|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 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 Produção e Uso de Tecnologias para Educação**

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

# Educação e Tecnologias no Ensino de História: possibilidades e desafios

**Mariane**

São Carlos – SP

2021

**Educação e Tecnologias no Ensino de História: possibilidades e desafios**

**Mariane**

**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

**Educação e Tecnologias no Ensino de História: possibilidades e desafios**

**Mariane**

**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 “Produção e Uso de Tecnologias para Educação” desenvolve atividades com ferramentas tecnológicas diversas, podendo atuar no âmbito de escola regulares e cursinhos. A lida deste profissional pode envolver formar educadores que não dominam o tema; atuar nas próprias áreas de ensino (quando professores) lançando mão da tecnologia em sua lida cotidiana; dar suporte à equipe gestora no que relaciona-se à divulgações da escola; apoiar a supervisão escolar no que tange à projetos com o auxílio de ferramentas de aprendizagem ligadas à tecnologia.

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

É possível analisar que o contexto de atuação deste profissional envolve a utilização de saberes que tangem a tecnologia relacionada à educação. Mais do que um foco somente nas tecnologias mas uma interseção entre educação e essa. Tudo isso envolve a adoção de tecnologias inovadoras e a lida do especialista em questão passa pela elaboração de tecnologias digitais que atendam as demandas atuais.  
Acredito que o Especialista em Produção e Uso de Tecnologias na educação seja um profissional que trabalhe enquanto mediador do processo de ensino e aprendizagem lançando mão de ferramentas tecnológicas para tal. Nos tempos atuais ficou claro o quanto a tecnologia (em vários formatos) pode ser uma aliada no processo de aprendizagem fomentando um educação mais significativa e angariando engajamento para as atividades propostas.

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

Dominar tecnologias de informação e comunicação existentes atualmente de modo a conseguir um leque de possibilidades que garanta um bom trabalho  
Buscar conhecimento sobre o tema, tendo em vista as constantes mudanças e atualizações e manter-se informado é fundamental  
Desenvolver capacidade de "aprender a conhecer" e "aprender a fazer" tão necessárias para esta busca de conhecimento, que muitas vezes ocorre autonomamente.  
Relacionar os saberes à atuação prática de modo a avaliar o melhor momento e formato de aplica-las, fazendo-os uma ponte para o conhecimento dos discentes e fomentando neles também capacidade de autonomia e discussão.

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

Elaboração de vídeos de animação para uso educacional;  
Elaboração de jogos educacionais;  
Programação de jogos e atividades interativas;  
Produção de materiais didáticos inclusivos   
Produção de materiais didáticos que fomentem o uso de metodologias ativas de aprendizagem

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

Com toda certeza temos entraves à nossa atuação como o acesso dos estudantes, a falta de formação de colegas professores, o custo de algumas ferramentas e plataformas além do tempo necessário na busca e aprendizado inerentes à esta temática. Entretanto, apesar destas adversidades, é possível com algum esforço, uma atuação eficiente e capaz de gerar resultados significativos no âmbito escolar. Tudo isto dentro dos limites possíveis, claro.

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

***Primeira Síntese: Experiência formativa***

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

Gamificação, transmidiação e aprendizagem

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

Trata-se de uma componente curricular apresentada pelo professor Paulo Montanaro, no curso de Especialização em Educação e Tecnologias com ênfase em Produção e uso de TecnologiasPna educaçãoo pela Universidade Federal de São Carlos (UFSCAR).  
Possui como mote um descortinar de estratégias que possam estabelecer engajamento ativo na sala de aula física e em ambiente virtual. A proposta da gamificação é utilizar conceitos e ideias de jogos para a proposição de conteúdos e resolução de problemas inerentes à estes, dentro da educação.

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

O curso proporcionou-me grande aprendizado no que diz respeito a formas de engajamento que fossem de fato significativos aos discentes. Com isso, pensando a educação histórica vinculada à História Afro-brasileira, consigo lançar mão de mecanismos mais dinâmicos quanto ao conteúdo que se quer apresentar.  
Sabemos o quanto a história afro-brasileira é recheada de estigmas e preconceitos, e a proposta da gamificação traz movimento à este estado da hora favorecendo uma atuação mais generosa quanto à história do povo negro brasileiro.  
Para mim, encaro como fundamental ter em mente esses mecanismos e pude observar quão diferente fora a recepção dos alunos quando utilizei-me de gameificação.

***Segunda Síntese: Experiência formativa***

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

Ferramentas de produtividade em nuvem no contexto educacional

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

A componente curricular Ferramentas de produtividade em nuvem no contexto educacional foi apresentada pelos professores Glauber Santiago e Rafaela Sabino , no curso de Especialização em Educação e Tecnologias com ênfase em Produção e uso de TecnologiasPna educação pela Universidade Federal de São Carlos (UFSCAR).  
A proposta da componente perpassa a necessidade de formulação, coleta e apresentação de dados para compartilhamento em nuvem no âmbito educacional.

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

Não há educação sem compartilhamento de ideias, experiencias entre outras coisas. Em se tratando do mundo atual, este não mais é feito mais da forma tradicional como atentamos em outros tempos. Haja vista os novos caminhos, o curso proporciona larga gama de informações no que concerne às ferramentas de compartilhamento em nuvem. Inclusive, em atuação em projeto de pesquisa na escola, com a temática de história Afro-brasileira, pude utilizar dessas ferramentas e foi fundamental para apresentar à comunidade escolar o trabalho que estava sendo feito junto aos alunos, bem como conduzir e aferir pesquisas.  
Com toda certeza são ferramentas que utilizarei em toda minha jornada docente e que auxiliam muito uma lida profissional mais organizada e produtiva utilizando-se de uma tecnologia de fácl manuseio e aquisição.

***Terceira Síntese: Experiência formativa***

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

Produção de animações para educação

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

Produção de aimações para educação é uma componente curricular apresentada pelo professor Paulo Montanaro, no curso de Especialização em Educação e Tecnologias com ênfase em Produção e uso de TecnologiasPna educação pela Universidade Federal de São Carlos (UFSCAR).  
A dinâmica do curso propõe pensar o desenvolvimento de animações para a educação lançando mão de ensinamentos para ligados à pré-produção, produção e pós-produção dos mesmos.

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

Pensar animações para a educação foi uma achado para minha lida profissional. Fui apresentada a várias plataformas de produção de vídeos com conteúdos animados, além da aprendizagem relacionada a roteirização dos mesmos.   
Fiz algumas animações de chamamento aos alunos à particpação no projeto de pesquisa ligado à educação para as africanidades, e foi muito bem recebida tantos pelos alunos quanto pelos professores, oportunizando assim um material diferente e que trouxe à tona novas possibilidades na escola.

***Quarta Síntese: Experiência formativa***

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

Introdução aos Jogos na Educação

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

A componente curricular Introdução aos Jogos na Educação fora ministrada pelos professores Delano Medeiros Beder, Joice Lee Otsuka e Rogério Augusto Bordini.  
O curso visa apresentar as possibilidades e potencialidades de jogos educacionais tendo como diretriz para além da diversão princípios de aprendizagem importantes.

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

Pessoalmente foi uma das componentes que mais em identifiquei. Pude entrar em contato com plataformas que não conhecia e assim diversificar não só mihas aulas mas também o conceito e formato de jogos que vinha empreendendo até então.   
Acredito que pensar a aprendizagem a partir desse prisma foi um passo importante em minha formação tendo em vista a importância de novos aportes de ensino neste momento da educação que vivemos.

***Quinta Síntese: Experiência formativa***

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

Introdução à programação computacional para o educador

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

Introdução à programação computacional para o educador é uma componente dada pelos professores Glauber L. Santiago e  
Camila Dias de Oliveira. Tem como objetivo tratar da programação por via do Scratch e sua aplicação na educação além de focar numa computação criativa e aprendizagem baseada em Desing.

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

Através do curso livre Schatch que fiz conheci a Especialização em Educação e Tecnologias da Ufscar. Por esse motivo foi uma das componentes que mais me marcaram por possibilitar um olhar diferenciado para minha práticas pedagógicas.   
Como professora de história confesso que de início tive dificuldades para a manipulação das ferramentas, mas com o passar do tempo tudo tornou-se mais fácil e tem-se mostrado super possível de trabalhar na educação básica.  
Pensar programação na educação básica agora é possível e isso é revolucionário tanto para os professores quanto para os alunos.

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

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

***:. Título ou tema da proposta:***

Game Histórico

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

Ensino médio

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

História

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

presencial

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

Google sites

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

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

Produçao de Game com conteúds de história com intermédio da ferramenta Google Sites. A ideia é a proposição de gincanas e pesquisas que envolveriam os estudantes com as temáticas da disciplina.

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

O diferencial da proposta é fomentar o engajamento ds estudantes diante das atividades de pesquisa onde a competição e busca de saberes traria a possibilidade de maior atenção aos temas abordados e com isso uma aprendizagem mais signficativa.

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

A aplicação iniciaria-se a partir da formulação do Google Sites com os dados das equipoes e campos para pontuação e avisos. Além da palataforma haveria também um quadro físico na escola para acompanharem a pontuação.  
Divididos em grupos de até 5 alunos os estudantes teriam tarefas a serem cupridas ao longo do bimestre que valeriam pontos no Game. A ideia é fomentar pesquisas e ações atreladas a história.  
Ao final do bimetre o grupo vencedor seria premiado.

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

A reflexão que consigo fazer sobre essa atividade é a de que necessário um esforço para realizarmos práticas educativas não tradicionais de modo a movimentar os alunos em prol de conhecimentos significativos.  
É uma proposta que venho implementando na escola em que trabalho e tenho sido muito bom o resultado.

***---: 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:***

Revolução Industrial

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

Ensino médio

***:. 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:***

Robótica

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

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

O objetivo da presente proposta é ensinar os alunos o funcionamento de um maquinário simples, tal qual existente na Revolução Industrial, bem como as implicações ambientais do surgimento das máquinas.  
A ideia é montar um robô com engrenagens similares a um maquinário arcaico e que simule como esses artigos foram desenvolvidos e aperfeiçoados. Após isso uma breve exposição da história do desenvolvimento industrial e os efeitos deste desenvolvimento no meio ambiente.

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

Espera-se incentivar a criatividade e interesse dos alunos mediante os assuntos Revolução Industrial, Problemas ambientais e Robótica Pedagógica

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

Ocorrerá a divisão de equipes para a produção do robô que simule uma maquina do início da Revolução Industrial  
Feito o robô os alunos o programarão para o funcionamento   
Após a parte prática será exposto e discutido aspectos do desenvolvimento ao longo do tempo do maquinário em relação à tecnologias e força motriz e também os prejuízos advindos desses avanços a nível tecnológico das máquinas para o meio ambiente. Culminando com um seminário que findaria com a exposição dos materiais produzidos.

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

Acredito ser possível à partir da proposta, uma experiência prática interessante para os alunos de modo a participarem ativamente do conteúdo produzindo algo palpável e dando significado ao que refere-se à produção de máquinas, mudanças econômicas, sociais e ambientais à partir delas.

***---: 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:***

Egito Antigo

***:. 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:***

presencial

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

Powtoon

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

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

A proposta é fazer uma animação que traga elementos da história do Egito Antigo para alunos do 6º ano Fundamental.  
Utilizando de narração, música e imagens a idéia é utilizar tal ferramenta para introduzir o assunto na turma e após isso realizar apontamentos sobre o conteúdo que irá ser proposto, finalizando com um quiz em grupo sobre os pontos abordados no vídeo.

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

Possui como diferencial a proposta de uma aula utilizando de imagens de modo personalizado para a turma, tendo em vista a produção do professor para tal aula.  
A vantagem está no fato de haver como aporte teórico uma ferramenta diferente do convencional quadro e giz e que permitiria uma aprendizagem mais efetiva já que lança-se mão da visão, escuta e fazer ( exercício).

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

A ideia é produzir-se um vídeo utilizando a ferramenta Powtoon de 10 minutos. O roteiro, feito pelo professor versará sobre aspectos da história e cultura Egípcia.  
Finalizada a produção a aula será preparada utilizando dois tempos de 50 minutos.  
O vídeo será exposto e a partir dele fomentado discussões e apontamentos sobre os Egípcios. Poderá voltar-se a partes do vídeo.  
Finda a discussão os alunos serão separados em grupos e terão um tempo para aglutinar os conhecimentos que foram anagriados nesse beve tempo. Após isso responderão a um quiz sobre os conteúdos abordados até aquele momento.

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

A utilização de animações na escola pode ser uma ferramenta de grande valia ao professor, principalmente quando este está envolvido na produção do conteúdo. Conhecemos nossos alunos e podemos forjar um material personalizado.  
Além do mais, a ideia de pensar um quiz após as atividades é a tentativa de envolvê-los ainda mais nessa apresentação de conteúdo e que acredito fazer grande diferença.

***---: 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**