, para que ocorra a sua execução, torna-se necessário disponibilizar o código de acesso aos alunos para interação na tarefa planejada por ele.

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

O Nearpod é uma excelente ferramenta para contextualizar aulas, por meio de enquetes no espaço virtual, possibilitando ao professor ter uma noção prévia do conhecimento do aluno sobre o tema que será abordado. Ademais, essa participação e interação, proporciona mais autonomia para o aluno, confiança, participação e engajamento. Para o professor, o Nearpod apresenta-se como excelente alternativa de inovação para a criação de propostas pedagógicas, assim como uma possibilidade de hibridização da prática docente.

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

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

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

Elaboração de atividades pedagógicas

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

**7. Referências**