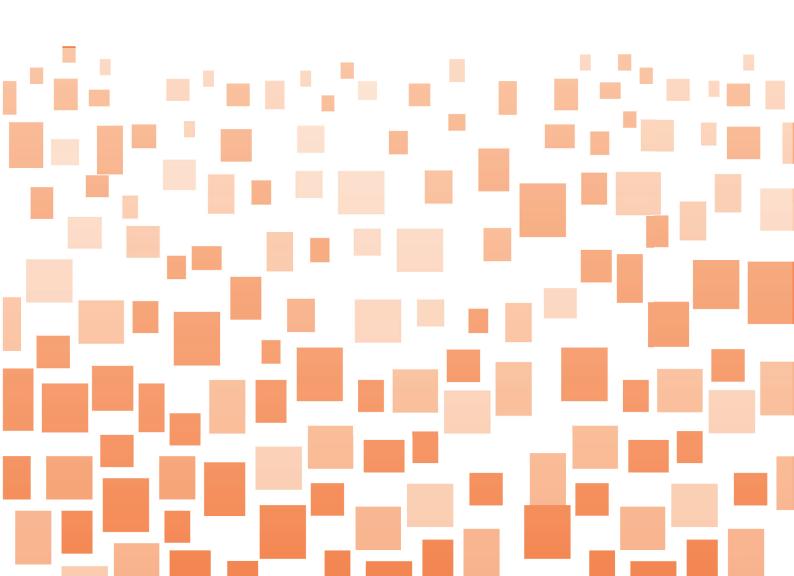


Núcleos de Estudos **Tópicos e Subtópicos**



PLANO DE AÇÃO COLETIVO (PLAC)



Momento 1

- Contexto do Curso;
- A Escola na cultura digital e a cultura digital na Escola;
- Observação e narrativa das práticas pedagógicas com as TDIC na construção do retrato da Escola.

Momento 2

- Possibilidades pedagógicas de aprendizagem em rede integradas ao Currículo, no contexto da Cultura Digital;
- Aportes para seleção de ferramentas e criação de propostas de aprendizagem em rede.

Momento 3

- A pesquisa e a prática pedagógica como elementos articuladores do Plano de Ação Coletivo da Escola;
- O professor a partir da reflexão das experiências vivenciadas na cultura digital;
- Aportes para a construção e análise de práticas pedagógicas com o uso das TDIC;
- A integração das TDIC com as áreas de conhecimento específico.

NÚCLEO DE BASE 1: APRENDER NA CULTURA DIGITAL



1. Cultura Digital: (Sociológico-antropológico)

- Características da cultura digital e como ela está sendo implantada em nossa sociedade, em particular na escola;
- Características da infância e da juventude contemporâneas, e o papel da escola na cultura digital (educadores);
- Relação tecnologia e cultura.

2. Aprender na cultura digital

- Distinção entre busca na internet e aprendizagem baseada na investigação;
- Pressupostos metodológicos das diferenças entre busca na web e investigação ponte com a concepção de aprendizagem, especificamente construção de conhecimento;
- Papel do contexto e da autoria no processo de construção do conhecimento;
- Reflexão sobre como aprendo (cursista) e como as TDIC auxiliam esta aprendizagem;
- Compreensão de como as TDIC podem auxiliar processos de coautoria e construção de conhecimentos;
- Criação de situações de aprendizagem baseadas no uso das TDIC e que favoreçam a interação, a participação, os processos de construção de conhecimento e a coautoria com seus pares do curso;
- Criação de situações de aprendizagem baseada nas TDIC e que exploram os recursos e características da cultura digital.

NÚCLEO DE BASE 2: CURRÍCULO E TECNOLOGIA



1. Currículo: conhecimentos, procedimentos e atitudes

■ Conhecimentos, procedimentos e atitudes implícitos no currículo realizado a partir da análise de relatos das práticas desenvolvidas no PLAC 2; Currículo previsto e realizado nas propostas e relatos das práticas desenvolvidas no PLAC.

2. Contribuições das TDIC ao desenvolvimento do currículo

- Mídias e tecnologias utilizadas nas práticas desenvolvidas no PLAC 2;
- Currículo, interação, autoria e negociação de sentidos na prática social.

3. Narrativas digitais curriculares

■ Construção de narrativas digitais curriculares, que representem o conhecimento em construção por meio de distintas mídias tais como texto verbal, áudio, vídeo, hipermídia, e recursos das TDIC; Narrativa: conceito e contribuições das TDIC às narrativas digitais; Currículo e narrativas digitais: conceituação a partir das narrativas digitais curriculares construídas pelos cursistas e compartilhadas com os pares (processos e produtos).

4. História da integração entre o currículo e as TDIC na educação brasileira

■ TDIC na educação brasileira: políticas, desenvolvimento tecnológico e processos de apropriação tecnológica e pedagógica; Integração TDIC e currículo na educação brasileira: das primeiras iniciativas brasileiras até a inserção na escola de tecnologias móveis com conexão sem fio.

5.Integração entre o currículo e as tecnologias: limites e possibilidades

- Limites e possibilidades da integração entre as tecnologias e o currículo: análise a partir das práticas realizadas no PLAC 2;
- Currículo, tecnologias e integração entre as tecnologias e o currículo: concepções teóricas advindas da literatura de referência.

6. Estágios de apropriação tecnológica e pedagógica

Considerando-se os conceitos formalizados e as representações históricas produzidas, o desenvolvimento da apropriação tecnológica e pedagógica é estudado a partir da prática realizada e da narrativa do cursista.

FORMAÇÃO DE EDUCADORES NA CULTURA DIGITAL



1.Educação na cultura digital e o papel dos profissionais da educação neste contexto

- Perfil de acesso e de apropriação das tecnologias digitais dos educadores brasileiros;
- Diferentes concepções e abordagens para a integração das TDIC aos currículos escolares;
- Abordagens usadas por diferentes NTE/M (na sua estrutura organizacional, nas estratégias de formação e intervenção utilizadas e na relação escola-tecnologia-sociedade).

2. Desafios da formação continuada para educadores na cultura digital

- Princípios e diretrizes formativos;
- Objetivos;
- Dimensões da formação;

- Metodologia;
- Recursos didáticos;
- Níveis esperados de apropriação das TDIC.

3.O papel dos NTE/M no âmbito da formação continuada do Programa Proinfo, a partir de contextos específicos.



- Gestão da escola com tecnologias: diagnóstico, planejamento, registro, avaliação, realimentação; tecnologias para articulação administrativa e pedagógica na gestão escolar;
- Gestão das tecnologias na escola: gestão da sala de aula com a presença de tecnologias; gestão de informações, espaços, tempos e relações, avaliação;
- Integração de mídias e tecnologias na prática pedagógica;
- Trabalho em equipe, parcerias e colaboração intra e interinstitucionais e a formação de redes colaborativas;
- Formação continuada e contextualizada na escola;
- Ressignificando o Planejamento;
- Liderança, gestão democrática, participativa e compartilhada;
- Projeto de Gestão Integrada de Tecnologia na escola (ProGiTec na Cultura Digital).

TECNOLOGIAS ASSISTIVAS



1.Base

- Inclusão social e escolar pela interface da Acessibilidade, das Tecnologias de Informação e de Comunicação (TDIC) e da Tecnologia Assistiva;
- A inclusão na Educação Básica: análise do contexto brasileiro, políticas públicas, ações e programas;
- As tecnologias na perspectiva da inclusão: configurações de acessibilidade e de tecnologia que potencializam a promoção da participação na vida escolar e social dos atores;

- Tecnologias Assistivas: conceitos, recursos, serviços e estratégias metodológicas em contextos de inclusão;
- O lugar da Tecnologia Assistiva na escola e na educação;
- Atendimento Educacional Especializado e o currículo;
- Escola Acessível: a acessibilidade na escola, seus espaços, lugares, atores e ações.

2. Práticas Inclusivas

- Educação para a diversidade: pedagogia diferencial, planejamento flexível, materiais adaptados e mediações com tecnologia na prática inclusiva; Avaliação de necessidades e soluções em Tecnologia Assistiva para o contexto escolar; diagnóstico e avaliação do potencial das tecnologias para o acesso e permanência de pessoas com deficiência e/ou com necessidades especiais nos espaços escolares e sociais;
- Uso, adaptação e criação de artefatos, estratégias e serviços em Tecnologia Assistiva na perspectiva da Educação Inclusiva;
- Práticas inclusivas mediadas pelas tecnologias.

3. Comunidade de Práticas

■ Abordaremos as questões relativas à produção de novas tecnologias, adaptação e re-uso, transformação de práticas, formação de Redes e Comunidades de Prática na apropriação e adaptação de tecnologias da perspectiva inclusiva, especialmente com um olhar para a escola e a família enquanto atores importantes para as comunidades de prática.

A PRÁTICA DOCENTE NA EDUCAÇÃO INFANTIL E TDIC



1.Infância, criança, tecnologia e a experiência pedagógica

- A especificidade da Educação Infantil emergências e contextos;
- Eixos norteadores da ação pedagógica: interações, brincadeiras e linguagens;
- Os núcleos da ação pedagógica e suas relações com as tecnologias: experiência e docência na Educação Infantil;
- Documentação Pedagógica: observação, registro, planejamento e avaliação.

2. Pedagogias e Artefatos Culturais na Infância

- As culturas infantis: produção e recepção cultural;
- A produção dos Artefatos Culturais: poder, infância e consumo;
- As pedagogias culturais: mídias sociais e cenários contemporâneos.

3.A Cultura Digital e os Núcleos de Ação Pedagógica na Educação Infantil

- A ação pedagógica e a auscultação das crianças;
- Dimensões para a ação docente na educação infantil: relações com as múltiplas linguagens, relações culturais e sociais e relações com a natureza;
- Repertórios: elementos da cultura digital no saber fazer com as crianças.

A PRÁTICA DOCENTE NO ENSINO FUNDAMENTAL I E TDIC



1.Desenvolvimento

- Fatores do desenvolvimento: maturação, experiência, transmissão social, equilibração;
- Teorias do desenvolvimento e o contexto escolar;
- Concepções epistemológicas e o fazer docente.

2.Aprendizagem

- Concepções sobre aprendizagem;
- Conteúdos em jogo na aprendizagem: Relação entre teoria e prática;
- O planejamento, suas perspectivas e complexidade;
- O diverso e o adverso na docência.

3.Pesquisa

- A escola e seu contexto: leitura da realidade;
- Tecnologias disponíveis no contexto escolar;

- A docência e a pesquisa: relatos, reflexão e investigação;
- A pesquisa e o trabalho cooperativo: aspectos interdisciplinares;
- A pesquisa como proposta de trabalho: a transformação curricular através da pesquisa.

EDUCAÇÃO FÍSICA E TDIC



1.Lazer, jogos e brincadeiras

- Levantamento da cultura lúdica da comunidade;
- Reflexão sobre o consumo crítico do esporte institucionalizado/espetacularizado, produzindo a própria cultura esportiva;
- Compreensão do esporte e lazer como direitos sociais;
- Reflexão crítica e reivindicação ao poder público sobre a necessidade de criação de espaços e equipamentos de lazer na comunidade;
- TDIC como meio de mediação dos conteúdos nas pesquisas sobre as diferentes manifestações esportivas, os jogos digitais como lazer, a cultura lúdica e as mobilizações sociais em torno dos espaços de lazer.

2. Esporte e novas vivências

- O esporte: fenômeno social e cultural e parte do cotidiano das pessoas;
- Esporte sob ponto de vista econômico e político: as políticas públicas;
- Influência do esporte sobre a identidade nacional: a influência da mídia, os suportes tecnológicos;
- Esporte na escola: o saber-fazer, o saber-sobre o fazer, saber-porque fazer: a prática, a história, aspectos sociais e culturais das diferentes modalidades esportivas, e a reflexão e intervenção crítica sobre os esportes;
- Os esportes e as TDIC: os games com jogos esportivos;
- As referências esportivas na cultura juvenil.

3.Corpo, saúde e estética

- "Corpo" em uma perspectiva sociocultural como centralidade na cultura juvenil em idade escolar: a adesão ou resistência a violência simbólica, os transtornos alimentares, consumismo, preconceitos;
- Saúde-estética e o discurso da mídia: a estética hegemônica X corpos "diferentes";
- Corpo e bullying;
- TDIC no espaço didático-metodológico: análise das imposições sobre o corpo jovem e a necessidade de reflexão sobre a emancipação deste corpo na cultura juvenil.

APRENDIZAGEM DE ARTES VISUAIS E TDIC



1.Paisagem

- Arte, tecnologias e comunicações digitais, observando a obra de artistas contemporâneos;
- Experimentar as possibilidades que trazem quanto as questões de materiais e mídias.

2. Natureza Morta

- Valor temporal da imagem;
- Temas contemporâneos ligados a sociedade de consumo;
- Estudo sobre artistas contemporâneos, cultura digital e suas representações de Natureza Morta.

3.Retrato

■ O 'Retrato' na contemporaneidade, a influência das novas mídias e tecnologias neste tema. Estudo das câmeras escuras e uso da fotografia na história da arte.

4. Mitos e alegorias

'Mitos e alegorias' na arte; significados da metáfora ampliada.

APRENDIZAGEM DE LÍNGUA ESTRANGEIRA E TDIC



- O ensino de línguas adicionais (LA) com o uso das tecnologias;
- Aprendizagem colaborativa e o ensino de LA;
- Crenças sobre o uso da tecnologia no ensino-aprendizagem de LA;
- O professor reflexivo: Reflexão sobre a prática docente do professor de LA;
- A abordagem comunicativa no ensino-aprendizagem de LA: aprendizagem por tarefas/aprendizagem por projetos/aprendizagem por conteúdo;
- Seleção e produção de materiais didáticos para o ensino de LA com o uso de tecnologias;
- Recursos tecnológicos no ensino-aprendizagem de LA como auxiliares no desenvolvimento de habilidades;
- Pesquisa como forma de desenvolvimento e/ou ressignificação de conceitos relacionados ao uso de tecnologia em atividades de ensino/aprendizagem de LA.

APRENDIZAGEM DE MATEMÁTICA NO EF E TDIC



1. Ferramentas de simulação para aprendizagem de Matemática

O computador e os recursos de comunicação digital como objetos-de-pensar-com.

2.Potencial das ferramentas para o enfrentamento dos desafios da educação matemática hoje

- O processo de reflexão e tomada de consciência de seu próprio processo de aprendizagem;
- Conhecimentos referentes ao ensino de Matemática mediados pelo uso de tecnologias.

3.Ferramentas de comunicação digital na expressão de conceitos matemáticos

Situações de aprendizagem mediadas pela tecnologia.

4. Trabalho cooperativo mediado pela tecnologia

■ Modelos e metáforas sugeridos pela cultura e o desenvolvimento de trabalhos cooperativos na resolução de problemas, como elementos que potencializam a construção de conhecimentos pelos professores-cursistas.

APRENDIZAGEM DE LÍNGUA PORTUGUESA NO EF E TDIC



1.Língua Portuguesa no Ensino Fundamental e os multiletramentos

- Multiletramentos e contemporaneidade Multiletramentos no Ensino Fundamental;
- Multiletramentos e TDIC Gêneros hipermídiaticos em ambiente digital;
- Discutindo a situação de uso das novas TDIC na sua escola.

2. Multiletramentos na Esfera Jornalística

- A esfera jornalística e a cultura digital;
- Análise e elaboração de uma Revista Digital: manuseando uma agregador de conteúdos, exercendo a curadoria de conteúdo e produzindo apreciações;
- Análise e elaboração de uma fotorreportagem: vivenciando e analisando os processos de elaboração de pauta, produção, seleção, edição das fotos e publicação da fotorreportagem;
- Analisando propostas de trabalho com curadoria e revista digital na escola, elaborando e desenvolvendo uma proposta de trabalho na escola.

3. Multiletramentos na Esfera Artístico-Literária

- Esfera artístico-literária e a cultura digital;
- Análise e elaboração de playlists comentadas: vivenciando o processo de curadoria (eleição de um critério e seleção das músicas), a realização de um pesquisa visando a descrição e apreciação das canções selecionadas, a elaboração de um roteiro, a gravação, a edição e publicação da playlist;
- Apreciação e produção de vídeos-minuto: vivenciando o processo de elaboração de síntese, seleção de cenas, roteirização, produção, gravação, edição e compartilhamento de releituras de filmes;
- Elaborando e/ou analisando uma proposta de trabalho para minha escola.

4. Multiletramentos na Esfera de Divulgação Científica

- Construção de uma enciclopédia temática: vivenciando o processo de produção colaborativa, por meio do uso da ferramenta Wiki;
- Elaborando uma proposta de trabalho com pesquisa para minha escola, cuja produção final suponha o uso da ferramenta Wiki ou de impresso editorado eletronicamente.

APRENDIZAGEM DE HISTÓRIA NO EF E TDIC



1.A passagem do tempo: do material físico ao digitalizado

- Contextos dos usos das tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC) por professores e professoras de História;
- Tempos de cada tecnologia e como elas se incorporam à história humana;
- Armazenamento do passado motivado pela possibilidade do acúmulo, o que exige uma reflexão sobre os objetos armazenados;
- Sentidos atribuídos pelas tecnologias contemporâneas ao tempo, à temporalidade histórica, à memória e seus interrelacionamentos com os suportes microinformáticos.

2.O tempo das simulações

- Simulações e conhecimento da História: no passado e no presente; do passado e do presente;
- A simulação como dispositivo de materialização do passado por meio da reconstrução técnica (tanto da estrutura, quanto do sujeito histórico) possibilitada pelas TDIC atuais;
- As dimensões do tempo e do tempo histórico em uma perspectiva de lançar-se ao passado pelo olhar da simulação, tornando-se, por que não, protagonista histórico, além de construir discussões e análises a respeito do papel dessas simulações na prática do professor de História;
- Formação docente que prime pela compreensão da lógica das tecnologias atuais para que seja possível a atualização permanente em softwares e demais tecnologias que vierem a surgir.

3.0 registro da memória e sua difusão nas redes sociais

- Memória e seus suportes e registros no contexto da cultura digital: conservação, preservação, acúmulo e descarte dos registros do passado e do presente;
- Papel das redes sociais no aprimoramento de estratégias de registro da memória já conhecidos;
- Esse item se integra ao primeiro, pois são retomadas as discussões sobre passado/ presente e tecnologias. Entretanto, privilegiamos a memória e as redes sociais;
- Discutir, inicialmente, os sentidos atribuídos aos equipamentos que permitem o registro da memória, para, em seguida, analisar possibilidades de usos e apropriações desses equipamentos pelos(as) cursistas.

APRENDIZAGEM DE GEOGRAFIA NO EF E TDIC



1. Conceito de lugar, paisagem e território:mas que conceitos são esses?

- A problematização dos conceitos geográficos a partir da utilização das TDIC como forma de aprendizagem.
- Articulação dos conhecimentos dos professores cursistas sobre as categorias da ciência Geográfica com as estratégias de integração de TDIC.
- As mídias digitais como uma possibilidade de aprendizagem de lugar, paisagem e território em Geografia.

2. As TDIC e o ensino de Geografia

- Possibilidades pedagógicas das TDIC para uma efetiva integração das tecnologias nos contextos educativos.
- O uso de imagenspara despertas as "sensações geográficas" dos cursistas.
- Sentidos atribuídos pelas tecnologias contemporâneas aos conceitos de lugar, paisagem e território.

3. O olhar do professor cursista e dos seus alunos para o cotidiano

Nosso olhar para desvendar a natureza dos lugares e do mundo como habitat do homem.

- O desafio de olhar, analisar, entender, reconhecer o espaço em que vive, percebendo sua história, seu movimento, sua cultura e sua dinâmica.
- A compreensão da lógica das organizações espaciais, das relações sociais, econômicas e políticas a partir de um olhar problematizador sobre o cotidiano.

4. Analisando as imagens do livro didático

- O conhecimento geográfico registrado nas imagens dos materiais didáticos.
- A realidade apresentada pelas imagens dos livros didáticos para as categorias de lugar, paisagem e território.
- Os discursos imagéticos inscritos nos livros didáticos e os seus significados para as categorias de lugar, paisagem e território.

APRENDIZAGEM DE CIÊNCIAS NO EF E TDIC



1.Relações entre ciência e as TDIC

- Reflexões sobre como a tecnologia e o conteúdo influenciam e limitam um ao outro no que concerne ao desenvolvimento científico-tecnológico e as possibilidades de utilização pedagógica das tecnologias imbricadas nesta relação;
- As articulações entre ciência, tecnologia e sociedade.

2.Os desafios atuais do ensino ciências

- A contextualização pedagógica dos conteúdos científicos;
- Aprendizagem ativa/investigação;
- Vivência do método científico;
- Aumento/atualização da informação científica;
- Abstração dos conteúdos;
- Fragmentação excessiva dos conteúdos;
- Controvérsias da ciência;
- O professor de ciências naturais na integração das TDIC: desafios pedagógicos, técnicos e pessoais do processo.

3. Potencialidades das TDIC para o ensino de ciências

- Busca e exploração de informações;
- Representação dos conteúdos Visualização de estruturas e dinâmica dos fenômenos;
- Simulação;
- Experimentação;
- Coleta e registro de dados;
- Análise de resultados;
- Publicação de percursos e resultados, compartilhamento e discussão/reflexão.

4.Conhecimentos e Desenvolvimento das habilidades com as TDIC utilizadas no desenvolvimento do cenário

- Aprendizagem conceitual e operacional das ferramentas utilizadas no cenário;
- Exemplos de ferramentas;
- Seleção de ferramentas e objetos de aprendizagem;
- Autoria no processo de ensino aprendizagem de ciências.

APRENDIZAGEM DE MATEMÁTICA NO EM E TDIC



1. Ferramentas de simulação para aprendizagem de Matemática

- O computador e os recursos de comunicação digital como objetos-de-pensar-com;
- 2.Potencial das ferramentas para o enfrentamento dos desafios da educação matemática hoje
 - O processo de reflexão e tomada de consciência de seu próprio processo de aprendizagem;
 - Conhecimentos referentes ao ensino de Matemática mediados pelo uso de tecnologias.

3.Ferramentas de comunicação digital na expressão de conceitos matemáticos

■ Situações de aprendizagem mediadas pela tecnologia.

4. Trabalho cooperativo mediado pela tecnologia

■ Modelos e metáforas sugeridos pela cultura e o desenvolvimento de trabalhos cooperativos na resolução de problemas, como elementos que potencializam a construção de conhecimentos pelos professores-cursistas.

<u>APRENDIZAGEM DE LÍNGUA PORTUGUESA NO EM E TDIC</u>



1.Língua Portuguesa no Ensino Médio e os multiletramentos

- Multiletramentos e contemporaneidade Multiletramentos no Ensino Médio;
- Multiletramentos e TDIC Gêneros hipermídiaticos em ambiente digital;
- Discutindo a situação de uso das novas TDIC na sua escola;

2. Multiletramentos na Esfera de Divulgação Científica

- Divulgação científica baseada em texto e imagem estática ou dinâmica Mapa conceitual, Infográfico/Gráfico e Objeto 3D animado Livro digital interativo (para Android);
- Divulgação científica baseada em texto e imagem estática ou dinâmica Mapa conceitual, Infográfico/Gráfico e Objeto 3D animado Livro digital interativo (para Android)
- Divulgação científica baseada em vídeo e animação A exposição oral na WEB (TED e RSA);
- Elaborando uma proposta de trabalho em minha escola.

3. Multiletramentos na Esfera Artístico-Literária

- Narrativa Transmídia, Remixes e Mashups Romance/Filme ou vídeo/quadrinhos/fotonovelas/remixes ou mashups que abordem a literatura canônica em prosa em diversas mídias (como é o caso de Policarpo Quaresma ou Dom Casmurro) e as desconstruam por meio de outros referenciais em remixes ou mahups;
- Poemas visuais e/ou musicados (RAP/MPB) e nano contos visando a aproximação com

as escolas literárias mais distantes do referenciais do alunado (como é o caso do Parnasianismo/Barroco/Trovadorismo), para desconstrução/recoleção por meio de outras linguagens e mídias;

Elaborando uma proposta de trabalho em minha escola.

4. Multiletramentos na Esfera Jornalística

- Procedimentos de redistribuição e de comentário (jornalismo opinativo) na WEB: Vlogs e Radioblogs (Vídeo, animações e podcasts);
- Curadoria multimídia da informação: Reportagem multimídia (hipermídia hipertexto, vídeo, álbum de fotos, podcasts);
- Elaborando uma proposta de trabalho em minha escola.

APRENDIZAGEM DE QUÍMICA NO EM E TDIC



1. Produção de Vídeos

Possibilidades de utilização de vídeos sobre atividades experimentais ou fenômenos observados como forma de construir conceitos químicos com seus alunos.

2. Exploração e uso do ambiente de autoria Scratch

Estudo e exploração de recursos desse ambiente virtual.

3. Utilização de Simuladores disponíveis na Internet

■ Simuladores virtuais para a aprendizagem de conceitos utilizados no ensino de química.

4. Avaliação de Objetos de Aprendizagem de Química

Critérios para a análise crítica de objetos digitais de aprendizagem.

APRENDIZAGEM DE FÍSICA NO EM E TDIC



1. Nanotecnologia e nanociência com simulações/modelos e Web 2.0

■ Uma sequência didática de física (tópicos de física clássica e moderna) no contexto das nanotecnologias e nanociência com a mediação de simulações/modelos e Web 2.0.

2. Análise do Tópico 1

- Análise das TDIC envolvidas na sequência didática;
- Conhecimentos da Física e cultura científica, produção e circulação no contexto da cibercultura: papel das tecnologias da web 2.0 (blogs, wikis, youtube, tumblrs);
- Imagens, animações, modelos, simulações e jogos virtuais, objetos interativos e suas relações com conhecimentos da Física e seu ensino;
- Pesquisas no ensino de física sobre uso e funcionamento de TDIC.

3. Proposição de ensino de Física com TDIC

- Autoria, texto, participação social e conhecimento científico na web 2.0;
- Desenvolvimento de um pequeno projeto de ensino de Física com uso de TDIC.

APRENDIZAGEM DE BIOLOGIA NO EM E TDIC



- Incorporação de tecnologias digitais de informação e comunicação nos processos de ensino e de aprendizagem de Biologia, no segmento do Ensino Médio. Para tal, foram eleitos alguns temas a serem considerados na formação, além de sugeridos recursos das tecnologias digitais potenciais para uso na formação. Esses temas e recursos são:
- Evolução: Narrativas digitais [SlideStaxx ou recurso semelhante]; Infográficos; Desenvolvimento de vídeos; Escrita colaborativa em Wiki [criação de um glossário sobre Evolução]; Timeline digital [on-line].
- Bioquímica: Mapa conceitual colaborativo [MindMeister ou equivalente]; Folders digitais destacando os principais nutrientes com a respectiva importância e os alimentos onde são encontrados; Fórum on-line na discussão sobre a importância de uma alimentação equilibrada; Escrita colaborativa em Wiki [criação de um glossário sobre Bioquímica]; Survey on-line sobre hábitos alimentares.

- Citologia e Histologia: Mapa conceitual colaborativo [MindMeister ou equivalente]; Microscópio virtual; Criação colaborativa de um atlas digital; Escrita colaborativa em Wiki [criação de um glossário sobre Citologia e Histologia].
- Ecologia: Narrativas digitais [SlideStaxx ou recurso semelhante]; Infográficos; Web Quest; Web Inquiry Project; Podcast; Voice Thread; Tirinhas/cartoons; Criação de um jornal on-line em temas ambientais; Elaboração de história em quadrinhos; Jogos on-line, como "Mata Atlântica em jogo", da WWF; Jogos, a serem instalados nos computadores, como Calangos; Desenvolvimento de vídeos.

APRENDIZAGEM DE SOCIOLOGIA NO EM E TDIC



1.A escola como espaço multicultural resignificado: a perspectiva de análise

- A escola como paradigma e dispositivo técnico (retrospectiva histórica);
- A escola como espaço sociocultural (a heterogeneidade);
- A escola como dispositivo de diferenciação pedagógica (aprendizagens ativas e com cultura digital).

2.Atores sociais e/ou Comunidade Escolar: Na diversidade e na diferença como somos.

- Atores sociais: identidade e Comunidade, uma relação ambígua;
- Relações entre sabere(s): Relação com o saber; Relação com o professor; Relação teoria-prática.

3. Cultura Digital como processo e como produto de um processo

- Conceito Polissêmico: Uso e implicações;
- Pressupostos pedagógicos;
- Relação a dois tempos: simultaneidade;
- Interatividade, conectividade, compartilhamento, horizontalidade.;
- Usos e implicações da tecnologia digital;
- No acesso a informação;

- Na diversificação e descentralização da produção de conhecimento;
- A onipresença das mídias;
- O novo contexto tecnológico da informação visual, textual, gráfica, numérica;
- Compreender,Interpretar, representar e reconstruir pela mediação tecnológica.

4. As ferramentas: uma opção técnica que é política.

- Cibercultura como manifestação de vitalidade social (André Lemos);
- Logue;
- Página na internet;
- Redes Sociais;
- Etnofotografia (stagram);
- Webradio;
- Web Vídeos (Youtube);
- Spotted;
- Literatura digital.

APRENDIZAGEM DE FILOSOFIA NO EM E TDIC



1.Identidade e cidadania: o papel da escola

■ Identificar na LDB os conceitos identidade, cidadania e cultura. Justificar a relação entre os mesmos e o aprendizado formal no Ensino Básico.

2. Identidade e reconstrução da autoimagem na cultura juvenil.

- Discutir o conceito juventudes e os processos de transformações relativos a esse momento da vida relacionando o período à necessidade de reconstrução da autoimagem, senso de identidade e ressignificação da relação com os pares e a sociedade por meio da cultura digital;
- Abordar o uso das redes sociais e a relação dos jovens com as novas mídias digitais.

3. Formação da identidade e cidadania por meio da cultura digital: estudo do processo de inclusão, estratégias e participação democrática.

- Defender a importância da inclusão digital no currículo escolar da educação básica, entre os jovens e profissionais, como recurso pertinente ao diálogo intercultural, acesso a informações, serviços e formação para o mercado de trabalho;
- Acrescentar exemplos de projetos e/ou professores que conseguem realizar um bom trabalho de formação de identidade e/ou participação democrática/cidadã por meio da cultura digital.

APRENDIZAGEM DE HISTÓRIA NO EM E TDIC



1.Tempo e História

- A experiência individual e a experiência social do tempo;
- Cronologias, sequenciamentos e simultaneidades na era digital: existe uma nova forma de pensar o tempo?
- A clássica periodização histórica e as interfaces para a aprendizagem.

2. Memórias: experiências individuais e práticas coletivas

- As questões sobre a memória e a abordagem em tempos digitais;
- Dos contadores de história aos pen-drives: repositórios de memórias?
- A memória coletiva e a constituição de identidades: indígenas, africanos e europeus "inventaram" o Brasil.

3.A História e suas narrativas

- Há um único modo de contar e pensar a História?
- As fontes para as narrativas históricas o conceito de documento;
- Mundo virtual, literatura, cinema, TV, arte, HQ, música, jornalismo e as formastradicionais do conhecimento histórico.

APRENDIZAGEM DE GEOGRAFIA NO EM E TDIC



- 1. A Grande Dúvida Geográfica: Linguagem Científica e Linguagens Menores.
 - Como penso a geografia e o professor?
 - A linguagem geográfica: derivas minoritárias da geografia maior.
 - Onde estou?
- 2. O professor frente ao mundo das novas tecnologias: outras territorializações e linhas de fuga.
 - Territórios da mídia: manipulação de informação e "verdades".
 - Ciberespaço: não lugar, entre-lugar, virtual e real.
- 3. Escalas dos fenômenos: da extensionalidade geométrica para a intensionalidade dos mapas desejantes.
 - Cartografia: linguagem a partir da geografia.
 - Globalização econômica e cultural: as escalas do mundo/lugar.
- 4. Espaço: da uniformidade para a multiplicidade de histórias o mundo aqui.
 - Território como processo: territorialização-desterritorialização-reterritorialização.
 - Lugar como encontro: onde os fenômenos acontecem?
 - Região: os sentidos dos fenômenos nos lugares.
 - Paisagem das formas espaciais dos fenômenos: o olho não basta.
 - Fronteiras: o outro na minha frente.

5. Natureza e humanidade

- Natureza e a questão ambiental: perspectiva geográfica.
- Devir não humano do homem e as marcas no corpo.

6. Geografias menores no agenciamento da sala de aula

- Desconstruir a uniformidade Brasil: outras reterritorializações.
- Múltiplas linguagens geográficas: literatura, imagens, sons e mídias.

7. Avaliação: a grande dúvida geográfica na sala de aula

- Outras imaginações espaciais.
- Afirmar a grande dúvida geográfica.

LINGUAGENS DO NOSSO TEMPO



1. Panorama de cultura digital ou cibercultura

A cibercultura; tecnologias de linguagem e a formação da cultura cibernética.

2.A convergência das mídias e o computador como metamídia

- A "convergência das mídias";
- O computador como uma metamídia;
- As máquinas digitais e o "esperanto ou linguagem tecnológica universal".

3. Relações entre o verbal, o visual e o sonoro

Linguagens humanas no mundo digital; O ciberespaço; A hipermídia.

4. Narrativa transmídia

■ Hipermídia e narrativa transmídia são as linguagens do nosso tempo; Internet; Dispositivos móveis.

5.Implicações para a educação

■ Reconfiguração da aprendizagem a partir de pressupostos digitais.

TECNOLOGIAS DIGITAIS NO LETRAMENTO ESTATÍSTICO



1. Competências referentes ao Letramento Estatístico

Pensamento crítico sobre as informações de uma pesquisa para a tomada de decisões.

2.Tecnologias móveis na coleta e organização dos dados de uma pesquisa

Softwares para a organização e tratamento dos dados.

3. Recursos visuais

- Tabelas e gráficos;
- Gráficos de frequências e histogramas;
- Pictogramas.

4. Medidas: significados e uso de software

- Medidas de tendência central: média aritmética, mediana e moda;
- Medidas de dispersão: amplitude e desvio padrão.

5.A curva normal

- Distribuição normal padrão;
- Significado de desvio padrão a partir da curva normal;

6. Amostras e populações

- Métodos de amostragem;
- Amostra e a representação da população.

7.Representação e análise de dados

- Formas de comunicação dos resultados da pesquisa;
- Relatórios, respostas das questões de pesquisa;
- Recenseamento ou amostra;

- A coleta;
- Os instrumentos;
- O tratamento dos dados;
- A análise;
- Os relatórios e as respostas das questões de pesquisa;
- Intervenção na realidade.

JOGOS DIGITAIS NA APRENDIZAGEM



1. Principais características do universo dos jogos digitais

- Jogo enquanto fenômeno cultural;
- O jogo como elemento lúdico na educação;
- Jogos digitais e suas narrativas transmidiáticas;
- Principais características do universo dos jogos digitais.

2.Impacto dos jogos digitais no currículo escolar

- Jogos digitais e geração atual;
- Tensionamento do currículo escolar e os jogos digitais;
- Gamification;
- Jogos digitais e sua utilização na educação.

3. Princípios de aprendizagem construídos nos jogos digitais

- Princípios de aprendizagem construídos nos games;
- Aprendizagem tangencial e colateral;
- Jogos digitais e acessibilidade.

4. Jogos digitais e mediação docente

Importância da mediação docente;

- Experiências de docentes com jogos;
- Ensino através dos jogos digitais.

5.Desenvolvimento de jogos digitais e projetos de intervenção

- Aplicação do projeto de intervenção;
- Interação com o Scratch.

ÉTICA NA CULTURA DIGITAL



1.Informar e postar: que ética vivenciar?

- Discussão de conceitos;
- Que ética e princípios devem ser observados na atividade de informar e/ou postar?

2.Cyberbullying: um tipo de violência no campo virtual que altera as relações humanas

- Discussão sobre conflitos interpessoais;
- Ciberbullying e seus impactos no ambiente escolar; as reações dos diferentes agentes; escolares; os impactos na prática pedagógica;
- Justificativa social e até mesmo psicológica para casos de ciberbullying.

3.Ética e Redes Sociais: uma reflexão sobre transparência, anonimato e compartilhamento

- Discussão sobre disputa de autoria: músicas, obras de arte, trabalhos acadêmicos etc.;
- Debate sobre legislação brasileira e cultura digital;

