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

# Design Instrucional na Transformação Digital

**Thalita**

São Carlos – SP

2021

**Design Instrucional na Transformação Digital**

**Thalita**

**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

**Design Instrucional na Transformação Digital**

**Thalita**

**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 responsável por planejar todo o desenvolvimento de um curso, projetando soluções para problemas educacionais específicos. Cabe a ele, por exemplo, planejar a estrutura das trilhas de aprendizagens, o desenvolvimento e utilização de métodos, técnicas, atividades, materiais, produtos e tudo mais relacionados à planejamento didático com o intuito de facilitar o processo de aprendizagem, facilitando a conquista de novas competências e habilidades.  
Mais especificamente, é ele o responsável, em conjunto aos professores da disciplina, pela adequação dos conteúdos da disciplina às várias mídias adotadas no curso, com cuidado especial à elaboração pedagógica das atividades e desenho da mediação e interação entre os sujeitos envolvidos. O projetista trabalha em parceria com o docente-autor, docente-formador e, também, com seus colegas de equipe multidisciplinar, especialmente os editores de ambientes virtuais, na organização do material didático no ambiente virtual de aprendizagem.

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

Profissional essencial para a qualidade do curso a distância. A importância do desenhista instrucional se dá pelo fato de ele servir como “ponte” entre o especialista da área  
do curso que está sendo trabalhado e toda a equipe de produção deste material (programadores, pedagogos, conteudistas, técnicos de informática, etc.).  
Sua visão deve ser abrangente com foco em alcançar os objetivos instrucionais propostos.  
Além disso, a atuação do Designer Instrucional é fundamental para assegurar o equilíbrio entre a educação,  
comunicação, tecnologia, conteúdos e gestão de  
processos. Tamanha é sua relevância que alguns autores consideram o DI como um membro efetivo da polidocência, merecendo inclusive atenção especial.

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

As competências do designer instrucional abrangem três áreas do conhecimento: ciências humanas, ciências da informação e da administração. Essas competências são desenvolvidas por meio de uma formação interdisciplinar combinada à experiência prática de cada profissional.  
Além disso, é este profissional que será capaz de analisar as necessidades de treinamento, descrever o perfil dos alunos, mapear as aprendizagens necessárias, projetar soluções cabíveis em relação às implicações e dados levantados e acompanhará a implementação e avaliação do projeto final de DI.

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

Campos em que a educação é atividade-fim, ou seja, em que a educação é a principal atividade das pessoas, grupos ou instituições na qual o DI atua, sem a qual a empresa não existiria. Neste campo estão as instituições do ensino ce todos os níveis pedagógicos (fundamental, médio, superior, profissionalizante, educação especial, EJA, formação de docentes), instituições de ensino de idiomas, música, atividades esportivas, as editoras, os fabricantes de  
jogos eletrônicos, softwares educacionais, desenvolvedores de e-learning, entre outros.  
Campos em que a educação é atividade-meio, com foco na educação corporativa, ou seja, a educação apoia a atividade-fim dessa instituição. Como exemplo temos as ações educacionais promovidas por ONGs, programas de  
educação executiva, de desenvolvimento gerencial, treinamento de colaboradores, distribuidores, representantes, órgãos de administração pública, associações, sindicatos  
etc.

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

Como principais desafios/dificuldades para o desenvolvimento do trabalho do DI temos a falta de integração, comprometimento, engajamento e sintonia entre as equipes multidisciplinar que atuam nos projetos, que precisam entender que o trabalho de um reflete no do outro no que se refere a prazos, qualidade do material desenvolvido etc. Falta de investimento das IES nos projetos desenvolvidos, falta de treinamento das equipes, falta de feedback dos gestores.

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

***Primeira Síntese: Experiência formativa***

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

Gestão pedagógica em Educação a Distância

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

A partir do questionamento sobre o que é ser um bom gestor pedagógico e quais sãos suas principais ações, o componente busca nos mostrar as principais características e requisito que permeiam o trabalho de um gestor pedagógico na EaD, tanto no que se refere à sua formação e requisitos para atuação no cargo, quanto sobre sua rotina profissional e desafios, passando por questões como gerenciamento de equipe multidisciplinar, organização do sistema de tutoria, criação de materiais didáticos e todas as demais estruturas que compõem um curso na modalidade a distância.

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

O trabalho de um gestor pedagógico compreende muitas etapas e processos: organização e gestão de processos de trabalho, montagem de cursos, gestão de equipes, formação e qualificação de equipes, atendimento do aluno entre muitas outras questões diárias.  
  
Para um Designer Instrucional, aprender sobre gestão pedagógica e a atuação do coordenador de curso possibilita uma visão mais abrangente sobre todos os processos que permeiam a EaD. Ao entender o quanto cada uma dessas etapas, equipes e elementos são relevantes e fazem parte de um todo muito maior, que visa entregar resultados realmente relevantes para os alunos, o DI pode se tornar ainda mais participativo e colaborativo em suas ações de trabalho, já que, apesar de necessitar estar em contato com diversas equipes para executar seu trabalho, ele normalmente tem apenas uma visão parcial dos processos.   
  
Além disso, entender essa questão pode também ocasionar um crescimento em sua carreira, já que muitas das características de um gestor pedagógico também são necessárias para o trabalho do DI, e assim ele poderia trabalhar melhor essas habilidades e competências. O gestor pedagógico deve ser um profissional versátil, adaptativo, com foco nos resultados, atualizado sobre as práticas pedagógicas e as tecnologias educacionais e que tenha facilidade para trabalhar em equipe e liderar grupos, tal como o DI, porém em uma esfera amplificada, logicamente.

***Segunda Síntese: Experiência formativa***

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

Personalização da aprendizagem com os estilos de uso do virtual

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

O Componente Curricular nos apresenta os estilos de aprendizagem e trata dos estilos de uso do espaço virtual, identificando os elementos e características, que são a transposição da teoria dos estilos de aprendizagem para os espaços on-line e, por fim, sua aplicação com o uso das tecnologias em contextos de Educação a Distância.

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

Pensar em educação é entender que cada aluno tem necessidades especificas, que passam pelas facilidades e dificuldades do seu processo de aprendizagem.  
O fato é que, muitas vezes, os professores, mesmo nas aulas presenciais, espelham em sua didática a forma como eles mesmos aprendem, sem considerar como seria melhor fazê-lo com os seus alunos, dentro das especificidades de cada um deles.  
Nesse sentido, personalização da aprendizagem é essencial para atender as diferenças e ampliar o potencial de aprendizagem dos estudantes. Assim, ao identificar qual é o estilo de aprendizagem de cada aluno e proporcionar ferramentas de aprendizagem que vão ao encontro desses estilos, o professor se tornar realmente um facilitador desse processo, o que possibilitará realmente atingir o objetivo maior da educação, que é o de fomentar o desenvolvimento e crescimento de todos.  
Se tal personalização já sempre se fez necessário, em um mundo no qual as pessoas buscam cada vez mais um atendimento personalizado, ter suas características individuais de aprendizagem levadas em consideração, essa questão se torna cada vez mais mister.   
Quando falamos em Ensino a Distancia, tal necessidade se amplia significativamente, o que nos leva aos estilos de uso do espaço virtual, essenciais para o professor na elaboração de estratégias didáticas e na organização pedagógica dos espaços on-line, para facilitar e ampliar as competências de aprendizagem do estudante.  
Juntos, estilo de aprendizagem e estilo de uso do espaço virtual, se bem compreendidos e utilizados, criam as condições necessárias e ideias para tornar a EaD não uma forma de "educação em massa", de puro e simples "empacotamento" do ensino, mas uma forma de possibilitar e de otimizar o olhar para cada aluno, atendendo suas necessidades no mundo da educação "virtual" de qualidade.

***Terceira Síntese: Experiência formativa***

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

Gamificação, transmidiação e aprendizagem

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

Mais do que só pensar em como utilizar os recursos mais avançados do mercado na sala de aula, a proposta deste componente é refletir a forma como nos apropriamos das tecnologias das quais já dispomos, para além da fala, da expressão corporal e do texto escrito.  
O ensino, como todas as áreas no mundo, vem passando por um processo de transformação que visa rever e ressignificar suas práticas educacionais, bem como criar novas, visando alcançar as novas realidades, a forma como entender e lidar com o outro e com o mundo, cada vez mais digital e interconectado.   
Assim, as novas dinâmicas de sincronicidade, presencialidade, docência e participação culminam em novos conceitos, usos e percepções pedagógicas, a partir das quais é possível ressignificar e propor novos formatos de planejamento, aplicação e avaliação de conteúdos didáticos que se apropriem dessas novas características que as mídias, principalmente as de cunho digital, oferecem.  
Nesse sentido, a gamificação e educação transmídia buscam se integrar a essa nova perspectiva de ensino, e é sobre isso que essa disciplina se debruça.

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

Uma das metas do Design Instrucional é propor o uso das melhores ferramentas pedagógicas para o ensino dos conteúdos propostos, de forma que os mesmo facilitem o processo de ensino-aprendizagem. Por outro lado, se olharmos as taxas de evasão, perceberemos que um dos maiores desafios da EaD após a criação do curso e seu oferecimento aos alunos, é que os mesmos se mantenham ativos, participativos e engajados ao longo de toda a jornada criada.  
Nesse sentido, a gamificação e a transmidiação têm muito a ajudar. A gamificação como ferramenta pedagógica prevê o uso de mecânicas, dinâmicas, estilo e pensamento de jogos em contextos educacionais como meio para resolução de problemas e engajamento dos sujeitos da aprendizagem. A curva de aprendizagem, por exemplo, pode ser aplicada através de tarefas cujo nível de dificuldade aumenta conforme aumentam as habilidades do aluno ao longo dessa jornada, mantendo assim um nível de desafio coerente com a evolução do aluno ou da turma.  
Adotar um ensino gamificado, no entanto, não e resume a adotar sistemas de pontuação, classificação e de conquistas após passagens de níveis, muito embora tais elementos constituam-se como mecanismos viáveis. As ações da gamificação devem ser entendidas como maneiras de aumentar o engajamento de forma criativa, aumentando com isso também as potencialidades dos alunos nas superações de obstáculos e melhor aproveitamento dos objetivos pedagógicos que permeiam o curso ou a disciplina estudada.   
A transmidiação viria, nesse sentido, como uma dupla função. Se por um lado ela estabelece camadas de aprofundamento através dos pontos de transversalidades dos diferentes conteúdos e mídias utilizados, por outro lado ela permite personalizar o ensino, atendendo aos diferentes sujeitos, do contemplativo ao ubíquo, em uma dinâmica na qual cada um deles seja comtemplado em suas especificidades e características.   
Juntas, gamificação e a educação transmidia, criam uma nova dinâmica de imersão do aluno, individualmente ou coletivamente, em um movimento de articulação transversal dos mais variados materiais didáticos em diferentes linguagens e suportes, de forma a ser possível construir percursos não lineares e que se adaptem ao tipo de audiência de cada um e incorporando sistemas gamificados de criação narrativa transmidiática, de vínculo e de pertencimento, o que culmina num maior engajamento do aluno, sua maior participação nas aulas e um melhor aproveitamento pedagógico.

***Quarta Síntese: Experiência formativa***

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

Aprendizagem ativa e significativa na cultura digital

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

O componente reflete sobre a importância da aprendizagem ativa e significativa e sobre as metodologias ativas para a educação na cultura digital, buscando destacar sua importância, seus fundamentos e indicando algumas estratégias pedagógicas para seu desenvolvimento em conexão ao mundo de hoje, cada dia mais digital.  
Para tal, o componente analisa as noções elementares para a educação na cultura digital, apresenta os fundamentos teóricos da aprendizagem ativa e significativa, buscando mapear elementos de composição das propostas pedagógicas caracterizadas como ativas e significativas. E, por fim, aponta algumas estratégias e metodologias para aprendizagem ativa na cultura digital, tais como aprendizagem baseada em problemas, em projetos e/ou entre pares (peer instruction), aula/aprendizagem, invertida, abordagens maker (“faça você mesmo”) e Steam (science, technology, engineering, arts e mathematics) e robótica pedagógica.

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

Seguindo ainda na busca por estratégias e metodologias para garantir que o designer instrucional desenvolvido entregue o melhor aproveitamento dos conteúdos pedagógicos ofertados para os alunos e, com isso, que sua aprendizagem seja realmente significativa, o componente Aprendizagem Ativa e Significativa tem muito a contribuir.  
  
Mais uma vez aqui, foge-se da educação massificada, em que os alunos precisam se encaixar nos espaços, metodologias e estratégias pedagógicas que lhes são entregues como únicas possibilidades, que generalizam o todo e elegem modelos considerados padrão, perfis de estudantes considerados padrão, e busca-se observar as necessidades, facilidades e dificuldades dos alunos, valorizando suas experiências e conhecimentos, que serão utilizados para promover seu próprio aprendizado, pois são esses conhecimentos prévios que os auxiliam no estabelecimento de relações com os novos conhecimentos que lhe são apresentados.  
   
Nesse sentido, os princípios da Aprendizagem Ativa e Significativa buscam promover atividades que despertem o interesse do educando e que constroem uma relação de confiança entre estudante e professor, fomentando atividades que incentivam a participação, a colaboração e a autonomia do aluno, fazendo para isso uso das experiências desses alunos, que consideram sua realidade sociocultural.   
  
Logicamente, isso nos leva a concluir que essa modalidade de aprendizagem não pode ser constituída pura e simplesmente de aulas expositivas, nas quais somente os professores detém o “poder da fala”, o que nos leva às metodologias aplicadas em sua efetivação, como as já citadas aprendizagem baseada em problemas, em projetos e/ou entre pares, aprendizagem, invertida, abordagens maker e Steam e robótica pedagógica.   
Para meu objeto de estudo nesse momento, destaco a aprendizagem baseada em problemas e a aprendizagem invertida.  
A primeira, a partir da apresentação de problemas a serem solucionados, necessitará da motivação e engajamento do aluno que, ao buscar solucionar o problema proposto, que pode ser, por exemplo, um estudo de caso, construirá arcabouço teórico e apreenderá uma série de conceitos correlatos à questão abordado, incentivado também a proatividade de organização. Tal metodologia dialoga muito com o Aprendizagem baseada em projetos, com a diferença que nesta segunda geralmente pressupõe-se não um problema, mas uma questão complexa e instigante, em que serão definidas as habilidades a serem desenvolvidas, que necessitará de pesquisas, aprofundamento do conteúdo estudado, avaliação, feedback e apresentação dos resultados. Ambas, no entanto, podem ser conectadas a um ambiente gamificado e fazer uso da transmidiação, vistas anteriormente, por nelas ser possível aplicar os princípios básicos desses procedimentos.  
O conjunto desses fatores, aproxima-se cada vez mais das realidades e gostos dos alunos, e tem muito a agregar no processo de ensino, em especial a distância, mergulhando cada vez mais na pretendida transformação

***Quinta Síntese: Experiência formativa***

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

Cultura digital e convergência midiática na educação

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

Neste componente curricular, busca-se contextualizar a emergência da cultura digital e da convergência midiática e discutir a crescente utilização das tecnologias no contexto escolar, abordando as possibilidades da convergência midiática no processo de ensino-aprendizagem. Objetiva-se também estabelecer relações entre a complexidade da sociedade contemporânea e a educação do presente e do futuro, estimulando atitudes favoráveis de usos das tecnologias digitais de informação e comunicação e das mídias no contexto educacional, como elementos estruturantes de diferentes possibilidades de práticas educativas e de formação dos cidadãos.

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

Este componente traz alguns dos conceitos já trabalhados em Gamificação, Transmidiação e Aprendizagem, como o de convergência midiática e narrativa transmídia, mas nos apresenta um outro conceito muito importante para refletirmos não só sobre o mundo atual e o papel que as mídias ocupam nele, como também o papel da escola e, mais especificamente, do professor diante desse cenário.  
  
Nesse sentido, Lévy (1998) nos traz o conceito de inteligência coletiva, que teria como fundamento e objetivo o reconhecimento e o enriquecimento mútuo das pessoas, que ocorre a partir do entendimento de que cada atividade, cada ato de comunicação e cada relação humana implicam uma aprendizagem.  
  
Adicionalmente, e de acordo com Jenkins (2009), sendo a convergência midiática o fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, a cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e o comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de comunicação que desejam, cabe à escola e ao professor repensarem suas participações e atuações no processo de ensino-aprendizagem, considerando que o mundo atual opera de maneira colaborativa, onde não há mais espaço para um fluxo único de comunicação e para um único detentor de conhecimento, onde a experiência personalizada é um foco importante a ser sempre considerado.  
  
Cabe, portanto, ao professor buscar novas metodologias de ensino, entendendo que sua prática precisa ser dinâmica, que ele precisa mediar e não transmitir e conhecimento e que esse conhecimento, por sua vez, é compartilhado. Sim, compartilhado, porque leva em consideração os conhecimentos trazidos pelos aluno e suas vivências, que inclusive podem ocorrer em múltiplas plataformas e ambientes, sejam eles reais ou virtuais.  
  
Diante das novas tecnologias, caberia, portanto, ao professor mais do que ensinar, possibilitar aos alunos acesso aos recursos tecnológicos, acompanhando-os, monitorando e viabilizando a discussão, a troca de ideias e experiências para aquisição do conhecimento, além de estar preparado para lidar com os conflitos emocionais e éticos, uma vez que a dinâmica da sala de aula deixou de ser entendida no âmbito individual e passou a ser um espaço de interação e colaboração.   
  
Ou seja, trata-se de desenvolver na educação uma metodologia de ensino mais cooperativa, participativa, integrativa, que considere que estando nós na era da convergência, em que acessamos diferentes plataformas de interação, aumenta-se a capacidade de difusão dos conteúdos, assim como aumentam as possibilidades de acesso às informações, o que coloca o estudante, antes mero receptor, como protagonista nos próprio processo educativo.

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

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

***:. Título ou tema da proposta:***

Caso dos Exploradores de Caverna

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

Ensino superior

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

Outra

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

outra

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

Google Drive - https://drive.google.com/ , Canva - https://www.canva.com/ e outras ferramentas de apoio

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

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

A partir da leitura do livro "O caso dos exploradores da caverma, de Lon Fuller, a tividade pretende que os alunos formem suas opiniões, baseados nos conteúdos de pesquisa e debates e, posteriormente, elaborem a argumentação para a defesa ou acusação do caso prático.  
  
Os alunos conhecerão o Caso dos Exploradores de Caverna, que é um caso muito conhecido e que permite muita argumentação, sob a ótica do Juspositivismos versus Jusnaturalismo.  
  
O projeto é idealmente desenvolvido para o Ensino Híbrido, mas pode ser adaptado para EaD ou ensino presencial.

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

Os primeiros semestres da graduação em Direito são o momento em que os alunos estão mais abertos a novas experiências na área. Nessa fase, trabalhar com um caso considerado “sem solução jurídica”, ou que permita tantos argumentos, pode despertar nos estudantes um alto interesse pela argumentação, pela pesquisa e pela análise de opiniões contrárias.  
  
Na graduação em Direito é muito comum a análise do Caso dos Exploradores de Caverna, no entanto, geralmente isso é feito em forma de reflexão escrita ou de um rápido debate entre a turma. Possibilitar um trabalho mais elaborado dando mais tempo para os alunos formarem suas opiniões – e modificá-las, se for o caso – é uma forma genuína de contribuir para a base desses estudantes, gerando reflexos positivos para toda a sua jornada de estudos.

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

1. Os alunos farão uma pesquisa sobre O Caso dos Exploradores de Caverna e incluirão na pasta da turma (Google Drive), no material de sua preferência (texto resumo sobre o caso, livro, audiobook ou vídeo), o conteúdo levantado, sem nenhum juízo de valor (somente o caso em si, sem comentários).  
  
2. Na sala de aula, os alunos participarão de um debate sobre temas abordados na história, antes mesmo de conhecê-la a fundo.  
O professor poderá abordar assuntos ou acontecimentos do dia a dia, que permeiem os temas: cumprimento de regras, razão, emoção, estado natural do homem, extinto, julgamento, tomada de decisões em grupo, formação de convencimento, argumentação.  
  
3. Em seguida, os alunos escolherão a forma como preferem conhecer a história mais profundamente: filme, audiolivro, livro, textos, vídeos, e então se dividirão para conhecer a história, de acordo com a plataforma escolhida. A intenção é proporcionar o acesso, ativando o interesse dos alunos e incentivando a autonomia e a escolha pessoal.  
  
4. Tendo conhecido a história, os alunos produzirão 2 conteúdos:  
a. Resumo descritivo sobre a história – aqui o importante é que seja o relato dos fatos, sem juízo de valor.  
b. Conteúdo de opinião sobre o caso – aqui o aluno deverá expressar sua opinião sobre o Caso dos Exploradores de Caverna, e escolher qual seria o seu voto, caso estivesse no cenário da história.  
O conteúdo deverá ser postado no Drive da turma, o primeiro de forma aberta e o segundo de forma fechada. Um aluno não verá a opinião dos demais, até o dia da aula.  
  
5. Na aula síncrona, o professor tornará visíveis as postagens de todos os alunos e dará oportunidade para que cada um apresente seu argumento.  
Para que os alunos se sintam à vontade, o professor poderá trazer 2 convidados – um com uma opinião de acusação e outro com opinião de defesa. A intenção é que os alunos percebam que há argumentos para os dois lados, e possam aceitar e receber de forma respeitosa os argumentos dos colegas.  
  
6. Depois de expor os argumentos, e de posse do esquema montado pelo professor em parceria com a turma, os alunos terão oportunidade de revisitar o conteúdo que produziram para reforçá-lo, inserindo mais algum argumento, ou modificá-lo mudando de opinião. A intenção é mostrar que é possível mudar de opinião a partir de argumentos válidos.  
  
7. O professor deverá, então, dividir a turma em dois grupos: acusação e defesa. No ambiente virtual, eles deverão reunir seus argumentos para montagem da defesa e da acusação do caso.  
  
8. Na aula síncrona, os dois grupos se reunirão e elaborarão os argumentos para o júri simulado, que ocorrerá na finalização da atividade.  
  
9. Por fim, os alunos montarão um júri simulado, com as "regras processuais" definidas pelo professor.  
  
10. Cada grupo apresentará seus argumentos e o júri, composto por alunos convidados que, preferencialmente, não conheçam a história, decidirá qual grupo tem razão.

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

A atividade inova ao trazer uma nova proposta para explorar o Caso dos Exploradores de Caverna, clássico no primeiro ou segundo período da graduação em Direito, e isso se dá pela importância da discussão sobre as bases do direito, e por ser um caso aberto que possibilite tantos argumentos e tantas reflexões.  
  
Trabalhar com esse tema utilizando diferentes metodologias, e com apoio de TDIC, pode potencializar os objetivos de aprendizagem, gerando um resultado positivo ainda maior do que o planejado.  
  
Os alunos têm a oportunidade de refletir, mudar de ideia, reforçar seus argumentos, se preparar para um debate, utilizar plataformas de pesquisa conforme lhe for mais conveniente, compartilhar conteúdos, colaborar para a formação do convencimento dos colegas etc.  
  
É uma forma rica de proporcionar uma atividade – provavelmente a primeira da graduação – interdisciplinar e que tire os alunos do lugar comum, fazendo com que eles exercitem sua capacidade de ponderação, estruturando da melhor forma a base para seu percurso acadêmico.

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

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

Bibliografia: FULLER, Lon L. O caso dos exploradores de cavernas. Nova Fronteira: Rio de Janeiro, 2020.

***:. 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:***

Memória para uso Diário

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

Ensino médio

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

História

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

outra

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

Google Drive com artigos, Canva e outras ferramentas de apoio; youtube

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

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

A proposta é trabalhar e discutir o conceito de Cidadania, de forma a promover a conscientização dos alunos sobre os papeis de cada um na sociedade, seus direitos e deveres, procurando pensar o que é ser cidadão no Brasil, aliando este conceito as suas realidades cotidianas.  
  
A atividade foi pensada para aulas presenciais, mas é possível adaptar para híbrida ou EaD.

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

A atividade trabalha um tema relevante para a construção de conceitos, formação socio-politica do alunos e de seus pensamentos críticos. Para isso, faz uso de diferentes contextos históricos, procurando intercruzar conceitos, de diferentes mídias (youtube, filme, artigo de jornal, texto da constituição brasileira), trabalhando com conversão midiática e personalização desse ensino, ao dar voz para os alunos trazerem sua vivências e reflexões pessoais para o espaço da sala de aula, buscando torná-lo pró-ativo em seu processo de aprendizagem. Por fim, o professor atua realmente como mediador, trocando conhecimentos e guiando a turma na forma de se relacionar com as diferentes mídias, intercruzar informações para a partir dai gerar concepções próprias sobre os assuntos abordados.

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

Atividade com três dias de duração (12 horas/aula). Os alunos terão acesso prévio ao filme através do link compartilhado, bem como a sua ficha técnica. No primeiro dia haverá um debate, para levantar os primeiros questionamentos e impressões a respeito do filme e do tema.  
Será pedido aos alunos que façam uma pesquisa sobre os principais elementos de linguagem cinematográfica (decupagem, trilha sonora, fotografia, planos, figurino). Este conjunto e questões terão como intuito dirigir o olhar do aluno para os aspectos mais importantes do filme.   
Na segunda aula, trechos do filme serão destacados e explanados pelo professor, a quem caberá confrontar as películas com foco nas suas diferentes abordagens.   
Durante este processo o professor deverá focar, também, nas seguintes problemáticas:   
•Contextualizar historicamente o filme, os processos e os fatos históricos do período abordado pelo filme, assim como época e lugar em que eles foram produzidos. Dirigir a análise da época para o filme e do filme para a época, procurando tratar as imagens como expressão das situações vividas em determinado tempo e lugar.  
• Fazer leitura da fonte fílmica buscando aprender sua significação global cujas imagens e movimentos expressam símbolos, ideias, valores e sentimentos, estabelecendo a conexão entre seu conteúdo e a problemática de análise levantada em função dos objetivos do educador.  
• Analisar o filme procurando compreender em que medida o conhecimento do seu contexto histórico podem auxiliar na compreensão da época do aluno. Trata-se de fazer uma viagem no tempo-espaço com o objetivo de desvendar, partindo da vida social de outra época, a de seu próprio tempo.  
No terceiro dia serão levados recortes do Jornal O Globo, publicados durante o mês de agosto de 2007, intitulada “Os brasileiros que ainda vivem a ditadura”, que se propõe mostrar a situação dessas pessoas que, mesmo após 19 anos da Constituição de 1989, ainda não receberam seus benefícios. Dialogam com a temática do filme e em ambos são abordados os conceitos de democracia e cidadania ontem e hoje, sendo o primeiro relacionado à ditadura militar e o segundo aos anos 2000. Tais jornais serão analisados em paralelo ao filme e de todas as demais análises feitas nos dois dias anteriores de Oficina.  
Também serão compartilhados trechos da Constituição Federal (Arts. 5 e 6), destacando os direitos do cidadão de “liberdade de locomoção” “integridade física”, “direito à vida”, de “inviolabilidade do lar”. (Ver abaixo)  
Depois das leituras, os docentes e os alunos montarão um painel com informações sobre a notícia, objetivando contextualizá-los sobre o tema abordado. Na sequência, será traçado um quadro comparativo entre as notícias dos jornais e os assuntos abordados no documentário assistido.   
O resultado do trabalho será montado em um jornal-mural que conterá a notícia escolhida, os questionamento gerados, a resposta dos alunos e suas justificativas.

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

A atividade faz uso de diferentes mídias (documentário disponibilizado no youtube, recortes de jornais e texto da lei) trabalhando os conceitos de convergência midiática e transmidiação. Além disso, se propõe a abordar os aspectos básicos da linguagem cinematográfica, que é uma forma de linguagem própria e relevante de ser minimamente compreendida, num mundo onde ela está cada vez mais presente na vida dos alunos, inclusive através das séries disponibilizadas nos streams.  
Por fim, traz para o foco do debate um tema importantíssimo, que é o da cidadania, dando voz para os alunos a pensarem como ela se dá no Brasil dentro da perspectiva tanto histórica, com o enfoque na Ditadura Militar, passando pela contemporaneidade através dos recortes de jornal e artigos da constituição, e pessoal através dos relatos das vivências de cada um dos alunos.

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

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

Identificação do diretor: Beth Formaggini: (https://www.adorocinema.com/personalidades/personalidade-426854/)  
  
Link de aceso ao filme: https://www.youtube.com/watch?v=Ys4781EYPBU

***:. 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:***

Carlos Marighella, herói ou vilão?

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

Ensino superior

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

História

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

outra

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

livros, youtube, globo play

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

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

A atividade visa abordar a atuação de Carlos Marighella na história do Brasil, em especial no contexto da Ditadura Militar de 1964. Visa, em paralelo, discutir a participação dos movimentos de esquerda no país em seus diferentes contextos e a criação de sua narrativa, tendo como fio condutor o personagem em questão.

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

Pontos de transversalidade: O filme na plataforma Globo Play, é o mote inicial para a discussão aqui sugerida. Voltado para o público geral, apresenta um cinema de massa, com linguagem acessível e cenas de ação, mas traz também as diferentes face de Marighella (homem, guerrilheiro, pai, militante etc), com especial atenção para a exposição da realidade e meandros da ditadura militar e a crueza da luta armada. O filme se passa todo na ditadura militar, finalizando na morte do protagonista, e se pretende ser panfletário, prometendo apresentar a história de maneira imparcial.  
Já o livro, foi a base para a criação do roteiro do filme supracitado. Foca num público mais especializado, que já conhece Marighella e gostaria de se aprofundar sobre sua vida. Não chega, no entanto, a ser uma obra acadêmica, apesar do amplo e profundo trabalho de pesquisa para escrevê-la, e abarca de maneira mais ampla a vida do personagem. A ideia é utilizar capítulos selecionados do livro para a atividade em questão, ficando a critério dos alunos lê-lo em sua completude para aprofundamento.  
Quanto a HQ, narra de maneira mais focada e superficial três episódios: a prisão e tortura de Marighella às vésperas do Estado Novo; a prisão durante a ditadura Civil-Militar; a execução de Marighella em 1969, época em que era reconhecido pelos militares como o Inimigo Público nº 1 do Regime Militar. Tem como alvo um público mais jovem e nichado, fã de HQs, que busca uma linguagem mais dinâmica e direta.  
Por fim, o rapp dos Racionais - Mil Faces de um Homem Leal (Marighella), traz um clipe repleto de cenas de época e da atualidade e com letra quem busca aproximar as causas e lutas defendidas por Marighella às do povo periférico da atualidade, traçando esse paralelo. Teria a função, portanto, de inserir essa história na vida das pessoas da atualidade.  
  
Engajamento estudantil: O projeto pretende começar a envolver os alunos a partir de sua própria temática, Marighella e a esquerda no Brasil. Ao trazer um filme pensado para o grande público, e, portanto, com elementos de uma produção popular de filme de ação, porém com temática e personagem polêmicos, pretende-se já criar uma discussão a respeito e engajamento. Entre as atividades seria possível, inclusive, aproveitar uma série de entrevistas e reportagens que envolveram desde a produção do filme até sua estreia nos cinemas, passando por premiações, impacto nas redes socais, alegada censura etc.  
Ao apresentar diferentes mídias, que de uma maneira ou de outra aprofundam e ampliam o contexto e personagens aqui discutidos, visa-se o engajamento dos alunos ao acessarem esses produtos.   
Por fim, na música, aproxima e traça paralelos entre a história passada na Ditadura e a realidade atual de milhares de pessoas periféricas. O rap é uma música que engaja por si, que impacta, ainda que você não seja fã do estilo. Um chat daria voz ao vivo aos alunos, para que pudessem ao fim do projeto, expor de forma mais direta e embasada suas percepções.

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

Ao longo de um mês aos alunos seria indicado que lessem os capítulos selecionados do livro Marighella, de Mario Magalhães e do HQ de Rogerio Farias, e que assistissem via YouTube o clipe dos Racionais Mc e o filme do Wagner Moura via GloboPlay (a faculdade também disponibilizaria o filme em suas dpendências).  
A partir disso, seria proposto um debate via chat sobre a participação dos movimentos de esquerda no país, que teria como trabalho final a produção de uma síntese a respeito do tema.

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

As mídias aqui propostas trazem a serialidade, a redundância e a continuidade, como princípios básicos. Cada uma das narrativas apresentadas traz em si um dos pontos que se pretende trabalhar, além de serem apresentadas versões e épocas diferentes da vida do personagem, bem como uma linguagem diferente própria de cada mídia. Ainda assim, se vista de maneira isolada, também é possível entender o contexto como um todo. Ou seja, trata-se de narrativas complementares mas não dependentes entre si. Além disso, possibilita a extractabilidade, ao apresentar, na música, por exemplo, elementos que podem ser extraídos do universo externo pelo público para que ele possa se apropriar deles de forma significativa em seu contexto social e sua vida cotidiana, sendo, portanto, um fator que permite que se aproprie de características presentes na narrativa e que podem transformar o próprio sujeito.

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

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

1. Filme: Marighella (2021 – Direção: Wagner Moura).   
2. Livro: MAGALHÃES, Mario. Marighella: O guerrilheiro que incendiou o mundo, São Paulo: Companhia das Letra, 2012.  
3. HQ: FARIAS, Rogério. HQ: Marighella #livre. São Paulo: Draco, 2020.  
4. Música: Racionais - Mil Faces de um Homem Leal (Marighella) (https://www.youtube.com/watch?v=5Os1zJQALz8)

***:. 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**