

FORMULÁRIO DE EXTENSÃO

1. IDENTIFICAÇÃO DA ORIGEM

1.1. TÍTULO: Educação na Cultura Digital

1.2. CURSO: Cultura Digital e Letramentos: Ensinando e aprendendo com *Podcasts* e *Card Games* na Educação

1.3. IDENTIFICAÇÃO DO(A) PROFESSOR(A) /PROPONENTE

1.3.1. NOME: Fernando Luís Merízio

Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Educação, linha Educação e Comunicação (em andamento) – UFSC

Especialista em Educação na Cultura Digital (em andamento) – MEC/UFSC

Especialista em Novas Tecnologias na Educação (2012) – ESAB

Graduação em Design (2013) – FURB

1.3.2. TITULAÇÃO: Graduação em Psicologia (2005) – FURB

1.3.3. E-MAIL : fernandomerizio@gmail.com

1.3.4. ENDEREÇO E TELEFONE Rua João Batista Torrezani, 111. Steffen. Brusque/SC. CEP: 88355-210
Tel.: (47) 3355-7220 / (47) 9112-1859

1.3.5. EXPERIÊNCIA ACADÊMICA Coordenador de Tecnologia e Inovação – Secretaria Municipal de Educação de Brusque;
Professor do Curso de Design Gráfico, na UNIFEBE
Coordenador do Núcleo de Tecnologia Municipal (NTM)
Professor de Informática no Centro Municipal de Inclusão Digital (CMID);

Professor de informática no SENAI

1.3. IDENTIFICAÇÃO DO(A) PROFESSOR(A) /PROPONENTE

1.3.1. NOME: Gladis da Silva Vale dos Santos

Especialista em Educação na Cultura Digital (em andamento)

Especialista em Tecnologias na Educação (2010)

Graduação Programa Especial de Formação Pedagógica para Formadores na Educação Profissional (2009)

1.3.2. TITULAÇÃO: Graduação em Pedagogia com Habilitação em Séries Iniciais (2006)

1.3.3. E-MAIL : gladisvsantos@gmail.com

1.3.4. ENDEREÇO E TELEFONE Rua José Munch, 34. São Luiz. Brusque/SC. CEP 88351-235
Tel.: (47) 3351-7791 / (47) 8845-0068

1.3.5. EXPERIÊNCIA ACADÊMICA Professora de Séries Iniciais – E.E.F. Lions Club Comp. Oscar Maluche
Professora do Núcleo de Tecnologia Municipal (NTM)
Professora de Informática no Centro de Inclusão Digital (CMID);
Instrutora dos cursos técnicos no SENAI/SC - Brusque

1.4. COPARTÍCIPIES (PARCEIROS)

Apoio: Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC)

Patrocínio:

2. CARACTERIZAÇÃO DA AÇÃO

2.1. ÁREA TEMÁTICA:

Comunicação

Direitos Humanos e Justiça

Meio Ambiente e Sustentabilidade

Tecnologia e Produção

Trabalho

Inclusão Social

Outra:

Cultura

Educação

Saúde

Negócios e Empreendedorismo

Ética e Cidadania

Responsabilidade Social

2.1. A AÇÃO DE EXTENSÃO ESTÁ PREVISTA NO PROJETO PEDAGÓGICO DO CURSO:

Sim

Não

2.2. ABRANGÊNCIA:

Local Regional Internacional

2.3. CLASSIFICAÇÃO DA AÇÃO:**2.3.1. QUANTO AO PRAZO DE OPERACIONALIZAÇÃO:**

Ocasional Permanente

2.3.2 QUANTO A ESTRUTURAÇÃO DA AÇÃO DESENVOLVIDA:

<input type="checkbox"/> Programa	<input type="checkbox"/> Projeto	<input checked="" type="checkbox"/> Curso	<input type="checkbox"/> Evento	<input type="checkbox"/> Publicações e Outras
		<input type="checkbox"/> De Iniciação <input type="checkbox"/> De Atualização <input checked="" type="checkbox"/> Treinamento e Qualificação Profissional	<input type="checkbox"/> Congresso <input type="checkbox"/> Seminário <input type="checkbox"/> Ciclo de Debates <input type="checkbox"/> Exposição <input type="checkbox"/> Espetáculo <input type="checkbox"/> Evento Esportivo <input type="checkbox"/> Festival <input type="checkbox"/> Campanha <input type="checkbox"/> Palestras <input type="checkbox"/> Outros	<input type="checkbox"/> Livro <input type="checkbox"/> Anais <input type="checkbox"/> Capítulo de Livro <input type="checkbox"/> Artigo <input type="checkbox"/> Comunicação <input type="checkbox"/> Manual <input type="checkbox"/> Jornal <input type="checkbox"/> Revista <input type="checkbox"/> Relatório Técnico <input type="checkbox"/> Produto Audiovisual <input type="checkbox"/> Jogo Educativo <input type="checkbox"/> Aplicativo para Computador <input type="checkbox"/> Produto Artístico <input type="checkbox"/> Outros
<input type="checkbox"/> Prestação de Serviços				

2.4. MODALIDADE:

Presencial Semipresencial Virtual ou a Distância

3. DESCRIÇÃO DA AÇÃO**3.1. JUSTIFICATIVA (descrever):**

A formação docente em tecnologias educacionais, diante das configurações cada vez mais sólidas da cultura digital, é um dos temas fundamentais para a condução dos processos de ensinar e aprender na atualidade. Para a escola, seus mecanismos e seus docentes, é questionado um novo paradigma com relação as demandas de um mundo que vai se tornando cada vez mais digital – e nesse ponto de transição, já anunciado há muito tempo, do analógico para o digital, do centrado para o coletivo, desse saber espalhado e compartilhado, se precisa repensar novas formas para ensinar e aprender, condizentes com as dinâmicas digitais e com as transformações dos modos como as pessoas se conectam com a informação, consomem e produzem conteúdos, interagem com esses meios e com as demais pessoas. Essa complexa estrutura pergunta aos professores sobre novas formas de ensinar e aprender, e a resposta está em pensar sobre como as pessoas interagem e dialogam mediatizadas pelos elementos da cultura digital.

Um desses pontos é certamente a cultura dos jogos, e dos jogos digitais. Dessa forma, ao professor, apropriar-se desses elementos por meio de novos letramentos, principalmente

da área do design de jogos, é certamente aprender uma nova linguagem, a qual os estudantes da cultura digital já estão falando há um bom tempo.

As narrativas digitais também se destacam na formação de professores como forma de abordar a importância da autoria, e como meio de letramento digital em um contexto de aprendizagem.

Além de incentivar os professores a serem autores, as narrativas digitais se tornam uma prática pedagógica que possibilita descrever suas próprias experiências e narrar episódios de suas aulas, conduzindo-os a reflexões, reconstruções e troca de experiências que contribuem para o desenvolvimento pessoal e profissional. Além disso, se torna um instrumento mediador na formação e avanço do letramento digital.

O *podcast* é um recurso tecnológico que pode ser facilmente utilizado para as narrativas digitais, pois está presente na web onde já é usado nas duas vias educacionais: a do professor, na preparação de material de apoio para as suas aulas; e do aluno, possibilitando o seu envolvimento na produção de conteúdo. Além disso, não requer equipamentos sofisticados e o processo de gravação, edição e publicação é relativamente simples.

Diante das possibilidades desta tecnologia no âmbito educacional, o *podcast* pode ser uma importante ferramenta para a criação de narrativas digitais, promovendo a aprendizagem e a autoria, onde o professor tem o papel ativo na construção do saber, deixando de ser um mero receptor de informações para tornar-se um autor/produtor de conhecimento.

Dessa forma, esse projeto tem sua importância na tentativa de aproximar professores das possibilidades do uso das tecnologias no âmbito educacional: por meio da linguagem dos jogos, presentes na cultura digital, possibilitando a eles, além de reflexão crítica sobre isso, eventos de letramento onde possam aplicar com seus estudantes dinâmicas de produção de *card games* que sirvam a propostas pedagógicas, e da mesma forma, por meio do uso do *podcast* como importante ferramenta para a criação de narrativas digitais.

* É importante esclarecer também que este curso de extensão é parte das atividades dos professores ministrantes, para o desenvolvimento dos respectivos Trabalhos de Conclusão de Curso (TCC), para o Curso de Especialização em Educação na Cultura Digital (MEC/UFSC), do qual são acadêmicos. Dessa forma, esse curso também se relaciona a um projeto de investigação científica acerca dos temas abordados, respeitando devidamente o consentimento dos cursistas em participarem ou não dessa pesquisa.

3.2. PALAVRAS-CHAVE:

1) Cultura Digital 2) Formação de professores 3) Podcasts 4) Card Games

3.3. OBJETIVO GERAL:

Apresentar, por meio de eventos de letramentos, as possibilidades da utilização de *Podcasts* como ferramenta para a produção de narrativas digitais e *Card Games* (jogos de cartas) para os processos de ensinar e aprender, contribuindo para a formação docente a partir do design de jogos, como ferramenta para o desenvolvimento dessa dinâmica em sala de aula.

3.4. OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- a) Dialogar criticamente com os professores sobre o papel das tecnologias educacionais, dos Podcasts e dos Jogos nos processos de ensinar e aprender;
- b) Conhecer os Card Games (jogos de cartas) como ferramentas possíveis de serem utilizadas com perspectivas pedagógicas;
- c) Conhecer os elementos básicos que compõem o design de jogos;
- d) Desenvolver um card game, por meio de oficinas em design de jogos, que possa ser utilizado em sua atuação pedagógica.
- e) Conhecer conceitos e características da narrativa digital e suas potencialidades no uso das tecnologias de informação e comunicação;
- f) Conhecer a produção e publicação de áudio como um recurso que possibilita contribuir para os processos de letramento na cultura digital e criação de conteúdos em autoria digital por meio de narrativas;
- g) Incentivar professores para a autoria produzindo narrativas digitais em áudio e compartilhando os mesmos com a comunidade escolar.
- h) Conhecer o conceito, edição e conversão de podcasts;
- i) Elaborar um podcast desde a criação do roteiro até a finalização do áudio.

3.5. PÚBLICO ALVO:	Professores da Rede Municipal e Estadual de Educação do município, e/ou municípios vizinhos. Acadêmicos(as) do curso de Pedagogia da UNIFEBE; Acadêmicos(as) de cursos de Licenciatura.
---------------------------	---

3.5.1. NÚMERO MÍNIMO DE PARTICIPANTES:	Determinado pela Instituição
---	------------------------------

3.5.2. NÚMERO MÁXIMO DE PARTICIPANTES:	Determinado pela Instituição
---	------------------------------

3.5.3 PRÉ-REQUISITOS:	Conhecimentos gerais no uso do computador e internet; conta de e-mail no serviço do Google (Gmail), que poderá ser criada no início do curso.
------------------------------	---

3.6. PERÍODO, CARGA HORÁRIA E LOCAL DE REALIZAÇÃO

3.6.1. DATA DE INÍCIO:	07/05/2016
-------------------------------	------------

3.6.2. DATA DE TÉRMINO:	30/07/2016
--------------------------------	------------

3.6.3. CARGA HORÁRIA TOTAL:	30h/a 7 encontros presenciais = 21h/a (aos sábados) das 8:30 às 11:30 9h/a a distância
------------------------------------	--

3.6.4. LOCAL:	UNIFEBE – Laboratórios de Informática
----------------------	---------------------------------------

3.9. METODOLOGIA:

- Apresentação das temáticas de forma expositiva-dialogada
- Atividades práticas, de experimentação com *Podcasts* e *Card Games*
- Leituras de artigos
- Suporte de ambiente virtual para desenvolvimento das atividades a distância

Atividades práticas:

- Desenvolvimento de Podcast
- Desenvolvimento de Card Game

3.10. CRONOGRAMA:

1. **Cultura Digital**
A Escola e a cultura digital. Cultura Digital de estudantes e professores. Reflexões acerca dos usos das tecnologias na educação
2. **Podcasts na Educação**
Possibilidades pedagógicas
Principais funcionalidades do software Audacity
Produção de podcast
3. **Card Games na Educação**
Possibilidades pedagógicas
Utilização de softwares de edição de Apresentações e edição básica de imagens
Produção de *Card Game*

3.11. MATERIAIS E EQUIPAMENTOS NECESSÁRIOS:

	Computadores com acesso à internet (1 computador por cursista)
	Software de Edição de Apresentações (MS Office – Power Point / Libreoffice Impress / Google Drive - Apresentação)
	Photo Filtre – Software gratuito para edição de imagens (Disponível aqui: http://www.baixaki.com.br/download/photofiltre.htm)
	Audacity - Software gratuito para edição de áudios (Disponível aqui: http://www.baixaki.com.br/download/audacity.htm)

3.12. CERTIFICAÇÃO:

Possibilidade de emissão de Certificado pela UFSC, em parceria com a UNIFEBE.

3.13. INSTRUMENTO DE AVALIAÇÃO:

- Questionário de pesquisa
- Questionário avaliativo da oficina

3.14. REFERÊNCIAS

- BOBANY, Arthur. **Videogame Arte**. Teresópolis, RJ: Novas Idéias, 2008.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. Tradução: João Paulo Monteiro. 6ª Ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.
- McGONIGAL, Jane. **A realidade em jogo**. Tradução: Eduardo Rieche. Rio de Janeiro: BestSeller, 2012.
- SCHELL, Jesse. **A arte de game design**: o livro original. Tradução: Edson Furmankiewicz. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.
- SCHUYTEMA, Paul. **Design de Games**: uma abordagem prática. Tradução: Cláudia Mello Belhassof. São Paulo: Cengage Learning, 2008.

07/05 - 21/05 – 04/06 – 18/06 – 02/07 – 16/07 – 30/07