|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 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**

# O designer instrucional na mentoria de processos de ensino e aprendizagem significativos

**Marilene**

São Carlos – SP

2021

**O designer instrucional na mentoria de processos de ensino e aprendizagem significativos**

**Marilene**

**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

**O designer instrucional na mentoria de processos de ensino e aprendizagem significativos**

**Marilene**

**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 Designer Instrucional é o profissional responsável, numa equipe, pelo planejamento, gerenciamento e acompanhamento da elaboração de uma disciplina ou de um curso. É quem coordena os trabalhos de uma equipe (ou mais) no processo de criação de materiais educacionais, sendo o interlocutor entre o professor/a instituição e as demandas educacionais do público-alvo. O Designer Instrucional é um profissional especializado e qualificado, com expertise para o trabalho coletivo, cooperativo e educativo.

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

As funções planejar, acompanhar e gerenciar o projeto, exigem do DI tanto capacidade para trabalhar em equipe como conhecimentos multidisciplinares, que lhe permitam fazer uma ponte entre os objetivos dos educadores, as necessidades dos estudantes e as possibilidades dos espaços de aprendizagens, sejam eles a distância, híbridos ou presenciais, orquestrando a equipe técnica que coopera na concretização do material didático. O trabalho do DI abrange aspectos micro e macro na organização de materiais muito maiores e complexos que a simples transposição de conteúdos educacionais. Quanto maior o conhecimento teórico e técnico do DI, maiores serão as chances de alcançar os estudantes em sua diversidade, estabelecendo meios de conexão dos saberes prévios desses aos objetivos específicos do curso, propiciando aprendizagens mais significativas.

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

O especialista em DI deve-se apoiar nos conhecimentos pedagógicos, tecnológicos e de conteúdo, de modo que consiga integrá-los da maneira mais adequada ao perfil do curso e do estudante. O trabalho do DI requer uma formação teórica e técnica suficientemente boa para liderar uma equipe multidisciplinar que trabalhará no desenvolvimento do material educacional.   
Dentre as competências específicas, é possível destacar:  
• Boa redação e capacidade de revisar materiais didáticos e textos em geral;  
• Atualização sobre teorias e práticas educacionais que envolvam novas tecnologias;  
• Analisar as necessidades, características e perfil de aprendizes e contextos de aprendizagem;  
• Mapear objetivos de aprendizagem, suas características e selecionar estratégias didáticas adequadas à sua promoção;  
• Planejar soluções de aprendizagem (cursos, materiais didáticos, atividades etc.) por meio de diferentes mídias, tecnologias e metodologias;   
• Gerenciar equipes multiprofissionais, acompanhando processos de implementação de projetos educacionais;  
• Avaliar os projetos implementados, atendo aos resultados, à validação dos materiais e expectativas junto aos clientes;  
• Conhecer, adaptar e criar modelos de design instrucional em projetos institucionais dando atenção às questões éticas e legais.

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

A área de atuação do especialista em “Design Instrucional” abrange o planejamento, gerenciamento e elaboração de materiais didáticos educacionais. O Designer Instrucional é o profissional responsável, numa equipe, pelo processo de criação de materiais educacionais, sendo o interlocutor entre o professor/a instituição e as demandas educacionais do público-alvo. As funções planejar, acompanhar e gerenciar o projeto, exigem do DI tanto capacidade para trabalhar em equipe como conhecimentos multidisciplinares, que lhe permitam fazer uma ponte entre os objetivos dos educadores, as necessidades dos estudantes e as possibilidades dos espaços de aprendizagens, sejam eles a distância, híbridos ou presenciais, orquestrando a equipe técnica que coopera na concretização do material didático.

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

A educação a distância ainda sofre bastante preconceito quando comparada com a modalidade presencial. Certamente os avanços em termos de legislação, qualificação e tecnologias a serviço da EaD foram muito grandes, mas ainda temos o “ranço” de um tipo de ensino massificado, acelerado e de conteúdo superficial.  
Um dos desafios para o Designer Instrucional é justamente romper com os aspectos relacionados à massificação e promover um desenho didático mais personalizado com o público-alvo, que instigue a interação, amplie as possibilidades de construção de conhecimentos sobre as informações e conteúdos trazidos nos materiais e recursos.  
Penso que, infelizmente, os planejamentos educacionais, sejam diários, anuais ou de curso, grosso modo, ainda são elaborados com os fins do ensino, pautados no professor e não com o foco no aluno, em sua aprendizagem. Então, entendo que o papel do DI é crucial no sentido de subverter a ordem do processo educativo, colocando o lume na aprendizagem e utilizando as tecnologias digitais de informação e comunicação, acessíveis aos estudantes, em prol da aprendizagem, da articulação dos saberes e da autoria desses, personalizando um pouco mais a atividade educativa.

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

***Primeira Síntese: Experiência formativa***

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

Planejamento e organização de animações para educação

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

O componente “Planejamento e organização de animações para educação – Oferta 4” trata de modo operativo a animação, a interatividade e a convergência midiática entres os recursos disponíveis na web. O material disponibilizado trata a animação como ferramenta de comunicação para ser trabalhado na Educação, nos contextos de ensino e aprendizagem. A Unidade 1 trouxe os “Conceitos básicos sobre a animação na educação”, a Unidade tratou dos “Formatos de animação na educação”, mostrando as especificidades das animações narrativas lineares, das animações interativas, dos tutoriais animados e dos avatars. Já na unidade 3, trabalhou-se sobre o “Planejamento pedagógico e animações – relações possíveis” de modo que fosse possível verificar as aplicações das animações no contexto escolar.

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

O componente “Planejamento e organização de animações para educação – Oferta 4” foi de grande importância para a compreensão da animação como um recurso valioso no contexto educacional, trazendo possibilidades de compreensão e entendimento da ferramenta, da estética e das possibilidades do uso intencional. A compreensão dos conceitos básicos foi importante para situar a animação no universo desse desenvolvimento tecnológico, superando a visão superficial do tema e aprofundando no universo do aparato estético, interativo e potencial. As noções trabalhadas são essenciais na formação do aparato material e crítica para pensar e fazer o Design Instrucional comprometido com a educação na atualidade.

***Segunda Síntese: Experiência formativa***

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

Metodologias ativas de aprendizagem

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

O componente “Metodologias ativas de aprendizagem - Oferta 2” trouxe uma noção geral da metodologia ativa no contexto educacional, apresentando alguns métodos fáceis de serem incorporados ao cotidiano. Na Unidade 1, foi apresentado o “Pano de fundo histórico”, partindo das ideias educacionais do século XIX, passando pelas ideias educacionais do século XX, até chegar às demandas do século XXI e ideia geral sobre os métodos ativos na educação. Na unidade 2, contemplou “Algumas metodologias ativas atuais”, como o “Estudo de Caso”, a “Instrução pelos pares” (Peer Instruction), a “Sala de aula invertida”(Flipped Classroom) e a Aprendizagem Baseada em Equipes” (Team-based Learning). Na Unidade 3 atmbém trabalhou a “Aprendizagem Baseada em Problemas (ABP) e Design thinking”, ampliando o leque de possibilidades de propostas que envolvam mais a interatividade dos estudantes.

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

O conteúdo abordado por este componente curricular é de grande valia e importância na educação contemporaneidade, sobretudo quando pensamos no uso das tecnologias e no design educacional como espaço agregador, que não só possibilite o uso de metodologias ativas, como também, que fomente um salto qualitativo nas relações entre alunos/alunos, professor/alunos e todos entre si. O componente situou as metodologias ativas sublinhando as vantagens de seu uso e os ganhos que os estudantes podem ter como senso de organização, criatividade, autodisciplina, responsabilidade e proatividade. O uso de metodologias ativas é fundamental para o repensar da educação na qual o estudante assuma um papel central, legitimizando seu protagonismo e enveredando por um universo de aprendizagem reais e mais significativas.

***Terceira Síntese: Experiência formativa***

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

Planejamento e organização de mídia audiovisual para educação

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

O componente curricular “Planejamento e organização de mídia audiovisual para educação - Oferta 4” apresenta noções básicas para a produção de material audiovisual educativo, assim distribuído: na unidade 1 caracteriza a imagem cinematográfica e o que a dela nos fazem imergir em uma narrativa, na unidade 2 aprofunda o estudo da imagem, trabalhando o conceito de plano, e discorrendo sobre o papel do som e da música na narrativa audiovisual, na unidade 3, reúne os conteúdos a partir da organização de um roteiro roteiro.

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

O componente “Planejamento e organização de mídia audiovisual para educação - Oferta 4” foi trabalhado de forma interessante, possibilitando a organização do roteiro final com tranquilidade. Os conceitos e conteúdos trabalhados neste componente foram de suma importância para o aprendizado acerca das possibilidades e potencialidades do recurso audiovisual. A maneira como o professor Ian desenvolveu o conteúdo e propôs a tarefa, foi extremamente didática, auxiliando a realização de um roteiro coerente e afinado à proposta idealizada. O recurso audiovisual é um importante aliado do professor e do aluno na configuração e realização de propostas mais significativas e autorais, por isso, a participação neste componente foi enriquecedora e de fundamental importância para a fundamentação da especialização Design Instrucional.

***Quarta Síntese: Experiência formativa***

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

Planejamento e produção de e-books e hipermídias

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

O componente “Planejamento e produção de e-books e hipermídias - Oferta 5” trata das mídias escritas em meio digital oportunizando a elaboração final de um e-book. Inicialmente, foi discutido a comunicação escrita na nova era na Unidade 1 “A nova era das mídias escritas”, trazendo um panorama da mídia escrita em meio às tecnologias de informação e comunicação, mostrando os elementos básicos e as peculiaridades. Na Unidade 2, conceituou os e-books, caracterizando-os conforme os tios, elementos básicos e peculiaridades, além de discutir os benefícios, limitações e desafios do uso dos e-books. Fechando o material, foi apresentado o conceito de hipermídia, seus benefícios e desafios de uso no contexto educacional. Como proposta final, o componente solicitou a elaboração de um e-book como exercício.

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

Participar deste componente e poder elaborar um e-book foi enriquecedor para a prática pessoal e para a formação como Design Instrucional. Os e-books, cada vez mais, circulam no contexto educacional ampliando as possibilidades de ampliação e divulgação dos conhecimentos construídos, por isso, cabe aos profissionais da educação e, mais especificamente, ao DI refletir sobre as possibilidades e limitações deste recurso a fim de utilizar com mais clareza e coerência nos contextos de ensino e aprendizagem oportunizando a multiplicidade de meios e linguagens com o propósito educacional.

***Quinta Síntese: Experiência formativa***

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

Design de Jogos Educacionais

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

O componente “Design de Jogos Educacionais - Oferta 4”, de modo geral, tratou da temática de desenvolvimento de jogos pensando na criação de “boas experiências de jogo para os jogadores” numa expectativa de divertimento, sentido e significado. Na Unidade, tratou-se dos “Fundamentos do design de jogos educacionais”, trabalhando a “Teoria do Fluxo” que define o “Estado de Fluxo”, pensando não só na mecânica do jogo, mas na história, tecnologia e estética. Na Unidade 2, foi abordado as etapas do “Processo de design de jogos educacionais” (Levantamento de Requisitos, Concepção, Design de Níveis, Prototipação, Testes e Avaliação), fechando o componente na Unidade 3 com “Exemplos de design de jogos educacionais”.

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

A abordagem didática do componente curricular favoreceu para a compreensão das etapas imprescindíveis à elaboração de um jogo educacional, sobretudo, a partir da compreensão da “Teoria do Fluxo”. Compreender os aspectos relacionados à criação de estratégias que possibilitem o envolvimento do estudante na participação de jogos que estimulem o aprendizado é primordial ao designer instrucional, uma vez que permitirá o desenvolvimento de recursos que equilibrem os aspectos formais e informais da educação, aproveitando as tecnologias digitais e os elementos essenciais (mecânica, narrativa, estética e tecnologia) no design de um jogo educacional. Buscar soluções lúdicas, que envolvam a participação ativa e construtiva dos estudantes, aliando às linguagens midiáticas é fundamental estratégia para se usar no cotidiano escolar.

***Sexta Síntese: Experiência formativa***

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

Produção de animações para educação

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

O componente “Produção de animações para educação – Oferta 4”, na Unidade 1, “Começando a pré-produzir uma animação educacional”, apresenta as fases básicas do processo de produção de animações, tendo como ponto de partida a intencionalidade, o tema e os objetivos de aprendizagem, passando pela linguagem, plataforma e público alvo e a definição do argumento. A Unidade 2 “Roteirizando e finalizando a pré-produção”, trabalha sobre o roteiro e a pré-produção, de modo que se pense sobre o storyboard antes da fase final, apresentada na Unidade 3, “Agora sim, animando!”, que é a da produção propriamente dita.

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

Este componente é de grande interesse para trabalhar temas complexos de com linguagem simples e estética adaptada com o propósito de alcançar o público-alvo. As animações são grandes aliados na tarefa do educador, pois envolve a atenção dos estudantes por meio lúdico, que envolvem técnica, tecnologia e conteúdo que convergem para o trabalho educativo, além de utilizar som, conteúdo e forma. A intencionalidade é a chave para a produção de animações, por isso, o conhecimento da técnica exige organização do designer, fato esse, que justifica a importância deste componente na grade curricular de todo interessado em trabalhar com Design Instrucional.

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

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

***:. Título ou tema da proposta:***

Conhecendo o frio e o quente com a Margarida Friorenta

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

Educação infantil 1 (creche – 0 a 3 anos)

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

Ciências em geral

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

presencial

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

Vídeo no YouTube

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

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

Exibição de vídeo “Margarida Friorenta” (Autora: Fernanda Lopes de Almeida) no canal “Varal de Histórias” do YouTube https://www.youtube.com/watch?v=F0PsX8PMtvM; conversa sobre os conceitos e experimentação tátil.

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

A partir de recursos variados, será significativo explorar os conhecimentos iniciais das crianças e expandir outros por meio do uso intencional de vídeo e pela manipulação de diferentes meios, instigando a observação, a sensação e a linguagem.

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

1. Apresentar uma margarida natural para as crianças, deixando que manuseiem. Estimular que cheirem, vejam as cores, sintam a textura. Conversar enquanto as crianças vão conhecendo e fazendo os comentários.  
2. Contar que será exibido o vídeo de uma história sobre uma margarida que sente muito frio, a Margarida Friorenta.  
3. Exibir o vídeo Margarida Friorenta, do canal “Varal de histórias”.  
4. Conversar sobre a história, a partir de perguntas simples: Quem gostou da história? O que mais gostou? Por que a Margarida não conseguia dormir? O que Ama Maria fez? Quem já sentiu frio? O que a gente usa quando está frio?  
5. Depois da conversa, mostrar um pote com gelo e um pote com água morna para que sintam as diferentes temperaturas com o tato.  
6. Conversar sobre as sensações e o que conhecem que é frio e o que é quente.  
7. Avaliar oralmente a proposta a fim de saber as impressões das crianças.

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

O YouTube é um canal muito acessado por crianças e adultos ultimamente, entretanto nem sempre as escolhas feitas pelos adultos são adequadas ao público infantil. A ideia é oportunizar e instigar o público infantil para a apreciação de vídeos que estimulem o conhecimento e a imaginação conforme sua faixa etária, propiciando conexões mais significativas.

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

A atividade trabalha com uma abordagem Cognitivista, explorando, também, a linha Construtivista e Socio-Interacionista, conforme a direção que for sendo dada pelo professor na realização da atividade.

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

Autores como Jean Piaget, Lev Vigotski, Henry Wallon trabalham teorias que envolvem pensamento construtivo e a interação social de forma significativa para a construção de conhecimento e descoberta do mundo que cerca a criança

***:. 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:***

Coleta seletiva para o mundo sustentável

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

Ensino fundamental 1 (1º ao 5º ano)

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

Ciências em geral

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

presencial

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

Vídeo Youtube, Blog

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

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

Exibição dos vídeos Fique Sabendo - 5Rs da Educação Ambiental - TV Escola (https://www.youtube.com/watch?v=LKJM3DCmraM) e Coleta Seletiva - Momento Ambiental (https://youtu.be/fBJbGldJse4); conversa sobre os conceitos e sobre o que é possível fazer de concreto na escola sobre a Coleta Seletiva e experimentação concreta (implementação de Coleta Seletiva com os resíduos secos do lanche). Registro e publicação do projeto num blog da escola mantido pelos estudantes.

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

A partir de recursos variados, será significativo explorar os conhecimentos iniciais das crianças e expandir outros por meio do uso intencional de vídeo, pela ação concreta e pela reflexão crítica e autocrítica sobre o consumo e produção de resíduos sólidos (lixo) pela sociedade. Além da valorização da autoria e autonomia dos estudantes no transcorrer do projeto.

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

1. Apresentar uma foto das lixeiras da escola e /ou ambiente escolar após o lanche das turmas do Ensino Fundamental. Estimular que observem a imagem e tentem descobrir de onde foi tirada.   
2. Estimular o debate cerca da imagem e da questão relacionada aos resíduos produzidos no ambiente escolar, instigando para o consumo, o desperdício, o descarte e a reciclagem.  
3. Contar que serão exibidos os vídeos Fique Sabendo - 5Rs da Educação Ambiental - TV Escola (https://www.youtube.com/watch?v=LKJM3DCmraM) e Coleta Seletiva - Momento Ambiental (https://youtu.be/fBJbGldJse4) para aprofundarmos o debate.  
4. Após a exibição, continuar o debate mais aprofundado sobre a temática, conversando sobre os conceitos e sobre o que é possível fazer de concreto, na escola, a respeito da Coleta Seletiva.  
5. Depois da conversa, estimular a realização de um painel no quadro de giz sobre ações concretas que podem ser realizadas na escola, pelos alunos em questão e comunidade escolar, que colaborem para o mundo sustentável. Os alunos se organizarão para escrever no quadro e em seus cadernos.  
6. Proposta coletiva a ser realizada no decorrer do bimestre: criação de coleta seletiva no refeitório ou pátio da escola, confecção de cartazes para promover a coleta seletiva e educar a comunidade escolar para o consumo sustentável e venda dos materiais reutilizáveis para a compra de jogos ou livros para a biblioteca da escola.  
7. Registrar as atividades por meio de imagens e textos curtos, publicando num Blog aberto e mantido pelos estudantes, com o acompanhamento e supervisão dos professores.  
8. A avaliação do processo de aprendizagem ocorrerá no decorrer do projeto por meio dos resultados e dados coletados nos debates, na produção de textos, cartazes e no envolvimento dos estudantes.   
9. Estimular a auto avaliação das crianças, instigando-as a pensar no que sabiam antes do projeto e o que aprenderam ao final.

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

O projeto contribuirá para a utilização de diferentes mídias para pensar sobre a temática e realizar a aprendizagem dos estudantes. Será uma oportunidade de mobilizar os estudantes para a reflexão crítica e construtiva sobre o consumo consciente e o aproveitamento dos resíduos sólidos que são jogados no lixo de forma equivocada. Também será uma oportunidade de trabalhar o sentido de grupo e pertencimento à comunidade escolar envolvida no projeto, além de suscitar aprendizagens significativas.

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

A proposta de projeto trabalha com uma abordagem Cognitivista, explorando, também, a linha Construtivista e Sócio-Interacionista, conforme a direção que for sendo dada pelo professor na realização da atividade.

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

Autores como Jean Piaget, Lev Vigotski, Henry Wallon trabalham teorias que envolvem pensamento construtivo e a interação social de forma significativa para a construção de conhecimento e descoberta do mundo que cerca o sujeito.

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

Coordenação de atividades pedagógicas

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

***:. Título ou tema da proposta:***

Comunicação clara e assertiva na escrita de feedbacks dados aos estudantes

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

Ensino superior

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

Tecnologias

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

distância

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

Ambiente Virtual de Aprendizagem (Multimidiático: vídeos, fórum, texto, produção textual)

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

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

O minicurso destina-se a professores e/ou tutores que atuam em Ambientes Virtuais de Aprendizagem. Inicialmente os cursistas serão recebidos em um fórum de apresentação para que todos se conheçam. Depois, assistirão à aula expositiva no AVA, à exibição de vídeo, farão um debate no fórum e realizarão uma atividade prática para sintetizar o conhecimento adquirido. Os professores/tutores terão oportunidade de tratar das questões da comunicação escrita, acentuando a necessidade de estabelecer clareza e assertividade em feedbacks e mensagens endereçadas aos estudantes em ambientes virtuais de ensino.

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

Essa capacitação propiciará que o professor/tutor reflita sobre a importância da comunicação com os estudantes, identificando estratégias de direcionamento ao grupo via escrita, seja com a turma, no geral, ou a um estudante, em particular, identificando elementos que possibilitam uma comunicação mais direta e clara.

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

1. Receber o grupo no minicurso no fórum de apresentação, estimulando para que todos se apresentem e estabeleçam vínculo de proximidade.  
2. Introduzir o tema com slides sobre comunicação e feedback em ambientes virtuais de aprendizagem.   
3. Compartilhar a aula expositiva sobre o tema, abordando a comunicação, os elementos e funções da linguagem articulando à comunicação escrita entre professores e alunos em Ambientes Virtuais de Aprendizagem. (AVA).   
4. Disponibilizar os materiais na biblioteca virtual para estudo:  
• Animação: Comunicação. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=C46FsySwXGs  
• Texto de revista digital: MOTIVAPLAN. 4 Técnicas infalíveis para escrever e-mails assertivos. Disponível em: https://motivaplan.com/escrever-e-mails-assertivos/  
• Vídeo: Elementos da Comunicação. YOUTUBE. ISABELAMD. Elementos da Comunicação. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=nORQwZ-U-CU   
• Vídeo: CASA DO SABER. QUAL IMAGEM VOCÊ PASSA? COMUNICAÇÃO VERBAL E NÃO-VERBAL. Vivian Rio Stella. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=u9Ml9OCp6NQ. •  
• Netiqueta. WIKIPÉDIA. Netiqueta. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Netiqueta   
5. Exibir a animação “Comunicação” que servirá como ponto de partida para a discussão e reflexão sobre o tema, disponível em https://www.youtube.com/watch?v=C46FsySwXGs  
6. Estimular a participação no fórum de discussão buscando dialogar sobre práticas de assertividade e clareza na comunicação escrita direcionada aos estudantes de AVAs: “Qual a relação entre o conhecimento sobre si e sobre o outro na atividade comunicativa?   
7. O professor deve acompanhar o fórum, mediando a discussão e estimulando o debate entre os pares na busca de aprofundamento sobre as informações trazidas.  
8. Estimular o debate de exemplos práticos vividos pelos estudantes, estimulando o exercício da análise sobre as consequências ou desdobramentos de práticas pedagógicas.  
9. A partir do fórum de debates e dos materiais trabalhados ao longo da aula, propor a elaboração de um “Manual particular de boas práticas comunicativas” contemplando os elementos que o ajudem no trabalho e propiciem uma comunicação assertiva com os seus estudantes.   
10. Acompanhar a elaboração da atividade que poderá ser realizada em formato documento do Word, PDF, PPT, animação, ou outro que o cursista deseje.  
11. Receber a postagem do “Manual particular de boas práticas comunicativas” no fórum de partilha, estimulando que os demais cursistas leiam e comentem o material compartilhado por, pelo menos, dois de seus colegas.  
12. A avaliação será realizada informalmente, no decorrer do processo, como formalmente, por meio de pontuação específica no fórum e na tarefa prática. O cursista também poderá se auto avaliar para verificar seu desempenho e empenho no decorrer do minicurso.

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

O minicurso será uma oportunidade para que o professor/tutor verifique a importância da comunicação, identificando estratégias de direcionamento e elementos que possibilitam uma comunicação mais direta e clara. Também tratará de questões da comunicação escrita, acentuando a necessidade de estabelecer clareza e assertividade em feedbacks e mensagens endereçadas aos estudantes em ambientes virtuais de ensino, melhorando a interação entre os pares.

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

A proposta de projeto trabalha com uma abordagem Cognitivista, explorando, também, a linha Construtivista e Sócio-Interacionista, conforme a direção que for sendo dada pelo professor na realização da atividade.

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

Autores como Jean Piaget, Lev Vigotski, Henry Wallon trabalham teorias que envolvem pensamento construtivo e a interação social de forma significativa para a construção de conhecimento e descoberta do mundo que cerca o sujeito.

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

Gerenciamento de trabalho colaborativo (em grupo)

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

**7. Referências**