|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 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 Docência na Educação a Distância**

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

# Construindo conhecimento para a docência na Educação a Distância

**Deise**

São Carlos – SP

2021

**Construindo conhecimento para a docência na Educação a Distância**

**Deise**

**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

**Construindo conhecimento para a docência na Educação a Distância**

**Deise**

**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 em Docência na Educação a Distância necessita, antes de tudo, ter a clareza do conceito de Polidocência (MILL, 2020), pois, diferentemente do que ocorre na educação presencial, em que o professor, sozinho, é responsável pelo planejamento de aula, seleção de conteúdos, desenvolvimento das estratégias de ensino-aprendizagem, avaliação etc., na educação a distância isso ocorrerá por meio de um trabalho coletivo, mais precisamente de um trabalho em equipe (docente autor, que nem sempre é o docente formador, tutor, apoio pedagógico, apoio técnico, apoio administrativo etc.). Ou seja, a Docência na Educação a Distância além de envolver o inúmeros conhecimentos e o trabalho com as tecnologias digitais da informação e comunicação, exige que especialista assimile essa "nova" concepção de docência, visualizando a importância de cada sujeito no processo de construção e desenvolvimento de um curso/disciplina na modalidade a distância.

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

Nos dias atuais, em que as tecnologias digitais da informação e comunicação estão cada vez mais presentes na vida contemporânea, é imprescindível que os profissionais que atuam na área da educação aperfeiçoem seus conhecimentos apropriando-se desse novo campo de saber: a docência na educação a distância (EaD). Não vejo a educação presencial sendo substituída pela EaD, mas vejo a ampliação e consolidação da EaD no sistema educativo brasileiro, quiçá mundial, necessitando da formação de profissionais habilitados e competentes para o desenvolvimento de um trabalho de qualidade frente a sua equipe e seus estudantes. Assim como ao longo dos tempos se busca êxito nos processos educativos escolares presenciais, perpassando pela formação continuada de professores, para a modalidade de EaD não pode ser diferente. Não basta qualquer pessoa que conheça de tecnologia digital (conhecimento técnico/tecnológico) assumir a elaboração e o desenvolvimento de um curso EaD; é primordial que o profissional também possua conhecimentos didático-pedagógicos, de gestão e de conteúdo educacional, o que pode ser encontrado na formação do especialista em Docência na EaD.

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

Inúmeros são os saberes e competências necessários ao profissional da Docência em Educação a Distância. Busca-se, nesse momento, destacar alguns deles, considerando as categorias abaixo listadas:  
Saberes Técnicos/Tecnológicos: manusear o computador com habilidade (operações/programas básicos); domínio de ambientes virtuais de aprendizagem; capacidade de navegar (com fluência) na internet – sites, base de dados, portais educacionais, contas de e-mail, redes sociais etc.; comunicar-se de forma adequada digitalmente; atualização/aprendizagem das ferramentas digitais/aplicativos/jogos digitais educativos; manuseio (básico) de hardwares e softwares; uso de smartphones para o ambiente educativo.  
Saberes Pedagógicos: estratégias de ensino e de aprendizagem ligado ao uso das TDICs; transposição didática de conteúdo mediada por TDIC; capacidade de proporcionar o envolvimento ativo dos estudantes durante as aulas; promoção da interatividade dos estudantes em aulas síncronas e assíncronas; planejamento e organização do material didático, das atividades e da avaliação; habilidade comunicacional virtual e socioemocional; legislação do ensino virtual; experiência docente no ensino presencial; compartilhamento de experiências entre os pares, trabalho colaborativo; capacidade de trabalhar interdisciplinarmente.  
Saberes do Conteúdo: referencial bibliográfico e fontes confiáveis no preparo e disponibilização do conteúdo; tipos de linguagem: oral, escrita, visual e multimídia; preparação e seleção didática do conteúdo; manter-se atualizado nos conhecimentos gerais e específicos; compreensão da representação de conceitos usando tecnologias; conhecimento sobre a legislação, histórico e principais conceitos de educação a distância.  
Saberes de Gestão/Administração: gestão de pessoal/acadêmica - trabalhar em equipe, gerenciar os processos e as pessoas envolvidas em cada fase da disciplina/curso, incluindo os alunos; autodisciplina; estruturação necessária das redes comunicativas do curso/disciplina; conhecimento de todas as etapas de construção de um curso/disciplina na EaD; conhecimento do projeto pedagógico do curso; conhecimento dos suportes tecnológicos; gestão do tempo; visão sistêmica.

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

Dentre as atividades e funções do especialista em Docência na Educação a Distância (EaD), é possível destacar: planejamento do processo de ensino e de aprendizagem para EaD mediada por tecnologias digitais de informação e comunicação - concepção, elaboração/desenvolvimento e execução de um curso; planejamento dos materiais didáticos e do ambiente virtual de aprendizagem (organização dos conteúdos, das atividades, incluindo as de avaliação); trabalho em equipe – polidocência, envolve equipes de apoio técnico, pedagógico e administrativo; docência-tutoria, docência-autoria, docência-formação etc.; gestão de tutores; acompanhamento dos estudantes virtuais – mediação da aprendizagem, diálogo constante, apoio em dúvidas/conteúdos e feedback da aprendizagem.

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

Para muitos profissionais penso que o maior desafio seja adentrar no mundo das tecnologias digitais e a ele se habituar, como mais uma forma de trabalho docente, visto que a maioria teve sua formação acadêmica no período anterior a eclosão dessas tecnologias no Brasil, tendo conhecimento/experiência unicamente na docência presencial. Além disso, outro desafio é saber lidar com essa geração de estudantes de hoje, pois já nasceram nesse contexto das tecnologias digitais e transitam por ele com domínio e, quase sempre, a frente dos mais velhos. Por isso a importância do especialista em educação a distância aperfeiçoar-se nos saberes inerentes a esta prática, para propiciar espaços educativos ricos e motivadores para seus alunos.

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

***Primeira Síntese: Experiência formativa***

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

Docência virtual

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

Este componente, ministrado pelo prof. Daniel Mill, demonstra o campo de estudos/atuação do docente virtual, o paralelo existente entre a educação virtual e presencial, a polidocência, o papel do professor em cada fase da organização do curso/disciplina em EaD, a base de conhecimento docente para o ensino, em especial o que diz respeito ao conhecimento das tecnologias digitais da informação e comunicação.

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

Vejo esse componente como essencial na formação do especialista em Docência na Educação a Distância, visto que ele traz os conhecimentos basilares para atuação nessa modalidade de ensino. Além da explicação da estrutura e organização de cada fase de um curso/disciplina na EaD, ele situa o papel docente nesse percurso. Outro aspecto fundamental nesse componente são as relações estabelecidas com o ensino presencial, de onde vêm a maioria, ou quase todos os profissionais que ingressam na EaD, possibilitando visualizar diferenças e semelhanças. Por fim, não menos relevante, são as discussões promovidas, com foco na docência virtual, em torno da base de conhecimento para o ensino. Sem dúvida, penso que esse componente pode ser considerado como o "coração" para o especialista em docência virtual.

***Segunda Síntese: Experiência formativa***

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

Ambientes virtuais de aprendizagem

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

O referido componente, ministrado pelo prof. Glauber Santiago, possibilita uma introdução sobre Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA), a sala de aula virtual; aprende-se sobre o Moodle e suas funcionalidades, e sobre a confecção de um plano de ensino para a organização de uma disciplina no AVA. Neste componente há a parte prática, na qual é possível editar num ambiente virtual, por meio do LaV (Laboratório Virtual), elaborando uma unidade de estudos e incluindo as atividades a serem realizadas num curso hipotético.

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

O trabalho na docência virtual exige que o especialista tenha o mínimo de conhecimento do Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) e nele saiba editar/transitar. O Moodle, por ser gratuito e possuir inúmeras funcionalidades é bastante difundido e utilizado em muitas instituições educativas, o que torna essencial conhecê-lo e saber manuseá-lo. E é exatamente o que propõe este componente, por isso sua relevância para a habilitação em Docência na Educação a Distância. Apesar de não ser um componente longo e não expor minuciosamente sobre a temática, ele traz os elementos fundamentais para que o especialista adquira as habilidades básicas e, por si só, dê continuidade a seus estudos, aprofundando as possibilidades de trabalho/atividades em ambientes virtuais de aprendizagem.

***Terceira Síntese: Experiência formativa***

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

Planejamento do processo de ensino-aprendizagem em Educação a Distância

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

O componente aborda o planejamento do processo de ensino e de aprendizagem no contexto da educação virtual, considerando todas suas especificidades. Ministrado pelo prof. Daniel Mill e profa. Maria Angélica Zanotto, trata dos aspectos práticos desse planejamento, especialmente em torno da organização e elaboração do mapa de atividades. Discute-se também o papel dos docentes autores e formadores e dos demais membros da equipe de gestão, concepção e oferta de uma disciplina em EaD.

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

Este componente é um dos fundamentais para quem está na habilitação em Docência na Educação a Distância, principalmente se está acostumado apenas com a docência presencial. Ele aborda o planejamento do processo de ensino e de aprendizagem para a educação virtual, o que difere bastante da educação presencial. Conhecer os elementos, as características do ambiente virtual de aprendizagem e os sujeitos envolvidos para oferta dessa modalidade de ensino é decisivo na hora da realização de um adequado planejamento. Destaco que, após os estudos e discussões teóricas no componente, na parte prática, os estudantes são chamados a confeccionar o seu próprio mapa de atividades. Após, há um checklist, por meio de um questionário, em que o estudante consegue fazer os ajustes no seu mapa, deixando-o o mais completo possível e tornando a aprendizagem desse conteúdo significativa.

***Quarta Síntese: Experiência formativa***

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

Flexibilidade pedagógica: espaço, tempo e currículo

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

A disciplina ministrada pelo professor Daniel Mil visa analisar os princípios da flexibilidade educacional, considerando, principalmente, a virtualização das atividades humanas hoje, o que repercute na discussão das categorias de espaço, tempo e currículo nos processos de ensino-aprendizagem. Além disso, relaciona o conceito de flexibilidade pedagógica e as tecnologias digitais. Por fim, apresenta a proposta da formação flexível existente na UFSCar, por meio do curso de Educação e Tecnologias.

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

Quando iniciei a disciplina tinha uma visão sobre flexibilidade pedagógica e os conceitos de espaço, tempo e currículo, que se modificou, ou melhor, se ampliou ao estudar e discutir com os colegas nessa disciplina. Por isso, principalmente para quem vem de experiências docentes unicamente presenciais, este componente é essencial para expandir o pensamento e a construção dos conceitos em torno da flexibilidade educacional, tão necessária e relevante atualmente com as possibilidades que as tecnologias digitais nos apresentam. Para quem já está na docência virtual, penso ser uma experiência rica de troca de saberes bem como do entendimento em torno da proposta flexível que é o curso de Educação e Tecnologias da UFSCar.

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

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

***:. Título ou tema da proposta:***

Quiz

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

Ensino superior

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

Outra

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

presencial

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

Mentimeter

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

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

Para promover maior interação na sala de aula, sem que seja, necessariamente, de forma verbal por parte dos alunos, a proposta é de utilização da ferramenta Mentimeter durante a explanação pelo professor, por meio da qual os estudantes usam seus celulares/notebooks para interagir. Em um dado momento da aula o docente irá propor aos alunos duas questões, por exemplo, para serem respondidas “online”. As respostas irão aparecendo na projeção do professor, sem identificação de quem respondeu e o quê. A ideia é que após as respostas haja uma discussão em torno daquele conteúdo, podendo muitas vezes verificar a aprendizagem ou não da turma diante da aula do professor.

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

A vantagem dessa proposta é que pode ser aplicada para qualquer disciplina/área do conhecimento em que se está ministrando aula; pode ser aplicada também durante palestras, minicursos, oficinas; é uma ferramenta gratuita que atende bem o objetivo proposto; permite que os estudantes fiquem com seus celulares/notebooks durante a aula e eles “curtem” estar com esses aparelhos e mexer durante as aulas; é possível variações na atividade, conforme opções na ferramenta.

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

Se você nunca utilizou a ferramenta Mentimeter sugiro assistir esse tutorial: https://www.youtube.com/watch?v=ILXwkxby1Pk.  
1.O professor irá planejar sua aula (é importante que na sala tenha computador, projetor, tela, internet e os alunos portem celular ou notebook) e durante a sua aula, ou ao final, o docente irá propor duas questões aos alunos sobre o conteúdo ministrado;  
2.Nesse momento, o professor pedirá para os alunos acessarem www.menti.com e disponibilizá o código de acesso aos alunos. Eles irão entrar com o código e responder as questões.  
3.Na medida em que os alunos vão respondendo irá aparecer na tela e o professor aguarda todos concluírem. Com as respostas explícitas, mas sem que haja a identificação do aluno que respondeu, o docente pode iniciar a discussão ou explicações em torno do conteúdo estudado, a fim de tornar exitosa a aprendizagem dos alunos.

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

Essa ferramenta permite uma interação diferenciada na sala de aula, não necessariamente verbal, mas com o uso do recurso tecnológico na aula presencial. Hoje, crianças, jovens e adultos que frequentam as instituições de ensino querem se manter conectados o tempo todo, e essa dinâmica permite isso. Também é possível que o aluno participe sem se sentir constrangido ao “errar” uma determinada questão, pois não é possível visualizar quem respondeu o quê; nesse ponto o estudante pode se sentir valorizado ao ver sua participação sendo projetada, mas sem aquela “exposição” que a aula tradicional traz quando o professor questiona um aluno na turma.

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

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

***:. 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:***

Aula online - Webconferência

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

Ensino superior

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

Outra

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

distância

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

ZOOM

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

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

As atividades de um curso EaD podem envolver o uso de ferramentas síncronas: “aquelas que exigem a participação dos estudantes e professores em horários específicos e determinados previamente” (ZANOTTO, 2020, p.6). Para isso, sugere-se a utilização da ferramenta ZOOM para a realização de uma aula online, ou chamada webconferência. De acordo com as funcionalidades da versão gratuita do ZOOM, o tempo de atividade online são de 40 minutos, e esta é a proposta dessa aula – utilizar 2 tempos de 40 minutos. Esse limite de tempo da ferramenta acaba sendo uma vantagem, pois a aula na frente do computador não fica cansativa, e pode ser feito um intervalo de 5 ou 10 minutos entre as aulas.

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

A ferramenta ZOOM é gratuita, permitindo até 99 participantes conectados mais o professor; na plataforma ZOOM existe treinamento gratuito para os professores/alunos que ainda não conhecem a ferramenta; durante a aula é possível separar a turma em duplas, por exemplo, criando subgrupos na própria sala online, sem que os participantes tenham que desconectar e conectar novamente em outra sala; durante a exposição pelo professor, este pode compartilhar a tela de seu computador para demonstração de conteúdo, apresentando inclusive vídeos para os alunos; a ferramenta permite o registro da presença, pois aparece uma barra lateral com os participantes na sala; não necessariamente o aluno precisa estar com a câmera ligada para isso.

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

1º Se você ainda não baixou o ZOOM em seu computador, é interessante fazer isso;  
2º Se você nunca utilizou a ferramenta, acesse o treinamento do ZOOM de Educação na página:  
https://support.zoom.us/hc/en-us/articles/360029527911. Escolha o link: Zoom Reuniões para Educação (Alunos e Educadores).  
3º Planeje sua aula com 2 tempos de 40 minutos;  
4º Agende o dia e horário da aula com os alunos, combinando com antecedência; na sequência faça o agendamento no ZOOM, no qual irá gerar a identificação da aula e compartilhe com os estudantes o link da aula.

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

A ferramenta ZOOM é uma ótima opção para realizar uma aula online com os estudantes – a webconferência, pois sua versão gratuita oferece múltiplas funcionalidades e possui o recurso do treinamento para o uso da ferramenta. O importante no uso do ZOOM é que proporciona um encontro entre professor-aluno seja para ministrar um conteúdo, dar explicações adicionais, tirar dúvida, tudo de forma síncrona, vendo e/ou ouvindo o estudante de forma mais próxima, sendo um momento diferenciado no curso de EaD, para além das atividades assíncronas.

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

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

***:. 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:***

Jogo avaliativo competitivo

***:. 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:***

Kahoot

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

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

Com o objetivo de realizar uma atividade avaliativa e de competição entre os alunos, sobre determinado conteúdo trabalhado em sala de aula, o uso da ferramenta Kahoot é uma ótima oportunidade. O professor irá preparar questões curtas, de múltipla escolha e/ou verdadeiro/falso e que sejam de respostas rápidas, que não exijam muito tempo para o aluno pensar, em função das peculiaridades do aplicativo Kahoot, para realizar o jogo em sala de aula. Ele irá projetar a tela o jogo com as perguntas e os alunos podem usar seu celular para responder ou o computador do laboratório de informática da escola, onde a aula também pode ser desenvolvida. O resultado de cada questão, quantos acertaram/erraram e quem está com a maior pontuação é projeto na tela para toda turma visualizar ao final de cada questão, e depois ao final do jogo.

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

Esse jogo estimula a participação e competição entre os alunos, sendo que para isso eles precisam ter se preparado e estudado o conteúdo para a atividade. Pode ser aplicado em qualquer disciplina, no ensino fundamental, médio ou superior. A ferramenta utilizada, o Kahoot, é gratuita e, ao final do jogo, permite que o professor obtenha um relatório final do desempenho dos alunos. Ainda, para jogar o aluno pode utilizar seu próprio celular ou computador, ou ainda o da escola; o fato é que ao invés de escrever/marcar as repostas no papel, entregar ao professor, esperar a correção, o estudante estará fazendo apenas com um click e vendo os resultados na hora, tudo o que atrai essa geração da era digital.

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

1.Se o professor não utilizou a ferramenta Kahoot ainda, é importante assistir um tutorial, sugestão: https://www.youtube.com/watch?v=12PuH67uJ4Q  
2.O professor irá elaborar questões com enunciados e respostas curtas, atentando para os caracteres permitidos no Kahoot, sobre o conteúdo ministrado. Elaborar as questões inicialmente num arquivo do word para posteriormente copiar e colar na página do Kahoot.   
3.É interesse que os alunos sejam avisados com antecedência do jogo, bem como o conteúdo que será abordado, para que possam estudar e se preparar para competição. Lembrar os alunos que o jogo é avaliado, irá testar conhecimentos, rapidez/velocidade para responder e irá gerar competitividade entre eles para ver quem ganha!  
4.O jogo pode ocorrer no laboratório de informática da escola ou na própria sala de aula, desde que esta possua computador, projetor, tela, internet e os alunos portem celular ou notebook.   
5.O jogo é iniciado pelo professor e vai aparecendo na projeção na tela as questões para que o aluno responda no seu celular/notebook; o professor vai passando para a próxima questão até o término da atividade.

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

Quando são ministradas aulas e atividades para os estudantes, o desafio docente é mantê-los ativos e motivados, especialmente quando o público é do ensino médio, adolescentes agitados, competitivos (pela fase de desenvolvimento em que se encontram), sendo que as tecnologias digitais auxiliam nesse percurso. A proposta na utilização do jogo por meio do Kahoot, além da motivação para o estudante, busca-se promover a apropriação do conhecimento pelo aluno do que foi ministrado em aula, fazendo ele estudar e se preparar para a dinâmica pedagógica e avaliativa. Além disso, a forma que o jogo ocorre, online, disputa pelo primeiro lugar, onde não basta saber a resposta, mas é preciso saber a resposta mais rápido do que o colega, é uma maneira pedagógica diferenciada de propor uma avaliação na turma, tornando a atividade mais dinâmica.

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

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

***:. 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**