



**O DESENVOLVIMENTO  
DE COMPETÊNCIAS  
DIGITAIS PARA O USO  
DE RECURSOS  
DIGITAIS NO ENSINO  
DE PRODUÇÃO DE  
TEXTOS NO ENSINO  
FUNDAMENTAL**

**Faine Protas Modernel**

**Raymundo Carlos Machado  
Ferreira Filho**



**PPGCITED**

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS  
E TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO



**INSTITUTO FEDERAL**

Sul-rio-grandense

Câmpus

Pelotas - Visconde da Graça

## Autores

**Faine Protas Modernel**

**Raymundo Carlos Machado Ferreira Filho**

## Design

**Equipe Proedu**



Esta obra está licenciada com uma Licença *Creative Commons* Atribuição-  
Não Comercial 4.0 Internacional

Este template é uma cooperação entre Proedu ([proedu.rnp.br](http://proedu.rnp.br)) e PPGCITED

**INSTITUTO FEDERAL SUL-RIO-GRANDENSE  
CAMPUS PELOTAS VISCONDE DA GRAÇA**

Este produto é parte integrante da dissertação de mestrado intitulada: O DESENVOLVIMENTO DE COMPETÊNCIAS DIGITAIS PARA O ENSINO DE PRODUÇÃO DE TEXTOS NO ENSINO FUNDAMENTAL, produzida Faine Protas Modernel, apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciências e Tecnologias na Educação, sob orientação do professor Dr. Raymundo Carlos Machado Ferreira Filho.

Me. Faine Protas Modernel

Prof. Dr. Raymundo Carlos Machado Ferreira Filho

M689d Modernel, Faine Protas  
O desenvolvimento de competências digitais para o uso de Recursos  
Digitais no Ensino de Produção de Textos no Ensino Fundamental/  
Faine Protas Modernel, Raymundo Carlos Machado Ferreira Filho.  
– 2024.  
28 f. : il.

Produto educacional (Mestrado) – Instituto Federal Sul-Rio-  
Grandense, Câmpus Pelotas Visconde da Graça, Programa de Pós -  
graduação em Ciências e Tecnologias da Educação, 2024.

1. Tecnologias na educação. 2. Produção textual. 3. Ensino  
fundamental. 4. Método de ensino. 5. Competências digitais. I. Ferreira  
Filho, Raymundo Carlos Machado (aut.). II. Título.

CDU: 378.046-021.68:808.1

Catálogo na fonte elaborada pelo Bibliotecário  
Vitor Gonçalves Dias CRB 10/1938  
Câmpus Pelotas Visconde da Graça

## Índice de Figuras

Figura 1: Grupo de competências e modelo de progressão de proficiência.....	10
Figura 2: página inicial da plataforma PlaforEDU.....	13
Figura 3: Itinerários formativos.....	14
Figura 4: Tela com descrição do Itinerário Docente.....	14
Figura 5: Trilhas formativas.....	15
Figura 6: trilha da competência Ensino.....	15
Figura 7: área onde o usuário deve clicar para ver detalhes de um curso.....	16
Figura 8: painel com informações do curso.....	17
Figura 9: sugestões de cursos.....	19
Figura 10: informações do curso.....	20
Figura 11: inscrição para o curso.....	20
Figura 12: sugestões de trilha.....	21
Figura 13: sugestões de cursos.....	22
Figura 14: descrição do curso.....	22
Figura 15: inscrição para o curso.....	23

## Sumário

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>6</b>
<b>2</b>	<b>O QUE É O DIGCOMPEDU? .....</b>	<b>8</b>
<b>3</b>	<b>O QUE É A PLAFOREDU? .....</b>	<b>11</b>
<b>4</b>	<b>COMO SE CAPACITAR ATRAVÉS DA PLAFOREDU? .....</b>	<b>13</b>
<b>5</b>	<b>SUGESTÕES DE CURSOS .....</b>	<b>18</b>
<b>6</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>24</b>
<b>7</b>	<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>27</b>

# 1 Introdução

Este guia foi construído com o objetivo de apontar caminhos para que professores de Língua Portuguesa da Educação Básica, que desejem trabalhar com mídias digitais nas suas aulas de produção textual, possam se qualificar e melhorar a proficiência em competências digitais de forma gratuita em instituições de ensino públicas federais. Desse modo, pensa-se que, o ato de escrever, de dominar a língua culta, para alguns é fácil e agradável, entretanto, para outros pode representar um desafio árduo. Essa dicotomia sinaliza a problemática central da expressão escrita, notadamente entre estudantes, os quais frequentemente demonstram lacunas nessa competência, lacunas essas passíveis de refinamento e aprimoramento.

Isso porque, por meio da escrita pode-se refletir, organizar ideias e comunicá-las com mais clareza, o que é essencial tanto no trabalho como na vida pessoal. Além disso, o processo de escrever é também uma forma de autoconhecimento, por meio da exploração, compreensão e expressão das formas de pensar e sentir.

No entanto, são vários os fatores que levam os alunos ao insucesso e a falta de interesse em atividades que envolvem a escrita. Podendo-se citar alguns desses fatores: a falta de prática e hábito em ler e escrever, a negligência de alguns educadores em incorporar a produção textual nas disciplinas de Língua Portuguesa, entre outros elementos.

Diante dessas dificuldades observadas na expressão escrita dos estudantes do ensino fundamental, emerge a necessidade premente de uma investigação aprofundada sobre esse desafio educacional, frequentemente enfrentado por docentes de Língua Portuguesa. A questão central não reside apenas na identificação dessas lacunas, mas na formulação de estratégias pedagógicas inovadoras que possam mitigar essas dificuldades, estimulando, através do audiovisual, a produção de textos opinativos-argumentativos de maior qualidade.

Neste contexto, a adoção das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) na disciplina de Língua Portuguesa, mais precisamente nas aulas de produção textual, apresenta-se como uma via promissora para não apenas

engajar os alunos em práticas de escrita mais significativas, mas também para enriquecer o processo de aprendizagem através da exploração de novos meios digitais. Considerando a ubiquidade do acesso à internet entre o público jovem, as TIC's oferecem uma oportunidade única de transformar o espaço educacional, promovendo um ambiente de aprendizado mais interativo e colaborativo que transcende os limites tradicionais da sala de aula e fomenta um diálogo enriquecedor entre educadores e educandos.

Aqui, portanto, propõe-se o desenvolvimento de uma trilha formativa destinada a aprimorar as competências digitais dos docentes, com ênfase especial nas aulas de produção textual dentro do currículo de Língua Portuguesa. Este percurso formativo, fundamentado no Quadro Europeu de Competências Digitais para Educadores (DIGICOMPEDU, 2024), visa dotar os professores das habilidades necessárias para incorporar as TIC's em suas metodologias de ensino, potencializando assim a aprendizagem dos estudantes e contribuindo para a sua formação como cidadãos digitais competentes. Este produto educacional, concebido como o resultado desta investigação, espera não somente enriquecer a prática pedagógica dos educadores, mas também inspirar uma transformação positiva no ensino de Língua Portuguesa e na produção textual no ensino fundamental.

## 2 O que é o DigCompEdu?

O DigCompEdu é um quadro europeu desenvolvido para orientar e melhorar a competência digital dos educadores. Ele define as competências digitais específicas que os educadores precisam desenvolver para integrar efetivamente a tecnologia digital no ensino e na aprendizagem. O quadro é composto por seis áreas principais que abrangem desde o engajamento profissional até a promoção da competência digital dos alunos.

Essas áreas incluem:

- **Envolvimento profissional:** Foca no desenvolvimento contínuo da competência digital dos educadores, bem como na colaboração e prática reflexiva.
- **Recursos digitais:** Trata da seleção, modificação e criação de recursos digitais adequados para o contexto de ensino.
- **Ensino e aprendizagem:** Envolve a implementação de tecnologias digitais para planejar, orquestrar e apoiar o processo de ensino e aprendizagem.
- **Avaliação:** Inclui o uso de tecnologias para realizar avaliações formativas e somativas, fornecer feedback e adaptar as estratégias de ensino.
- **Capacitação dos alunos:** Promove a autonomia dos alunos, encorajando-os a utilizar e criar conteúdos digitais de forma responsável.
- **Promoção da competência digital dos alunos:** Capacita os alunos para usar tecnologias digitais de forma crítica e criativa, protegendo-se online e respeitando direitos autorais.

O DigCompEdu não só estabelece essas áreas, mas também fornece um modelo de progressão que permite aos educadores avaliar seu nível de competência digital e desenvolver ainda mais suas habilidades ao longo do tempo, estabelecido pelos níveis de proficiência para cada competência.

Os níveis de proficiência do DigCompEdu são organizados em seis níveis que permitem aos professores avaliar e desenvolver suas competências digitais progressivamente. Esses níveis são:

A1 - **Explorador Novato**: Educadores que estão começando a explorar as oportunidades digitais, aprendendo a utilizar tecnologias digitais básicas em seu trabalho.

A2 - **Explorador**: Professores que têm alguma experiência com tecnologias digitais e estão começando a usá-las de maneira mais consistente em suas práticas.

B1 - **Integrador**: Professores que integram tecnologias digitais em suas práticas regulares de ensino, utilizando-as de maneira eficaz para melhorar o processo de aprendizagem.

B2 - **Especialista**: Professores que são proficientes no uso de tecnologias digitais, experimentando novas ferramentas e métodos para melhorar a eficácia pedagógica.

C1 - **Líder**: Professores que não só utilizam as tecnologias digitais de forma eficaz, mas também lideram iniciativas e apoiam outros professores no desenvolvimento de suas competências digitais.

C2 - **Pioneiro**: Professores inovadores que estão na vanguarda da integração das tecnologias digitais, criando novas abordagens e liderando mudanças significativas na prática educacional digital.

Esses níveis oferecem um modelo de progressão para que os professores possam avaliar sua posição atual e traçar um caminho para melhorar suas competências digitais.



### 3 O que é a PlaforEDU?

A PlaforEdu é uma plataforma que utiliza o DigCompEdu como base para a estruturação de uma parte das trilhas formativas para o desenvolvimento de proficiência em competências digitais para professores. Essa plataforma foi desenvolvida pela Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica (SETEC) do Ministério da Educação (MEC) dentro de um programa de capacitação e qualificação de profissionais no ambiente Web, na esfera federal, a princípio para qualificar o serviço público, mas não exclusivamente para este público. Assim sendo, quem deseja qualificação digital, a PlaforEdu oferece cursos que estão disponíveis em várias instituições de ensino brasileiras de forma aberta.

A PlaforEdu é um ambiente virtual que integra o Plano de Formação Continuada dos Servidores da Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica (Plafor), um espaço com cursos e treinamentos que visam potencializar a atuação profissional dos servidores. Desse modo, pode-se encontrar capacitações com a finalidade de potencializar sua atuação na Educação Profissional e Tecnológica, no âmbito da Rede Federal de Educação Profissional, Científica e Tecnológica (RFEPCT).

A PlaforEDU é uma plataforma que disponibiliza vários cursos online para o desenvolvimento de competências digitais organizados por meio de trilhas formativas. Assim, o cidadão pode acessar as trilhas para cada competência de acordo com seu interesse ou por recomendação para seu perfil profissional e ter acesso a todos os cursos relacionados ao que deseja. (PlaforEdu, 2016)

Assim sendo, a partir da pesquisa realizada com os professores de Língua Portuguesa da cidade de São José do Norte, pode-se constatar que, em geral, a proficiência em competências digitais deles, para esta amostra e recorte de professores de Educação Básica, nesta região, se mostrou relativamente baixa. Em relação a esta avaliação da proficiência digital dos profissionais de Língua Portuguesa, os resultados obtidos por meio do questionário SELFIE revelaram que todos os professores, embora com pontuação diferente, estavam no espectro do nível **B2 – Especialistas**. Embora isso indique que eles possuem um conhecimento intermediário sobre o uso de tecnologias, ainda há uma necessidade clara de capacitação adicional, especialmente no que diz respeito

à criação de conteúdos e ao uso de tecnologias para avaliação e promoção de atividades mais interativas em sala de aula.

Por esse motivo, elaborou-se este guia com o objetivo de servir de base para melhoria da proficiência em competências digitais para sala de aula, promovendo não só a capacitação desses professores como também disseminar e promover a mudança para a cultura digital em que vivemos no mundo contemporâneo. Em última instância, espera-se contribuir no aprimoramento profissional dos professores da Educação Básica, em especial os de Língua Portuguesa que trabalham com ensino de redação e textos opinativos argumentativos e a melhoria da proficiência em competências digitais deles, proporcionando ou indicando caminhos para sua formação continuada e auxiliando-os a encontrar os caminhos para se prepararem para os desafios do mundo contemporâneo.

## 4 Como se capacitar através da PlaforEDU?

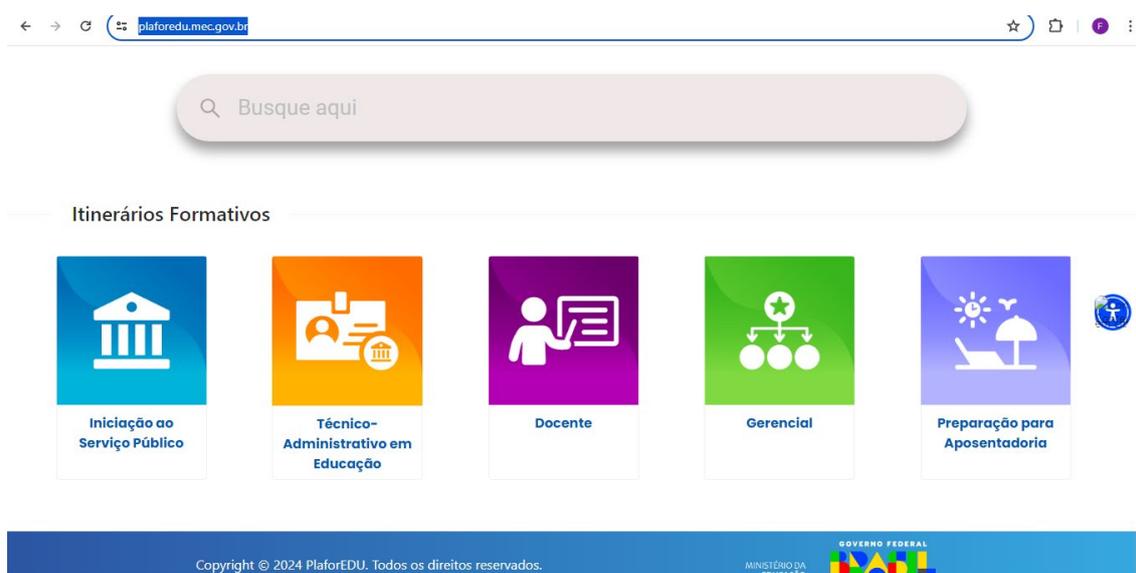
O acesso a essa plataforma pode ser feito [clikando aqui](#). Ao acessar a Plataforma pelo link, abre a página inicial que pode ser visualizada na Figura 2.

Figura 2: página inicial da plataforma PlaforEDU



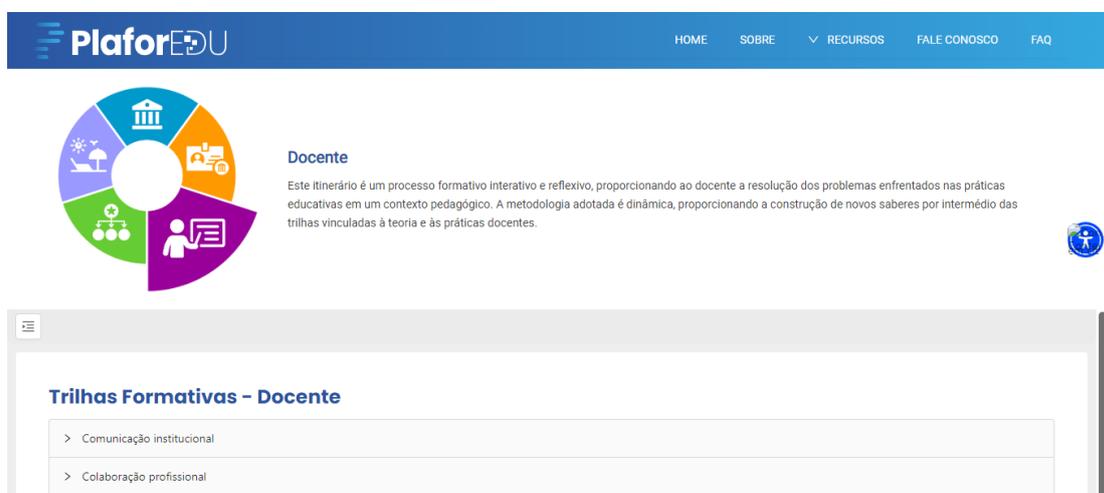
Logo abaixo, na mesma página inicial, tem-se os itinerários formativos, em que a pessoa, no caso o professor pode clicar na área do seu interesse, que seria o terceiro ícone, da esquerda para a direita – Docente, conforme pode ser visto na Figura 3:

Figura 3: Itinerários formativos



Clicando na área do Docente abre-se uma segunda janela em que há uma explicação sobre o que é o contexto deste Itinerário:

Figura 4: Tela com descrição do Itinerário Docente



Abaixo do descritor com o contexto do Itinerário Docente há sugestões de 28 trilhas formativas. Na Figura 5 pode-se observar as primeiras 12 trilhas listadas para este Itinerário. O ponto de partida de cada trilha é o nome de uma competência. Ao se clicar no nome de uma competência se expande o item, e aparece uma sequência de indicações de cursos que formam a trilha para o desenvolvimento de proficiência daquela competência.

Figura 5: Trilhas formativas

### Trilhas Formativas – Docente

> Comunicação institucional
> Colaboração profissional
> Prática reflexiva
> Desenvolvimento Profissional Contínuo (DPC) digital
> Seleção
> Criação e modificação
> Gestão, proteção e partilha
> Ensino
> Orientação
> Aprendizagem colaborativa
> Aprendizagem autorregulada
> Estratégias de avaliação

Figura 6: trilha da competência Ensino

BRASIL

Simplifique! Participe Acesso à informação Legislação Canais

PlaforEdu HOME SOBRE RECURSOS FALE CONOSCO FAQ

**Docente**

Este itinerário é um processo formativo interativo e reflexivo, proporcionando ao docente a resolução dos problemas enfrentados nas práticas educativas em um contexto pedagógico. A metodologia adotada é dinâmica, proporcionando a construção de novos saberes por intermédio das trilhas vinculadas à teoria e às práticas docentes.

Ensino

**Gamificação no Moodle**  
 Ordem: 1  
 Instituição: IFES  
 Categorias de competência: Ensino e aprendizagem  
 Competências: Ensino  
 Carga horária: 50H

**Realidade Virtual como apoio ao ensino**  
 Ordem: 2  
 Instituição: IFES  
 Categorias de competência: Ensino e aprendizagem  
 Competências: Ensino  
 Carga horária: 20H

A trilha mostra uma sequência de cursos ordenados que constituem o percurso de formação sugerido pela plataforma. Contudo, não é obrigatório que o usuário siga a sequência sugerida tampouco curse todas as capacitações disponibilizadas na trilha.

Portanto, as trilhas são constituídas de listas ordenadas de cursos (Figura 6) onde cada linha da lista contém o nome do curso, o ordenamento ou posição do curso na sequência da trilha, a instituição ofertante e certificadora do curso, a categoria ou grupo à qual a competência faz parte e a competência em si à qual o curso está vinculado.

Para acessar um curso da trilha, o usuário deve inicialmente clicar na linha onde são mostradas as informações que foram descritas no parágrafo anterior, conforme destacado na Figura 7.

Figura 7: área onde o usuário deve clicar para ver detalhes de um curso

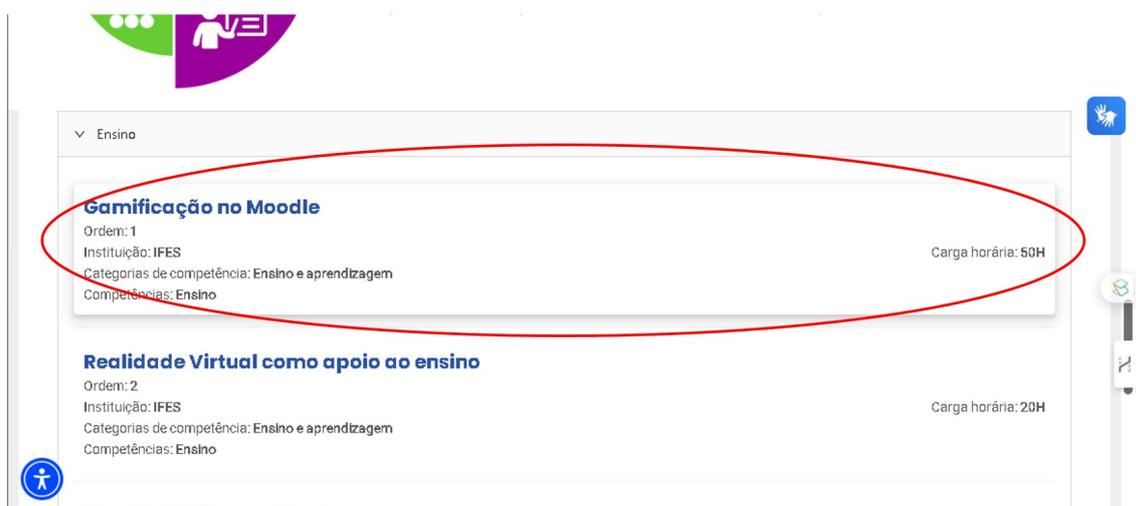


Figura 8: painel com informações do curso

The screenshot shows the PlaforEdu website interface. A modal window titled "Gamificação no Moodle" is open, displaying the following course details:

Descrição	O curso visa orientar professores e demais profissionais da educação interessados a compreender e implementar algumas formas e técnicas de gamificar um curso em um ambiente virtual de aprendizagem.
Carga Horária	50
Instituição Certificadora	IFES
Link	<a href="https://mooc.cefor.ifes.edu.br/moodle/mod/page/view.php?id=30510">https://mooc.cefor.ifes.edu.br/moodle/mod/page/view.php?id=30510</a>

The background shows a course list under the "Ensino" category. The first course is "Gamificação no Moodle" (Order: 1, Institution: IFES, Category: Ensino e aprendizagem, Competency: Ensino) with a 50H load. The second course is "Realidade Virtual como apoio ao ensino" (Order: 2, Institution: IFES, Category: Ensino e aprendizagem, Competency: Ensino) with a 20H load.

A Figura 8 mostra as informações do curso, sendo elas, a descrição, a carga horária, a instituição certificadora e o link para acessar o curso. Ao clicar no link o usuário é levado para a página do curso na instituição certificadora.

Na página do curso o usuário deve seguir as instruções de cadastro da respectiva plataforma da instituição certificadora, se matricular no curso e iniciar os estudos.

## 5 Sugestões de cursos

Como já citado anteriormente, há uma necessidade clara de capacitação adicional, aos professores participantes da pesquisa, de acordo com o que foi revelado, através da aplicação do questionário Selfie. Especialmente no que diz respeito à criação de conteúdos e ao uso de tecnologias para avaliação e promoção de atividades mais interativas em sala de aula. Assim sendo, mostra-se aqui, 2 sugestões específicas de trilhas, no que tange a adquirir habilidades nas duas áreas em que foram notadas necessidades de aprimoramento. As sugestões são as que seguem: ao clicar na área docente, como já foi mostrado aqui, pode-se acessar várias trilhas, entretanto 2 trilhas, especificamente, estão associados diretamente às demandas citadas anteriormente: aprendizagem autorregulada e Criação de conteúdo digital.

Na primeira trilha, denominada aprendizagem autorregulada, tem-se 11 cursos, porém somente 6 deles estão associados a duas das competências, elencadas no questionário Selfie, aplicado aos professores durante a pesquisa. Tais competências denotam ser adquiridas e/ou aprimoradas pelos educadores, as quais são: Ensinar com tecnologias digitais e criação e modificação de recursos digitais. Assim, essas competências podem ser adquiridas através dos seguinte cursos:

Figura 9: sugestões de cursos

<p><b>Videoaula: da concepção à postagem</b></p> <p>Instituição: Instituto Federal do Mato Grosso do Sul  Cursos equivalentes: 2  Competências: Seleção   Criação e modificação   Ensino   Orientação   Criação de conteúdo digital</p>	Carga horária: 60H
<p><b>Como Produzir Videoaulas</b></p> <p>Instituição: Universidade Estadual do Maranhão  Cursos equivalentes: 2  Competências: Criação e modificação</p>	Carga horária: 25H
<p><b>Produção de Videoaula</b></p> <p>Instituição: Instituto Federal do Rio de Janeiro  Cursos equivalentes: 2  Competências: Criação de conteúdo digital   Criação e modificação   Aprendizagem Autorregulada</p>	Carga horária: 40H
<p><b>Produção de Videoaulas com Celulares</b></p> <p>Instituição: Universidade Federal de São Carlos  Cursos equivalentes: 6  Competências: Criação e modificação   Criação de conteúdo digital</p>	Carga horária: 20H
<p><b>Edição de Videoaulas</b></p> <p>Instituição: Instituto Federal do Rio de Janeiro  Cursos equivalentes: 2  Competências: Aprendizagem autorregulada</p>	Carga horária: 40H
<p><b>Ferramenta para Gravação de Videoaulas</b></p> <p>Instituição: Instituto Federal do Espírito Santo  Competências: Criação de conteúdo digital   Criação e alteração</p>	Carga horária: 5H

Nessa trilha: Aprendizagem autorregulada, temos como sugestão, os seguintes cursos: Videoaula: da concepção à postagem; Como produzir vídeo aulas; Produção de videoaulas; Produção de videoaulas com celulares; Edição de videoaulas e Ferramenta para gravação de videoaulas. Clicando em quaisquer desses cursos, abre-se uma aba em que estão dispostos as informações detalhas de cada um dos cursos, tais como: a Instituição que oferta, carga horária e a descrição dos conteúdos trabalhados em cada um deles. Como mostra a figura abaixo:

Figura 10: informações do curso

The image shows a screenshot of a web application interface. On the left, there is a sidebar with several course categories: 'Criação de Cursos MOOC', 'Cursos Online Abertos e Massivos: t...', and 'Videoaula: da concepção à postagem'. The main content area displays details for the selected course, 'Videoaula: da concepção à postagem'. The details include a description, a load (60 hours), and a list of certifying institutions, with the Instituto Federal do Mato Grosso do Sul highlighted. A link is provided for registration: [https://cursoslivres.ifms.edu.br/course/search.php?areaids=core\\_course-course&q=Videoaula+-+Da+concep%C3%A7%C3%A3o+%C3%A0+postagem](https://cursoslivres.ifms.edu.br/course/search.php?areaids=core_course-course&q=Videoaula+-+Da+concep%C3%A7%C3%A3o+%C3%A0+postagem). On the right side of the main content area, there is a vertical list of course loads: 20H, 30H, 60H, and 25H.

Caso o professor tenha o interesse em realizar o curso é só dar prosseguimento, clicando no link que é disponibilizado ao abrir o curso desejado, como está exposto na figura acima e assim inscrever-se:

Figura 11: inscrição para o curso

The image shows a screenshot of a registration page for the course 'Videoaula: da concepção à postagem - Turma 2024.2'. The page header includes the logo of the Instituto Federal do Mato Grosso do Sul. The course title is 'Videoaula: da concepção à postagem - Turma 2024.2'. The content area provides the following information:
 

- Conteúdo:** Passo-a-passo da criação de videoaula usando a linguagem audiovisual; Conceitos da aprendizagem multimídia para criação do conteúdo e conhecimento técnico para a produção, gravação e edição da videoaula.
- Carga-horária:** 60 horas
- Público-alvo:** Docentes, profissionais atuantes na Educação a Distância e público em geral.
- Conclusão do curso:** Até 20 de dezembro de 2024
- Prazo mínimo para a obtenção do certificado:** 12 dias a partir da inscrição

Ao realizar o (s) curso (s), o professor, portanto, terá se capacitado naquela área onde suas competências digitais ainda precisavam ser aprimoradas.

A segunda trilha sugerida é criação de conteúdos digitais, como mostra a figura abaixo:

Figura 12: sugestões de trilha

<p>&gt; <b>Criação de conteúdo digital - Docente</b></p> <p>Incorporar atividades, tarefas e avaliações de aprendizagem que exigem que os alunos se expressem por meio de meios digitais, modifiquem e criem conteúdo digital em diferentes formatos. Ensinar aos alunos como os direitos de autor e as licenças se aplicam ao conteúdo digital, como referenciar fontes e conceder licenças.</p>
<p>&gt; <b>Criação e alteração - Docente</b></p> <p>Modificar e desenvolver recursos existentes com licença aberta e outros recursos onde tal for permitido. Criar ou cocriar novos recursos educativos digitais. Ter em consideração o objetivo específico de aprendizagem, o contexto, a abordagem pedagógica e o grupo de aprendizes, ao selecionar recursos digitais e planejar a sua utilização.</p>
<p>&gt; <b>Desenvolvimento Profissional Contínuo (DPC) digital - Docente</b></p> <p>Usar fontes e recursos digitais para desenvolvimento profissional contínuo.</p>
<p>&gt; <b>Diferenciação e personalização - Docente</b></p> <p>Usar tecnologias digitais para atender às diversas necessidades de aprendizagem dos alunos, permitindo que estes progridam a diferentes níveis e velocidades e sigam caminhos e objetivos de aprendizagem individuais.</p>
<p>&gt; <b>Ensino - Docente</b></p> <p>Planejar e implementar dispositivos e recursos digitais no processo de ensino, de modo a melhorar a eficácia das intervenções pedagógicas. Gerir e orquestrar desenvolver estratégias de ensino digital. Experimentar e desenvolver novos formatos e métodos pedagógicos para o ensino.</p>

Nesta trilha é possível acessar 24 cursos, porém aqui sugere-se 3 deles: Produzindo podcast para utilização em sala de aula; Youtube e suas potencialidades como ferramenta educacional e Realidade virtual como apoio ao ensino, visto que estão associados a quatro das competências, elencadas no questionário Selfie, aplicado aos professores durante a pesquisa. Tais competências denotam ser adquiridas e/ou aprimoradas pelos educadores, as quais são: Selecionar recursos digitais, ensinar com tecnologias digitais, criação e modificação de recursos digitais e envolver os aprendentes nas suas práticas digitais. Assim, essas competências podem ser adquiridas através dos seguinte cursos:

Figura 13: sugestões de cursos

<p><b>Produzindo podcast para utilização em sala de aula</b></p> <p>Instituição: Universidade Federal de São Carlos</p> <p>Competências: Criação e modificação   Criação de conteúdo digital</p>	Carga horária: 18H
<p><b>YouTube e suas potencialidades como ferramenta educacional</b></p> <p>Instituição: Universidade Federal de São Carlos</p> <p>Cursos equivalentes: 1</p> <p>Competências: Criação e modificação   Criação de conteúdo digital</p>	Carga horária: 10H

O passo a passo, para a realização dos cursos é o mesmo, como já foi indicado na primeira trilha: Clicando em quaisquer desses cursos, abre-se uma aba em que estão dispostos as informações detalhas de cada um dos cursos, tais como: a Instituição que oferta, carga horária e a descrição dos conteúdos trabalhados em cada um deles. Como mostra a figura abaixo, tem-se como exemplo o curso: Produzindo podcast para utilização em sala de aula.

Figura 14: descrição do curso

Produzindo podcast para utilização em sala de aula ×

---

**Descrição**

Este curso propõe indicar ferramentas básicas para a criação e utilização de podcast em sala de aula.

---

**Carga Horária**

18

---

**Instituições Certificadoras**

Universidade Federal de São Carlos

**Link:** [https://cursos.poca.ufscar.br/course/search.php?areaids=core\\_course-course&q=Produzindo+podcast+para+utiliza%C3%A7%C3%A3o+em+sala+de+aula](https://cursos.poca.ufscar.br/course/search.php?areaids=core_course-course&q=Produzindo+podcast+para+utiliza%C3%A7%C3%A3o+em+sala+de+aula)

---

**Cursos equivalentes**

Caso, a pessoa tenha interesse em realizar o curso, é só clicar no link disponibilizado, como mostra a figura anterior, e realizar a inscrição. Ao clicar no link, abre a seguinte janela:

Figura 15: inscrição para o curso



**Tecnologias na Educação**

## Produzindo podcast para utilização em sala de aula

Educação; Material didático; Podcast.

Carga horária: 18h

Ao realizar o (s) curso (s), o professor, portanto, terá se capacitado naquela área onde suas competências digitais ainda precisam ser aprimoradas.

## 6 Considerações Finais

O público alvo deste guia são professores de Língua Portuguesa da Educação Básica, que desejem trabalhar com mídias digitais nas suas aulas de produção textual, e que possam se qualificar e melhorar a sua proficiência em competências digitais de forma gratuita em instituições de ensino públicas federais. Como o escopo está circunscrito ao processo mapeado a partir das estratégias pedagógicas de sala de aula da professora Faine, este Guia sugere as trilhas das competências relacionadas as tarefas executadas em sala de aula e descritas na dissertação que deu origem a este Produto.

Portanto, como sugestão para você, professora ou professor de produção textual dos anos finais do Ensino Fundamental, busque as seguintes trilhas na PlaforEdu:

- **Seleção:** Professores devem ser capazes de identificar, avaliar e selecionar recursos digitais (como vídeos, podcasts, artigos online) que sejam relevantes e adequados ao contexto de ensino de produção textual. A escolha de mídias que provocam reflexões críticas e estimulam discussões pode ser um ponto de partida importante para desenvolver o senso crítico dos alunos.
- **Criação e Modificação:** Além de selecionar recursos, é fundamental que os professores desenvolvam a habilidade de criar ou modificar conteúdos digitais. Isso pode incluir a edição de vídeos, criação de podcasts ou blogs, onde os alunos possam publicar e compartilhar suas produções textuais. Adaptar materiais existentes para que reflitam o nível de compreensão e os interesses dos alunos também é essencial.
- **Ensino:** É crucial que os professores planejem e implementem o uso de tecnologias digitais de forma integrada ao processo de ensino da produção textual. Isso pode envolver o uso de plataformas digitais para a escrita colaborativa, fóruns de discussão online para debater temas

propostos, e o uso de ferramentas de edição de texto que permitam feedback imediato.

- **Aprendizagem Colaborativa:** Promover atividades que incentivem a escrita colaborativa e o compartilhamento de ideias em ambientes digitais. Isso pode incluir a coautoria de textos em plataformas digitais, onde os alunos possam trabalhar juntos na construção de argumentos e no aprimoramento da escrita.
- **Aprendizagem Autorregulada:** Ensinar os alunos a usar tecnologias digitais para planejar, monitorar e revisar sua própria escrita. Ferramentas digitais podem ser usadas para ajudar os alunos a estruturar seus textos, revisar versões anteriores e refletir sobre o feedback recebido.
- **Estratégias de Avaliação:** Incorporar tecnologias digitais para realizar avaliações formativas e somativas, dando aos alunos feedback contínuo sobre suas produções textuais. Isso pode incluir o uso de softwares de revisão de textos que identificam erros gramaticais, sugerem melhorias e ajudam os alunos a refletir sobre suas escolhas linguísticas.
- **Feedback e Planificação:** Desenvolver a habilidade de fornecer feedback imediato e construtivo através de plataformas digitais. O uso de ferramentas como comentários em documentos compartilhados, gravações de voz para feedback personalizado e revisões colaborativas pode melhorar significativamente a qualidade da escrita dos alunos.
- **Acessibilidade e Inclusão:** Garantir que os recursos digitais utilizados sejam acessíveis a todos os alunos, independentemente de suas habilidades técnicas ou nível de compreensão. Isso pode envolver o uso de plataformas que ofereçam recursos diferenciados, como leitura em voz alta, legendas ou traduções automáticas.

- **Envolvimento Ativo:** Encorajar os alunos a usar tecnologias digitais para explorar sua criatividade e desenvolver suas próprias vozes como escritores. Projetos como a criação de blogs, vídeos de opinião ou campanhas digitais sobre temas relevantes podem motivar os alunos a escreverem mais e melhor, e ao mesmo tempo desenvolver sua capacidade crítica e argumentativa.
- **Literacia da informação e das mídias:** Ensinar os alunos a buscar, avaliar e usar informações digitais de forma crítica, ajudando-os a desenvolver habilidades de pesquisa e análise que são fundamentais para a escrita argumentativa e crítica.

Essas competências irão capacitar os professores a utilizar mídias digitais de forma a potencializar o desenvolvimento das habilidades relacionadas uso de recursos educacionais digitais e, no caso do ensino de produção de textos, podem auxiliar os docentes à melhora da capacidade dos alunos na escrita, no desenvolvimento de pensamento crítico e na argumentação, motivando-os a participar do processo de aprendizagem e a melhorar continuamente suas produções textuais.

## 7 Referências

**DIGCOMPEDU**: quadro europeu de competência digital para educadores. Aveiro: UA, 2018. Disponível em: [https://area.dge.mec.pt/download/DigCompEdu\\_2018.pdf](https://area.dge.mec.pt/download/DigCompEdu_2018.pdf). Data de acesso: 15 MAI 2024.

**PlaforEdu**. Disponível em: <https://plaforedu.mec.gov.br/>. Acesso em: 24 MAI 2024.

**SELFIE**. Disponível em: <https://education.ec.europa.eu/pt-pt/selfie>. Acesso em: 24 JUN 2024.