



Construção de Competências Digitais Docente na Educação Básica: Uma proposta de formação continuada online

GT 04 - Educação, Comunicação e Práticas de Multiletramento

Daniel Bramo Nascimento de Carvalho¹

Adriana Santos de Jesus Menezes²

Ronaldo Nunes Linhares³

Alexandre Meneses Chagas⁴

RESUMO

O avanço do digital em nossa sociedade fez surgir novas necessidades e demandas que exigem diferentes competências, por vezes específicas, para o uso de tecnologias e navegação em espaços cibernéticos. Com isso a urgência por formação continuada para professores se manifesta quando pensamos na importância da formação de sujeitos críticos e capazes de lidar com as mudanças impostas pelas tecnologias digitais. O objetivo deste artigo é descrever uma proposta de formação continuada online em teste, aplicada com professores da rede pública de ensino do estado de Sergipe. De abordagem qualitativa, o texto descreve a estrutura do curso, bem como as análises iniciais dos docentes participantes. Desta forma, foi possível perceber a importância que a formação continuada possui e a necessidade de pensar propostas que garantam uma formação atual e próxima a necessidade de professores e alunos inseridos em uma sociedade digital.

PALAVRAS-CHAVE: Digital; Formação Continuada; Tecnologias.

ABSTRACT

The advance of digital in our society has given rise to new needs and demands that require different skills, sometimes specific, for the use of technologies and navigation in cybernetic spaces. With this, the urgency for continuing formation for teachers is manifested when we think about the importance of training critical subjects capable of dealing with the changes imposed by digital technologies. The aim of this article is to describe a proposal for online continuing education in testing, applied with teachers from public schools in the state of Sergipe. With a qualitative approach, the text describes the structure of the course, as well as the initial analyzes of the participating professors. In this way, it was possible to perceive the importance that continuing education has and the need to think of proposals that guarantee a current training that is close to the needs of teachers and students inserted in a digital society.

KEYWORDS: Digital; Continue Formation; Technologies.

¹ Aluno do curso de Doutorado no Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Tiradentes (PPED/UNIT). Mestre em Educação pelo PPED e Licenciado em História pela Universidade Tiradentes. Membro e pesquisador do Grupo de Estudo Comunicação, Educação e Sociedade (GECES). Email: historiadobramo@gmail.com.

² Universidade Tiradentes-UNIT; Mestre em Educação; GECES –Grupo de Pesquisa em Comunicação, Educação e Sociedade; e-mail: adrianasdj@gmail.com

³ Universidade Tiradentes-UNIT ; Doutor em Ciências da Comunicação-USP; GECES –Grupo de Pesquisa em Comunicação, Educação e Sociedade; e-mail: nuneslinhares.ronaldo8@gmail.com

⁴ Doutor em Educação (UNIT), Professor do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Tiradentes (Unit/PPED). Membro do grupo de Pesquisa e Estudos em Educação, Comunicação e Sociedade (GECES/UNIT/CNPq), e do Grupo de Pesquisa Educação, Tecnologia da Informação e Cibercultura (GETIC/UNIT/CNPq). E-mail: profamchagas@gmail.com



1 Introdução

Os avanços técnicos das tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC) estão demandando cada vez mais, competências específicas de uso e interação dos sujeitos que buscam ou necessitam utilizá-las no cotidiano. As atividades laborais, culturais e de entretenimento se entrelaçaram com o digital ao ponto de surgir novas maneiras de produzir e consumir conteúdos, instituindo novos modelos de negócio e relações sociais antes territorializadas pela forma de produção analógica de sentidos.

A desterritorialização das práticas sociais provocadas pelo digital (BERARDI, 2005; 2020) demonstraram como as tecnologias digitais influenciam na criação de novas necessidades de aprendizagem e competências para lidar com as rápidas transformações. Estas demandas, desafiam os sujeitos a estarem em constante formação, não só para aprender tecnicamente o funcionamento dos aparelhos e softwares, mas para compreender sua estrutura e as possibilidades que oferecem de melhorar as práticas e atividades do dia a dia.

Este artigo tem por objetivo apresentar uma proposta de formação continuada online para a construção de competências digitais docentes. O curso foi pensado por pesquisadores do Grupo de Estudo e Pesquisa Comunicação, Educação e Sociedade (GECES) aplicado e testado com professores da educação básica da rede pública de ensino do estado de Sergipe. De abordagem qualitativa, descreve como o curso foi pensado e qual a percepção inicial que os professores tiveram sobre o curso, com contribuições para mudanças e continuidades referente a metodologia do curso, layout e construção de textos e conteúdos disponíveis na plataforma.

2 Formação para a construção de competências

A demanda por competências está presente em diferentes campos da sociedade (profissional, cultural, político, econômico, entretenimento, etc.). E fica perceptível que a procura por formações que atendam as necessidades profissionais se destacam, quando percebemos que a estrutura das competências está em torno de demandas e tarefas sociais (RYCHEN, 1997).

As competências digitais docentes estão também estruturadas em torno das demandas que surgiram com os avanços das tecnologias e mídias digitais na sociedade. A



digitalização e desterritorialização das práticas socioculturais e profissionais exigem que o sujeito domine competências específicas, que são únicas do campo digital e que estão em constantes avanços e transformações técnicas. E estando diante destas transformações, é necessário a construção de um sujeito autônomo em construir suas competências (RYCHEN, 1997; FREIRE, 2014).

O Marco Comum de Competência Digital Docente (2017) do Instituto Nacional de Tecnologias Educativas e de Formação Docente define que as competências digitais devem estar relacionadas ao uso crítico, criativo e seguro das tecnologias da informação e comunicação, atendendo aos objetivos relacionados ao trabalho, aprendizagem, inclusão e participação na sociedade. Considerando as transformações técnicas e sociais, junto aos objetivos da construção de competências digitais, tornou-se imprescindível pensar em modelos de formação que considerem as competências digitais como competências básicas aos docentes do século XXI.

Na Europa, o Quadro de Competência Digital para Educadores (DigCompEdu) - marco referência para a construção da formação trabalhada neste artigo - elenca 6 níveis de competência para o docente, conforme a figura 01.

Figura 01- Quadro de Competências Digitais Docentes (DigCompEdu)



FIGURA 1: O QUADRO DIGCOMPEDU
Fonte: Lucas; Moreira (2017).



De acordo com o DigCompEdu, os 1. Recém-Chegado (A1), conhecem o potencial das tecnologias digitais para melhorar tanto a prática pedagógica quanto a profissional; 2. Explorador (A2), os docentes demonstram interesse em explorar as tecnologias digitais no aprimoramento das práticas pedagógicas e profissionais; 3. Integrador (B1), os docentes experimentam as tecnologias digitais em variedades e contextos diferentes, integrando-as em partes das suas práticas; 4. Especialista (B2), os docentes já usam as tecnologias digitais com mais confiança, criatividade e criticidade em suas práticas pedagógicas; 5. Líder (C1), os docentes já contam com um significativo repertório de estratégias de uso das tecnologias digitais em suas práticas pedagógicas e profissionais e; 6. Pioneiro (C2), os docentes já questionam o uso das tecnologias digitais no campo pedagógico, se preocupando com as limitações e vantagem das práticas no campo de atuação (LUCAS; MOREIRA, 2017).

Estes seis níveis estão distribuídos em 6 áreas de competência do DigCompEdu - conforme apresentado na figura 01- onde estão distribuídas 22 competências no geral. Os níveis (A1; A2; B1; B2; C1; C2), foram construídos como uma progressão, em que o domínio e a construção de competências, permite que o docente avance no quadro e possa trabalhar na construção de competências digitais docentes mais avançadas em relação as tecnologias digitais, tanto no campo profissional, pessoal e pedagógico. Vale ressaltar que, os níveis C1 e C2 ou Líder e Pioneiro, são níveis em que os professores já devem ser capazes de participar e trilhar a construção de competências digitais com seus alunos.

O quadro não possui a intenção de finalizar ou determinar o conceito de competência digitais docente, mas sim, provocar o professor sobre as suas reais necessidades diante das transformações impostas pelas tecnologias digitais. A sala de aula enquanto campo de atuação e espaço de aprendizagem e troca entre professores e alunos, deixou de ser o único espaço em que ocorre formação e construção de conhecimento. A internet desterritorializada, permite que a produção e difusão de conhecimento ocorra em qualquer lugar, qualquer momento e por qualquer sujeito, sem nenhum delimitador espaço/temporal.

O domínio destas competências está na compreensão da atuação das tecnologias digitais no cotidiano dos sujeitos. E não só dos alunos, mas de todos que participam do fazer pedagógico. E essa compreensão parte do princípio do sujeito se localizar, saber em que nível se encontra diante da variedade tecnológica que estamos expostos e despertar a consciência da necessidade da continuidade nos processos formativos para o aprimoramento das técnicas e



críticidade diante das tecnologias digitais.

3 Sobre o curso

O curso Alfabetização Informacional e Competências Digitais Docentes – 2022 foi ofertado para os professores da Secretaria Estadual de Educação de Sergipe no período de 15 de outubro a 10 de dezembro de 2022, com carga horária de 40h na plataforma *Moodle* e 05 encontros síncronos pelo *google meet*. Além destas plataformas foi criado um grupo no *Telegram* para facilitar a comunicação entre cursistas e tutores. O objetivo do curso, para além da construção de competências digitais docentes, é contribuir para reflexão crítica sobre a sociedade do digital, e como as tecnologias digitais podem contribuir para a formação continuada do professor e para a capacitação dos aprendentes em ambientes digitais.

Estavam envolvidos com o curso 27 pessoas, sendo que 06 eram formadores e do grupo de pesquisa GECES. Os professores inscritos da Secretaria Estadual de Educação de Sergipe foram 21, porém somente 03 participaram de 100% das atividades, sendo que 1 cursista destes 3 não postou a atividade na plataforma *Moodle*, apenas socializou as atividades nos encontros síncronos. Dentre os 03 cursistas que realizaram 100% das atividades e participaram de todos encontros síncronos, 01 é professor de língua portuguesa/inglês e que no momento estava atuando na coordenação de escola, 01 é pedagoga que estava atuando em sala da educação infantil e 01 professora da língua inglesa que estava em sala de aula.

Dos 21 inscritos tinham 05 professores da Diretoria de Ensino de Aracaju (DEA), 03 da Diretoria Regional 2 (DRE 02), 01 da DRE 03, 01 da DRE 04, 02 da DRE 07, 06 da DRE 08, 01 professor de escola privada, 01 da rede municipal de educação de Aracaju e 01 não identificou a regional da qual faziam parte. Dos três professores que participaram efetivamente do curso, 01 é docente da DEA, 01 da DR8 e 01 da rede municipal de Aracaju. O curso foi dividido em 4 módulos, conforme pode ser visto na figura 02. Cada módulo tinha a duração de 15 dias para interação com o material e aplicação de atividades propostas na sala de aula com os alunos. O “aprender fazendo”, fundamental na construção de competências digitais.

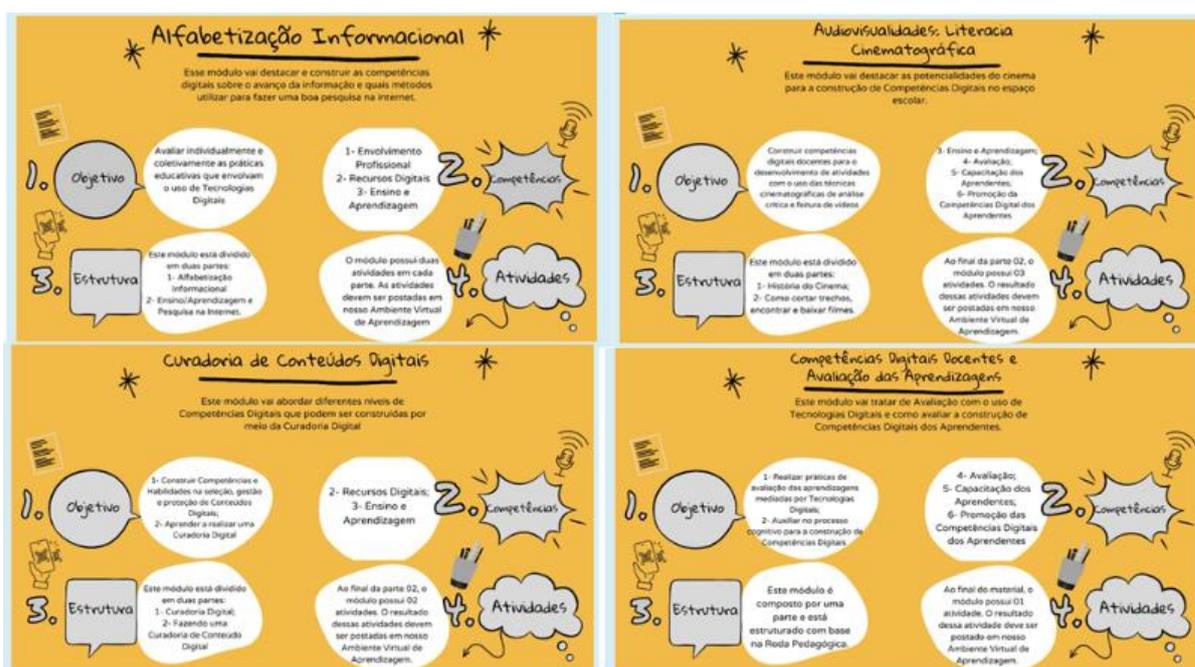
O Módulo 1 teve como tema central: Alfabetização Informacional e iniciou com o 1º encontro virtual que ocorreu no dia 15 de outubro pelo *google meet* para abertura do curso,



com a presença de 03 cursistas. A cada final do módulo também ocorreu um encontro síncrono para que os cursistas falassem sobre a sua experiência de aprendizagem e prática com os alunos das atividades propostas no módulo.

O módulo 1 foi dividido em duas partes, 1. Alfabetização Informacional e 2. Ensino/Aprendizagem na Internet. Teve como objetivo avaliar individualmente e coletivamente as práticas educativas que envolvam o acesso e o consumo da informação mediado pelas Tecnologias Digitais. As Competências digitais destacadas foram: 1. Envolvimento profissional; 2. Recursos Digitais e 3. Ensino e Aprendizagem.

Figura 02- Apresentação dos Módulos



Fonte: Arquivo dos pesquisadores. (2023).

Nesta perspectiva, a ideia foi que os cursistas pudessem desenvolver duas atividades práticas para trabalhar as competências digitais focos deste módulo: A primeira seria para orientar os estudantes a buscar informações na Internet e registrar as etapas da pesquisa. Os professores/cursistas deveriam passar algumas questões indicadas no material para os estudantes envolvidos na prática para que os mesmos respondessem. Em mãos das respostas dos alunos, os cursistas deveriam enviar as respostas dos alunos e um relatório da atividade proposta no módulo. Para encerramento do Módulo e apresentação dos cursistas das



atividades realizadas, com o objetivo de trocar experiências, foi realizado um encontro virtual no *google meet* no dia 29 de outubro, no qual estavam presentes 05 cursistas.

O Módulo 02 teve como tema central: **Audiovisualidades: Literacia Cinematográfica**. O início do Módulo ocorreu com a abertura do fórum no dia 31 de outubro. Este módulo foi dividido em dois momentos. O primeiro foi sobre a História do Cinema, os movimentos cinematográficos e suas técnicas de produção. Isso ajudou a compreender melhor a composição e a literatura do cinema. O segundo, oportunizou um pouco como fazer cortes e planejar o uso de filmes em aulas de 50 minutos. As Competências digitais do DigEduComp em foco foram as: 3. Ensino e Aprendizagem; 4. Avaliação; 5. Capacitação dos Aprendentes e; 6. Promoção da Competência Digital dos Aprendentes.

Este módulo teve 4 eixos metodológicos: I- **Experienciamento**: Contextualização das experiências socioculturais dos docentes; II- **Conceitualização**: Apropriação dos conceitos trabalhados no módulo para promover movimentação entre o campo teórico e prático; III- **Enquadramento Crítico**: Análise das possíveis contribuições que o cinema (filme) pode oferecer para o ensino e aprendizagem; IV- **Aplicação**: Intervenção a partir da apropriação dos conceitos e uso dos materiais propostos para o módulo.

Estes eixos metodológicos foram estruturados com base na Pedagogia do Multiletramento, no New London Group (COPE; KALANTZIS, 2009; 2010; BEVILAQUA, 2013; FONTES; MIGUEL, 2020). A estrutura partiu do princípio de compreender as diferentes formas de ler o mundo e de letrar o sujeito. O Multiletramento aqui, colabora justamente para uma abordagem mais crítica da própria construção de competências do DigCompEdu, pois modificam a forma como o sujeito interage não só com as tecnologias, mas com o seu entorno político e sociocultural. O encerramento do Módulo ocorreu com um encontro virtual no dia 12 de novembro no *google meet*, no qual os cursistas abordaram sobre as práticas realizadas com seus alunos que foram sugeridas nas atividades do módulo.

O Módulo 03 teve como tema: **Curadoria de Conteúdos Digitais** e as competências trabalhadas foram: 2. Recursos Digitais e 3. Ensino e Aprendizagem. Teve início no dia 14 de novembro com a abertura das atividades na plataforma *Moodle*. Este módulo teve como objetivos: Desenvolver competências e Módulo habilidades na seleção, gestão e proteção de conteúdos digitais; Aprender a realizar uma curadoria de conteúdo. Para atingir os objetivos,



este módulo foi dividido em duas partes: Curadoria digital e fazendo uma curadoria digital, ou seja, momento teórico e outro de orientação/sugestão de práticas.

Para o desenvolvimento destas competências, neste módulo foram abordados e praticados pelas atividades propostas vários níveis de competências digitais, entre elas: seleção, gestão, proteção e partilha de recursos digitais, comunicação e colaboração, criação de conteúdos, resolução de problemas e envolvimento ativo. O encerramento do Módulo 3 ocorreu com um encontro virtual pelo *Google Meet*, no dia 26 de novembro, no qual estiveram presentes 03 cursistas.

No que se refere ao Módulo 04, Avaliação das Aprendizagens, teve início com a abertura do fórum na plataforma *Moodle* no dia 28 de novembro de 2022. Este módulo fez uma abordagem sobre como tratar a Avaliação com o uso das tecnologias digitais e como avaliar a construção das Competências Digitais dos aprendentes/estudantes. Nessa perspectiva foram traçados dois objetivos: Realizar práticas de avaliação das aprendizagens mediadas por tecnologias digitais por docentes da educação básica e; Auxiliar no processo cognitivo, para aquisição de competências e habilidades necessárias para incluir as tecnologias e mídias digitais no contexto de um letramento multimidiático no século XXI.

Os objetivos e atividades deste módulo foram pré-estabelecidos a partir da proposta de realização da Roda Pedagógica (em sua versão *The Pedagogy Wheel V4.0*). Com as seguintes premissas: Lembre-se de Entender (remember understand); Aplicar (Apply); Analisar (Analyze); Avaliar (evaluate); Criar (Create). Foram utilizadas as quatro dimensões dessa pedagogia: 1. Prática situada/Experienciamento; 2. Instrução Explícita/Conceituação; 3. Enquadramento Crítico/Análise; 4. Prática Transformada/Aplicação.

Estas premissas possuem verbos de ação, propostas de atividades, aplicativos móveis e tecnologias necessárias para colocar em ação as práticas propostas. Desse modo, as Competências digitais do DigEduComp trabalhadas neste Módulo 4 foram: 4. Avaliação; 5. Capacitação dos Aprendentes; 6. Promoção das Competências Digitais dos Aprendentes. O encerramento do Módulo 4 e do curso ocorreu com o último encontro virtual no dia 10 de dezembro de 2022, com 03 cursistas presentes, os quais apresentaram a realização das suas atividades e pontuaram com relação ao desenvolvimento do curso.



4 Avaliação do Curso

Na busca por melhorias para outras ofertas do curso foi realizada avaliação na perspectiva reflexiva sobre o desenho do curso, a clareza dos conteúdos, as atividades práticas propostas e se os professores/cursistas conseguem realizar as atividades de forma que desenvolvam as competências digitais propostas.

4.1 Quanto ao desenho do curso:

Segundo relato do tutor 01, “o design do curso ficou atrativo, mas ao acessar pela primeira vez, percebi que os materiais em PDF demoraram um tempo considerável para carregar. Precisava verificar pelo celular se também demorava”.

Desse modo, esta primeira versão do curso também teve como objetivo averiguar situações e possíveis adequações necessárias para que melhorias possam ser realizadas de acordo com as avaliações e sugestões dadas pelos tutores e cursistas envolvidos no decorrer e conclusão do curso. Conforme recorte de relato no primeiro encontro síncrono de um dos mentores do curso, o tutor 05, apresentando o curso aos professores/cursistas: “Este é um projeto em fase experimental que apresenta algumas sugestões de atividades para que apliquem na sala e possam apresentar quais dificuldades tiveram para podermos adequar. A intenção é ter um curso autoinstrucional, sem tutores e que fique disponível na plataforma para que os professores possam fazer quando acharem necessário.”

Todo o curso foi construído na plataforma online de design “Canva”, utilizando apenas recursos gratuitos e interativos. Segundo o tutor 02, “pensamos o curso de maneira simples, que o professor pudesse acessar por diferentes dispositivos e com o maior número de propostas, tecnologias e mídias que ampliassem o repertório tecnológico e pedagógico dos nossos (as) cursistas”. Desta forma, todos os materiais do curso procuram construir um ambiente onde fosse possível uma imersão satisfatória e não monótona, onde o professor pudesse experimentar diferentes propostas de uso das tecnologias, com diferentes mídias e dispositivos.

4.2 Quanto ao conteúdo:

Segundo os cursistas, o tempo foi curto para que pudessem praticar as atividades com seus alunos com mais assertividade. Devido as altas demandas das escolas, que ainda estavam



a se adaptar ao retorno presencial as aulas, algumas atividades deixaram de ser aplicadas. Desta forma, os cursistas perceberam que seria necessário mais tempo para a prática das atividades a serem desenvolvidas.

Dentre as sugestões e pontuações reportadas pelos cursistas:

- Realizar revisão ortográfica do material;
- Detalhar mais as atividades propostas;
- Ampliar a carga horária dos módulos para que a prática em sala de aula possa ser ampliada e conseqüentemente o aprendizado e reflexão sobre a prática realizada com os alunos seja mais efetiva.

Quanto aos conteúdos, o tutor 01 relatou: “Acredito que o maior desafio é melhorar o conteúdo e, ao mesmo tempo, deixá-lo leve, dinâmico e rápido. É algo necessário no módulo de ALFIN”. Desse modo, como um dos objetivos do curso foi também “testar” para identificar quais melhorias precisam ser realizadas, fica notório a percepção do tutor quanto às melhorias necessárias no primeiro módulo e o que corresponde a todos os tutores, a avaliação sobre cada módulo na perspectiva das melhorias, assim como, quais conteúdos também podem ser inseridos ao curso.

Em todos os módulos a proposta do curso foi trazer materiais e indicações gratuitas na internet, tendo em vista a prática sem custos para o professor e para os alunos. E foram disponibilizados materiais intuitivos e interativos com conteúdo em PDF, Podcast e QRcode que direcionaram a materiais e vídeos de acordo com os temas trabalhados nos módulos, com o intuito de proporcionar o desenvolvimento das competências digitais propostas pelo curso.

4.3 Quanto às atividades práticas:

Em cada módulo do curso foram sugeridas atividades para que os cursistas/professores pudessem colocar em prática na sala de aula com seus alunos os conhecimentos teóricos apresentados no curso. E a partir desta prática pudessem refletir sobre os usos das tecnologias digitais em sala de aula. Nessa perspectiva, foi criado um fórum de socialização das atividades propostas para cada módulo e o encontro síncrono também foi um canal criado para os relatos das atividades realizadas e momento de expor críticas e sugestões sobre o curso.



No Módulo 1 foram propostas atividades tendo em vista a alfabetização informacional, desse modo as propostas foram relacionadas a como realizar uma pesquisa na internet de modo mais assertivo, conforme descrito na imagem abaixo:

Figura 03- Atividade módulo 01

Fórum de socialização das experiências - Módulo 1

Este espaço é destinado para socializar os resultados das práticas propostas nas atividades do módulo 1.

Atividade do Módulo 1 - parte 1

Sua atividade para este módulo será orientar os estudantes a buscar informação na Internet e registrar as etapas da pesquisa. Como professor(a), você nos enviará um documento no formato WORD ou PDF, no qual, os estudantes respondem às perguntas que estão nos slides 12 e 14 do Módulo 1 - parte 1. Para responder às perguntas é preciso realizar uma pesquisa em buscadores na Internet (Ex: Google)

Antes mesmo de iniciar uma pesquisa na Internet, sempre devemos nos perguntar qual o que queremos buscar com algumas questões:

Qual é minha necessidade de buscar informação?
Qual é o tema da busca?
Qual tipo de informação preciso?
Existe um formato específico?
Em quais sites posso deixar minha pesquisa mais objetiva? Como avaliar uma fonte de informação na Internet?

Fontes:
Quais os interesses dos produtores?
Como essa fonte representa o que estou pesquisando?
Há interesses por trás dessa informação?

Autor:
Quais são as suas credenciais?

Conteúdo:
Data de publicação. É atual?
Qual o público alvo da informação?
É fato? Opinião? Propaganda?
Estudo?

Atividades do Módulo 1 - parte 2

1- Orientar o aluno a construir bases de uma pesquisa com as seguintes operações de busca avançada no Google:

Usando a conjunção aditiva E.
Ex.: Perfume e Cosmético;
Usando a conjunção alternativa OU:
Ex.: Perfume ou Cosmético;
Usando aspas ""
Ex.: "Perfume Boicicário";
Usando símbolo de adição + ou subtração -
Ex.: Educação+ Superior; Educação- Superior
Usando a pesquisa especializada:
Ex.: Imagens e Vídeos.

2- Visitando os aplicativos do Google apresentados neste módulo, oriente seus alunos a:

1. Visitar uma cidade vizinha da sua região através do GOOGLE MAPS;
2. Agendar uma aula no GOOGLE AGENDA;
3. Criar uma pasta no GOOGLE DRIVE e compartilhar com seu colega de sala;
4. Por último faça um questionário no GOOGLE FORMS e disponibilize para eles poderem avaliar estes ambientes utilizado nas aulas.

Fonte: Arquivo dos pesquisadores. (2023).

Depois de realizada a ou as atividades com os alunos em sala de aula, os cursistas deveriam produzir um relatório e socializá-lo no fórum. Neste fórum de socialização das atividades do Módulo 1, somente 1 cursista anexou seu relatório da experiência. Mais uma cursista entrou no fórum, mas foi para relatar uma inconsistência em um dos QRcode indicado no material. E as demais interações no fórum foram do cursista que enviou a atividade, só que, para questionar sobre o conteúdo do módulo. No grupo do *Telegram*, durante o período deste módulo, assim como na plataforma *Moodle*, a maioria das interações ocorreram no período da noite e foram para tirar dúvidas sobre o conteúdo e atividades do módulo. Segundo o tutor do Módulo 1: “apesar da baixa participação, achei a prática proposta na atividade 1 do módulo de ALFIN viável de ser realizada”.



Como o Módulo 2 teve como abordagem as questões relacionadas a linguagem do cinema, as atividades propostas foram relacionadas as questões audiovisuais, conforme descritas na imagem abaixo:

Figura 04- Atividade Módulo 02

Alfabetização Informacional e Competências Digitais Docentes - 2022

Fórum de socialização das experiências - Módulo 2

Este espaço é destinado para socializar os resultados das práticas propostas nas atividades do módulo 2.

Atividade 2 - Módulo 2

Que tal trabalhar com seus estudantes? A atividade é a seguinte. Escolha um filme que deseja trabalhar em sala de aula, e solicite aos seus estudantes que recortem trechos que eles acharam interessantes para debater em sala de aula. Lembre-se professor(a), leve também trechos que você achou interessante.

Pense na seguinte estrutura

Qual o conteúdo será trabalhado?
Quais filmes podem contribuir para aquele conteúdo? Você pode selecionar 1 ou mais.
Em que espaço e em quais dispositivos irei transmitir os trechos do filme na escola?
Quais cenas podem contribuir para a discussão do conteúdo planejado?

Lembre-se que você tem aproximadamente 50 minutos, e que nesse tempo, os trechos devem ser visto e discutidos com seus estudantes. Feito isso, junte seu planejamento com seus cortes em uma pasta do Drive e compartilhe o link da sua pasta no fórum do curso. Você pode utilizar o Google Documentos para o seu planejamento.

Atividade 3 - Módulo 2

O que acha de produzir um vídeo com seus estudantes? A proposta é a seguinte.
Solicite a eles(as) que produzam um vídeo com duração entre 1 e 5 minutos. Pode ser sobre qualquer tema que tenha sido debatido em sala de aula.
Lembre-se das sugestões de aplicativos feitas neste módulo.
Eles podem facilitar o trabalho na hora de editar os vídeos.
Depois nos conte como foi a experiência aqui no fórum.

Fonte: Arquivo dos pesquisadores. (2023).

Neste módulo os cursistas após desenvolverem as atividades com sua (s) turma (s) na escola, deveriam de acordo com a primeira atividade, nomeada como - **Atividade 2 - Módulo 2** - juntar seu planejamento com seus cortes do filme escolhido para atividade em uma pasta do Drive e compartilhar o link da sua pasta no fórum do curso. E como sugestão, eles poderiam utilizar o Google Documentos para o seu planejamento. E na **Atividade 3 - Módulo 2**, foi sugerida como atividade a produção de um vídeo com os estudantes. A proposta foi a seguinte: **Solicite a eles (as) que produzam um vídeo com duração entre 1 e 5 minutos. Pode ser sobre qualquer tema que tenha sido debatido em sala de aula. Lembre-se das sugestões de aplicativos feitas neste módulo. Eles podem facilitar o trabalho na hora de editar os vídeos. Depois nos conte como foi a experiência aqui no fórum.**

No fórum para socialização destas atividades do módulo 2, 7 postagens foram realizadas por 5 cursistas. Os 5 cursistas postaram suas atividades e duas das outras interações realizadas foram relacionadas ao conteúdo do módulo. As interações realizadas no *Telegram* durante o período deste módulo foram de apenas uma cursista para tirar dúvidas sobre o material e ocorreu no período noturno.



No que se refere ao Módulo 3, cuja temática foi a Curadoria de Conteúdos Digitais, as atividades propostas neste módulo proporcionaram aos cursistas a experienciar como realizar uma curadoria de maneira clara e objetiva, e propor ao professor levar esta prática para sala de aula para que seus alunos também consigam realizar uma curadoria, conforme descritas as atividades na imagem abaixo:

Figura 05- Atividade Módulo 03

Alfabetização Informacional e Competências Digitais Docentes - 2022

Painel / Meus cursos / Alfabetização Informacional / Apresentação e Fóruns / Fórum de socialização das experiências - Módulo 3

Fórum de socialização das experiências - Módulo 3

Este espaço é destinado para socializar os resultados das práticas propostas nas atividades do módulo 3.

Atividade 1 - Módulo 3

Antes de solicitar aos seus estudantes, vamos fazer a nossa curadoria de conteúdos digitais. Você irá realizar a curadoria no Documentos Google (Google Drive), seguindo algumas definições para efeitos práticos.

- 1 - Deve curar um conteúdo sobre uma temática definida por você. O tipo de conteúdo pode ser qualquer um (texto, áudio, vídeo, imagens, arquivos em pdf, slides, etc).
- 2 - Colocar os elementos importantes de uma curadoria (Título, Autor, Link, Curador e Contextualização).
- 3 - Compartilhe o link do seu documento no fórum do curso, para discussão coletiva.

Modelo como sugestão nos arquivos do módulo.

Atividade 2 - Módulo 3

Agora que já conheceu e praticou a Curadoria de Conteúdos Digitais, está na hora de levá-la para as suas práticas em sala de aula.

- 1 - Apresente aos alunos a Curadoria de Conteúdos Digitais, o que é, como se faz, suas características, elementos, etc;
- 2 - Solicite uma atividade com a Curadoria de Conteúdos Digitais, defina um tema (pode ser em conjunto com a turma) e um conteúdo para ser curado;
- 3 - Pode fazer a atividade em grupos (defina o quantitativo por grupo); utilizar o recurso digital disponível para realizar a curadoria.
- 4 - Depois nos conta no Fórum como foi a experiência desta atividade!

Fonte: Arquivo dos pesquisadores. (2023).

No fórum para socialização das práticas do Módulo 3 apenas dois cursistas postaram suas atividades e estas postagens foram realizadas no período da manhã e da tarde. E as interações neste período do módulo 3 no grupo do *Telegram* foi de um cursista para tirar dúvidas sobre o conteúdo e ocorreu no período matutino.

O Módulo 4 que teve como temática Competências digitais docentes e avaliação das Aprendizagens, que trouxe a Roda pedagógica como proposta metodológica, incentiva na atividade do módulo que os cursistas realizem a atividade de acordo com as etapas da Roda pedagógica para realizar avaliação com o uso das tecnologias.



Figura 06- Atividade Módulo 04

Fórum de socialização das experiências - Módulo 4

Este espaço é destinado para **socializar os resultados das práticas propostas nas atividades do módulo 4**.

Reveja, no início deste módulo, a Roda Pedagógica.

Ela oferece diferentes possibilidades de atividades, avaliação e criação de produtos que podem contribuir na construção do conhecimento e de Competências Digitais em sala de aula.

Nessa atividade, vamos trabalhar com a etapa 4 da roda, **Avaliação**.

Observe que há três etapas:

Verbos de Ação, Atividades e Aplicativos.

Por meio do Link, acesse o quadro para a atividade:
<https://docs.google.com/document/d/1YBx5BqMrdF1K2oZGhw5Cqj5K5tbZEwcbk0za6MhnVTM/edit>

Fonte: Arquivo dos pesquisadores. (2023).

No fórum para socialização das práticas do Módulo 4 apenas os mesmos dois cursistas que postaram as atividades no módulo anterior, postaram suas atividades e essas postagens foram realizadas no período da manhã e da noite. Percebe-se então, que os momentos de interação no ambiente virtual de aprendizagem são muito variáveis e de acordo com as disponibilidades de horários de cada cursista.

5 Tutoria

O curso contou com a participação efetiva de 05 tutores para todos os módulos e temáticas abordadas durante a formação. Os tutores interagiram com os cursistas tanto na plataforma *Moodle*, nos Fóruns, como de forma mais direta pelo grupo do *Telegram*, tirando dúvidas e orientando quanto às atividades. Mesmo com poucas interações de cursistas durante o curso, os tutores estavam sempre à disposição e nos encontros a cada 15 dias.

Cada Módulo foi produzido pelos tutores que também acompanharam o desenvolvimento das atividades, dando feedback nos fóruns, no grupo do *Telegram*, no retorno das atividades desenvolvidas nas salas de aula e na troca de experiências durante os encontros síncronos pelo *Google Meet*.

Considerações Finais

Este texto teve por objetivo apresentar uma proposta de formação continuada *online* para a construção de competências digitais docentes. Produzido na plataforma Canva e compartilhado no *Moodle*, o curso buscou ampliar o repertório pedagógico e tecnológicos dos



cursistas, bem como, construir competências digitais docentes e a consciência do espaço que as tecnologias ocupam em nosso dia a dia.

De acordo com as interações com os cursistas, a experiência que o curso demonstrou foi satisfatória, no entanto, há espaços e aspectos que ainda precisam melhorar tais como: interação, construção dos textos, apresentação das propostas de atividades, disponibilização de maior tempo, entre outros. Essas observações vão possibilitar o aperfeiçoamento do curso e do espaço em que pode ser ofertado, bem como, ampliar os espaços, tecnologias e mídias apresentados nos materiais do curso.

Desta forma, é possível destacar que o curso possui relevância na formação continuada dos docentes participantes. Com as observações ocorridas, será possível melhorar todo o material e ofertar para outros (as) professores (as), possibilitando a execução da proposta inicial, de um curso autoinstrucional e aberto para todo (as). Destacamos por fim, a urgência de pensarmos propostas de formação continuada docente que considerem a influência que as tecnologias digitais possuem em nosso tempo e na sociedade, criando o compromisso de formar cidadãos mais críticos e autônomos na criação de conhecimento e no uso de tecnologias.

Referências

BERARDI, Franco. **A fábrica da infelicidade**: trabalho cognitivo e crise da new economy. Rio de Janeiro. DP&A, 2005.

BERARDI, Franco. **Asfixia**: Capitalismo financeiro e a insurreição da linguagem. São Paulo: Ubu Editora, 2020.

COPE, Bill & KALANTZIS, Mary. 'Multiliteracies': learning to mean in the new communication environment. **English Studies in Africa**, v. 49, n. 1, p. 23-45. 2009.

COPE, Bill ; KALANTZIS, Mary. "Multialfabetización": nuevas alfabetizaciones, nuevas formas de aprendizaje. **Boletín de la Asociación Andaluza de Bibliotecarios**, nº 98-99, p. 53-91. 2010.

BEVILAQUA, Raquel. Novo estudos do letramento e multiletramentos: divergências e confluências. *Revista Virtual de Letras*, v. 05, n. 01, jan/jul. 2013.

FONTES, Francisca dos Santos e MIGUEL, Joelson Rodrigues. Concepções do Multiletramento na Contemporaneidade. Id on Line: *Revista Multidisciplinar e de Psicologia*, v. 14, n. 50, p. 449-461, Maio, 2020.



SIMEDUC

11º Simpósio Internacional de Educação e Comunicação
2º Fórum Permanente Paulo Freire

25 a 27 de outubro de 2023

ISSN: 2179-4901

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**: saberes necessários à prática da autonomia. São Paulo: Editora Paz e Terra, 2014.

RYCHEN, Dominique Simone. **A contribution of the OECD program definition and selection of competencies**: theoretical and conceptual foundations. Definition and selection of key competencies. Disponível em: <https://www.oecd.org/education/skills-beyond-school/41529556.pdf>. 1997.