

UM PROGRAMA DA:

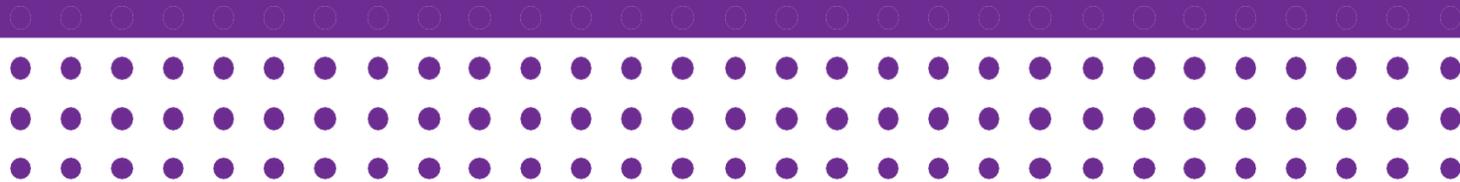
ProFuturo



Escolas Conectadas

BNCC, autoria e tecnologias digitais: inspirações para criar e aprender





BNCC, autoria e tecnologias digitais: inspirações para criar e aprender

Autoformativo | 10 horas



Áreas do conhecimento

Linguagens/ Matemática/ Ciências Humanas/ Ciências da Natureza/ Transversal/ Projetos interdisciplinares

Competências gerais da BNCC mobilizadas

Conhecimento | Pensamento científico, crítico e criativo | Comunicação | Empatia e cooperação | Cultura digital

Recomendação etapa/série

Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio

Competências digitais (matriz CIEB)

Pedagógico: Prática pedagógica, Avaliação, Personalização, Curadoria e Criação
Desenvolvimento Profissional: Compartilhamento, Comunicação
Cidadania Digital: Uso responsável, Uso crítico

Certificação

Centro Universitário Braz Cubas

Acesso aos conteúdos

Conteúdos completos e avaliação disponíveis desde a abertura da formação.

UM PROGRAMA DA:

ProFuturo



"Eu achei ótimo: nunca tinha feito um curso tão completo e que me deu tantas ideias para trabalhar com os meus estudantes."

Franciella de Oliveira Costa, PB

SINOPSE

A curiosidade e a autoria são motores da aprendizagem. Entre as muitas demandas do professor, cultivar a indagação genuína do estudante, permitir que expresse o que pensa e favorecer suas criações talvez sejam as mais importantes.

Nessa formação, trataremos da curiosidade, da autoria e das potencialidades trazidas pelas tecnologias digitais a esse convívio, tão esperado por nós, docentes, quanto frutífero para nossos alunos. O norte dessa integração serão competências e habilidades previstas pela BNCC (Base Nacional Comum Curricular), abrangendo diferentes etapas da educação básica, áreas e eixos de atuação.

Exploraremos, juntos, plataformas para construir sites e ambientes virtuais de aprendizagem, sistemas para elaborar tarefas, missões e desafios, ferramentas para compartilhar ideias e gerar produções multimídia colaborativas, recursos para apoiar a autoria e a interação por meio da escrita, sistemas e aplicativos para criar quadrinhos, vídeos e peças gráficas.



UM PROGRAMA DA:

ProFuturo



BNCC, autoria e tecnologias digitais: inspirações para criar e aprender

Autoformativo | 10 horas



OBJETIVOS

A partir do curso, espera-se que o professor:

- explore o potencial construtivo das tecnologias digitais, encorajando a autoria dos estudantes;
- promova novos letramentos em consonância com condutas éticas e responsáveis;
- conheça as conexões entre a BNCC (Base Nacional Comum Curricular), processos e elementos da cultura digital;
- experimente, conforme suas possibilidades, recursos e sistemas de produção e compartilhamento multimídia, como construtores de sites, ambientes virtuais de aprendizagem, editores colaborativos e ferramentas para criação de apresentações, tarefas, quadrinhos, vídeos e peças gráficas.

UNIDADES

Unidade 1: BNCC, autoria e cultura digital – promissores encontros

São abordadas as conexões da Base com a autoria e as tecnologias digitais ao longo das etapas da educação básica, permeando áreas, competências específicas e habilidades dos diferentes componentes curriculares e objetivos de aprendizagem e desenvolvimento.

Unidade 2: Espaços para aprender e compartilhar

Os professores participantes aprendem a construir espaços on-line para o compartilhamento e a publicação de informações, como websites e ambientes virtuais de aprendizagem.

Unidade 3: Alunos escritores

São explorados sistemas para apoiar a autoria e a interação por meio da escrita.

Unidade 4: Elaborando desafios

Propõe a experimentação de recursos digitais para criar tarefas, pesquisas e desafios.

Unidade 5: Planejando e construindo juntos

Convida à exploração de recursos para elaborar produções multimídia colaborativas.

Unidade 6: Luz, câmera, criação!

Os participantes aprendem a compor e editar vídeos utilizando aplicativos e sistemas on-line.

Unidade 7: Diversão quadro a quadro

São abordados recursos para criar quadrinhos digitais.

Unidade 8: Arte final

Propõe a experimentação de ferramentas para produzir peças gráficas.

ATIVIDADE AVALIATIVA

Avaliação objetiva: para aprovação no curso, é necessário obter aproveitamento igual ou superior a 70% no questionário final.

ProFuturo

UM PROGRAMA DA:

