



Mini Cursos 19º CIAED

MC 05



Atelier de Educação Digital

APRESENTAÇÃO

Com a disseminação dos computadores e o surgimento da internet, ampliam-se os horizontes e as possibilidades da educação digital, proporcionando muitas transformações. Na Web, as diferentes mídias integram-se e efetivam-se em conjunto e, assim, surgem as primeiras experiências no contexto da Web 1.0, onde a principal preocupação consistia no conteúdo e na forma como esse era organizado, produzido e disponibilizado para ser “consumido” pelo sujeito. Esse paradigma sofreu mudanças em função da evolução da Web 1.0 para a Web 2.0, tornando-se mais significativo para o usuário, possibilitado, principalmente, pela popularização da banda larga e desenvolvimento de linguagens novas.

Com a Web 2.0 propicia-se o crescimento e o desenvolvimento da comunicação, da interação e da construção do conhecimento. Os softwares deixam de ser especializados e passam a se constituir como serviços e espaços, onde o sujeito pode construir o conteúdo, ser autor, co-autor, produtor e não somente consumidor de um conteúdo pronto. Sob este novo paradigma, surgem novos contextos de aprendizagem: redes sociais, Mundos Digitais Virtuais, games, dispositivos móveis... Considerando tudo isso, professores e pesquisadores tem estudado e trabalhado com estas tecnologias afim de que as soluções apresentadas potencializem as estratégias pedagógicas e, além disso, podem efetivamente tornarem-se espaços de ensino e aprendizagem.

Em meio a tantas possibilidades, surge a “Educação Digital”, compreendendo-se como processos de ensino e de aprendizagem que ocorrem mediados pelo uso de diferentes tecnologias digitais, portanto, uma educação para este tempo histórico e social. Sendo assim, este minicurso tem por objetivos proporcionar um espaço onde a discussão e reflexão juntamente com a experiência de imersão em algumas tecnologias, possibilitem pensar as concepções de tempo/espaço, interação aluno/professor, geração digital, metodologia e mediação pedagógica sob novos paradigmas.

OBJETIVOS

- Analisar de que forma a cibercultura tem desafiado as instituições a repensarem suas práticas;
- Discutir o perfil dos novos sujeitos da aprendizagem (“Nativo Digital”, “Geração Homo Zappiens”, “Geração M”, “Geração Digital”) e a reinvenção da docência;
- Possibilitar o conhecimento de diferentes Tecnologias Digitais - TD bem como o seu uso nos processos de ensino e aprendizagem;
- Decidir quanto à escolha e uso das TD em projetos pedagógicos;

continua...

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Conceitos

Educação Digital;

Cibercultura;

Os processos de ensino e de aprendizagem no contexto da cultura digital;

Os novos sujeitos da aprendizagem ("Nativo Digital", "Geração Homo Zappiens", "Geração M", "Geração Digital");

As Tecnologias Digitais e o perfil docente;

Web 2.0;

Cooperação, colaboração e interação;

Tecnologias

Mídias Sociais

Apresentações: Prezi;

Mapas Conceituais: Cmap Tools

Ambientes imersivos (Second Life);

METODOLOGIA

A metodologia pensada para o curso está fundamentada numa concepção epistemológica interacionista-construtivista-sistêmica, pois entende que a aprendizagem é instigada por situações problematizadoras, desafiadoras, capazes de provocar o desequilíbrio cognitivo dos sujeitos e, através da busca da resolução de problemas concretos, gerar-se a aprendizagem. Essas metodologias possibilitam ao participante um processo de construção do conhecimento a partir de sua necessidade, interesse, curiosidade e atividade, por meio de processos de reflexão, interação e cooperação. Ao final, cada participante deverá elaborar um projeto de aprendizagem demonstrando o entrelaçamento de todos os conhecimentos desenvolvidos ao longo do minicurso.

PROFESSOR



Prof. Me. Ederson Luiz Locatelli

Doutorando e Mestre em Educação e graduado em Filosofia Licenciatura pela Unisinos. Atualmente desenvolve projetos de Educação Continuada a distância, Professor do Núcleo de Formação Docente e dos cursos de Pedagogia, Matemática e Gastronomia. Coordenador da Especialização em Pedagogia Inaciana (ead) e cursos de extensão (ead). Faz parte do GP-Edu - Grupo de Pesquisa em Educação Digital da Unisinos e pesquisa Redes Sociais, Formação de Professores, Tecnologias Digitais, Web 2.0, Mundos Virtuais, Educação a Distância e Design Educacional. Experiência em seleção, capacitação e acompanhamento pedagógico de docentes.