## EMENTA

### CURSO

Desenvolvendo Competências Digitais Docentes em Linguagens - Língua Portuguesa - Ensino Fundamental anos iniciais.
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 estudantes.

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.

Neste 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). Ao longo do curso, eles serão incentivados a refletir sobre o contexto digital em suas áreas, analisar experiências de aprendizagem ativas, mediadas por tecnologias, planejar aulas personalizadas e diferenciadas e, finalmente, aplicar e avaliar os resultados dessas práticas em sala de aula.

Quais habilidades priorizar em Língua Portuguesa para desenvolver nos estudantes as competências necessárias para atuarem como protagonistas nesse mundo em que as tecnologias digitais têm influenciado a forma como nos comunicamos e aprendemos? Como inovar utilizando a tecnologia no ensino de Língua Portuguesa para incentivar a leitura, a escrita, a expressão oral e a criatividade? Como selecionar, produzir, aplicar e avaliar recursos didáticos e tecnológicos para apoiar o ensino da língua? Essas e outras questões serão tratadas durante o curso, à luz de textos teóricos e atividades práticas que enriquecerão o planejamento dos professores e o dia a dia na sala de aula.

### OBJETIVOS GERAIS

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

- Desenvolva Competências Digitais;

- Compreenda o contexto digital em Linguagens - Língua Portuguesa;
- 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;
- Desenvolva habilidades de comunicação, leitura e escrita para interagir de forma eficaz em um mundo cada vez mais digital;
- Utilize as tecnologias digitais de maneira reflexiva, aplicando-as às diferentes práticas sociais para se comunicar por meio de diversas linguagens e mídias, produzir conhecimento e criar projetos.

Obs.: os objetivos específicos estão detalhados na tabela de visualização geral (abaixo).

**PÚBLICO ENVOLVIDO**
Professores do Ensino Fundamental anos iniciais, 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**<br>Refletir sobre o contexto digital na área do conhecimento, relacionando o desenvolvimento de Competências Digitais com a área do conhecimento. | Prática Pedagógica<br>Autodesenvolvimento | Analisar o contexto digital na área de Linguagens - Língua Portuguesa;<br>Relacionar tecnologias digitais e a área de Linguagens - Língua Portuguesa no Ensino Fundamental anos iniciais;<br>Identificar as competências e habilidades específicas da área de Linguagens - Língua Portuguesa, que envolvem as práticas sociais da cultura digital;<br>Reconhecer que há textos, tanto orais quanto escritos, que circulam em versões impressas e digitais;<br>Associar as práticas pedagógicas às habilidades e competências da área de Linguagens - Língua Portuguesa;<br>Autoavaliar o repertório de recursos tecnológicos digitais para o ensino de Língua Portuguesa. | 1.Competências Digitais e a área de Linguagens - Língua Portuguesa.<br>2. Relação entre as tecnologias digitais e o desenvolvimento de Competências Específicas (BNCC) de Língua Portuguesa.<br>3. O papel das tecnologias digitais no desenvolvimento de habilidades em Língua Portuguesa, envolvendo as práticas de linguagem .<br>4. Uso da tecnologia para enriquecer o trabalho de cada uma das práticas de linguagem: oralidade, leitura, escrita, análise e reflexão sobre a língua.<br>5. Autoavaliação sobre o uso de tecnologias digitais no processo de ensino e aprendizagem da língua.<br>6. Fórum a partir da rotina de pensamento “Conecto/Estendo/Testo”, para estabelecer conexões com conhecimentos anteriores | **4h** |
| **2. CONECTAR** | Prática Pedagógica | Reconhecer práticas inovadoras no | 1. Exploração de recursos digitais que | **4h** |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Conectar o conhecimento do conteúdo específico da área com o conhecimento pedagógico e o conhecimento tecnológico, a partir da abordagem TPACK. | Curadoria e Criação<br>Compartilhamento | ensino de Língua Portuguesa como recurso para favorecer o engajamento dos estudantes e uma aprendizagem mais ativa;<br><br>Ampliar o repertório de recursos digitais e metodologias ativas que favoreçam o ensino de Língua Portuguesa e o protagonismo dos estudantes;<br><br>Conectar o uso de novas tecnologias digitais, como o LearningApps, para desenvolver habilidades de leitura e de análise e reflexão sobre a língua;<br><br>Explorar os recursos do aplicativo LearningApps para a criação e compartilhamento de jogos;<br><br>Utilizar tecnologias digitais inseridas em projetos e sequência de atividades para a criação de jogos educativos a partir de habilidades que envolvam a análise e a reflexão sobre a língua;<br><br>Refletir sobre os benefícios e desafios das metodologias ativas, considerando o papel dos recursos tecnológicos. | podem ser usados para desenvolver a oralidade (oralização de textos), a leitura (bibliotecas virtuais), a escrita (edição de textos, escrita de livros digitais) e a análise e reflexão sobre a língua (escrita correta das palavras).<br><br>2. Reflexão sobre a definição de habilidades para trabalhar conceitos ligados à Língua Portuguesa e sobre a escolha da ferramenta mais eficaz para cada situação de aprendizagem.<br><br>3. Conexão de um dos recursos digitais apresentados, o LearningApps, com as práticas de linguagem, em especial, análise e a reflexão sobre a língua.<br><br>4. Orientação para o uso do aplicativo LearningApps para a criação de jogos ortográficos.<br><br>5. Desenvolvimento de uma aula com o uso do aplicativo LearningApps para sistematizar conteúdos que envolvam a análise e a reflexão sobre a língua, adaptando-os às diferentes faixas etárias e a aos diferentes momentos de aprendizagem.<br><br>6. *Quiz* com perguntas que suscitem | |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | reflexões sobre o uso do recurso sugerido, o LearningApps, enquanto uma metodologia ativa, valorizando o protagonismo dos estudantes e uma educação mais inovadora. | |
| **3. ANALISAR**<br>Analisar uma experiência de aprendizagem ativa e reconhecer diferentes formas de personalização e diferenciação para a mesma aula. | Prática Pedagógica<br>Personalização | Identificar as possibilidades de trabalho no ensino da Língua Portuguesa para desenvolvimento da produção de texto e da oralidade, explorando o uso de recursos digitais que favoreçam a produção de vlogs de literatura;<br><br>Analisar uma experiência de aprendizagem ativa, utilizando a metodologia da "Sala de aula invertida", para a análise de resenhas e de vlogs literários;<br><br>Analisar a sequência de atividades proposta no roteiro da aula, interpretando-a à luz das metodologias ativas e das ideias discutidas durante o curso;<br><br>Reconhecer diferentes formas de personalização e diferenciação na produção de textos orais e escritos; | 1. Descrição de uma experiência de aprendizagem ativa em Língua Portuguesa com foco na produção de vlogs, utilizando recursos digitais para análise e produção de textos.<br><br>2. Análise da sequência sobre o desenvolvimento da produção de vlog de literatura, interpretando-a à luz das metodologias ativas e das ideias discutidas durante o curso.<br><br>3. Apresentação de estratégias de personalização e diferenciação para o ensino da língua, sugerindo novas ideias e possibilidades para personalizar o ensino, abordando inclusão, diversidade e equidade na educação.<br><br>4. *Quiz* para refletir sobre a relação entre habilidades, metodologia, uso da tecnologia e a relevância das propostas de personalização e diferenciação no | **3h** |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | Refletir sobre as habilidades propostas na BNCC, a escolha da metodologia mais adequada para o processo de aprendizagem e as possibilidades para a personalização no ensino. | ensino de Língua Portuguesa | |
| **4. PLANEJAR**<br><br>Planejar, a partir de uma *checklist* e de um modelo para planejamento, uma experiência de aprendizagem ativa com foco na diferenciação e na personalização. | Prática Pedagógica<br>Curadoria e CriaçãoPersonalização | Criar, a partir de um modelo, uma experiência de aprendizagem ativa, mediada por tecnologia;<br><br>Identificar os objetivos que se quer alcançar ao iniciar o planejamento;<br><br>Definir evidências que comprovem a aprendizagem dos estudantes;<br><br>Planejar as etapas da aula tendo como base o protagonismo do aluno;<br><br>Propor diferentes estratégias para personalizar e diferenciar a prática pedagógica;<br><br>Autoavaliar o planejamento para verificar as conquistas e os obstáculos teórico-práticos durante sua elaboração. | 1.Como planejar uma experiência de aprendizagem ativa para uma das práticas de linguagem (oralidade, leitura, escrita e análise e reflexão sobre a língua) de Língua Portuguesa.<br><br>2. Como organizar um planejamento a partir de uma *checklist* das etapas, levando em conta a identificação dos objetivos, das evidências de aprendizagem e das etapas da aula.<br><br>3. Planejamento (a partir de um modelo) de uma experiência de aprendizagem ativa, mediada por tecnologia (atividade prática), tendo o aluno como protagonista.<br><br>4. Adaptar o planejamento, levando em conta a personalização das atividades, de acordo com as características dos estudantes.<br><br>5. Fórum com a rotina de pensamento “Bússola”, que sistematiza o que é | **4h** |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | | preciso saber mais sobre o assunto, quais foram as conquistas e quais são os obstáculos para a elaboração de um planejamento que considera o uso de tecnologias digitais no ensino de Língua Portuguesa. | |
| **5. COMPARTILHAR**<br>Utilizar ferramentas digitais para realizar compartilhamento de ideias, práticas e produções e compartilhar os planejamentos elaborados no M4 para avaliação entre pares. | Prática Pedagógica<br>Compartilhamento<br>Comunicação<br>Autoavaliação | Compartilhar informações e materiais, como forma de realizar uma aprendizagem mais colaborativa;<br><br>Utilizar o Padlet como uma ferramenta digital para realizar o compartilhamento de produções e para a comunicação de práticas pedagógicas;<br><br>Compartilhar os planejamentos elaborados no M4 para avaliação entre pares;<br><br>Utilizar a avaliação entre pares como um *feedback* para o planejamento. | 1. Estratégias de avaliação colaborativa entre pares, como a troca de bilhetes para a revisão de textos.<br><br>2. Apresentação do Padlet, como uma uma ferramenta digital colaborativa em que é possível postar materiais e comunicar ideias.<br><br>3. Compartilhamento do planejamento (atividade prática).<br><br>4. Elaboração de um formulário para ser compartilhado com os colegas, a fim de obter uma avaliação do seu planejamento e sugestões para aprimorá-lo. | **2h** |
| **6. APLICAR**<br>Implementar a aula planejada e avaliar os resultados. | Prática Pedagógica<br>Compartilhamento<br>Comunicação<br>Autoavaliação | Reconhecer as rubricas como ferramenta de avaliação em Língua Portuguesa;<br><br>Aplicar em sala de aula a experiência de aprendizagem ativa, mediada por | 1. Uso de rubricas em Língua Portuguesa a partir das habilidades comuns aos anos iniciais, como forma de avaliar as aprendizagens dos estudantes.<br><br>2. Aplicação da aula planejada em sala de | **3h** |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| | | tecnologia, planejada no M4;<br><br>Avaliar os resultados da experiência de aprendizagem em sala de aula;<br><br>Replanejar ou fazer as alterações necessárias no planejamento;<br><br>Comunicar à comunidade escolar a versão final da aula implementada;<br><br>Refletir sobre as aprendizagens obtidas durante o curso. | aula com os estudantes.<br><br>3. Autoavaliação da aula implementada a partir de rubricas que enfatizem os objetivos de Linguagens - Língua Portuguesa alinhados à BNCC e o uso de recursos digitais a favor da aprendizagem.<br><br>4. Reflexão sobre a aula a partir das evidências de aprendizagem e engajamento dos estudantes.<br><br>5. Revisões do planejamento e escrita da versão final.<br><br>6. Postagem do arquivo de planejamento no AVA.<br><br>7. Fórum propondo uma reflexão sobre as aprendizagens em relação ao uso da tecnologia no ensino da Língua Portuguesa. | |