



CULTURA DIGITAL EM AÇÃO

***DIGITAL CULTURE
IN ACTION***



**ROSENY BEZERRA DA SILVA FONSECA
ANA CLÁUDIA RIBEIRO DE SOUZA**

FICHA CATALOGRÁFICA

PROJETO GRÁFICO E DIAGRAMAÇÃO

Roseny Bezerra da Silva Fonseca

REDAÇÃO

Roseny Bezerra da Silva Fonseca

CAPA, IMAGEM E ILUSTRAÇÃO

Criadas com recursos do canvas.com

Biblioteca do IFAM – Campus Manaus Centro

F676c Fonseca, Roseny Bezerra da Silva.
Cultura digital em ação = Digital culture in action / Roseny Bezerra da Silva
Fonseca, Ana Cláudia Ribeiro de Souza. – Manaus, 2023.
55 p. : il. color.

Produto Educacional proveniente da Dissertação - A prática docente mediante aos desafios da implementação da lei 13.415/2017: formação de professores para unidade curricular cultura digital (Programa de Pós-Graduação em Ensino Tecnológico). – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas, *Campus Manaus Centro*, 2023.

ISBN 978-65-85652-27-8

1. Cultura digital. 2. Ferramentas tecnológicas. 3. Formação docente. 4. Novo ensino médio. I. Souza, Ana Cláudia Ribeiro de Souza. II. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas. III. Título.

CDD 370

Elaborada por Márcia Auzier CRB 11/597



DESCRIÇÃO TÉCNICA

Título do Produto Educacional: Cultura Digital em Ação.

Origem do produto: Trabalho de dissertação intitulado: "Formação de professores e a cultura digital: A prática docente mediante os desafios da implementação da Lei 13.415/2017." Desenvolvido através do Programa de Pós-graduação em Ensino Tecnológico – PPGET do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas (IFAM).

Área de Conhecimento: Ensino.

Público alvo: Professores da Educação Básica, Formadores, Gestores e Pedagogos.

Categoria deste produto: Curso de Formação Profissional.

Finalidade: Contribuir com a prática pedagógica docente na Educação Básica.

Registro do Produto/Ano: Biblioteca Paulo Sarmiento do IFAM-Campus Manaus Centro, 2023.

Avaliação do Produto: Este produto educacional foi avaliado por um comitê *ad hoc* formado por pedagogos, professores, formadores, mestres e especialistas que realizam pesquisas nesta área. O produto foi ainda validado por banca examinadora de dissertação e produto educacional no ano de 2023.

Organização do Produto: O Produto Educacional está organizado em dois momentos: 01) trata dos fundamentos teóricos que embasam a proposta. 02) apresenta o guia formativo estruturado em 04 (quatro) encontros formativos com as seguintes temáticas: Cultura Digital como Competência; Cultura Digital usando o *Canva*; Vídeo como Recurso Digital; e Interação com Jogos e Gamificação.

Disponibilidade: Irrestrita, preservando-se os direitos autorais bem como a proibição do uso comercial do produto.

Divulgação: Em formato digital.

Instituições envolvidas: Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas / Secretaria Educação e Desporto do Amazonas (SEDUC/AM).

URL:

Idioma: Português.

Cidade: Manaus.

País: Brasil.





"A cultura digital abre espaço para a participação digital, que requer pessoas com novas habilidades e conhecimentos. Por isso, é tão importante que os educadores e a escola assumam o compromisso de desenvolver as competências necessárias para garantir a inclusão de todas as pessoas nessa nova cultura."

(CERIGATTO, 2018, p. 13)

CULTURA DIGITAL EM AÇÃO

AUTORA



Roseny Bezerra da Silva Fonseca, mestranda do Programa de Pós-graduação em Ensino Tecnológico na linha de pesquisa Processos Formativos de Professores no Ensino Tecnológico do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas (IFAM). Possui graduação em Pedagogia pela Universidade Federal do Amazonas. É Especialista em Gestão Escolar pela Universidade do Estado do Amazonas (UEA). É Pedagoga na Secretaria Estadual de Educação do Amazonas – SEDUC desde o ano 2001, e Professora na Secretaria Municipal de Manaus.

COAUTORA

Profa. Dra. Ana Cláudia Ribeiro de Souza, professora permanente no mestrado e doutorado no Programa de Pós-Graduação em Ensino Tecnológico do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas (IFAM) na linha de pesquisa Processos Formativos de Professores no Ensino Tecnológico, Doutora em História Social e Mestrado em História da Ciência pela PUC/SP. Atua como docente na pós-graduação, e no Mestrado em rede nacional em Educação Profissional e Tecnológica, com pesquisas na área da Educação Tecnológica, com os temas História da Ciência e Ensino Profissional. É membro do Comitê de Ética com Seres Humanos do IFAM e atua em vários cargos da gestão institucional.





"Com as tecnologias atuais, a escola pode transformar-se em um conjunto de espaços ricos de aprendizagens significativas, presenciais e digitais, que motivem os alunos a aprender ativamente, a pesquisar o tempo todo, a serem proativos, a saber tomar iniciativas e interagir."

(MORAN, MASETTO, BEHRENS, 2013, p. 31)



SUMÁRIO

10

APRESENTAÇÃO

12

A PRÁTICA DOCENTE E A CULTURA DIGITAL

19

GUIA FORMATIVO

24

ENCONTRO 01 - CULTURA DIGITAL COMO COMPETÊNCIA

30

ENCONTRO 02 - CULTURA DIGITAL USANDO O CANVA

36

ENCONTRO 03 - VÍDEO COMO RECURSO DIGITAL

42

ENCONTRO 04 - INTERAÇÃO COM JOGOS E GAMIFICAÇÃO

50

REFERÊNCIAS



"Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva."

(BRASIL, 2017, p. 17)

APRESENTAÇÃO

Caro(a) educador(a),

Este Produto Educacional com o título "Cultura Digital em Ação", trata-se de um guia formativo que surgiu como resultado da dissertação de mestrado profissional intitulada "Formação de professores e a cultura digital: A prática docente mediante aos desafios da implementação da Lei 13.415/2017". O objetivo principal desse produto educacional é auxiliar professores do Ensino Médio na utilização de recursos educacionais digitais, mas também pode ser aplicado por outros profissionais da Educação Básica.

Considerando a formação de professores como um processo reflexivo essencial para a transformação da prática docente, foi elaborada uma proposta de formação continuada em serviço na modalidade presencial, estruturada em dois momentos.

No primeiro momento, intitulado "A prática docente e a Cultura Digital", são apresentados conceitos e fundamentos teóricos que embasam a proposta, tais como a cultura digital, a formação continuada e a cultura escolar. Além disso, são indicados livros e ambientes virtuais de aprendizagem que possibilitam o desenvolvimento e a adição das experiências formativas dos professores.

O segundo momento é composto por um guia formativo organizado em quatro encontros formativos, cada um com uma temática específica. O primeiro encontro aborda a Cultura Digital como Competência, fornecendo aos professores as habilidades necessárias para integrar a cultura digital em suas práticas pedagógicas. O segundo encontro explora o uso do Canva como ferramenta para a cultura digital.

No terceiro encontro, o foco é no uso de vídeos como recursos digitais para enriquecer o processo de ensino e aprendizagem. Por fim, o quarto encontro apresenta estratégias de interação com jogos e gamificação, explorando o potencial dessas abordagens na educação.

Vale ressaltar que, embora sigam uma ordem numérica, os encontros não são necessariamente sequenciais e podem ocorrer simultaneamente, sem a necessidade de relação entre as temáticas abordadas.

Para cada encontro, é fornecido um plano orientador com sugestões de atividades para serem desenvolvidos. Cada encontro foi projetado com uma duração idealizada de duas horas, totalizando aproximadamente oito horas de carga horária, sujeita a ajustes de acordo com o progresso das atividades. No entanto, é importante destacar que o guia pode ser adaptado de acordo com a disponibilidade de tempo de cada usuário.

A área de conhecimento abrangida por este produto é o Ensino, visando promover a formação profissional dos educadores, capacitando-os para lidar com os desafios da cultura digital na sala de aula. O Produto Educacional passou por uma avaliação rigorosa de um comitê *ad hoc* formado por pedagogos, professores, formadores, mestres e especialistas que desenvolvem pesquisas nessa área.

É importante ressaltar que este produto educacional está disponível de forma irrestrita, preservando-se os direitos autorais e proibindo o seu uso comercial. Ele foi concebido para ser acessado em formato digital, proporcionando maior flexibilidade e facilidade de uso aos professores interessados em aprimorar suas práticas pedagógicas.

Este Produto Educacional foi desenvolvido no âmbito do Programa de Pós-graduação em Ensino Tecnológico - PPGET, na linha de pesquisa Processos Formativos de Professores no Ensino Tecnológico, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas (IFAM).

Esperamos que este guia formativo possa provocar mudanças significativas em sua prática pedagógica, atribuindo-lhe um novo significado à medida que você se identifica e reflete sobre os conteúdos apresentados.

As autoras

A PRÁTICA DOCENTE E A CULTURA DIGITAL

O século XXI presencia um momento em que o desenvolvimento em torno da tecnologia digital interfere diretamente em nossa forma de pensar, agir, e conseqüentemente, em todas as áreas da vida humana.

A cultura digital faz parte da vida das novas gerações. Ela ocasiona mudanças na maneira de acessar a informação e gerenciar o conhecimento, comparadas às das gerações anteriores.

Nessa perspectiva, é necessário que os professores reflitam sobre as metodologias de ensino que utilizam em suas aulas e as adaptem às novas formas de aprender dos alunos.

O uso dos recursos tecnológicos dentro do espaço escolar servirá como mais uma ferramenta de aprendizagem, cabendo ao professor mediar os conhecimentos que os jovens e/ou os adultos possuem acerca das tecnologias digitais, tornando assim os conteúdos mais significativos e integrados.

Cirigatto (2018) considera a existência de vários desafios, tanto para o professor como para o aluno no que se refere à imersão da cultura digital em sala de aula, e destaca a transformação do cenário da sala de aula tradicional em um espaço mais colaborativo.

Essa transformação vai muito além de modificações estruturais e aquisições de equipamentos tecnológicos, sua abrangência permeia a cultura escolar construída historicamente em cada instituição de ensino de forma particular a sua realidade.

Segundo Viñao Frago e Escolan (2001, p. 77) “[...] A escola é espaço e lugar, algo físico, material, mas também uma construção cultural [...]”. Considerando a configuração do ambiente escolar, percebe-se uma cultura própria, representada pelo grupo de profissionais que a constitui histórica, cultural e socialmente.

Estabelecer novos espaços e tempos de formação docente requer de todos os sujeitos de uma cultura escolar empenho intelectual e persistência coerente.

A escola, precisa ser percebida como um espaço de participação, reflexão e formação para que todos os sujeitos que a compõem, desenvolvam capacidades de aprendizagem reflexivas da relação, da convivência, da cultura, do contexto e da interação mútua.



É evidente que a cultura abrange todas as ações do cotidiano escolar, no que diz respeito aos seus ritos, linguagem, sua forma de organização, sua composição curricular, assim sendo, todos os indivíduos e práticas no ambiente educativo são fundamentais para a compreensão da cultura escolar no que diz respeito à formação desses sujeitos.

Convivem nos ambientes escolares profissionais em diferentes estágios de formação, constituindo uma comunidade heterogênea, tal diversidade e necessidades individuais devem ser consideradas nos processos formativos propostos no contexto escolar.

A formação docente é uma ação contínua e progressiva, e atribui uma valorização significativa para a prática pedagógica, para experiência, como componente que constitui a formação (VEIGA, 2009, p. 27).

Para Morastoni (2014), nós precisamos estar preparados para utilizar as tecnologias como um verdadeiro suporte pedagógico e vislumbrar nas mesmas um apoio de melhoria em nossa prática cotidiana.

É imprescindível que professores e alunos detenham competências relacionadas à cultura digital, bem como das aprendizagens relacionadas ao mundo digital.

— “

Uma formação deve propor um processo que confira ao docente conhecimentos, habilidades e atitudes para criar profissionais reflexivos ou investigadores. (IMBERNÓN, 2011, p. 58)



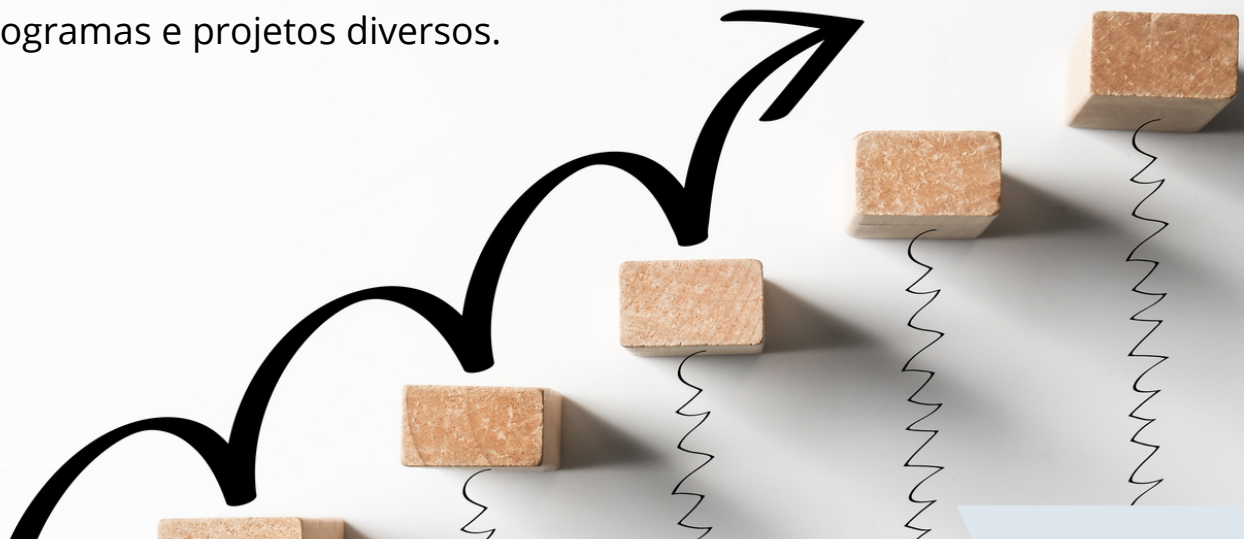
” —

Em um ambiente de ensino que assimila, pouco a pouco, a cultura digital, o educador é levado pelas condições proporcionadas pela sociedade contemporânea a desempenhar o papel de mediador e articulador no processo de aprendizagem.

Moran (2007), afirma que o principal papel do professor é ajudar o aluno a interpretar dados, a relacioná-los e contextualizá-los.

Para tanto, a ação docente é desafiada a promover novas experiências formativas, mais condizentes com as necessidades contemporâneas, e conta com o avanço da tecnologia e da incorporação da cultura digital para novas formas de aprender e ensinar.

A formação deve ser um processo de desenvolvimento pessoal constante, que começa na formação inicial e continua no decorrer da carreira através da constante reflexão da prática pedagógica e quando o profissional se empenha em especializar-se através de cursos, programas e projetos diversos.



Nesse sentido, cada vez mais a formação docente vem ganhando destaque na esfera educacional, pois a garantia da qualidade de ensino perpassa pelo investimento na formação inicial e continuada.

Dessa forma, convém refletir que para alcançar melhorias no que tange ao processo de formação docente, seja ela inicial ou continuada, é necessário o desenvolvimento de uma contínua política pública de formação que considere todas as especificidades da profissão, valorizando o espaço escolar como um ambiente essencial e favorável para o aperfeiçoamento da prática educativa.



Para além das políticas públicas, no Brasil contamos com o apoio de algumas organizações da sociedade civil que apresentam propostas formativas, inclusive relacionadas ao uso de ferramentas digitais na escola. Uma dessas organizações que merece destaque é o CIEB - Centro de Inovação para Educação Brasileira.

O Cieb é uma organização brasileira sem fins lucrativos, criada em 2016 e patrocinada por um grupo de mantenedores e parcerias com o objetivo de difundir conhecimentos e promover a cultura de inovação na educação pública brasileira.

Para apoiar as escolas no diagnóstico e planejamento do uso de tecnologias, o Cieb oferece uma ferramenta on-line gratuita, o Guia Edutec, que disponibiliza relatórios analíticos, tanto para a escola quanto para a rede de ensino, com o objetivo de apoiar na tomada de decisão do que fazer para evoluir e investir no uso de tecnologias digitais pelas escolas.

Paralelo ao Guia Edutec, apresentamos no Quadro 01 outras áreas de atuação do Cieb acessíveis em sua página inicial.

Conheça na íntegra todas as áreas de atuação do Cieb acessando o link: <https://cieb.net.br/#o-que-fazemos> ou escaneie o código ao lado.



QUADRO 01 - Áreas de atuação do CIEB

ESEX	Referências para criação de Espaços de Formação e Experimentação em Tecnologias para Professores.
PLATAFORMA EDUTEC	Ferramenta para busca de recursos educacionais digitais, que reúne centenas de soluções cadastradas e organizadas com diferentes filtros, para facilitar o trabalho de gestores de educação.
CONECTE-C	Série de encontros presenciais criados para promover o diálogo e a interação entre diferentes atores da educação pública.
REDE IEB	Rede de pesquisadores em tecnologia educacional idealizada com a proposta de criar conexões entre centros de referência, especialistas e as redes públicas de ensino.
PRÁTICAS INOVADORAS	Inspirações que utilizam tecnologias digitais nos processos de ensino e aprendizagem.
EVIDÊNCIAS SOBRE TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS	Orientação e informações, baseadas em evidências, para políticas públicas e estratégias para redes de ensino sobre o uso de tecnologia na educação.
AUTOAVALIAÇÃO DE COMPETÊNCIAS DIGITAIS DE PROFESSORES	Ferramenta online e gratuita que possibilita aos docentes da Educação Básica identificarem e desenvolverem suas competências digitais.

Fonte - Elaboração própria (2023) a partir de CIEB (2016)

Ademais, além do Cieb, recomendamos dois ambientes virtuais de aprendizagem que possibilitam aos educadores desenvolverem e ampliarem suas experiências formativas.

O primeiro deles é o Ambiente Virtual de Aprendizagem do Ministério da Educação e Cultura (**AVAMEC**), desenvolvido pelo laboratório de Tecnologia da Informação e Mídias Educacionais (*LabTime*) da Universidade Federal de Goiás (UFG) em parceria com o Ministério da Educação (MEC).





O sistema categoriza os cursos ofertados em: aperfeiçoamento, capacitação, especialização, extensão e formação continuada. Os cursos do AVAMEC podem ser disponibilizados para usuários cadastrados ou sem cadastro, dependendo da configuração do curso.

O segundo ambiente virtual de aprendizagem que indicamos é a plataforma **Escolas Conectadas**, ela oferece diversos cursos para qualificar educadores no desenvolvimento de competências digitais e práticas pedagógicas inovadoras.



A plataforma disponibiliza cursos *on-line* de formação continuada, totalmente gratuitos, para professores da educação básica através do programa ProFuturo, que incentiva a formação à distância e o compartilhamento de conhecimento entre educadores.

Os cursos oferecidos contemplam duas modalidades: mediados e autoformativos. Ambos focam na troca de experiências entre educadores e na construção coletiva de conhecimento e são certificados por instituições de ensino superior reconhecidas pelo Ministério da Educação (MEC).

Retomando a fala inicial sobre a prática docente, é imprescindível refletir sobre a cultura digital no contexto educacional, considerando o uso da tecnologia como ferramenta para aprimorar o ensino, nesse ínterim, práticas formativas são fundamentais considerando as reformulações da Lei de Diretrizes e Base da Educação (LDB) Lei nº 9394/96, entre as quais enfatizamos as mudanças advindas da Lei nº 13.415/17 que altera os artigos da LDB que tratam do ensino médio regular, nesses artigos são definidos os componentes curriculares obrigatórios e os critérios mínimos para a última etapa da educação básica.

Segundo a Lei nº 13.415/17, o novo currículo do ensino médio deve atender os direitos e objetivos de aprendizagem instituídos na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) sendo composto por Formação Geral Básica (FGB) e Itinerário Formativo (IF), indissociavelmente.

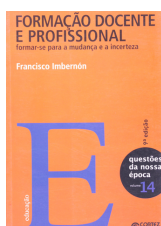
Tanto a Formação Geral Básica como os Itinerários Formativos devem ser articulados de forma interdisciplinar e contextualizados através de variadas estratégias de ensino-aprendizagem rompendo com o isolamento das disciplinas.

Cabe destacar quanto as referidas estratégias, dada a inerente relação entre as culturas juvenis e a cultura digital, uma oportunidade para a realização de atividades relacionadas a todas as áreas do conhecimento.

Diante do exposto, é fundamental o desenvolvimento de práticas formativas relacionadas às competências digitais, garantindo aos profissionais da educação aprendizagens que os preparem para uma sociedade em constante processo de mudança.



SUGESTÃO DE LEITURA



IMBERNÓN, Francisco. **FORMAÇÃO DOCENTE E PROFISSIONAL: formar-se para a mudança e a incerteza.** 9. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

AZEVEDO, Rosa Oliveira Marins; GUERREIRO, Elaine Maria Bessa Rebello; PACHECO, Maria Tinoco (Org.). **Formação de professores em diferentes perspectivas.** Curitiba: Appris, 2019.



SOUZA, Ana Cláudia Ribeiro de *et al* (org.). **FORMAÇÃO DE PROFESSORES E ESTRATÉGIAS DE ENSINO: perspectivas teórico-práticas.** Curitiba: Appris, 2018.



GUIA FORMATIVO

ESTRUTURA DOS ENCONTROS

O guia formativo está dividido em quatro encontros, conforme a ilustração a seguir:

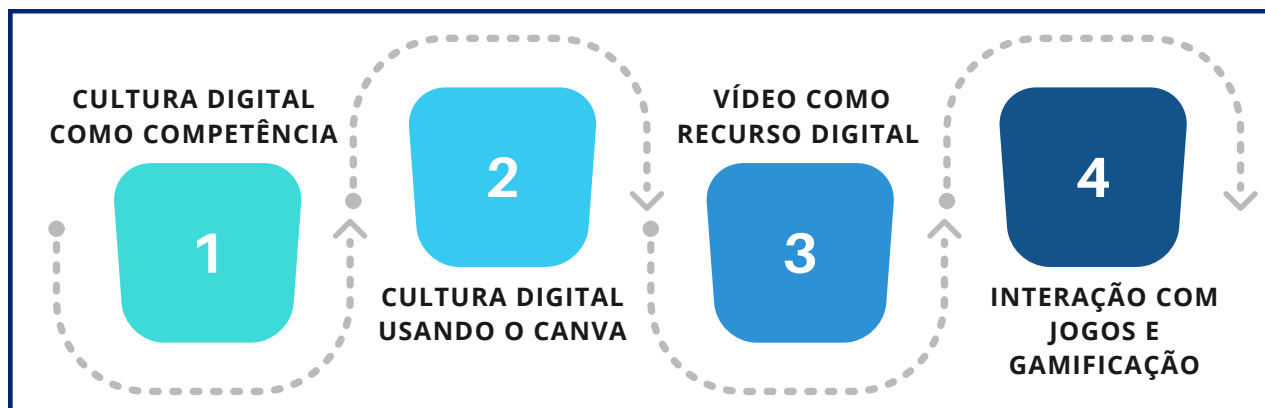


Ilustração produzida pela pesquisadora. (2023)

O foco de cada encontro é propor práticas e reflexões formativas sobre o desenvolvimento de habilidades relacionadas com a Competência Cultura Digital, prevista na Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

Cada encontro é estruturado por três momentos, como demonstra a próxima ilustração:

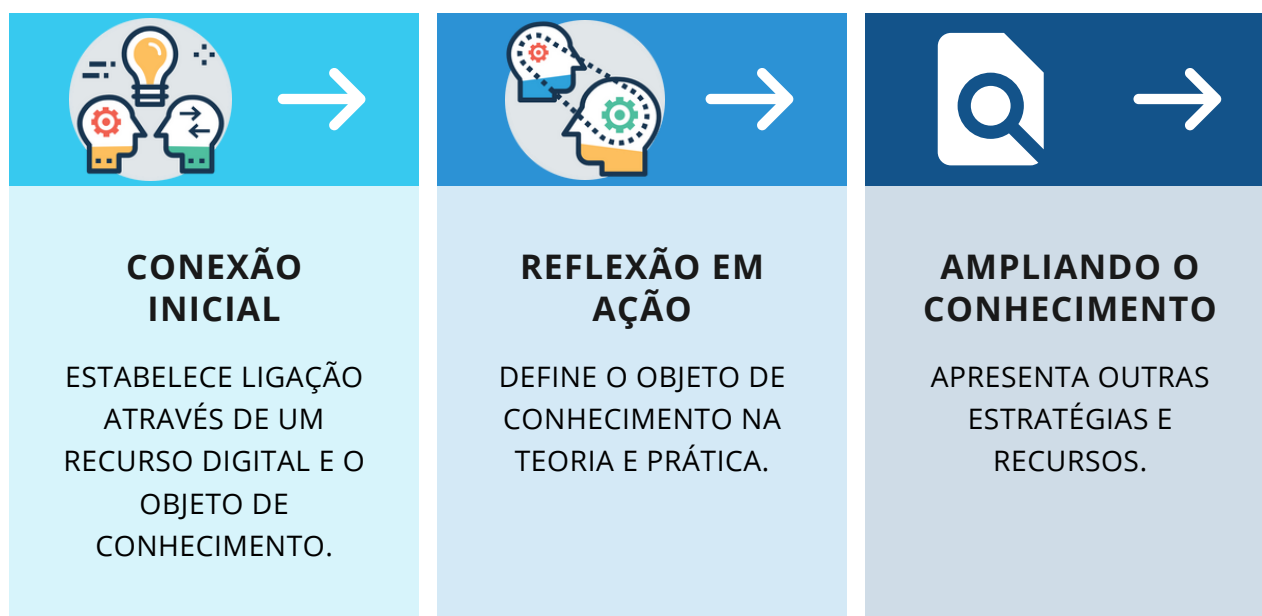


Ilustração produzida pela pesquisadora. (2023)

Para cada encontro foi organizado um plano formador que orienta quanto aos conteúdos a serem abordados, os objetivos a serem alcançados, materiais necessários e atividades propostas.

ORIENTAÇÕES PARA O FORMADOR

Formador, faça a leitura de todas as instruções e explore todos os recursos digitais que aparecem no guia formativo antes de cada encontro.

Fica a seu critério a organização dos encontros em 01(um) ou mais dias, levando em consideração a disponibilidade de tempo dos participantes.

Utilizamos no guia formativo alguns vetores para acessar os recursos digitais e indicar algumas ações:



Indica que a palavra em destaque tem um *link*.



Disponibiliza um código QR que encaminha ao endereço eletrônico.



Direciona o formador ao **saiba mais** através de um vídeo tutorial.



Indica que os participantes devem compartilhar sua opinião.



Indica que os participantes devem praticar o que aprenderam.



Direciona o tempo aproximado de cada encontro.

Formador, para realização dos encontros formativos, estimamos uma carga horária total de aproximadamente oito horas, podendo sofrer alterações de acordo com o andamento das atividades.

Organizamos em *slides* a sequência das atividades de cada encontro, os mesmos estão disponíveis no *Website*: <http://www.culturadigital.website>.

Além dos *slides*, também estão disponíveis no *website* demais materiais sugeridos neste guia formativo.

Procure ter acessível durante os encontros a versão digital deste guia formativo, assim como todos os recursos indicados no plano de ensino.

Por fim, orientamos que leia com atenção os comandos de cada atividade, acesse com antecedência os vídeos e páginas da *web* a serem utilizadas e tenha cautela na administração do tempo durante as atividades de socialização.



ACESSO AO SITE

<http://www.culturadigital.website>



Aproxime a câmera do seu celular para o código QR



ATENÇÃO



Formador, os vídeos apresentados durante os encontros são sugestivos, fique à vontade para escolher outros.

OBJETIVOS GERAIS DOS ENCONTROS



ENCONTRO 01 CULTURA DIGITAL COMO COMPETÊNCIA

Analisar a competência Cultura Digital identificando estratégias para desenvolvê-las em sala de aula.

ENCONTRO 02 CULTURA DIGITAL USANDO O CANVA

Identificar conhecimentos sobre o Canva e suas funcionalidades na produção de recursos educacionais digitais.



ENCONTRO 03 CULTURA DIGITAL CRIAÇÃO DE VÍDEOS

Utilizar recursos educacionais digitais para edição de vídeos.

ENCONTRO 04 INTERAÇÃO COM JOGOS E GAMIFICAÇÃO

Reconhecer a diferença entre gamificação e jogo dando ênfase ao uso da interatividade na aprendizagem.



CLIQUE NAS IMAGENS E ACESSSE OS
SLIDES DE CADA ENCONTRO



ENCONTRO 01

CULTURA DIGITAL COMO COMPETÊNCIA



ne ing creativ
efficien
DIGITAL pu
bl
an MARKE
and
omotion
audio
anagement
strategy custom
Social M
e-mail

PLANO FORMATIVO

CULTURA DIGITAL COMO COMPETÊNCIA

CONTEÚDOS

- Definição de Cultura Digital;
- Como trabalhar a cultura digital em sala de aula;
- Criação de Mapas Mentais com recursos digitais.

OBJETIVOS

- Analisar a competência geral relacionada à cultura digital;
- Identificar estratégias para desenvolver a cultura digital em sala de aula;
- Construir mapas mentais utilizando recursos digitais.

MATERIAIS NECESSÁRIOS

CARGA HORÁRIA

- Cartolina e papéis coloridos;
- Dispositivos com acesso à internet;
- Projetor de Mídia;
- Caixa de som.

02 horas

ATIVIDADES PROPOSTAS

Formador

- Realizar a acolhida dos participantes;
- Organizar a dinâmica "Rotina de Pensamentos";
- Organizar todos os vídeos, *slides* e *sites* a serem utilizados na formação;
- Coordenar as atividades práticas e momentos de socialização.

Participante

- Interagir na dinâmica proposta pelo formador;
- Assistir os vídeos propostos;
- Participar da leitura destacando aspectos importantes;
- Construir um mapa mental com o recurso digital proposto;
- Participar durante a socialização.

AVALIAÇÃO

A avaliação será feita a partir da observação do formador durante a interação dos participantes nos momentos de socialização e realização das atividades propostas.

DETALHAMENTO DO PLANO

CONTEÚDOS



- Definição de Cultura Digital;
- Tecnologias digitais na prática docente;
- Construção de Mapas Mentais digitais.

CONEXÃO INICIAL



- Dinâmica "Rotina de Pensamentos";
- O que sei sobre Cultura Digital;
- Compartilhamento de experiências.

REFLEXÃO EM AÇÃO



- Identificar o conceito de Cultura Digital segundo Manuel Castells;
- Destacar vantagens que a Cultura Digital proporciona à educação.

AMPLIANDO CONHECIMENTO



- Construir um mapa mental relacionando a Cultura Digital à sua área de atuação.

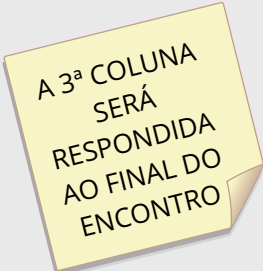
CONEXÃO INICIAL

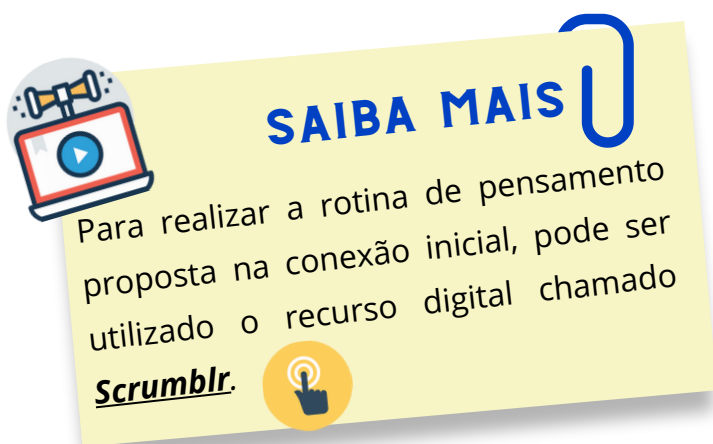
20min



Formador, inicie recebendo os participantes através de uma acolhida e apresentação da proposta formativa do Encontro 01, esclareça que, além deste, há outros três encontros que juntos formam o Guia Formativo "Cultura Digital em Ação". Em seguida, coordene um momento para que os participantes possam fazer sua apresentação.


A conexão inicial é importante para que os professores estabeleçam o primeiro contato com o objeto de conhecimento a ser apresentado. Para isso, propomos uma atividade conhecida como **rotina de pensamento**, que tem o objetivo de levantar conhecimentos prévios sobre o assunto e criar espaço para que os participantes compartilhem experiências e projetos que já tenham desenvolvido.

O QUE EU SEI ?	O QUE QUERO SABER ?	O QUE EU APRENDI?
		



SAIBA MAIS

Para realizar a rotina de pensamento proposta na conexão inicial, pode ser utilizado o recurso digital chamado **Scrumblr**.



Assista um tutorial sobre como utilizar o recurso digital, ou se preferir utilize cartolina e *post-it*.

REFLEXÃO EM AÇÃO

60min



1. Formador, solicite aos participantes que assistam ao vídeo produzido pela TVCULTCULTURA chamado **Cultura Digital.** (15min)



2. Oriente para que identifiquem durante o vídeo a definição de Cultura Digital apresentada pelo sociólogo Manuel Castells e a diferença entre o real e o virtual segundo o filósofo Pierre Lévy. Peça que compartilhem suas respostas. (15 min)



3. Em seguida, peça que todos abram em seus dispositivos a matéria disponível no Blog do CERSEBRAI: **Cultura Digital: Como trabalhar essa competência em sala de aula.**

Oriente que ao realizar a leitura, os participantes destaquem aspectos que considerem importantes no texto e apontem quais vantagens a cultura digital proporciona à educação. (20 min)

Disponível em: <https://cer.sebrae.com.br/blog/cultura-digital/>

4. Apresente em seguida o vídeo em que a diretora do Instituto *Inspirare*, Anna Penido, explica o foco da quinta **Competência Geral da BNCC, a Cultura Digital.**



Após, converse com os participantes sobre as transformações que as tecnologias digitais promovem na sociedade, e aproveite para perguntar como isso se reflete nas práticas pessoais, profissionais. (10 min)



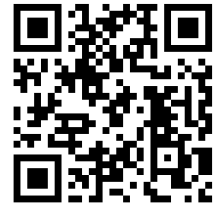
Todas as palavras destacadas possuem *link* de acesso ao material.

AMPLIANDO O CONHECIMENTO

40min



5. Apresente aos participantes o recurso educacional digital ***Git Mind***, destaque que este é apenas um dos diversos recursos que podem ser utilizados na produção de mapas mentais digitais.



Dê ênfase aos participantes que um dos objetivos do mapa mental é criar conexões visuais que beneficiam a ordenação do pensamento, destaque que os mapas mentais podem ser utilizados tanto como estratégia de ensino, como de aprendizagem. (10 min)



6. Agora que aprendemos um pouco mais sobre Cultura Digital, peça aos participantes que construam um **Mapa Mental** que expresse como relacionar a cultura digital na sua área de atuação docente. (20 min)

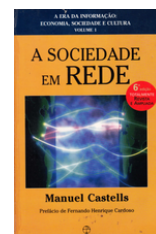
Formador, apesar de apresentarmos o recurso digital *Git Mind* para construção de Mapas Mentais, existem outras ferramentas como: *MindMap*, *Popplet*, *Canva*, etc. Deixe cada participante livre para utilizar o recurso que desejar.

7. Finalize o encontro retomando a rotina de pensamento e solicite dos participantes que expressem o que aprenderam sobre Cultura Digital. (10 min)



SUGESTÃO DE LEITURA

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.



BRUNO, Adriana Rocha. **Formação de professores na cultura digital: aprendizagens do adulto, educação aberta, emoções e docências**. Salvador: EDUFBA, 2021.

ENCONTRO 02

CULTURA DIGITAL USANDO O CANVA

The Canva logo is a white script font centered within a hexagonal shape that has a blue-to-purple gradient and a white border.

Canva



PLANO FORMATIVO

CULTURA DIGITAL USANDO O CANVA

CONTEÚDOS

- Ferramenta on-line *Canva*;
- Utilização do *Canva for Education*;
- Apresentação do *Power Poit* no *Canva*;
- Participação em mural coletivo no *Padlet*.

OBJETIVOS

- Conhecer as principais funcionalidades do *Canva* ;
- Identificar vantagens na utilização do *Canva for Education*;
- Construir *design* na ferramenta *Canva*;
- Aprender como utilizar apresentações do *Power Poit* no *Canva*;
- Compartilhar *design* em mural coletivo do *Padlet*.

MATERIAIS NECESSÁRIOS

CARGA HORÁRIA

- Dispositivos com acesso a internet;
- Projetor de Mídia;
- Caixa de som.

02 horas

ATIVIDADES PROPOSTAS

Formador

- Realizar a acolhida dos participantes;
- Organizar a dinâmica "Nuvem de Palavras";
- Organizar todos os vídeos, *slides* e *sites* a serem utilizados na formação;
- Coordenar as atividades práticas e momentos de socialização.

Participante

- Interagir na dinâmica proposta pelo formador;
- Assistir aos vídeos;
- Realizar o cadastramento no *Canva for Education*;
- Construir um *design* na ferramenta *canva*;
- Compartilhar o *design* criado em mural coletivo.

AVALIAÇÃO

A avaliação será feita a partir da observação do formador durante a interação dos participantes nos momentos de socialização e realização das atividades propostas.

DETALHAMENTO DO PLANO

CONTEÚDOS



- Ferramenta *on-line Canva*;
- Utilização do *Canva for Education*;
- Apresentação do *Power Poit* no *Canva*;
- Participação em mural coletivo no *Padlet*.

CONEXÃO INICIAL



- Dinâmica "Nuvem de Palavras";
- Compartilhamento de experiências que o grupo possui quanto à utilização de recursos educacionais digitais.

REFLEXÃO EM AÇÃO



- Conhecer as principais funcionalidades e vantagens do *Canva for Education* ;
- Realizar cadastro no *Canva for Education*;
- Construir *design* na ferramenta *Canva*;

AMPLIANDO CONHECIMENTO



- Aprender como utilizar apresentações do *Power Poit* no *Canva*;
- Compartilhamento do *design* criado em mural coletivo no *Padlet*.

CONEXÃO INICIAL

30min



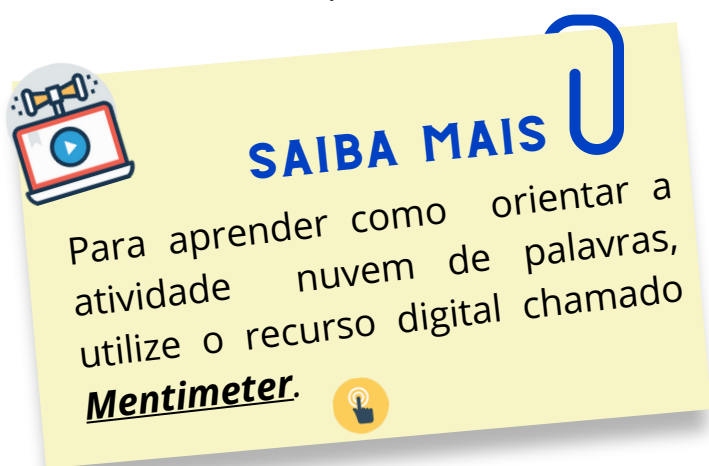
Formador,

Realize inicialmente a acolhida dos participantes, apresente a proposta formativa do Encontro 02, esclareça que, além desse, há outros três encontros que juntos formam o Guia Formativo "Cultura Digital em Ação".

Propomos para conexão inicial uma dinâmica interativa chamada **Nuvens de Palavras**. Para realizá-la você utilizará um recurso digital chamado **Mentimeter**. Você fará a seguinte pergunta aos participantes: Qual ferramenta você utiliza com mais frequência para preparar diferentes recursos educacionais digitais para suas aulas?

Solicite que os participantes acessem em seus dispositivos a página: www.menti.com e insiram o código numérico da dinâmica que você criou.

Conforme os participantes forem digitando, as respostas vão formando um emaranhado de palavras.



Compartilhe em tempo real o resultado com a turma e faça uma leitura das palavras que surgiram em maior tamanho, explicando que elas foram as mais citadas, e convide alguns participantes para compartilharem suas reflexões.

Na sequência, vamos apresentar a ferramenta on-line *Canva*. Ela foi lançada no ano de 2013, tem a missão de garantir que qualquer pessoa no mundo possa criar qualquer *design* para publicar em qualquer lugar.

REFLEXÃO EM AÇÃO

60min



1. Formador, apresente aos participantes os *slides* com as principais funcionalidades do *Canva* e sua extensão chamada de *Canva for Education*. (5 min)



2. Solicite aos participantes que assistam o vídeo ***Canva for Education*** e conheçam como educadores podem utilizar diversos benefícios do *Canva* através do seu cadastro. (10 min)

3. Oriente os participantes a acessarem a ferramenta ***Canva*** para realizarem seus cadastros como profissionais da educação, conforme foi orientado no vídeo. (20 min)



4. Formador, transmita o próximo vídeo: "***Como usar o Canva***", que ensina as principais funcionalidades da ferramenta e como fazer uso do APP *Canva* no celular. (10 min)

5. Vamos praticar: solicite aos participantes que em dupla escolham um *design* de sua preferência para fazer modificações nos elementos, cores, textos e imagens. Ao término, peça aos participantes que façam *download* de sua produção em formato de imagem (JPG / PNG) ou PDF. (15 min)



Todas as palavras destacadas possuem *link* de acesso ao material.

AMPLIANDO O CONHECIMENTO

30min



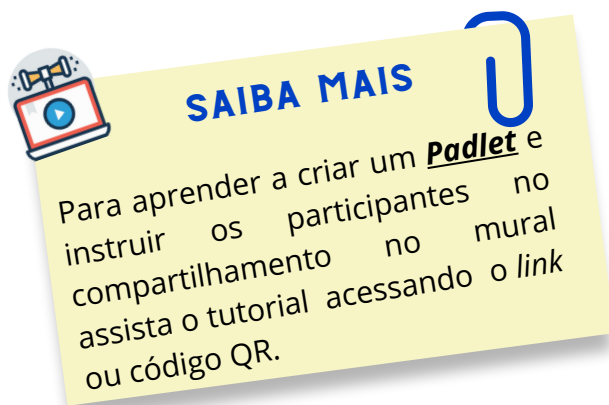
6. Você sabia que suas apresentações prontas podem ser reaproveitadas no *Canva*? Formador, proponha aos participantes conhecerem "**Como aproveitar apresentações do powerpoint no Canva**" através do próximo tutorial. (10 min)



7. Chegou o momento de socializar todas as criações, organize um mural no *Padlet* para visualização das postagens. Instrua os participantes como inserir no mural sua produção em formato de imagem (JPG / PNG) ou PDF.



Instrua os professores como inserir seus trabalhos no mural coletivo e solicite que deixem seus comentários nas demais produções do mural. (20 min)



SUGESTÃO DE RECURSO

TUTORIAL CANVA- Curso de produção de conteúdo digital. Disponível em: <https://npcdcbs.paginas.ufsc.br/files/2020/09/TUTORIAL-CANVA.pdf>.

ENCONTRO 03

VÍDEO COMO RECURSO DIGITAL



PLANO FORMATIVO

VÍDEO COMO RECURSO DIGITAL

CONTEÚDOS

- A importância do vídeo como recurso educacional digital;
- Como editar vídeos através das ferramentas: *Powtoon*, *Canva*, *Loom* e *Windows*.

OBJETIVOS

- Verificar conhecimentos e experiências que o grupo possui quanto ao uso de vídeos ;
- Selecionar recursos educacionais digitais para edição de vídeos;
- Editar aulas em forma de vídeo.

MATERIAIS NECESSÁRIOS

CARGA HORÁRIA

- Dispositivos com acesso à internet;
- Projetor de Mídia;
- Caixa de som.

02 horas

ATIVIDADES PROPOSTAS

Formador

- Realizar a acolhida dos participantes;
- Organizar a enquete na ferramenta *Mentimeter*;
- Organizar todos os vídeos, *slides* e *sites* a serem utilizados na formação;
- Auxiliar os participantes durante a edição dos vídeos;
- Coordenar as atividades práticas e momentos de socialização.

Participante

- Interagir na enquete proposta pelo formador;
- Assistir aos vídeos;
- Editar um vídeo através de uma das ferramentas: *Powtoon*, *Canva* ou *Loom*;
- Socializar os vídeos produzidos;
- Compartilhar as dificuldades apresentadas durante o manuseio das ferramentas de edição de vídeos.

AValiação

A avaliação será feita a partir da observação do formador durante a interação dos participantes nos momentos de socialização e realização das atividades propostas.

DETALHAMENTO DO PLANO

CONTEÚDOS



- A importância do vídeo como recurso educacional digital;
- Como editar vídeos através das ferramentas *Powtoon*, *Canva*, *Loom* e *Windows*.

CONEXÃO INICIAL



- Enquete sobre a utilização de vídeos como recurso educacional;
- Compartilhamento de experiências;
- Vídeos sobre benefícios e cuidados quanto ao uso de vídeos.

REFLEXÃO EM AÇÃO



- Observação dos vídeos;
- Edição de vídeo utilizando uma das ferramentas: *Powtoon*, *Canva* ou *Loom*;

AMPLIANDO CONHECIMENTO



- Socialização dos vídeos produzidos;
- Interação sobre as dificuldades apresentadas durante o manuseio das ferramentas de edição de vídeos;
- Como editar vídeos no *Windows*.



Formador,

Inicie este encontro dando ênfase aos participantes da importância do uso de vídeos como recurso educacional, afinal, o vídeo é uma tecnologia de maior uso cotidiano dos alunos, ele tem um papel fundamental na educação, pois conecta as pessoas com o mundo e com diferentes realidades.



Novamente fazendo uso do *Mentimeter*, mas agora com a função de múltipla escolha, faça a pergunta: "**Como você utiliza vídeos enquanto recurso educacional?**

Assinale uma ou mais opções de acordo com sua prática."

Opções:

- Utilizo vídeos de terceiros;
- Além de utilizar vídeos de terceiros também edito meus vídeos;
- Utilizo apenas meus vídeos;
- Recurso de ensino (Uso para fixar conteúdos);
- Recurso de aprendizagem (Solicito que os alunos editem);
- Não faço uso de vídeos em minhas aulas.

Solicite que os participantes acessem em seus dispositivos a página: www.menti.com e insiram o código numérico da enquete que você criou.

Ao término da enquete, convide os participantes a assistirem dois pequenos vídeos que retratam os benefícios do uso de vídeos no ensino e alguns cuidados que devemos ter quanto ao uso desse recurso educacional digital.

Vídeo : **Benefícios de vídeos no ensino**



Vídeo : **O uso de vídeos no ensino**





Agora que refletimos sobre a importância do uso de vídeos no ensino, vamos aprender a editá-los através de três ferramentas *on-line* disponíveis.



Formador, você deverá orientar os participantes que ao final das três apresentações eles irão escolher uma das ferramentas apresentadas para edição de um pequeno vídeo.

1. Apresente aos participantes a primeira ferramenta, o *Powtoon*, um *on-line videomaker*, com ele você pode fazer uma animação de vídeo sem baixar nenhum *software*.

Para usar o *Powtoon*, é necessário criar uma conta na versão gratuita diretamente no *site* oficial: **www.powtoon.com**.



Assista um tutorial que demonstra as principais funcionalidades do ***Powtoon***. (15 min)

2. Na sequência apresente o *Canva*, uma ferramenta de *design on-line* em que é possível criar vídeos com qualidade profissional. Na sua biblioteca, o *Canva* oferece milhares de *templates* para ajudar na criação clipes curtos sem marcas d'água.



Oriente os participantes sobre a utilização da versão educacional do *Canva*.

Apresente o vídeo: **Como Criar Vídeos Animados estilo Whiteboard no Canva**. (20 min)

3. Por fim, apresente o *Loom*, uma extensão do *Chrome* que te permite gravar vídeos compartilhando sua tela.

A forma como o vídeo é salvo possibilita o compartilhamento através de *link*, o que pode fazer mais sentido nas aulas com apresentação de *slides*.



Transmita aos participantes o vídeo: **LOOM: Como gravar vídeoaulas**. (5 min)

4. Oriente que será disponibilizado 35 minutos para que os participantes façam uma pequena edição de vídeo com o tema livre.

AMPLIANDO O CONHECIMENTO

30min



5. Retome convidando dois participantes (de preferência que utilizaram ferramentas diferentes) para compartilharem suas produções com todos, e oriente que relatem sua experiência no manuseio do recurso educacional digital utilizado . (15 min)



6. Finalize apresentando a possibilidade de edição de vídeos sem precisar acessar a *web*, mas apenas fazendo uso do editor do *Windows* existente no computador. Para isso, reproduza o vídeo: **Como editar vídeos no Windows**. (15 min)



SUGESTÃO DE LEITURA



SOUSA, R.P; MOITA, F.M.C.S.C; CARVALHO, A.B.G. (org). **Tecnologias digitais na educação**. Campina Grande: EDUEPB, 2011.

MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos T; BEHRENS, Marilda Aparecida. **Novas tecnologias e mediações pedagógicas**. 21ed. Campinas, SP: Papyrus, 2013.



Educador, utilize a criação de vídeos como recurso de aprendizagem, certamente nossos alunos possuem muitas habilidades a compartilhar!

ENCONTRO 04

INTERAÇÃO COM JOGOS E GAMIFICAÇÃO



GAMIFICATION

PLANO FORMATIVO

INTERAÇÃO COM JOGOS E GAMIFICAÇÃO

CONTEÚDOS

- Diferença entre jogo e gamificação;
- Atividade gamificada;
- Atividade baseada em jogo;
- Recursos Educacionais Digitais.

OBJETIVOS

- Identificar as diferenças entre as abordagens de jogos e gamificação;
- Verificar conhecimentos e experiências que o grupo possui quanto à prática de gamificação;
- Apresentar a plataforma do MEC, o portal EduCAPES e o Repositório Institucional do IFAM.

MATERIAIS NECESSÁRIOS

- Dispositivos com acesso à internet;
- Projetor de Mídia;
- Caixa de som.

CARGA HORÁRIA

02 horas

ATIVIDADES PROPOSTAS

Formador

- Realizar a acolhida dos participantes;
- Criar ou utilizar um jogo no Clube Desafio Futura como dinâmica inicial;
- Organizar e apresentar todos os vídeos, *slides* e *sites* da formação;
- Disponibilizar acessos das plataformas;
- Apresentar a plataforma do MEC, o portal EduCAPES e o Repositório Institucional do IFAM como fontes de Recursos Educacionais Digitais.

Participante

- Interagir nos jogos propostos pelo formador;
- Assistir aos vídeos;
- realizar seu cadastro nas plataformas apresentadas;
- Visitar a plataforma do MEC, o portal EduCAPES e o Repositório Institucional do IFAM.

AVALIAÇÃO

A avaliação será feita a partir da observação do formador durante a interação dos participantes nos momentos de socialização e realização das atividades propostas.

DETALHAMENTO DO PLANO

CONTEÚDOS



- Diferença entre jogo e gamificação;
- Atividade gamificada;
- Atividade baseada em jogo;
- Recursos Educacionais Digitais.

CONEXÃO INICIAL



- Vídeo que apresenta a diferença entre atividade baseada em jogos e gamificação;
- Jogo no Clube Desafio Futura.

REFLEXÃO EM AÇÃO



- Apresentação e cadastramento no *software Quizizz*, e nas plataformas *WordWall* e *Kahoot*;

AMPLIANDO CONHECIMENTO



- Apresentação da plataforma do MEC, do portal EduCAPES e do Repositório Institucional do IFAM como fontes de Recursos Educacionais Digitais.



Formador,

Para realizar nossa conexão inicial, utilize o vídeo: **Qual a diferença? Gamificação vs Aprendizagem Baseada em Jogos.**



Após o vídeo, conduza um diálogo que leve os participantes a compartilharem os conhecimentos e experiências que possuem quanto à prática de gamificação ou o uso de jogos em suas aulas.

Destaque a importância da gamificação na educação, como ela se configura no processo da aprendizagem ativa, uma vez que o aluno participa efetivamente do processo de ensino e da construção do próprio conhecimento.



Independente da idade, a estratégia da gamificação ou o uso de jogos são capazes de despertar a curiosidade, bem como a autonomia e iniciativa. Durante este encontro, apresentaremos alguns recursos educacionais digitais que podem auxiliar no uso de jogos e da gamificação como estratégia de ensino e aprendizagem.

Proponha aos participantes experimentarem o jogo educativo baseado em perguntas e respostas, no qual é possível percorrer divertidas jornadas de aprendizagem e compartilhar conhecimentos. Trata-se do **Clube Desafio Futura.**

Acesse a plataforma, baixe a versão *off-line*, aproprie-se das funcionalidades antes de apresentá-las aos participantes; Por fim, crie ou escolha um dos jogos disponíveis para demonstrar as possibilidades desse recurso educacional digital.



REFLEXÃO EM AÇÃO

60min



1. Apresente aos participantes o recurso educacional digital chamado **Quizizz**, trata-se de um *software* que permite usar e criar “Quizes” de uma forma divertida e motivadora para jogar de forma síncrona ou assíncrona. (15 min)



Compartilhe com os participantes o endereço da plataforma: **<https://quizizz.com>** e peça que cada um realize seu cadastro. (10 min)

2. O próximo recurso educacional digital o *Wordwall*, é uma plataforma projetada para criar atividades personalizadas em modelo gamificado para sua sala de aula de forma presencial ou remota.



Com o **WordWall** é possível criar jogos, questionários, competições e muito mais. Solicite aos participantes que assistam o vídeo que orienta as funcionalidades deste recurso e aproveite para acessar a plataforma: **<https://wordwall.net/pt>** . (15min)

3. Agora vamos conhecer o **Kahoot**. trata-se de uma plataforma de aprendizado baseada em jogos, são testes de múltipla escolha que permitem a geração de usuários e podem ser acessados por meio de um navegador da *Web* ou do aplicativo. (10 min)



Oriente que será disponibilizado 10 minutos para que os participantes façam seu cadastro no *Kahoot* pelo endereço: **<https://kahoot.com>**

Formador, oriente os participantes a explorarem as funcionalidades dos recursos educacionais digitais enquanto aguardam todos finalizarem seus cadastros !

AMPLIANDO O CONHECIMENTO

30min



4. Formador, apresente aos participantes três plataformas que disponibilizam recursos educacionais digitais que podem auxiliar no desenvolvimento da prática docente.



A primeira, criada no ano de 2015, é a plataforma do MEC, que reúne e disponibiliza, em um único lugar, os Recursos Educacionais Digitais dos principais repositórios do Brasil. Trata-se da **Plataforma Integrada de Recursos Educacionais Digitais**.



Com o objetivo de melhorar a experiência de busca por esses Recursos, a Plataforma pretende se tornar uma referência em Recursos Educacionais Digitais, como um ambiente de busca, interação e colaboração entre professoras(es)!

A segunda, o Portal **eduCAPES**, lançado em 2016, oferece acesso gratuito a objetos educacionais abertos, para uso de alunos e professores da educação básica, superior e pós-graduação.



Em seu acervo é possível encontrar jogos, animações, vídeos, áudios, além de textos, livros didáticos, artigos de pesquisa, teses, dissertações e videoaulas. Tais conteúdos podem ser baixados ou usados *on-line*. Disponível em: **<https://educapes.capes.gov.br>**

Por fim, recomendamos o Repositório Institucional do Instituto Federal do Amazonas - IFAM, que disponibiliza diversas produções técnicas e científicas, contribuindo para o livre acesso às informações produzidas no Instituto e voltadas às atividades de ensino, pesquisa e extensão.



Disponível em: **http://repositorio.ifam.edu.br/jspui/?locale=pt_BR**

Forneça o acesso de cada Recurso Educacional Digital para que os participantes conheçam cada possibilidade apresentada.



SUGESTÃO DE LEITURA



FADEL, Luciane Maria *et al* (org.). **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

Disponível em: https://www2.dbd.puc-rio.br/pergamum/docdigital/PimentaCultural/gamificacao_na_educacao.pdf.

PIMENTEL, Fernando Silvio Cavalcante. **Aprendizagem baseada em jogos digitais: teoria e prática**. Rio de Janeiro: Business Graphics, 2021.



BACICH, Lilian; MORAN, José (org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. São Paulo: Penso, 2018.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Empenhamo-nos para apresentar através deste produto educacional uma proposta formativa que intencione a prática educativa, buscando contribuir para o aperfeiçoamento da formação continuada em serviço dos profissionais da educação quanto ao uso das Tecnologias Digitais.

Reconhecemos que são muitas as desigualdades de uso e de acesso às tecnologias digitais, essa realidade pode ser prejudicial no desenvolvimento da competência cultura digital, contudo, consideramos que as escolas podem estabelecer propostas que valorizem o desenvolvimento dessa competência de acordo com suas possibilidades técnicas e operacionais.

Nesse sentido, ressignificar o trabalho docente para tornar uma sala de aula um lugar mais dinâmico é o grande desafio. Essa ação requer a intervenção das instituições, dos órgãos dos sistemas de políticas públicas voltadas para a valorização dos profissionais e a ampliação dos programas de formação continuada e investimento em pesquisas que estudem a problemática do trabalho docente.

Ademais, esperamos contribuir através deste guia com a formação de profissionais proativos, que possam atuar como coparticipantes no desenvolvimento de um ensino de qualidade, por meio de uma postura crítica e investigativa diante dos desafios a serem enfrentados na sua prática docente.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AZEVEDO, Rosa Oliveira Marins; GUERREIRO, Elaine Maria Bessa Rebello; PACHECO, Maria Tinoco (org.). **Formação de professores em diferentes perspectivas**. Curitiba: Appris, 2019.

BACICH, Lilian; MORAN, José (org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. São Paulo: Penso, 2018.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular - BNCC**. Brasília: MEC, 2018.

BRUNO, Adriana Rocha. **Formação de professores na cultura digital: aprendizagens do adulto, educação aberta, emoções e docências**. Salvador: EDUFBA, 2021.

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CERIGATTO, Pícaro M.; MACHADO, Guidotti V. **Tecnologias digitais na prática pedagógica**. Porto Alegre: SAGAH, 2018.

FADEL, Luciane Maria *et al* (org.). **Gamificação na educação**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

IMBERNÓN, Francisco. **Formação docente e profissional: formar-se para a mudança e a incerteza**. 9 ed. São Paulo: Cortez, 2011.

MORAN, José Manuel. **A educação que desejamos: Novos desafios e como chegar lá**. Campinas. Papyrus, 2007.

MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos T; BEHRENS, Marilda Aparecida. **Novas tecnologias e mediações pedagógicas**. 21 ed. Campinas, SP: Papyrus, 2013.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

MARASTONI, Josemary. **Múltiplas competências para os profissionais da educação**. 1 ed. Curitiba: IESDE BRASIL S/A. 2014.

PIMENTEL, Fernando Silvio Cavalcante. **Aprendizagem baseada em jogos digitais: teoria e prática**. Rio de Janeiro: Business Graphics, 2021.

SOUZA, Ana Cláudia Ribeiro de *et al* (org.). **Formação de Professores e Estratégias de Ensino: perspectivas teórico-práticas**. Curitiba: Appris, 2018.

SOUSA, R.P; MOITA, F.M.C.S.C; CARVALHO, A.B.G. (org.). **Tecnologias digitais na educação**. Campina Grande: EDUEPB, 2011.

VEIGA, Ilma Passos Alencastro. **A aventura de formar professores**. Campinas,SP: Papirus, 2009.

VIÑAO FRAGO, Antônio;ESCOLAN Augustin. **Currículo, espaço e subjetividade: a arquitetura como programa**. 2 ed, Rio de Janeiro: DP&A, 2001. (tradução Alfredo Veiga Neto)

REFERÊNCIAS ON-LINE

BRASIL. Ministério da Educação. **AVAMEC**. Disponível em: <https://avamec.mec.gov.br>. Acesso em 20 de dez de 2022.

BRINO ROBÓTICA EDUCACIONAL. **Guia Prático: Como usar o Memtimeter em suas aulas**. You Tube, 25 de abr. de 2021. Disponível em: <<https://youtu.be/3m73am9LjFw>>. Acesso em 10 de nov. de 2022.

BRINO ROBÓTICA EDUCACIONAL. **Qual a diferença? Gamificação vs Aprendizagem Baseada em Jogos**. YouTube, 08 de abr. de 2022. Disponível em: <<https://youtu.be/8GLSZJfvdak>>. Acesso em 24 de nov. de 2022.

BRINO ROBÓTICA EDUCACIONAL. **Conheça o Wordwall, atividades divertidas e fáceis de fazer**. YouTube, 09 de jun. de 2022. Disponível em: <<https://youtu.be/FdnLmWFi680>>. Acesso em 25 de nov. de 2022.

CANVA. Disponível em: <https://www.canva.com>. Acesso realizado em: 07 de jul de 2022.

CLUBE DESAFIO FUTURA. Disponível em: <https://cdf.org.br>. Acesso em: 27 de nov. de 2022.

EDUCATICS. **Construção de mural colaborativo com Padlet**. YouTube, 10 de jun. de 2020. Disponível em: <<https://youtu.be/QGJKGH45pxQ>>. Acesso em 22 de nov. de 2022.

EVANDRO, Darlan. **Como Criar Vídeos Animados estilo Whiteboard no Canva**. YouTube, 08 de nov. de 2022. Disponível em: <https://youtu.be/D3TwBlp_mPA>. Acesso em 21 de no. de 2022.

FARIA, Renato. **Como Fazer Mapa Mental Online Grátis - Mapa Mental com GitMind**. YouTube, 05 de nov. de 2022. Disponível em: <<https://youtu.be/VFJWvV1Z7E8>>. Acesso em 12 de nov. de 2022.

FONSECA, Roseny Bezerra da Silva. **Benefícios de vídeo no ensino**. YouTube, 18 de jan. 2023. Disponível em: <<https://youtu.be/TORbTlp8rUc>>. Acesso em 18 de jan. de 2023.

REFERÊNCIAS ON-LINE

FONSECA, Roseny Bezerra da Silva. **O uso de vídeo no ensino.** YouTube, 18 de jan. 2023. Disponível em: <<https://youtu.be/uYoEUYQQbSE>>. Acesso em 18 de jan. de 2023.

GITMIND. Disponível em: <https://gitmind.com>. Acesso realizado em 22 de dez. de 2022.

KAHOOT. Disponível em: <https://kahoot.com> . Acesso em: 29 de nov. de 2022.

MOVIMENTO PELA BASE. **Cultura digital - A BNCC nos currículos.** YouTube, 28 maio 2018. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=appNaWPYb6o>>. Acesso em: 28 abril 2023.

ONDE EU CLICO. Quizizz: **Como deixar aulas a distância mais dinâmicas e interativas.** YouTube, 12 de mai. de 2020. Disponível em: <https://youtu.be/eWWBXjocEI>. Acesso em 28 de nov. de 2022.

ONDE EU CLICO. **Como usar o Canva.** YouTube, 15 de mai. de 2020. Disponível em:<<https://youtu.be/1jgTJnsPtcc?list=RDCMUOCRvzEriB1B2JkGpsLpL-uNg>> . Acesso em 15 de nov. de 2022.

ONDE EU CLICO. **CANVA FOR EDUCATION.** YouTube, 05 de out 2020. Disponível em:< <https://youtu.be/PFhbhJ917Xs>.> Acesso em 17 de nov. de 2022.

ONDE EU CLICO. **Kahoot agora mostra perguntas e respostas na mesma tela.** YouTube, 15 de mar. 2021. Disponível em: <<https://youtu.be/a1c-UjrbCvA>> Acesso em 29 de nov. de 2022.

ONDE EU CLICO. **Como editar vídeos no Windows.** YouTube, 25 de mar. de 2021. Disponível em: <https://youtu.be/0J_xKBJWutU>. Acesso em 26 de nov. de 2022.

REFERÊNCIAS ON-LINE

ONDE EU CLICO. **Como aproveitar apresentações do Powerpoint no Canva.** YouTube, 21 de mar. de 2022. Disponível em : <<https://youtu.be/wfUngXyC8O4>>. Acesso em 16 de nov. de 2022.

PROFUTURO, **Escolas Conectadas.** Disponível em: <https://www.escolasconectadas.org.br> . Acesso em 12 de jan. de 2023.

QUIZIZZ. Acesso em: 27 de nov de 2022. Disponível em: <https://quizizz.com>.

REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL DO IFAM. Disponível em: http://repositorio.ifam.edu.br/jspui/?locale=pt_BR. Acesso em 07 de mar. de 2021.

SEBRAE. **Cultura Digital: Como trabalhar essa competência em sala de aula.** Disponível em: <https://cer.sebrae.com.br/blog/cultura-digital>. Acesso em 12 de jan. de 2023.

TRÍADE EDUCACIONAL. **LOOM: como criar vídeoaulas.** YouTube, 15 de jun. de 2020. Disponível em: <<https://youtu.be/Byb5FDUEg-I>>. Acesso em 23 de nov. de 2022.

TRÍADE EDUCACIONAL. **Scrumblr: mural de post-it online.** YouTube, 15 de jun. de 2020. Disponível em: <<https://youtu.be/Ej9XXFlkBtE>>. Acesso em 10 de nov. de 2022.

TRÍADE EDUCACIONAL. **Como produzir vídeos didáticos com o Powtoon.** YouTube, 16 de jul. de 2021. Disponível em: <<https://youtu.be/RowCWII-Er4>>. Acesso em 25 de nov. de 2022.

UTOPIA 2222. **Cultura Digital | TVCULTCULTURA.** YouTube, 11 de jul. de 2017. Disponível em: <<https://youtu.be/VrqbRQultWQ>>. Acesso em 10 de nov. de 2022.

WORDWALL. Disponível em: <https://wordwall.net/pt> . Acesso em 28 de nov. 2022.

