



PROPOSTA TÉCNICA

BETÂNIA



EXPEDIENTE

Copyright © 2020 – Centro de Educação da Universidade Federal de Pernambuco Todos os direitos reservados www.redecpe.com.br

Administração Central da UFPE

Reitor: Professor Alfredo Macedo Gomes

Vice-Reitor: Professor Moacyr Cunha de Araújo Filho

Gestão do Centro Acadêmico

Diretor do Centro de Educação:

Ana Lúcia Felix

Vice-diretor:

Tatiane Araújo

Administração Central da ReDEC

Coordenador:

Fredson Murilo da Silva

Supervisoras:

Fernanda Alves Nunes

Marcela Karolinnny da Silva Costa

Consultor Sênior:

Marcos Alexandre de Melo Barros

PROPOSTA TÉCNICA ReDEC/ BETÂNIA 1/2020

Proposta Técnica ReDEC Betânia [organização de] **Fredson Murilo da Silva & Marcos Alexandre de Melo Barros**. – Recife: Programa Residência Docente nas Ciências, 2020.

Publicação seriada que divulga os resultados de projetos e ações desenvolvidos pela Coordenação da ReDEC.

As publicações da ReDEC estão disponíveis para download gratuito no formato PDF. Acesse: www.redecpe.com.br.

As opiniões emitidas nesta publicação são de exclusiva e inteira responsabilidade dos autores, não exprimindo, necessariamente, o ponto de vista da Secretaria Municipal de Betânia.



APRESENTAÇÃO

O Programa Residência Docente nas Ciências (ReDEC), amparado pela HUB Educat UFPE e pela Empresa Prática.Edu – Soluções Educacionais com Tecnologias LTDA (CNPJ 20.296.386/0001-38) tem atuado com o objetivo de desenvolver propostas pedagógicas e apoiar redes municipais de ensino para tomadas de decisões mais autônomas e conscientes com a implementação de projetos educacionais em escolas e redes da Educação Básica em Pernambuco.

Desde sua fundação, a ReDEC desenvolve o Programa de Formação continuada e Vivências Formativas para escolas dos Anos Finais. As avaliações de impacto desse programa envolvem toda rede de ensino, gestores, supervisores, coordenadores, equipe pedagógica, professores e aluno, tendo em vista as diagnoses aplicadas após cada encontro formativo.

O programa visa implementar e promover formações integrando a cultura digital como elemento constituinte do saber fazer educativo no século 21, sobretudo, em tempos de crise sanitária, como a pandemia de COVID-19, a qual limitou a circulação, o encontro e os espaços comuns entre as pessoas. Ao repensar o desenho didático da dinâmica escolar nesse contexto, faz-se necessário reinventar os caminhos e possibilidades de garantias do aprendizado, mantendo a preocupação com uma educação mais humana, cidadã e igualitária. Para isso, integrar as supervisoras do Programa e alguns parceiros aos atores sociais das escolas (gestores, coordenação, professores e demais funcionários que fazem parte da formação dos estudantes), tornar-se-á o pilar inovador desse novo modelo de ensino e aprendizagem, tendo como suporte pedagógico diversos recursos didático-tecnológicos da informação e comunicação digitais.

Com isso, pretende-se ressignificar os sentidos de espaços e tempos e as dimensões socioemocionais e culturais do processo de ensino-aprendizagem, na perspectiva dialógica, colaborativa, crítica, política, humanizadora, amorosa, criativa, autônoma, emancipadora, ética e transformadora da práxis pedagógica. Todo esse processo se dará a partir da ação-reflexão-ação do projeto político pedagógico, das ações educativas em uma relação teoria-prática indissociada, dos papéis e relações estabelecidas entre família-escola-universidade, ou seja, da construção de uma nova perspectiva do currículo prescrito e vivenciado na/pela escola e seus atores.

As atividades a serem realizadas foram definidas por ações durante e após pandemia do COVID-19. As ações referentes a esses eixos estão discriminadas abaixo.

Ação 1. Oficinas Online

Ação 2. Palestras Online

Ação 3. Workshops Online

1. INTRODUÇÃO

O surto da doença coronavírus (COVID-19) foi declarado emergência de Saúde Pública de âmbito internacional e o vírus agora se espalhou por muitos países e territórios. Por ora, ainda não se sabe muito sobre o vírus que causa o COVID-19, mas sabemos que é transmitido de pessoa para pessoa por meio de gotículas do nariz ou da boca que se espalham quando uma pessoa com COVID-19 tosse ou espirra. A maioria dessas gotículas cai em superfícies e objetos próximos – como mesas ou telefones. É por isso que é importante ficar a mais de 1 metro de uma pessoa doente.

A proteção de crianças, adolescentes e profissionais da educação é particularmente importante. A UNESCO estima que quase um bilhão de alunos em todo o mundo ficarão em casa por semanas ou meses. Em diversos países, incluindo o Brasil, as escolas estão transferindo suas aulas para plataformas online. Dado que os estudantes estão afastados das salas de aula por tempo indeterminado, é fundamental criar estratégias para garantir que eles possam continuar aprendendo de forma saudável e viável durante a crise. Hoje, crianças e adolescentes são cidadãos globais, poderosos agentes de mudança e a próxima geração de cuidadores, cientistas e médicos.

Qualquer crise pode tornar-se uma oportunidade de aprendizagem e pode ajudá-los a cultivar compaixão, aumentando sua resiliência enquanto desenvolvem uma comunidade mais segura e cuidadosa. No Brasil, as redes públicas e privadas de ensino de todos os níveis se encontram atualmente pulverizadas em milhares de residências. Todos recolhidos em suas casas, como permanecer estudando e avançar na aprendizagem sem perder o ritmo, nem a sensação de pertencimento a um determinado grupo? Para o professor que até agora esteve pouco habituado às tecnologias digitais da comunicação e informação, este pode ser um período especialmente desafiador.

Apesar de já termos um número importante e quase universalizado, de crianças e adolescentes nas escolas, o tipo de acesso é completamente diverso, tratando-se, especialmente, em relação às tecnologias da informação e comunicação digitais. A diferença entre a escola pública e a escola privada é gigantesca, e isso não somente em relação ao acesso às tecnologias e conexão. Mas também e, principalmente em relação à formação que os professores possuem (ou não) para o uso dessas tecnologias em sala de aula. E não somente no que se refere ao uso instrumental, que já é algo muito sério. Mas no que tange à compreensão de que o uso desses recursos passa por uma questão de direito humano que essas crianças e adolescentes estão sendo excluídos, pois precisam estar preparados não somente para consumir, mas para produzir e compreender de forma emancipada, essas tecnologias, portanto, é necessário que os professores das escolas públicas tenham essa percepção. De que a não utilização desses

recursos em suas atividades educativas é mais um elemento de exclusão para essas crianças e adolescentes.

Deste modo, o programa ReDEC possibilitará traçar uma estratégia para a implementação de ações pedagógicas, formando professores e permitindo a melhoria da aprendizagem dos alunos nesse período de ensino remoto, proporcionando uma educação transformadora.

2. OBJETIVO

- Desenvolver estratégias pedagógicas a partir de plataformas digitais para promoção do ensino/aprendizagem;
- Promover encontros formativos com a equipe pedagógica.

3. DESCRIÇÃO DAS PROPOSTAS FORMATIVAS

3.1. WORKSHOPS ONLINE

- Gamificação em atividades pedagógicas virtuais

Carga horária: 3h

Público alvo: Professores da Educação Básica

Ementa: Conceito de gamificação. Vivências, metodologia e estratégias da ferramenta.

Objetivo: Compreender de forma teórico-prática a aplicabilidade da gamificação no ensino remoto e propiciar a criação de estratégias pelos professores.

- Avaliação da aprendizagem em tempos de aulas remotas

Carga horária: 3h

Público alvo: Professores da Educação Básica

Ementa: Conceito de avaliação. Ferramentas avaliativas. Desafios da avaliação em aulas remotas.

Objetivo: Refletir a respeito dos desafios impostos pelo COVID-19, buscando explorar ferramentas que possam contribuir positivamente para a efetivação do processo avaliativo.

- **Como organizar aulas não presenciais**

Carga horária: 3h

Público alvo: Professores da Educação Básica

Ementa: Dicas de organização. Ferramentas para uso remoto. Comunicação empática. Socioemocional.

Objetivo: Trabalhar meios de organização que auxiliem os profissionais a desenvolver boas práticas educativas que levem em consideração o caráter sócio emocional dos estudantes e dos professores.

- **Aprendizagem Móvel: Metodologias, Ferramentas e Práticas educativas**

Carga horária: 3h

Público alvo: Professores da Educação Básica

Ementa: Dispositivos móveis. Conceito de M-learning (Aprendizagem Móvel). Manuseio e aplicabilidade de ferramentas (Podcast, Classdojo, Mindmeister. Kahoot).

Objetivo: Fornecer possibilidades ao professor de dialogar de modo virtual, unindo a tecnologia com os objetivos pedagógicos que desejar.

- **Ensino Híbrido: o que é e como implementar no ensino remoto**

Carga horária: 3h

Público alvo: Professores da Educação Básica

Ementa: Será apresentado neste workshop o conceito de ensino híbrido e suas categorias. As aplicabilidades dessa metodologia dentro das salas de aulas remotas (Flex. A Lá Carte. Virtual enriquecido).

Objetivo: Capacitar os profissionais da área para que possam aplicar o ensino híbrido em seus locais de atuação.

- **Metodologias Ativas e Inovadoras na Educação básica**

Carga horária: 3h

Público alvo: Professores da Educação Básica

Ementa: Conceito de Metodologias Ativas e construção histórica do termo. Principais tendências pedagógicas dentro das metodologias Ativas. Contribuições das metodologias Ativas para a Educação.

Objetivo: Discutir criticamente as metodologias ativas de ensino aprendizagem no contexto atual e explorar as principais metodologias ativas usadas no âmbito do ensino na Educação Básica.

- **Criação de webconferências para atividades educacionais**

Carga horária: 3h

Público alvo: Professores da Educação Básica

Ementa: Apresentação de plataformas para webconferências, bem como as diversas possibilidades dessas plataformas, como: gravação, compartilhamento, entre outras.

Objetivo: Apresentar de forma prática as diversas possibilidades para criação de webconferências, explorando todos os recursos que proporcionem a melhoria do desenvolvimento de uma aula virtual.

3.2 OFICINAS VIRTUAIS

- **Redes Sociais Direcionadas Para a Educação Virtual**

Carga horária: 4h

Público alvo: Professores da Educação Básica

Ementa: Será apresentado as possibilidades educacionais para as principais redes sociais (facebook, instagram, whatsapp e telegram) que os alunos estão mais imersos, proporcionando uma aprendizagem significativa através do acesso remoto.

Objetivo: Explorar as potencialidades educativas das redes sociais evidenciando as vantagens e as precauções a serem tomadas.

- **Canva: Design Criativo no ensino remoto**

Carga horária: 4h

Público alvo: Professores da Educação Básica

Ementa: Criação e elaboração de material gráfico. Apresentações, Gifs e Vídeos criativos. Aprendizagem colaborativa.

Objetivo: Apresentar o as ferramentas o canva como facilitadoras da aprendizagem colaborativa, em que professores possam acompanhar o processo criativo de seus estudantes.

- **Criação de plano de atividade online para a educação infantil**

Carga horária: 4h

Público alvo: Professores da Educação Básica

Ementa: Modelos de plano de aula. Criação de pitch. Contação de histórias. Jogos educativos.

Objetivo: Discutir aspectos particulares da educação infantil pela ótica do ensino remoto, trabalhando formatos, modelos e estratégias para a elaboração de planos de aula.

- **Estratégias de gravação de aulas online**

Carga horária: 4h

Público alvo: Professores da Educação Básica

Ementa: Estratégias de gravação. Edição de vídeos. Técnicas de oratória para vídeos.

Objetivo: Identificar a contribuição dos vídeos como estratégia facilitadora da aprendizagem no ambiente virtual, trabalhando habilidades de oratória e aplicando edições simples e de fácil efetivação.

- **Ferramentas do google para as atividades escolares não presenciais**

Carga horária: 4h

Público alvo: Professores da Educação Básica

Ementa: Ferramentas do google: Criação de formulários online. Montagem de apresentação de slide. Realização de videochamadas pelo meet.

Objetivo: Compreender as contribuições das ferramentas disponibilizadas pela Google para a educação e apreender de forma prática as possibilidades educativas de cada uma delas.

3.3. PALESTRAS

- **Os desafios do engajamento docente e discente em tempos de pandemia.**

Carga horária: 2h

Público alvo: Professores da Educação Básica

Ementa: Conceito de engajamento. Pilares do engajamento docente e discente. Compartilhamento de boas práticas educativas

Objetivo: Propor um momento de discussão profunda e integrada a respeito do tema engajamento, levando a reflexões sobre a importância da integração escola, aluno e famílias.

- **Aprendizagem criativa na promoção do engajamento estudantil**

Carga horária: 2h

Público alvo: Professores da Educação Básica

Ementa: Conceito de aprendizagem criativa. Aplicabilidade da metodologia no ensino remoto. Interligação entre a metodologia e o engajamento dos alunos.

Objetivo: Discutir os pilares que oferecem as possibilidades para criar, testar, errar e construir conhecimento em situações reais de aprendizagem e de forma ativa sobre problemas e temáticas sociais.

- **Gestão e governança das tecnologias na educação**

Carga horária: 2h

Público alvo: Gestores e coordenadores pedagógicos

Ementa: Trabalharemos temáticas como métodos e técnicas de gestão das tecnologias. Responsabilidade social, ética e profissional ao lidar com os aparatos digitais.

Objetivo: Incentivar o autodesenvolvimento e a competência profissional de colaboradores frente às mudanças provocadas pela ascensão tecnológica na educação no cenário atual.

- O Cuidar de Si para o Bem-Estar Docente

Carga horária: 2h

Público alvo: Professores da Educação Básica

Ementa: Mal e o bem estar docente; refletir sobre seu lugar no tempo e espaço; estratégias de autoconhecimento e cuidado de si.

Objetivo: Proporcionar aos participantes a vivenciar um encontro de si mesmo através de breves exercícios de autoconhecimento e de abertura para o outro, possibilitando o aprofundamento da ética e da saúde emocional.

- Educação Infantil: Desafios em período de pandemia

Carga horária: 2h

Público alvo: Professores da Educação Infantil

Ementa: Dialogicidade em tempos de Tecnologia, Direcionamento pedagógico pós pandemia Socialização de práticas

Objetivo: Propor um momento dialógico e integrado sobre os desafios educacionais neste período de distanciamento social com a Educação Infantil, inserido nos contextos dos estudantes, pais e professores.

- Inovação e Ensino na Educação Infantil

Carga horária: 2h

Público alvo: Professores da Educação Infantil

Ementa: compartilhar experiências e conhecimentos que promovam o processo de inovação tecnológica e pedagógica na educação infantil, respeitando os saberes, práticas e que contribuam para o desenvolvimento integral da criança

Objetivo: Repensar o fazer pedagógico a luz da inovação na educação infantil, entendendo o cuidar como algo indissociável do processo educativo.

- **Por onde começar? Empatia e Engajamento em tempos de Escola em casa**

Carga horária: 2h

Público alvo: Professores da Educação Infantil

Ementa: debater, pensar e construir cenários de aprendizagem diante dos desafios dos estudantes, família e professores em relação aos processos de afetividade, empatia na educação em casa.

Objetivo: Repensar os espaços de aprendizagem e suas dimensões afetivas no cuidar e ensinar

4. DETALHAMENTO DAS PROPOSTAS FORMATIVAS

4.1 PALESTRAS ONLINE

ATIVIDADE	DURAÇÃO DA EXECUÇÃO	VALOR
O cuidar de Si para o Bem-Estar Docente	2h	R\$
Aprendizagem criativa na promoção do engajamento estudantil	2h	R\$
Gestão e governança das tecnologias na educação	2h	R\$
Os desafios do engajamento docente e discente em tempos de pandemia.	2h	R\$
Educação Infantil: Desafios em período de pandemia	2h	R\$
Inovação e Ensino na Educação Infantil	2h	R\$
Empatia e Engajamento	2h	R\$

4.2 WORKSHOPS ONLINE

ATIVIDADE	DURAÇÃO DA EXECUÇÃO	VALOR
Aprendizagem Móvel: Metodologias, Ferramentas e Práticas educativas	3h	R\$
Ensino Híbrido: o que é e como implementar no ensino remoto	3h	R\$
Metodologias Ativas e Inovadoras na Educação básica.	3h	R\$
Gamificação em atividades pedagógicas virtuais	3h	R\$
Avaliação da aprendizagem em tempos de aulas remotas	3h	R\$
Como organizar aulas não presenciais	3h	R\$
Criação de webconferências para atividades educacionais	3h	R\$

4.3 OFICINAS ONLINE

A realização das oficinas é dividida em 2 momentos, cada um com duração de 2h. O primeiro momento de compartilhamento teórico e prático. Já o segundo momento é destinado a apresentação dos produtos desenvolvidos pelos professores.

ATIVIDADE	DURAÇÃO DA EXECUÇÃO	VALOR
Redes Sociais Direcionadas Para a Educação Virtual	4h	R\$
Criação de plano de atividade online para a educação infantil	4h	R\$
Estratégias de gravação de aulas online	4h	R\$
Ferramentas do google para	4h	R\$

as atividades escolares não presenciais		
Canva: Design criativo no ensino remoto	4h	R\$

Fredson Murilo
Coordenador da ReDEC
www.redecpe.com.br
(81) 99608-3148

