|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 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 Formação de Professores na cultura digital**

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

# Formação de professores na cultura digital

**Tiago La Serra**

São Carlos – SP

2021

**Formação de professores na cultura digital**

**Tiago La Serra**

**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

**Formação de professores na cultura digital**

**Tiago La Serra**

**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 na formação de professores, é um especialista que possui a importante função de auxiliar o professorado com a inserção de ferramentas digitais no cotidiano escolar neste tempo de ampliação e aprofundamento da cultura digital no mundo atual e futuro.

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

A especialidade na formação de professores na cultura digital, busca auxiliar na formação continuada aliada ao atual contexto da sociedade digital que se revelam fundamentais para o futuro da educação, porém, mais do que isso, se mostra uma crucial habilitação que auxiliará no processo de qualificação e adequação do corpo docente brasileiro que sofre problemas graves em seu processo formativo e cotidiano.

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

 Pesquisar, realizar e usar a criatividade na busca de soluções tecnológicas em seu cotidiano na prática pedagógica;  
 Fazer uso de diferentes linguagens (verbal, corporal, visual, sonora e digital);  
 Ser capaz de estimular em seus alunos diferentes linguagens (verbal, corporal, visual, sonora e digital);  
 Estabelecer reflexões críticas em relação ao uso das ferramentas digitais e seus impactos na sociedade.  
 Catalogar, selecionar, utilizar e criar ferramentas e metodologias digitais de informação e comunicação, de modo que atenda as demandas do processo de ensino e aprendizagem e que melhor adequem aos objetivos a serem atingidos com os alunos.

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

 Ministrar formações que envolvam ações práticas de metodologias;  
 Ministrar formações que envolvam a elaboração de produtos que utilizem as tecnologias digitais;  
 Catalogar e pesquisar novas ferramentas e/ou metodologias, tanto que utilizem os meios digitais ou não digitais, bem como elencar suas potencialidades e limitações;  
 Ministrar e promover formações, debates e encontros que ensinem e promovam o uso de ferramentas e/ou metodologias digitais.

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

Nossa sociedade ainda sofre com a falta de acesso amplo aos recursos tecnológicos mais sofisticados, professores, alunos e prédios escolares, tem suas limitações. Este cenário reflete na utilização das ferramentas adequadas, exigindo uma maior pesquisa e criatividade na adaptação dos usos destas ferramentas. Adaptar o uso e fomentar a utilização destas ferramentas digitais na educação cotidiana será sem duvidas um dos grandes desafios deste profissional.

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

***Primeira Síntese: Experiência formativa***

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

Prática pedagógica com tecnologias digitais

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

Categorização de ferramentas e tecnologias digitais para uso pedagógico: ferramentas para atividades mão na massa, com recursos de audiovisual, realidade virtual, realidade aumentada, jogos e games, ferramentas em nuvem, histórias em quadrinhos (HQ), redes sociais, sites com exercícios e atividades de revisão, gestão do ensino-aprendizagem, dentre outras possibilidades de agrupamento de ferramentas pedagógicas na cultura digital. Amostras de práticas pedagógicas com tecnologias digitais. Práticas pedagógicas com abordagem da aprendizagem ativa.

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

Este componente se mostra fundamental para auxiliar o especialista na busca e adaptação de ferramentas digitais no cotidiano escolar, aliado a um fomento do aluno como sendo uma autônomo protagonista na construção do conhecimento, mediado por estas ferramentas.

***Segunda Síntese: Experiência formativa***

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

Ambientes virtuais de aprendizagem

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

Estudo e análise da aplicação de ambientes virtuais de aprendizagem à prática pedagógica. Desenvolvimento do potencial de comunicação e de interatividade das tecnologias digitais de informação e comunicação. Análise da interatividade e mediação entre sujeitos e com o conhecimento pelas tecnologias digitais. Prática pedagógica e mediação em comunidades virtuais. Organização, participação, colaboração e cooperação em ambientes tradicionais e virtuais (internet). Concepção, desenvolvimento e uso de dispositivos e ferramentas digitais no ensino-aprendizagem.

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

Em uma sociedade cada vez mais digitalizada e cada vez mais voltada para o desenvolvimento de competências e habilidades os ambientes virtuais de aprendizagem, tenderão a ganhar mais espaço como meio de estimulo ao estudo autônomo.

***Terceira Síntese: Experiência formativa***

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

Educação híbrida como estratégia educacional

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

Educação híbrida: definição e caracterização. Educação híbrida como fusão de vantagens da educação presencial e virtual. Desafios para implementar educação híbrida. Flexibilidade pedagógica como essência da Educação Híbrida. Hibridização pelas tecnologias digitais.

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

Cada vez mais temos uma importante hibridização das formas de ensino, presencial e a distância, portanto definir, caracterizar e pensar e fazer a implantação este ensino é de suma importância para o futuro da educação.

***Quarta Síntese: Experiência formativa***

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

Aplicações pedagógicas de Internet e redes sociais

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

Uma leitura crítica do panorama da inserção da Internet nos processos educacionais, por meio das possibilidades de interação e criação coletiva na web. A concepção e produção de propostas pedagógicas envolvendo redes sociais e outros recursos da Internet, visando o planejamento de ações práticas aplicadas ao cotidiano dos ambientes de aprendizagem.

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

em um tempo em que as redes sociais são meios de comunicação, interação e até ensino! este componente nos possibilita uma reflexão mais critica e traçar estratégia de como fazer o uso delas de forma a otimizar nossa atuação docente.

***Quinta Síntese: Experiência formativa***

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

Movimento Maker e STEAM: novas possibilidades de explorar currículos

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

Nos propomos a discutir neste curso o uso das abordagens trazidas pelo Movimento Maker e STEAM como novas formas de exploração do currículo da Educação Básica na perspectiva das metodologias ativas, com um olhar centrado no estudante e que potencialize o desenvolvimento de uma educação interdisciplinar, crítica e responsável. Neste caminhar nos colocamos a pensar como podemos explorar o currículo escolar por meio de projetos e trabalhos em equipe que envolvam os estudantes, sem abrir mão dos saberes sistematizados trazidos pela escola. A proposta é apresentar discussões e difusão de boas práticas educacionais que atravessam o currículo escolar e possam ser trabalhadas de forma interdisciplinar, contribuindo com o desenvolvimento da autonomia dos estudantes e, ao mesmo tempo, criar um ecossistema educativo que contribua com o aumento da sua bagagem científico-cultural.

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

Estimular e proporcionar a ação autoral dos alunos e sua posição de construtor ativo do seu conhecimento é fundamental, conhecer ferramentas digitais, ou não, conhecer formas de aplicação e pensar em como adaptá-las as dificuldades encontradas nos ambientes de trabalho escolar são importantes habilidades desta especialidade.

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

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

***:. Título ou tema da proposta:***

StopMotion com Google Fotos

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

Ensino fundamental 2 (6º ao 9º ano)

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

História

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

outra

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

Ferramentas em nuvem

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

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

Sistematização de conteúdos, Fotografar, armazenar, animar (StopMotion)

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

Boa parte dos celulares possuem está ferramenta instalada, o que possibilita trabalhar com ela de forma versátil e sem a necessidade de baixar novos aplicativos.

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

1º Passo - Em um primeiro momento, se mostra importante pesquisa e o debate do tema a ser animado.  
2º Passo - depois, estimular os alunos a elaborarem um Storyboard detalhando os passos e as imagens de cada cena.  
3º Passo - em seguida os alunos devem confeccionar as imagens que serão animadas, seja em massa de modelar ou em desenho em uma folha de papel.  
4º Passo - os alunos devem seguir o Storyboard, animando cada cena com as confecções da etapa anterior, e registrando uma foto para cada movimento.  
5º Passo - por fim, compilar as imagens no aplicativo na função "Animar"

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

A proposta possibilita utilizar uma ferramenta que esta no alcance da maioria dos celulares, e estimula a interação, criatividade, autoria, reflexão, autonomia e tomada de decisões. proporcionando não uma posição passiva na assimilação dos estudos, mas ativa, possibilitando uma maior aprendizagem.

***---: 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:***

QrCode

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

Ensino fundamental 2 (6º ao 9º ano)

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

Outra

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

outra

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

Ferramentas em nuvem

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

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

Fotografar, comunicar, dinamizar uma ação pedagógica.

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

Permite dinamizar, abreviar espaços e simplificar comunicações, permite uma maior ludicidade de processos avaliativos e interação entre os alunos.

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

1º Passo - O professor elabora questões dissertativas que serão debatidas e respondida pelos alunos no google formulário.  
2º Passo - O professor deve codificar as perguntas em um site codificador de QrCode  
3º Passo - O professor irá dispor as perguntas em alguma espaço da sala.  
4º Passo - Os alunos farão uso do leitor de QrCode do próprio celular para escolher a pergunta e responde-la em grupo

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

esta possibilidade de trabalho é super dinâmico, pode ser feito caça ao tesouro, perguntas e respostas, links de textos e vídeos explicativos entre outras possibilidades.   
As aulas se tonam mais dinâmicas, lúdicas e estimula, de forma diferente, o conhecimento de infinitos assuntos e áreas do conhecimento.

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

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

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

Produção de materiais didáticos

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

***:. Título ou tema da proposta:***

Podcast

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

Educação aberta (informal, não-formal ou livre)

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

Outra

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

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

Recursos de audio

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

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

Planejar a pauta, estudar a temática, criar um roteiro de debate, gravar os áudios, editar e publicar.

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

Permite fazer podcast com o celular, pode ser gravado sozinho ou com outra pessoa, discente pode interagir mandando mensagens de voz que pode ser integrada ao podcast, além de adicionar músicas, efeitos sonoros. Ele armazena o conteúdo de forma gratuita e o aluno pode escutar sem precisar ter uma conta.

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

1º Passo - os alunos serão estimulados a pensar em uma temática estudada ao longo do bimestre.  
2º Passo - Estudar de forma aprofundada a temática escolhida, buscando nas mais diferentes fontes e formas de comunicação as informações.  
3º Passo - em grupo, construir um roteiro do programa. construindo um linha logica e evolutiva do debate.  
4º Passo - gravação dos áudios por meio do aplicativo Anchor ou Audacity   
5º Passo - editar o áudio, colocando fundo musical, abertura, imagem do episódio e publicando na plataforma

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

Em uma sociedade cada vez mais visual e auditiva, a produção de podcasts e vídeos se tornam importantes ferramentas de debate e ação entre os alunos, produzir um podcast, vai muito além que gravar um áudio, como vimos, existem passos fundamentais antes e depois da gravação, que coloca o aluno como autor e responsável pela produção de seu produto. gerando a autocrítica, compromisso com a verdade cientifica, autonomia e criatividade.

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

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

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

Produção de materiais didáticos

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

**7. Referências**