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

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

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

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

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

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

# TCC Design Instrucioonal

**Mayra**

São Carlos – SP

2021

**TCC Design Instrucioonal**

**Mayra**

**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

**TCC Design Instrucioonal**

**Mayra**

**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?)*

Quem é esse especialista?  
  
A pessoa designer instrucional é quem garante a qualidade na concepção da experiência de aprendizagem no ensino a distância.

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

Em que esse especialista contribui?  
  
A função do DI é central nos processos educacionais, principalmente no contexto de EaD. O trabalho com ensino remoto baseado em TDIC’s envolve uma equipe multidisciplinar para a eficiência da aprendizagem, como por exemplo: docentes, conteudistas, equipe audiovisual, profissionais de comunicação, de artes gráficas, dentre outros. É nesse contexto que atua o DI, trabalhando de forma colaborativa com toda a equipe, mas focando sempre na entrega de uma experiência de aprendizagem significativa para estudantes.

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

O que esse especialidaata deve saber para relaizar suas atividades com qualidade  
  
Habilidade para trabalhar em equipe, dar e receber feedbacks, capacidade de resolver problemas, criatividade para propor soluções, conhecimentos variados sobre tecnologias da informação e comunicação (TDIC’s) e metodologias ativas de aprendizagem.

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

Qual o campo de atuação desse especialista?  
  
Esse especialista precisa de conhecimentos que contemplem as fases de concepção até a implementação e gestão de projetos educacionais, podendo atuar tanto em EaD quanto no ensino presencial em organizações públicas e privadas.

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

Quais desafios ou dificuldades são enfrentados normalmente pelo especialista?  
  
Os principais desafios vivenciados por designers instrucionais são: manter uma atualização constante dos saberes uma vez que as mudanças e evoluções tecnológicas acontecem em ritmos bastante acelerados. Além de dificuldades em lidar e transitar entre as complexas redes de relações interpessoais existentes em ambientes de trabalho com EaD, compostos por equipes multidisciplinares que precisam trabalhar de forma colaborativa para entregar as soluções educacionais de qualidade.

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

***Primeira Síntese: Experiência formativa***

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

Webconferência e sua aplicação pedagógica

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

A disciplina Webconferência e sua aplicação pedagógica foi oferecida pela professora Maria Angélica do Carmo Zanotto teve como foco principal as aplicações pedagógicas da webconferência. Para tal, passou por aspectos tecnológicos, mostrou as potencialidades e limitações dessa tecnologia e compartilhou usos pedagógicos.   
Ao longo das aulas, foram feitas várias webconferências utilizando diversas ferramentas, colocando a turma em uma experiência imersiva para a compreensão das plataformas e as possibilidades de uso.  
No guia de estudos da disciplina, o texto começa com uma breve história da EAD, demonstra pontos positivos e negativos sobre sincronicidade e detalha as diferenças entre webconferência e videoconferência. Na sequência, fala sobre as novas configurações para as interações pessoais na EAD, a questão do desenvolvimento da personalidade eletrônica e as condições para participar de uma comunidade virtual de aprendizagem, tudo isso sempre focado na relação entre interação e afetividade. Por fim, o material trabalha as possibilidades de uso pedagógico da webconferência.

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

Com a pandemia e o isolamento social, muitas escolas e instituições de ensino tiveram que migrar para o ensino à distância da noite para o dia o que trouxe muitos desafios e oportunidades.   
Desafios como:  
Falta de tempo no planejamento do conteúdo de forma adequada para esse novo formato.  
Desconhecimento das ferramentas existentes e de como extrair o melhor delas para a educação.  
Espaço físico inadequado para a realização do trabalho ou mesmo ausência de hardware e software necessários para a transmissão das aulas.  
Diante de várias dificuldades e sem um bom planejamento, muitas escolas e instituições têm cometido o grave erro de simplesmente tentar reproduzir o contexto presencial no online. Assim, percebo que a tecnologia não está sendo usada de forma a construir nada melhor, ela só está potencializando um problema. Estamos perdendo a interação social essencial para a formação humana de crianças e adolescentes.  
Acredito que grandes oportunidades virão uma vez que a humanidade está sendo “forçada” a usar essa tecnologia no contexto educacional, isso vai trazer dores, ideias, práticas e discussões essenciais para melhorarmos cada vez mais e podermos usar a tecnologia à favor das pessoas.  
Nesse contexto, poder aprender mais sobre webconferência no contexto do EAD foi muito relevante. Tive a oportunidade de conhecer sobre diversas ferramentas capazes de potencializar a prática e entender que, independente da ferramenta escolhida, o mais importante é a qualidade da estratégia didática a ser seguida. Uma boa estratégia didática funciona com ferramentas simples; uma estratégia didática ruim não vai funcionar nem com as ferramentas mais modernas e completas.  
Um dos pontos altos da disciplina foi conhecer a Teoria da Distância Transacional de Michael Moore, que trata da diferença entre distância física e comunicativa, mostrando que é possível estar distante fisicamente porém próximo comunicativamente. A interação entre as pessoas é influenciada pela rigidez na estruturação de programas de ensino, quanto mais rígida a estrutura, mais dificulta o diálogo e a autonomia.  
A partir do contato com a teoria, pude fazer conexões que me levaram a concluir que: quanto mais diálogo, mais presença, menos solidão e isolamento. Quanto mais presença, mais colaboração. Quanto mais colaboração, mais trocas, quanto mais trocas, mais conexões, quanto mais conexões, mais aprendizados.   
A distância comunicativa é baseada em três dimensões: estrutura, diálogo e autonomia, porém, para uma webconferência de sucesso no EAD, segundo Palloff e Pratt (2004, p. 30-31), ainda é necessário que as pessoas envolvidas possuam um conjunto de habilidades específicas, o que chamam de personalidade eletrônica. Essas habilidades elencadas pelos autores são:  
Não se sentir prejudicado pela ausência de sinais auditivos ou visuais (comunicação não verbal) no processo de comunicação a distância.  
Saber elaborar um diálogo interno para formular respostas.  
Criar uma imagem mental dos parceiros durante

***Segunda Síntese: Experiência formativa***

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

Aplicações pedagógicas do audiovisual

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

Essa disciplina foi ofertada pelo professor Alan Victor Pimenta de Almeida Pales Costa e visou trabalhar conceitos de educação e cultura visual a partir da definição de alguns conceitos-chave como: efeito sequência, intervalo significativo, imagens agentes e efeito Kuleshov.  
  
Ao longo das unidades, discutimos e conhecemos possíveis aplicações pedagógicas do audiovisual. Partimos de um primeiro contato com os conceitos-chave e aprendemos a identificá-los em obras conhecidas. Passamos pelos procedimentos metodológicos de como trabalhar obras audiovisuais em contexto de aprendizagem. E por fim, praticamos o que aprendemos com foco na Pedagogia da Criação proposta por Alain Bergala, sintetizando nosso conhecimento na criação de uma obra audiovisual inspirada no Minuto Lumière.

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

Iniciei essa disciplina achando que veria técnicas de imagem e som a serem aplicadas em uma videoaula. Fui surpreendida quando, ao iniciar a disciplina, percebi que estudaríamos mais a fundo sobre a arte audiovisual, técnicas para representação de imagens em sequência e como se dá a construção de sentido através disso.  
  
A surpresa foi ótima, pois a disciplina foi muito bem conduzida pelo professor e pelo tutor. Aprendemos sobre as técnicas, discutimos a linguagem audiovisual e compreendemos como escolhas estéticas também são escolhas políticas. Além de compartilharmos possibilidades pedagógicas do uso do audiovisual.  
  
Começamos com o contexto histórico dos principais conceitos-chave do audiovisual a serem trabalhados: efeito sequência, intervalo significativos, imagens agentes e efeito Kuleshov. A Cappella degli Scrovegni e os afrescos de Giotto foram usados como exemplo durante o vídeo da primeira unidade, foi uma escolha didática muito acertada, pois me ajudou a compreender os conceitos-chave.  
  
Depois, fomos desafiados a exemplificar no fórum da unidade para praticarmos a nossa educação visual. Todos trouxeram contribuições muito ricas e diversas, identificando em várias obras cinematográficas os conceitos-chave estudados, o que ampliou ainda mais a minha educação visual.  
  
A unidade seguinte, me provocou profundamente: será que por estarmos no período histórico de maior produção e difusão de imagens, o homem estaria perdendo a capacidade de imaginar e de narrar histórias? Essa indagação me acompanha desde a graduação e encontrar essa provocação me fez refletir sobre como estamos fazendo EAD hoje.  
  
Também estudamos o abecedário de Alain Bergala, estudioso sobre cinema e educação. Para ele, assistir pedagogicamente a um filme significaria poder assumir um encontro consigo mesmo ou com o outro, totalmente desconhecido. Bergala (2002) gosta de lembrar que assistir a um filme é sempre um exercício de alteridade, porque os filmes têm o poder de nos colocar no interior do outro. Dessa forma, as experiências possibilitadas pelo cinema (audiovisual) intensificam as invenções de mundos e as invenções de mundo potencializam experiências e aprendizados.   
  
A jornada de travessia de um filme pode ser facilitada por outra pessoa, no caso a professora. Na minha opinião, é importante que o primeiro contato com a obra fílmica seja sem intervenção de uma facilitadora, para que assim, alunos e alunas possam experienciar a obra puramente com o repertório que têm. A obra faz uma proposta, mas quem conclui sempre é o sujeito que a recebe e interage fazendo suas próprias conexões para a construção de sentido.   
  
A primeira atividade consistia em fazermos um diário imaginal, ou seja, pensar e descrever a primeira imagem que temos na memória depois refletir sobre o que ela representa. Isso me fez perceber como as imagens nos afetam fortemente e como um conteúdo audiovisual pode potencializar o contexto de aprendizagem se bem construído e conduzido.   
  
A última atividade

***Terceira Síntese: Experiência formativa***

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

Acessibilidade na Educação a Distância

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

A disciplina foi ministrada pela professora Clarissa Bengtson foi dividida em 3 partes principais, começando por uma introdução geral e depois focando em deficiência visual e, por fim, auditiva, mostrando alternativas para construção de um ensino a distância acessível para pessoas com essas deficiências.

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

Mesmo atuando com educação desde 2007, meu primeiro contato com acessibilidade foi por volta de 2016 quando comecei estudar programação. Foi onde percebi que a internet é um ambiente hostil para pessoas deficientes e foi também onde aprendi sobre a importância da tecnologia como meio para promover inclusão, autonomia e cidadania às pessoas com deficiência.   
  
Como educadora acredito no poder transformador da educação, ao iniciar os estudos sobre tecnologia, compreendi que esta também é uma poderosa ferramenta de transformação e foi quando comecei a me questionar sobre a inclusão de pessoas com deficiência na educação e na tecnologia.  
  
Escolhi essa disciplina pois trabalho com educação à distância e com cursos de tecnologia. Ansiava por aprender mais sobre acessibilidade. Achei a disciplina um tanto vaga pois tratou exclusivamente das deficiências visuais e auditivas, deixando toda a diversidade de outras deficiências de lado, porém a parte que a disciplina se dispôs a tratar foi bem trabalhada.  
   
Começamos com as noções e definições gerais de deficiência, acessibilidade e tecnologias assistivas, compreendendo os fundamentos da inclusão que visam beneficiar todas as pessoas e não somente um grupo.   
  
Os números apresentados no início do material me impactaram. Dados do IBGE baseados no Censo de 2010 mostram que 45.606.048 pessoas declararam possuir alguma deficiência. Isso representa 23,9% da população total, ou seja, uma em cada 5 pessoas no Brasil possui algum tipo de deficiência. Porém, onde estão essas pessoas? Por que não as vejo com frequência no meu dia a dia? Essas pessoas existem e a falta de acessibilidade as impede de integrar a sociedade de forma independente, autônoma e digna. Outra informação impactante que tive na disciplina foi que somente em 2015 foi promulgada a Lei que garante direitos das pessoas com deficiência, uma vitória muito importante, porém, que impressiona o quão tardiamente ela aconteceu, como se antes disso, essas pessoas com deficiência não existissem ou não tivessem que ter seus direitos assegurados. Isso me fez refletir sobre o quanto é urgente falarmos de inclusão no EAD,   
  
Se é a tecnologia que potencializa a inclusão de pessoas com deficiência de forma ativa na sociedade, a educação a distância, por estar alinhada ao uso de tecnologias da informação e comunicação, tende a ser um meio mais democrático até então para educação inclusiva.   
  
Para deficiências visuais, o uso de ferramentas que proporcionem uma experiência tátil como braille ou impressoras 3D, pode ajudar na inclusão dessas pessoas. Porém, quando falamos de ensino à distância, trabalhar com instrumentos táteis pode representar um desafio de custo, deslocamento, tempo, dentre outros. Temos então alternativa de instrumentos auditivos graças a tecnologias assistivas como áudio descrição e softwares leitores de tela.  
  
Quando falamos de deficiência auditiva, estamos falando de pessoas que experienciam o mundo pela visão e/ou gestos. Os conteúdos EAD para e

***Quarta Síntese: Experiência formativa***

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

Aprendizagem ativa e significativa na cultura digital

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

A disciplina ministrada pelo professor Daniel Mill, começa com a definição de aprendizagem significativa reforçando tratar-se de um termo do século passado proposto por Ausubel e que ganha força agora no terreno da cultura digital. Depois, foram trabalhadas as bases pedagógicas e fundamentos da aprendizagem ativa e significativa, finalizando com a conexão entre aprendizagem ativa e metodologias ativas.  
  
As discussões propostas nos fóruns foram muito ricas, com bastante colaboração entre as pessoas, compartilhamento de materiais e propostas de atividades.

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

Eu escolhi essa disciplina por ser uma das mais centrada na figura do estudante da grade toda. A ideia de poder conhecer mais sobre como as pessoas aprendem me fascina.   
  
O professor Daniel Mill apresentou os pilares da aprendizagem ativa e significativa fazendo questão de ressaltar, logo de início, que esse conceito não é novo, apesar da roupagem nova que o termo recebeu nos últimos tempos. Essa ideia foi proposta por Ausubel no século passado.   
  
Segundo MILL, 2020:  
  
Uma educação que realmente faça sentido pressupõe que o conhecimento precisa ser construído pelos próprios alunos, como intérpretes da realidade material em seu entorno, partindo do seu arcabouço de conhecimentos prévios e experiências vividas, segundo seu próprio raciocínio.  
  
A ideia central proposta por Ausubel é de que o conhecimento acontece sempre ancorado a um conhecimento prévio e que a conexão entre eles é capaz de formar novos conhecimentos.   
  
A aprendizagem ativa exige muita participação e envolvimento da pessoa que aprende, justamente pois é ela mesma quem vai construí-lo, logo, é o modelo que pressupõe mais autonomia e protagonismo por parte dos estudantes.   
  
Para a efetividade desse modelo de aprendizagem, é necessário utilizar técnicas de ensino baseadas em metodologias ativas, que colocam o aluno no centro do processo de ensino e aprendizagem. Isso configura uma inversão da lógica tradicional de ensino e aprendizagem onde o papel do professor diminui e o protagonismo do aluno aumenta.   
  
A concepção e aplicação de atividades para a aprendizagem ativa precisa considerar seis elementos essenciais: desafio, engajamento, contextualização, mão na massa, protagonismo e coletividade. Pensando no contexto de ensino a distância, trago algumas reflexões sobre esses elementos, baseadas em minha experiência e motivadas pela pergunta: como proporcionar uma aprendizagem ativa no contexto do ensino a distância?   
  
Desafio: os desafios em projetos EAD precisam ser muito bem construídos e trabalhados pois a motivação precisa ser ainda maior do que no ambiente presencial. As atividades propostas devem instigar, inquietar, motivar, além de trazer um problema mal estruturado para que haja o desafio de solucioná-lo.   
Engajamento: estudantes precisam estar engajados genuinamente com o desafio que deve fazer parte da realidade e do cotidiano deles. As propostas precisam partir dos interesses prévios do público-alvo. Conhecer o perfil dos estudantes é importante para desenhar projetos alinhados aos interesses deles. Para isso, o diálogo constante com estudantes é essencial, bem como a análise cuidadosa de suas necessidades e propósitos.  
Contextualização: uma das partes mais importantes na minha opinião é a contextualização, pois é a partir dela que estudantes constroem novos conhecimentos, tendo as peças necessárias para fazerem novas conexões. As atividades para uma aprendizagem ativa no EAD precisam estar contextualizadas de acordo com as práticas sociais cotidianas dos estudantes, dessa fo

***Quinta Síntese: Experiência formativa***

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

Planejamento e organização de animações para educação

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

A disciplina foi ofertada pelo professor Paulo Montanaro, visando discutir o tema da animação enquanto produção cultural nos últimos 120 anos e possíveis aplicações na educação. Na unidade 1, passamos brevemente pela história da animação, das primeiras iniciativas de criar imagem em movimento com ilustrações em papel, até todo potencial proporcionado hoje pelas tecnologias digitais. Na unidade 2 aprendemos sobre formatos, como animações narrativas lineares, animações interativas, tutoriais animados e avatares. Por fim, na unidade 3 trabalhamos formas e possibilidades de trabalhar a animação no contexto educacional.

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

Escolhi refletir sobre essa disciplina pois sempre gostei muito de animações e acredito que elas possam agregar valor para o ensino a distância. Tradicionalmente e ainda hoje, os ensinos presencial e a distância são baseados na escrita e na fala. Trabalhar com animações no EAD como ferramenta de comunicação, proporciona experiências mais diversas e novas possibilidades de conexões através de imagens, sons e movimentos e isso pode contribuir para uma aprendizagem ativa e significativa.   
  
Quando falamos em animação, é mais comum vir à mente exemplos comerciais de grandes estúdios como Disney ou Pixar, e foi assim que a disciplina começou, partindo do conhecimento e experiência prévia da grande maioria das pessoas da turma para então se aprofundar. Recebemos um convite para refletir sobre animações que conhecemos, gostamos e se seria possível elaborar uma atividade educativa com elas. Foi curioso observar que, apesar das contribuições no fórum trazerem animações mais comerciais de grandes estúdios, no momento da proposição da atividade educativa, foram explorados diversos aspectos, como por exemplo: conteúdo, forma, contexto, representações sociais, políticas, econômicas e culturais. Deixando claro que animação é uma linguagem muito potente para o contexto de ensino e aprendizagem.   
  
De acordo com MECKEE (2006) conforme citado por FOSSATTI (2009), o gênero de animação sustenta-se pelas leis do metamorfismo universal, a partir das quais tudo pode ser criado e transformado, independentemente de normativas físicas. Segundo GUILLÉN (1997) como citado por FOSSATI (2009), a hábil faculdade de gerar encanto, cuja fonte encontra-se na possibilidade de recobrir de vida objetos inanimados, é o grande milagre da animação.   
  
A animação, assim como qualquer obra audiovisual, permite tornar um pensamento visível, torna um conceito abstrato mais concreto, estimula a imaginação, a fantasia, simula a realidade e trabalha com o impossível. Tudo isso pode contribuir para que estudantes façam novas conexões para o processo de aprendizagem, principalmente no ensino a distância.  
  
Aprender sobre aspectos técnicos foi muito importante para ajudar a pensar atividades educativas mais alinhadas aos objetivos que se espera alcançar. Aprendi que animações com narrativas lineares são aquelas com começo, meio e fim. Animações interativas são aquelas em que as pessoas podem interagir decidindo quais caminhos seguir. Tutoriais animados são informações que vão aparecendo na tela conforme uma explicação vai sendo feita. Avatar é a estratégia de criar um personagem animado para tornar o diálogo mais dinâmico e imersivo.   
  
Após conhecer um pouco das técnicas possíveis, a turma foi provocada a refletir se seria possível trabalhar com diferentes públicos a partir de uma única animação. A discussão serviu para refletirmos sobre a animação como linguagem de comunicação e não simplesmente algo relacionado ao lúdico. Discutimos exemplos como animações exclusivamente voltadas ao público adul

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

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

***:. Título ou tema da proposta:***

E-atividade baseada na animação Purl

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

Ensino médio

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

Outra

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

distância

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

Computador com acesso à internet, Google Docs, Telegram e You Tube.

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

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

Essa atividade tem por objetivo analisar a animação Purl e compreender como ela possibilita a discussão de temas sociais, comportamentais, culturais, políticos e econômicos tanto pela sua forma quanto pelo seu conteúdo.  
  
   
As ferramentas utilizadas para a realização das tarefas serão: computador com internet, Google Docs e Telegram.  
O filme a ser estudado encontra-se disponível gratuitamente na plataforma do YouTube.  
  
Ficha técnica:  
Título: Purl  
País: Estados Unidos  
Ano: 2018  
Duração: 8 min  
Direção: Kristen Lester  
Produção: Gillian Libbert-Duncan  
Roteiro: Kristen Lester  
História: Michael Daley, Bradley Furnish, Kristen Lester, James Robertson  
Elenco: Bret Parker, Emily Davis  
Música: Pinar Toprak  
Cinematografia: Matthew Silas, Farhey Rayoni  
Edição: Bradley Furnish  
Companhia(s) produtora(s): Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios  
Distribuição: Walt Disney Studios Motion Pictures  
Lançamento: EUA 14 de agosto de 2018, BRA 17 de novembro de 2020  
Idioma: inglês  
Disponível em: https://youtu.be/B6uuIHpFkuo

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

Através de análises críticas, discussões e leituras, estudantes serão capazes de compreender e elaborar construções de sentido para além das camadas mais superficiais da obra cinematográfica.

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

Passo 1 - Visualização, leitura e análise do objeto de aprendizagem  
  
Inicialmente, vamos assistir à animação de forma livre e após a primeira visualização, responder uma pergunta. Essa etapa visa colocar estudantes em contato com a obra de forma livre sem nenhuma mediação para que possam compreender o que a obra desperta em cada indivíduo.  
A pergunta e o link para o vídeo são disponibilizados em uma ficha, feita utilizando a ferramenta Google Docs. A professora cria a ficha, dando permissão somente para leitura e orienta estudantes a criarem cada um uma cópia para si, nomear e responder e compartilhar com a professora.  
Sugestão de modelo:  
Passo 1 - Vamos assistir à animação Purl de forma livre. Após a primeira visualização, responda à seguinte atividade:  
Defina em uma única palavra como você se sentiu quando terminou de assistir a animação.   
\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_  
Ficha técnica:  
Título: Purl  
País: Estados Unidos  
Ano: 2018  
Duração: 8 min  
Direção: Kristen Lester  
Produção: Gillian Libbert-Duncan  
Roteiro: Kristen Lester  
História: Michael Daley, Bradley Furnish, Kristen Lester, James Robertson  
Elenco: Bret Parker, Emily Davis  
Música: Pinar Toprak  
Cinematografia: Matthew Silas, Farhey Rayoni  
Edição: Bradley Furnish  
Companhia(s) produtora(s): Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios  
Distribuição: Walt Disney Studios Motion Pictures  
Lançamento: EUA 14 de agosto de 2018, BRA 17 de novembro de 2020  
Idioma: inglês  
Disponível em: https://youtu.be/B6uuIHpFkuo  
  
   
Passo 2 - Desconstrução do objeto de aprendizagem e debate  
  
Esse é o momento da segunda exibição da animação. Porém, agora estudantes terão um direcionamento sobre aspectos a serem observados. É o momento de começar a observar detalhes técnicos desconstruindo a animação em suas diversas camadas.   
  
O passo 2 também vai ser disponibilizado em uma ficha utilizando a ferramenta Google Docs. A professora cria a ficha, dando permissão somente para leitura e orienta estudantes a criarem cada um uma cópia para si, nomear e responder e compartilhar com a professora.  
  
Esse passo consiste em relacionar falas e imagens da animação que sejam representativas de algumas situações vividas pela personagem, bem como anotar o tempo em que cada uma delas ocorre. Para o último item será necessário também dividir a turma em quatro grupos no aplicativo de mensagens Telegram ou Discord. A professora pode colocar o enunciado da discussão em cada grupo e moderar as conversas.  
  
Sugestão de modelo:  
Passo 2 - Agora assista à animação novamente observando mais atentamente algumas características:   
preste atenção nos diálogos e como eles são construídos;  
atente-se para as cores das cenas e personagens;  
repare nas formas e formatos escolhidos para as personagens;  
A. Demonstre como a personagem Purl estava feliz e empolgada com o novo trabalho. Para isso, compartilhe um trecho de fala e uma imagem de captura de tela que prove seu ponto. Preencha também o tempo exato em que ocorrem a fala

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

A atividade visa mostrar a diversidade de possibilidades que uma animação pode proporcionar. Sendo possível analisar suas camadas e elementos internos à obra audiovisual, como suas técnicas utilizadas e linguagem, bem como explorar as possíveis conexões da obra com o mundo real externo a ela.   
O objetivo é instigar uma reflexão sobre os impactos negativos que a falta de diversidade pode trazer, suscitando a construção de um ambiente mais inclusivo e diverso.

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

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

HELLER, E. A psicologia das cores: Como as cores afetam a emoção e a razão, 1ª ed, São Paulo - Gustavo Gili, 2013.  
  
MOREIRA. J.A. Linguagem cinematográfica e audiovisual em contexto educativo, Curso de Especialização em Educação e Tecnologias - Grupo Horizonte – UFSCar, 2020.  
  
MOREIRA. J.A. Linguagem cinematográfica e audiovisual em contexto educativo: aplicações didáticas, Curso de Especialização em Educação e Tecnologias - Grupo Horizonte – UFSCar, 2020.

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

Outra

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

***:. Título ou tema da proposta:***

Variação linguística

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

Ensino fundamental 2 (6º ao 9º ano)

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

Língua portuguesa

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

distância

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

Aplicativos Whatsapp e Google Docs.

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

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

A turma será dividida em grupos no aplicativo Whatsapp para treinarem via texto as variantes linguísticas formal e informal por meio de conversas para a resolução de problemas de forma colaborativa.

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

Essa atividade vai fazer com que estudantes transitem entre a linguagem formal e informal da variedade estilística, para compreenderem, por meio de uma atividade prática, a diversidade de sistemas da língua portuguesa.

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

A turma será dividida em equipes de 5 pessoas, em uma turma de 40, teremos 8 equipes. A professora deve criar os grupos de Whatsapp para cada equipe, adicionar os participantes e nomear os grupos. Cada equipe deve estar em dois grupos do Whatsapp. Somente a professora deve ser a administradora dos grupos, permitindo que todos possam mandar mensagens. A professora precisará ter na agenda de seu celular o contato de todos os estudantes com o nome para controle de avaliação.  
  
Cada equipe terá duas tarefas diferentes, uma em cada grupo, formal e informal. Para nortear a discussão nos grupos, será dada uma questão norteadora para cada, que a professora deve deixar fixa na descrição de cada grupo no app e colocar a descrição da problemática como primeira mensagem no grupo também. A problemática para o grupo formal é: quais ações devemos tomar para a melhoria dos problemas que existem em nossa escola? A problemática para o grupo informal é: que tipos de atividades extras poderíamos ter em nossa escola e como implementá-las?  
  
O objetivo é que, utilizando somente textos (não serão permitidos áudios), estudantes conversem e argumentem para apresentarem, ao final do prazo (que pode ser de uma semana), uma solução para cada problema proposto.   
  
No grupo formal, a escrita deve ser correta, atentando para regras de pontuação, acentuação, clareza, coesão e coerência. No grupo informal, a escrita é livre, porém serão punidos palavrões e desrespeitos (gírias são permitidas).  
  
  
Ao final do período estabelecido para a realização da tarefa. A equipe precisa apresentar as propostas desenvolvidas em cada grupo. A professora avaliará o grupo com base nas interações, na análise das regras pré-estabelecidas e na participação dos integrantes. Ela poderá também exportar toda a conversa de cada grupo para um documento de texto e facilitar sua avaliação.  
  
Os grupos podem compartilhar suas propostas finais para o restante da turma em uma videochamada com todos.  
  
Segue abaixo um esquema para a representação da divisão dos participantes:

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

Essa atividade busca aproveitar uma ferramenta e um serviço de uso bem comum entre a maioria das pessoas: o aplicativo de conversas Whatsapp, presente em grande parte dos dispositivos móveis das pessoas. Muitas vezes entendido como inimigo da educação, da disciplina e da atenção, os aparelhos celulares podem ser usados no contexto de ensino e aprendizagem desde que seja planejada uma atividade relevante. Os aplicativos de conversa podem ser aproveitados nas áreas de linguagem e comunicação.   
Essa atividade leva todos a refletirem sobre a diversidade de usos da língua e como ela pode mudar a depender do contexto ainda que se use o mesmo suporte (Whatsapp). Também mostra como a resolução de problemas passa por uma boa comunicação e entendimento entre os participantes independente da variedade linguística escolhida.  
Por fim, a atividade busca mostrar como é possível adaptar formas de discurso em diversas situações e interlocuções preparando assim os jovens da turma para contextos reais que possam vivenciar.

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

A atividade foi construída a partir de uma mistura de diversas metodologias ativas, tais como: aprendizagem baseada em problemas, aprendizagem entre pares, sala de aula invertida.

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

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

Outra

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

***:. Título ou tema da proposta:***

Evolução humana

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

Ensino médio

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

Outra

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

distância

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

Animações em vídeo, serviços de webconferência como Google Meet, aplicativos de compartilhamento de texto como Google Docs, buscadores de imagem como Google Imagens e ferramentas de mural como Miro, Mural ou Trello.

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

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

A atividade começa com uma sensibilização para o tema com a exibição de três vídeos diferente sobre evolução humana:  
1 - Vídeo: Evolução humana | Nerdologia Ensina 12  
2 - Animação: A evolução do homem  
3 - Animação: Pearl Jam - Do the Evolution (Official Video)  
Algumas exibições terão observação orientada para alguns pontos específicos. Após cada exibição, a compreensão será compartilhada em uma roda de conversa virtual via Google Meet ou Zoom. Para facilitar a dinâmica, a sugestão é que a turma seja dividida em grupos de 8 pessoas.  
A parte final da atividade consiste em uma síntese, onde cada membro dos grupos deverá escolher duas imagens representativas do melhor e o pior do ser humano em um aplicativo como Google Imagens e compartilhar com o grupo o motivo de suas escolhas.

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

Essa atividade tem como pré-requisito o estudo sobre a teoria da evolução humana sob perspectiva biológica, pois o objetivo central é contrastar e analisar aspectos evolucionistas sob uma perspectiva não somente biológica, mas também social. Além de observar como a linguagem da animação, com seus aspectos próprios e técnicas pode contribuir para a construção de sentido e ser usada no processo de ensino e aprendizagem.

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

Materiais didáticos a serem utilizados na sensibilização para o tema da atividade:  
1 - Vídeo: Evolução humana | Nerdologia Ensina 12  
2 - Animação: A evolução do homem  
3 - Animação: Pearl Jam - Do the Evolution (Official Video)  
  
Passo 1 - Exibição somente do áudio dos 2 primeiros minutos do vídeo Evolução humana e checagem de compreensão.   
A ideia aqui é mostrar o quanto animações podem contribuir para a construção de sentido e entendimento de assuntos complexos.  
A exibição dos dois primeiros minutos do som do vídeo pode ser feita em sala virtual do Google Meet ou Zoom com todos da turma.  
  
Passo 2 - Exibição completa do vídeo Evolução humana e roda de conversa  
Agora é o momento em que a professora poderá exibir o vídeo Evolução humana completo e depois conversar com cada grupo sobre o que entenderam e acharam. Essa checagem também pode ser feita solicitando o preenchimento de impressões por escrito em uma ficha. É importante direcionar estudantes para observarem o tema e o formato de mídia.  
  
Passo 3 - Exibição da animação A evolução do homem com orientação para observação não só do tema como também do formato da mídia.  
Após a exibição, a professora pode conversar com cada grupo sobre o que entenderam e acharam. Essa checagem também pode ser feita solicitando o preenchimento de impressões por escrito em uma ficha. Uma sugestão seria convidar os grupos a refletirem sobre aspectos e técnicas de animação que contribuem para a construção do humor nessa animação. Como o som e os aspectos do formato e dos movimentos contribuem para a construção do humor na animação?   
  
Passo 4 - Exibição da animação Do the Evolution com orientação para observação não só do tema como também do formato da mídia. A professora pode disponibilizar a letra e a tradução da música para a turma ou então pode exibir a versão legendada em português. Após a exibição do videoclipe, o grupo pode ter um tempo para conversarem sobre impressões. A professora pode orientar a discussão ou solicitar o preenchimento de ficha com algumas perguntas norteadoras, tais como:  
Que aspectos sonoros da animação contribuem para construção do sentido? (gritos, uivos, sons guturais, etc).   
Como cores e traços na animação contribuem para a construção do sentido na animação? (escuridão, sombras, vermelho, traços retos, sequência rápida de quadros com movimentos rápidos, etc).   
  
  
Passo 5 - Para finalizar, estudantes farão uma atividade respondendo à pergunta: Somos seres evoluídos? E depois escolher duas imagens que representem o melhor e o pior do ser humano na opinião deles. A resposta e as imagens serão instrumentos de avaliação. O grupo pode discutir sobre as respostas e compartilhar as imagens. A professora pode organizar um mural público com as imagens, que pode ser feito utilizando as ferramentas Miro, Mural ou Trello, e disponibilizar para a turma.

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

Essa atividade visa provocar estudantes a observarem como técnicas de animações podem contribuir para a formação do sentido sobre um assunto. Também busca fazer uma análise crítica contrastando a espécie humana do ponto de vista biológico e social. É possível realizar o debate em parceria com professores de história, ciências sociais e geopolítica e filosofia da turma. Essa colaboração pode enriquecer ainda mais a discussão trazendo outros pontos de vista.

***---: 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**