



EMENTA

CURSO

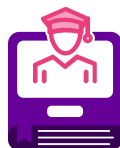
Desenvolvendo Competências Digitais Docentes em **Linguagens** - Ensino Médio -

Esta formação apoia o desenvolvimento das Competências Digitais para professores, de acordo com referencial do CIEB, fomentando a ampliação do repertório docente sobre diferentes tecnologias e recursos digitais e suas potencialidades no contexto das áreas do conhecimento. Tem como objetivo proporcionar um espaço de formação continuada para que os professores sejam, cada vez mais, capazes de incorporar tecnologias digitais às suas estratégias de ensino e às experiências de aprendizagem dos alunos.

Dentre as dez competências gerais da BNCC, três estão diretamente relacionadas ao uso e à produção de tecnologia. Portanto, se a tecnologia está presente nas competências gerais, espera-se que isso se evidencie nas práticas pedagógicas das áreas do conhecimento. Nesse contexto, é imprescindível formar professores capazes de estruturar e implementar experiências de aprendizagem ativas, apoiadas pelas tecnologias digitais.

Nesse curso os professores terão acesso a materiais que relacionam as Competências Digitais com as Competências Específicas das áreas do conhecimento (BNCC) e as Competências de Computação (BNCC). Eles também serão desafiados a conectar novas tecnologias e metodologias ao ensino e aprendizagem de **Linguagens**, por meio da análise e do planejamento de uma experiência de aprendizagem ativa, mediada pela tecnologia.

Os módulos abordam aspectos específicos da incorporação de tecnologias para desenvolvimento de habilidades de leitura e escrita em Língua Portuguesa, tendo em vista o contexto atual, rico em mídias digitais. Desenvolver compreensão profunda das dinâmicas linguísticas e culturais da sociedade contemporânea, objetivo precípua desse componente, amplia o acesso a diferentes formas e fontes de conhecimento e capacita os jovens para o exercício da cidadania, para decisões informadas, para a continuidade da vida acadêmica e para a atuação profissional. O curso, assim, é projetado para transformar a sala de aula em um ambiente dinâmico, onde os alunos não apenas consomem informações, mas também produzem conhecimento de maneira crítica e engajada, e em um espaço de aprendizagem democrático e equitativo, em que todos tenham a oportunidade de se desenvolver como leitores e escritores.



OBJETIVOS GERAIS

Ao final do curso, espera-se que o professor:

- Desenvolva Competências Digitais
- Compreenda o contexto digital em Linguagens ▾
- Amplie o seu repertório de recursos digitais e metodologias alinhadas à sua área do conhecimento
- Incorpore novas tecnologias digitais às suas estratégias de ensino
- Planeje experiências de aprendizagens ativas, mediadas por tecnologias, a fim de promover o engajamento dos alunos.

OBS. Os objetivos específicos estão detalhados na tabela de visualização geral (abaixo)

PÚBLICO ENVOLVIDO

Professores do ensino fundamental anos finais e ensino médio, gestores escolares e formadores de professores que atuam nas redes públicas

DURAÇÃO E CARGA HORÁRIA

20 horas de estudo autoinstrucional e assíncrono

ACOMPANHAMENTO E AVALIAÇÃO

Estratégias de acompanhamento dos cursistas:

Verificação do progresso e conclusão de atividades dos módulos

Estratégias de avaliação dos objetivos de aprendizagem:

Resultados finais das atividades de fechamento do módulo



TABELA DE VISUALIZAÇÃO GERAL DO CURSO

Módulo	Competência Digital Docente	Objetivos de aprendizagem	Conteúdo	Carga horária
1. RELACIONAR Refletir sobre o contexto digital na área do conhecimento, relacionando o desenvolvimento de competências digitais com a área do conhecimento.	Pedagógica ▾ Prática Pedagógica ▾ Desenvolvimento Profissi... ▾ Autoavaliação ▾ Cidadania Digital ▾ Uso Responsável ▾	1. Analisar o currículo de Língua Portuguesa do Ensino Médio à luz da cultura digital. 2. Relacionar tecnologias digitais ao ensino de habilidades críticas de leitura e escrita. 3. Autoavaliar o repertório de tecnologias digitais para o ensino de Língua Portuguesa. 4. Discutir experiências e desafios no uso de tecnologias digitais no Ensino Médio.	1. Panorama da cultura digital e sua relevância para o ensino de Língua Portuguesa. 2. O papel das tecnologias digitais no desenvolvimento de habilidades de compreensão, análise e produção de textos multimodais. 3. Estratégias para autoavaliação e melhoria do uso de tecnologias digitais em sala de aula. 4. Fórum	4h
2. CONECTAR Conectar o conhecimento do conteúdo específico da área, com o conhecimento	Pedagógica ▾ Prática Pedagógica ▾ Desenvolvimento Profissi... ▾ Curadoria e Criação ▾	1. Analisar exemplos de integração eficaz de tecnologias digitais em aulas de Língua Portuguesa que promovem a aprendizagem ativa. 2. Explorar e avaliar ferramentas digitais e técnicas de ensino ativo,	1. Exploração de estudos de caso em que gêneros textuais digitais, ferramentas e plataformas facilitaram a análise de textos. 2. Demonstração de ferramentas digitais, como softwares de análise textual e	4h



pedagógico e o conhecimento tecnológico, a partir da abordagem TPACK (http://tpack.org/) .	Cidadania Digital ▾ Uso Crítico ▾	determinando sua aplicabilidade e eficácia no contexto específico do ensino de Língua Portuguesa. 3. Integrar tecnologias e estratégias de ensino ativo ao planejar e executar unidades de estudo que alinhem com os objetivos curriculares de Língua Portuguesa. 4. Revisar conceitos e práticas discutidos ao longo do módulo.	plataformas colaborativas, como o Padlet, podem ser integradas ao currículo para enriquecer a aprendizagem. 3. Orientação para o uso ético, crítico e produtivo de tecnologias baseadas em Inteligência Artificial generativa em sala de aula. 3.1 Desenvolvimento de atividade pedagógica utilizando IA. 4. Quiz	
3. ANALISAR Analisar uma experiência de aprendizagem ativa e reconhecer diferentes formas de personalização e diferenciação para a mesma aula.	Pedagógica ▾ Personalização ▾ Pedagógica ▾ Personalização ▾ Desenvolvimento Profissi... ▾ Curadoria e Criação ▾	1. Analisar uma experiência de aprendizagem ativa mediada por tecnologia em Língua Portuguesa. 2. Reconhecer diferentes formas de personalização e diferenciação, utilizando tecnologias digitais e instrução direta. 3. Revisar conceitos e práticas discutidos ao longo do módulo.	1. Análise de estudo de caso que demonstre a eficácia articulação da instrução direta à aprendizagem ativa para promover habilidades críticas de leitura e escrita em Língua Portuguesa. 2. Exploração de métodos e tecnologias que suportem o desenvolvimento de competências críticas em leitura e escrita, realçando o papel das tecnologias em adaptar o ensino às necessidades individuais dos alunos. 3. Quiz	3h
4. PLANEJAR		1. Criar, a partir de um modelo, uma experiência de aprendizagem ativa,	1. Como planejar uma experiência de aprendizagem ativa em Língua	4h



Planejar, a partir de um checklist e de um modelo para planejamento, uma experiência de aprendizagem ativa com foco na diferenciação, personalização.	Pedagógica ▾ Prática Pedagógica ▾ Pedagógica ▾ Personalização ▾ Desenvolvimento Profissi... ▾ Compartilhamento ▾	mediada por tecnologia. 2. Propor diferentes estratégias para personalizar e diferenciar a prática pedagógica. 3. Desenvolver uma unidade de ensino prática que exemplifica a integração de tecnologia para ensinar Língua Portuguesa. 4. Compartilhar experiências sobre os desafios e sucessos no planejamento e execução de unidades de ensino que utilizam tecnologia.	Portuguesa. 2. Checklist para o planejamento. 3. Planejamento (a partir de um modelo) de uma experiência de aprendizagem ativa, mediada por tecnologia, que promova análise e compreensão textual e produção escrita. 4. Fórum	
5. COMPARTILHAR Utilizar ferramentas digitais para realizar compartilhamento de ideias, práticas e produções e compartilhar os planejamentos elaborados no M4 para avaliação	Pedagógica ▾ Prática Pedagógica ▾ Pedagógica ▾ Curadoria e Criação ▾ Desenvolvimento Profissi... ▾ Comunicação ▾	1. Utilizar ferramentas digitais para realizar compartilhamento de ideias, práticas e produções. 2. Compartilhar os planejamentos elaborados no M4 para avaliação entre pares. 3. Analisar criticamente conteúdos educativos e pedagógicos compartilhados, desenvolvendo postura reflexiva e crítica.	1. Avaliação entre pares e a aprendizagem colaborativa. 2. Apresentação de duas ferramentas para compartilhamento, sendo a 2ª o Padlet. 3. Compartilhamento do planejamento.	2h



entre pares				
6. APLICAR Implementar a aula planejada e avaliar os resultados.	Cidadania Digital ▾ Uso Responsável ▾ Pedagógica ▾ Prática Pedagógica ▾ Desenvolvimento Profissi... ▾ Comunicação ▾	1. Aplicar em sala de aula a experiência de aprendizagem ativa, mediada por tecnologia, planejada no M4. 2. Avaliar os resultados da experiência de aprendizagem em sala de aula. 3. Comunicar à comunidade escolar os resultados da aula implementada. 4. Discutir experiências de compartilhamento, trocar ideias sobre as ferramentas utilizadas e sugerir melhorias ou novas formas de utilização das tecnologias em sala de aula. 5. Consolidar o aprendizado sobre a aplicação e avaliação de aulas mediadas por tecnologia, revisando conceitos e práticas discutidos ao longo do curso.	1. O uso de rubricas para avaliar objetivos de aprendizagem específicos em aulas de Língua Portuguesa que utilizam aprendizagem ativa e tecnologias digitais. 2. Autoavaliação da aula a partir de uma rubrica 2.1 Reflexão sobre a aula: quantidade de alunos impactados, nível de engajamento, resultados, pontos de destaque/ pontos de atenção (o que precisa ser repensado) 3. Postagem do arquivo de planejamento no AVA 4. Fórum 5. Quiz de encerramento	3h