

Documentação da capacitação para docentes em atividade remota

version 1.0.0

Prof. Luiz Fernando Reinoso

julho 20, 2020

Sumário

Capacitação IFPA - Atividades Remotas e a Distância	1
Sobre	1
Metodologias ativas	2
Aprendizagem baseada em projetos	2
Aprendizagem baseada em problemas	2
Gamificação	3
Sala de aula invertida	3
Registro acadêmico	4
Plano de aula	4
Registro acadêmico	4
SIGAA	4
Exprotação de plano e tópicos de aula	4
Tecnologias para concepção de material didático no trabalho remoto	4
Capacitação do CTEAD	4
SIGAA - Complementação	4
Noticias	4
Chat	4
Questões importantes sobre uso da Tecnologias	4
Gravação de Vídeos	5
Lives	5
Grvação de áudio	5
Podcast	5
Apostilas e livros	5
Folders, cartazes, maquetes e etc...	5
Softwares e Apps avulsos	5
índice	5

Capacitação IFPA - Atividades Remotas e a Distância

O presente momento da história computa a pandemia do novo Coronavírus (COVID-19), no enfrentamento desta, as instituições de ensino preparam-se para retomar as aulas com a utilização de ferramentas e tecnologias que forneçam suporte e condições para a execução de atividades de ensino, sejam remotas ou a distância.

Somado a isso, os professores podem fazer uso de metodologias de ensino diversas, que podem alavancar ainda mais a ambientação e adaptação dos estudantes, bem como melhorar seu ensino e aprendizagem. Como por exemplo, as metodologias ativas, que colocam o estudante como protagonista de seu ensino e aprendizagem.

Esse contexto cabe-se no sentido de que certas experiências só podem ser adquiridas de forma isolada, assim como outras ocorrem em grupo. Para verificar e se ter ambas visões utilizamos a aprendizagem baseada em problemas, em projetos, por pares, design thinking (conjunto de ideias e insights para abordar problemas, relacionados a futuras aquisições de informações, análise de conhecimento e propostas de soluções) e sala de aula invertida são apenas alguns exemplos.

Neste entorno, o professor se torna um parceiro do estudante, auxiliando o mesmo a se resolver e se encontrar dentro de sua disciplina. Para tanto, o docente parte do que o aluno conhece, usa isso como base de relacionamento entre a ementa a ser trabalhada e ajuda o discente no reconhecimento da mesma, inclusive na formação de estratégias que melhor funcionem para ambas as partes, este processo denomina-se metacognição.

Fóruns de discussão, chats e tarefas em grupo são os métodos mais conhecidos na EAD, somados aos mecanismos de envio de mensagem instantânea, videoconferência, e demais tecnologias, isso mudou a forma tradicional de se ter aula, mas devemos salientar que a especialidade de cada disciplina e curso pode demandar de recursos diferenciados, temos jogos digitais, aplicativos web (que não necessitam de instalação) com recurso de compartilhamento para os mais diversos fins e setores.

Logo, a pesquisa e aprofundamento tecnológico deve fazer parte do planejamento docente e educação discente, ou seja, deve-se observar o tempo de integração e ambientação das tecnologias para os estudantes, leva-se tempo, então, bom senso e colaboração entre professores pode ajudar, para não termos uso de um emaranhado de tecnologias diferentes, iguais em objetivos, colocando o estudante sobrecarregado de informações e habilidades que este deverá aprender, e em pouco tempo muitas vezes, logo, a interdisciplinaridade deve ser observada, para os recursos serem previamente bem definidos e esclarecidos, evitando-se perda na produtividade e consistência do ensino.

Para introduzir os profissionais de educação nesta modalidade, os seguintes capítulos e informações são colocados a saber:

Sobre

A coordenação de Desenvolvimento de Sistemas tem o prazer de oferecer a todos os docentes e profissionais da educação este treinamento virtual. O objetivo é fornecer a docentes do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Pará (IFPA):

- Treinamento no uso de tecnologias para aulas remotas ou a distância
- Maior independência nas atividades de desenvolvimento de material didático e aulas
- Inclusão tecnológica
- Amparo as atividades docentes
- Interatividade para com as práticas síncronas e assíncronas

O treinamento e este manual são essenciais para amparar os docentes, portanto, a documentação desenvolvida é uma contrapartida para tornar os docentes mais independentes, assim como realizamos a capacitação de estudantes no SIGAA.

Note

Geralmente, o treinamento para o SIGAA é fornecido aos estudantes na semana de adaptação, logo nos primeiros dias de aula.

Caso o estudante falte, o manual do SIGAA para estudantes está disponível no site de seu campus, na sessão "Portal Discente". O mesmo terá para repor essa carência, bem como aqueles que tem dúvidas e/ou querem rever intrusões de uso.

Metodologias ativas

Aprendizagem baseada em projetos	2
Aprendizagem baseada em problemas	2
Gamificação	3
Sala de aula invertida	3

Na sessão introdutória deste manual foi estabelecido os conceitos de metodologias ativas e metacognição, a seguir serão oferecidos, com base em pesquisas acadêmicas, métodos diversos e suas formas de aplicação em sala e ambiente remoto dentro das metodologias ativas.

Aprendizagem baseada em projetos

Por meio de desafios e conhecimentos dos estudantes é possível desenvolver muitas soluções, sejam de forma independente ou colaborativa, no uso da Aprendizagem baseada em projetos, buscamos concretizar elementos a partir dos nossos estudos, como:

- Produção de vídeos (inclusive de Lives/conferências ao vivo);
- Podcast e áudios;
- Desenho;
- Documentos, como artigos, tutoriais, folders, cartazes, entre outros;
- Maquetes;
- Fotos;
- etc...

Note

Neste modelo, cabe ao professor sempre estar orientando e apresentando os caminhos ao estudante. Logo, ter conhecimento tecnológico dentro dos elementos a serem desenvolvidos é fundamental para dar norteamento.

Aprendizagem baseada em problemas

Neste método os sujeitos envolvidos buscam encontrar solução para um problema conhecido, de forma a aperfeiçoar sua dissolução, ou problema desconhecido, onde através de diversas ações, tentam resolvê-lo, a conquista se dá no processo de solução da problemática identificada, a aprendizagem baseada em problemas foca na parte teórica da resolução de casos.

Esse método promove a interdisciplinaridade, utiliza-se as seguintes práticas:

- Debates;
- Júris;
- Discussão em grupo;
- etc...

Note

O resultado são dúvidas, dificuldades e descobertas que são utilizadas para interpretação e apoio a pesquisas e desenvolvimento de diversos tipos de artefatos.

Gamificação

É um método que utiliza elementos comuns a jogos, como desafios, pontuação e níveis. É utilizado em ambientes que necessitem de engajamento, motivação e processo criativo. O professor gamifica seus processos tradicionais para quebrar a resistência dos estudantes em temas complexos.

Para isso o professor faz uso de:

- Dinâmicas atrativas e inteligentes;
- Contextos sinalizados;
- Jogos;
- Ranking;
- Desafios;
- Premiações;
- Ambientes de jogos;
- Vídeos e ferramentas interativas;
- etc..

Note

É necessário controle da competitividade dos estudantes, incentivo a diversão e colaboração.

Sala de aula invertida

É amplamente difundida nas metodologias ativas, faz uso de tecnologia, principalmente da internet. Parte das atividades utilizam material ou recursos da internet, inclusive acompanhadas de mecanismos de colaboração em muitas das vezes, facilitando a interação de trabalhos em grupo.

Para que uma sala de aula invertida funcione, os alunos devem se comprometer de fato aos desafios, desde a ambientação a sua difusão e uso. Muitas das vezes, práticas presenciais se apoiam nas online, e vice versa.

Utilizam-se na sala de aula invertida, todo tipo de tecnologia síncrona e assíncrona, as mais comuns são:

- Fóruns;
- Chats;
- Comentários;
- Troca de mensagens e documentos de forma instantânea;
- Edição de documentos de forma colaborativa;
- Envio e leitura de emails;
- Webconferências;
- Uso de recursos virtuais com compartilhamento de dados;
- Redes sociais;
- etc....

Registro acadêmico

Plano de aula	4
Registro acadêmico	4
SIGAA	4
Exprotação de plano e tópicos de aula	4

Plano de aula

Registro acadêmico

SIGAA

Exprotação de plano e tópicos de aula

Tecnologias para concepção de material didático no trabalho remoto

Capcitação do CTEAD

Felizmente a capacitação do uso dos principais recursos do SIGAA já existe, acesso o link da [Capcitação para uso do SGAA por discentes do IFPA](#) para obter acesso a todos documentos e videos de. Trataremos aqui, tópicos relevantes ao treinamento que não foram aprofundados na respectiva capacitação no que se refere a composição de material didático e do plano de aula.

Note

Os docentes que constituem esta documentaçãoe treinamento também foram respinsáveis pela capacitação junto ao CTEAD, emparceria com professores de vários campis. O material especificado foi corrigido e avaliado, logo, é pertinente seu conhecimento e consulta.

SIGAA - Complementação

Noticias

Chat

Questões importantes sobre uso da Tecnologias

apostilas	-	http://proedu.mfp.br/	Capacitações	complmemetares:
https://moodle.ifrs.edu.br/course/index.php?categoryid=80&browse=courses&perpage=30&page=0				
https://mooc.cefor.ifes.edu.br/moodle/enrol/index.php?id=42			answergarden	-
https://answergarden.ch/demonstration/				

Gravação de Vídeos

Lives

Grvação de áudio

Podcast

Apostilas e livros

Folders, cartazes, maquetes e etc...

Softwares e Apps avulsos

índice

- **genindex**
- **modindex**
- **search**