

Guia Prático de uso de TDICs

Regina Célia Albernaz Siqueira

Orientador: Leonardo Salvalaio Muline, D.Sc.



Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

S618g

Siqueira, Regina Célia Albernaz, 1961-.

Guia prático de uso de TDICs / Regina Célia Albernaz Siqueira, Leonardo Salvalaio Muline — Campos dos Goytacazes, RJ, 2023.

40 p. : il. color.

Produto educacional proveniente da dissertação intitulada: O uso das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) na atuação do docente: estudo de caso no Ensino Médio Integrado ao Curso Técnico em Mecânica. (Mestrado em Educação Profissional e Tecnológica). — Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Fluminense, Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica, Campos dos Goytacazes, RJ, 2023.

Inclui referências.

1. Educação - Efeito das inovações tecnológicas. 2. Tecnologia digital da informação. 3. Mídia digital - Aspectos sociais. 4. Professores - Formação. I. Muline, Leonardo Salvalaio, 1981-. orient. II. Título.

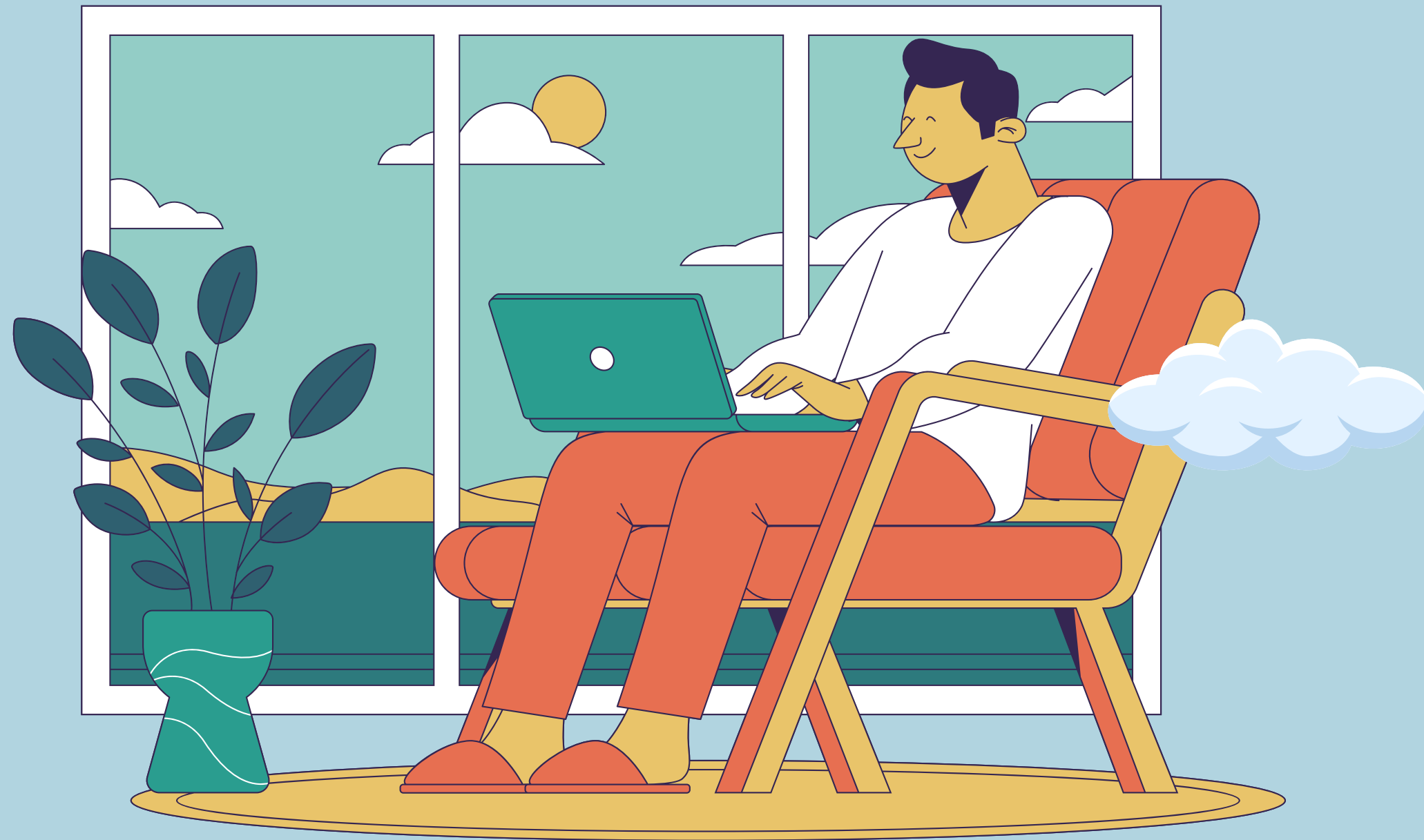
CDD 371.334

(23. ed.)

“

Ninguém ignora tudo.
Ninguém sabe tudo. Todos
nós sabemos alguma
coisa. Todos nós
ignoramos alguma coisa.
Por isso aprendemos
sempre.

Paulo Freire



Apresentação



Leonardo

Orientador



Regina

Mestranda

Este guia, parte integrante da pesquisa “O uso das Tecnologias digitais de Informação e Comunicação (TDICs) na atuação do docente: estudo de caso no ensino médio integrado ao técnico em mecânica”, desenvolvida no Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu - Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT), que é um programa do Ministério da Educação, voltado a professores e profissionais vinculados à educação. É desenvolvido por instituições associadas, dentre elas, o Instituto Federal Fluminense - Campus Macaé, RJ.



Além de escrever a dissertação, a construção do produto educacional é um requisito para conclusão do mestrado profissional e tem como intuito fornecer um caminho de como utilizar as TDICs numa perspectiva emancipatória, e ainda de facilitar o acesso a conhecimentos que possibilitem refletir e repensar as práticas pedagógicas para construir projetos pedagógicos articulados com esta proposta.

O produto educacional aqui apresentado é a consequência da minha pesquisa como mestranda. Ele surgiu, a partir das aspirações encontradas no questionário respondido pelos professores do curso técnico. Assim, esse fator motivacional resultou na concepção de um guia prático para nortear professores, estudantes e, conseqüentemente toda comunidade acadêmica da instituição e também externa ao Campus.

Conforme afirma Behar et al. (2013, p.215) “os professores devem reconhecer que esses saberes estão em constante construção e ser capazes de refletir sobre si mesmos e sobre sua prática educacional e pedagógica, reconhecendo a importância da constante atualização.” Em matéria de inovação, recomenda-se que o docente se mantenha atento aos novos desafios relacionados à tecnologia digital da informação e comunicação”.

Público-alvo

1 Professores

2 Estudantes

3 Pesquisadores

4 Institutos Federais

5 Instituições Públicas

6 Pessoas Interessadas



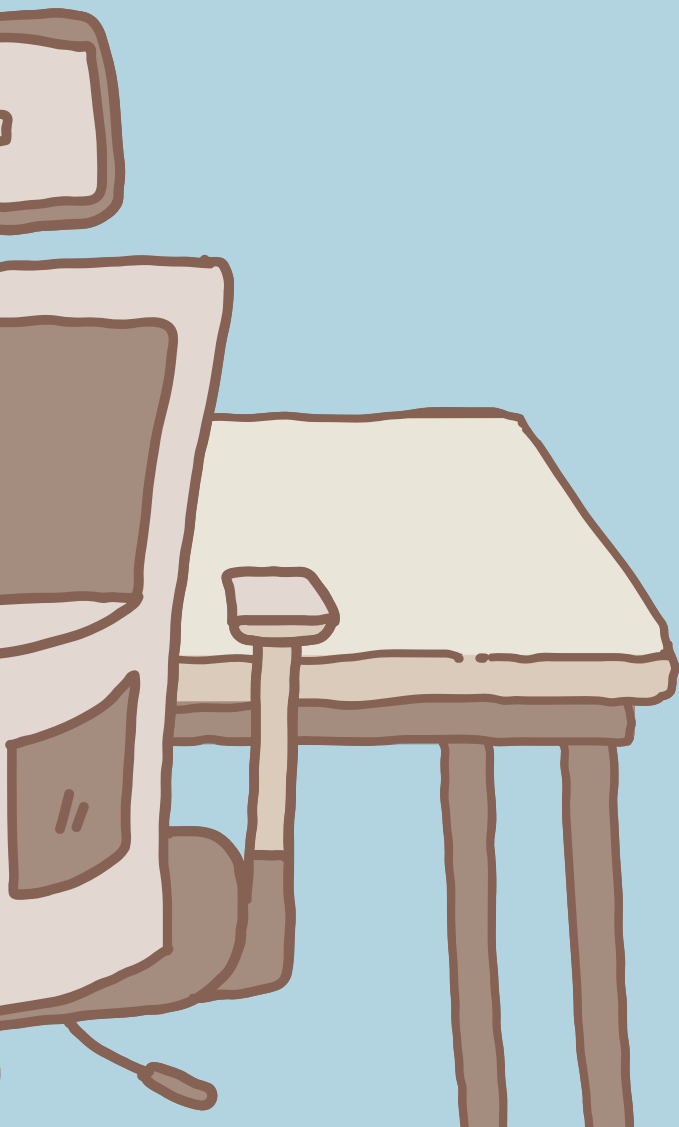
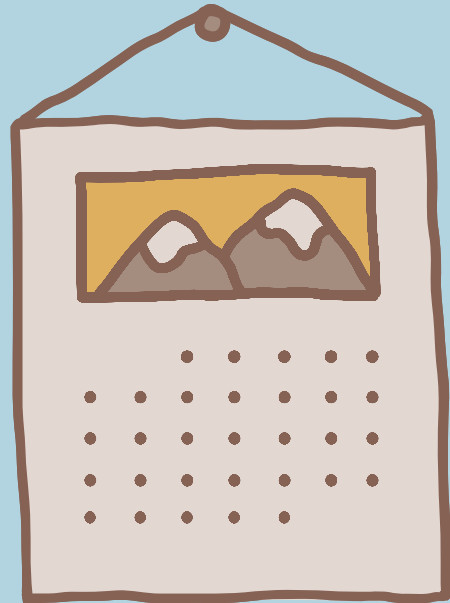
A TECNOLOGIA É A EDUCAÇÃO



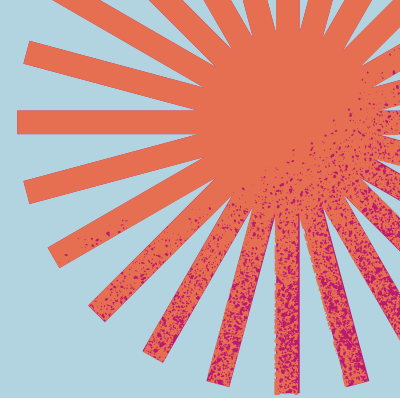
A introdução da informática na educação, sob diversos ângulos, é a tecnologia atual que não pode estar ausente da escola. Começa, no Brasil, a haver um investimento significativo em tecnologias de alta velocidade para conectar alunos e professores no ensino presencial e a distância.

Dessa forma, incentivar das trocas de saberes entre professores e alunos, do diálogo constante onde todos se tornam aprendentes, aproximamo-nos do proposto por Paulo Freire em toda a sua obra.

Para Freire, falar com os educandos é algo despretensioso, mas altamente positivo, que tem a professora democrática de dar, em sua escola, sua contribuição para a formação de cidadãos e cidadãs responsáveis e críticos. Algo de que tanto precisamos, indispensável ao desenvolvimento de nossa democracia (FREIRE, 1997).



A TECNOLOGIA E A EDUCAÇÃO



Assim, o computador pode representar um instrumento auxiliar do trabalho do professor que, sem dúvida, pode contribuir para repensar os problemas educacionais do Brasil, desenvolver a competência dos professores e de seus alunos, e até mesmo, pode vir a se tornar uma modesta, porém eficaz, contribuição para a melhoria da nossa educação escolar.

O ensino de inovação na educação básica deve ser ao mesmo tempo teórico com a realização de estudos e pesquisas para aquisição de conhecimento e precisa ser experiencial, de maneira que o aluno aprenda fazendo e fazendo a construção de novos conhecimentos e soluções.

Como afirma Libâneo (2005): Pois é o professor, embora não seja o único, o principal direcionador do processo de ensino, não na perspectiva da escola tradicional que centraliza tudo na sua figura, mas na compreensão de que ele dispõe dos conhecimentos sistematizados e pode, dessa maneira, contribuir para que o aluno domine os conteúdos indispensáveis à conquista de seu espaço social.




A TECNOLOGIA E A EDUCAÇÃO

Essa proposta de aprendizagem em inovação requer a adoção de metodologias apropriadas que auxiliem o discente a executar todas as etapas do processo de geração de inovação de maneira real, enfrentar as dificuldades, estimular a criatividade, pensar de forma colaborativa e colocar em prática as ideias de modo a desenvolver soluções inovadoras. Não há desenvolvimento sem inovação tecnológica e não há inovação sem pesquisa, sem educação, sem escola. As crianças precisam envolver-se desde muito cedo na educação tecnológica, indispensável numa sociedade baseada na informação e no uso intensivo de tecnologia (GADOTTI, 2009).

Sabe-se o quanto a nossa sociedade se transformou nos últimos 25 anos em função do uso das novas tecnologias. Pode-se afirmar que os dispositivos tecnológicos com acesso à internet conquistaram o título de bens de primeira necessidade, segundo o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), no Brasil mais de 120 milhões de pessoas estão conectadas à internet.





Contudo, para compreender os significados de tecnologia e cultura digital no campo educativo, faz-se necessário analisar essa sociedade na qual a fluência de informações é magnífica, continuada e multidirecional, concebido em espaço desterritorializado.


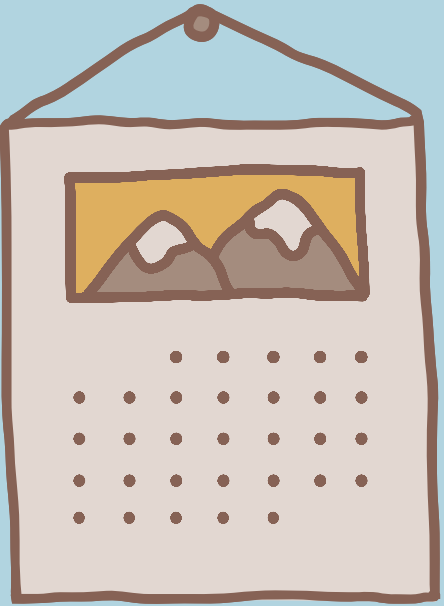
TDICS

As tecnologias não são meras ferramentas ou um instrumento externo, como o lápis, o giz, o quadro. Sendo assim, neste caso, ocorrerá uma substituição de um equipamento por outro, sem argumentar os moldes que norteiam os processos educacional.


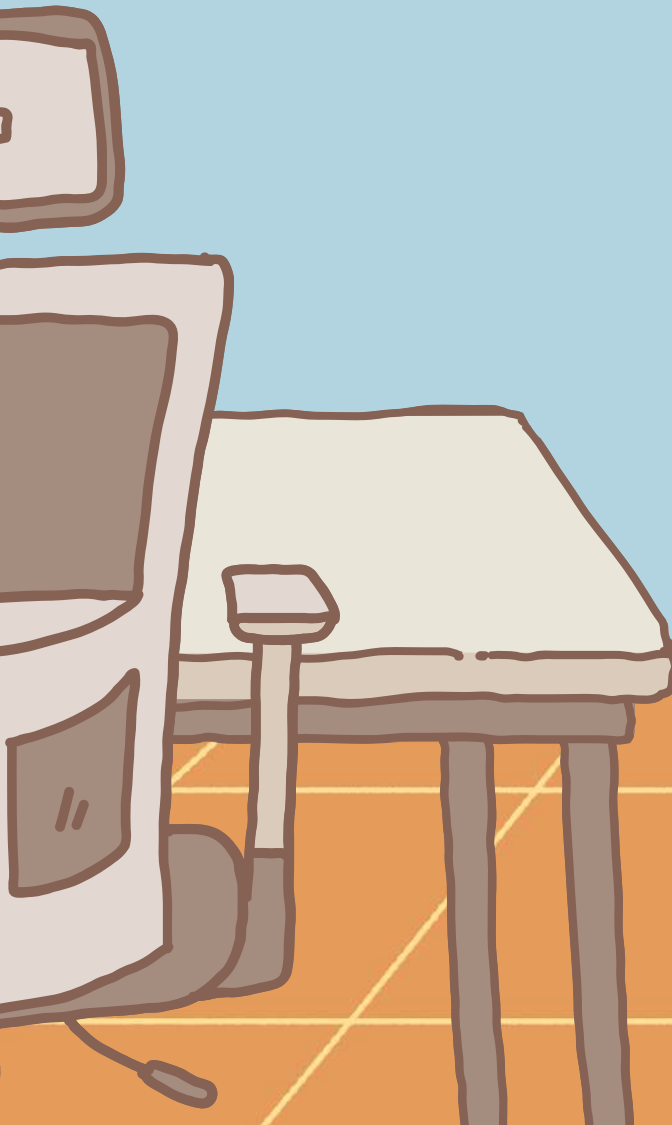
Sabe-se que, ao longo dos tempos, o homem se utilizou de materiais por inovação e inteligência fabricando ferramentas para servir de mediação do trabalho e intervenção na natureza. Desta feita, o homem se adapta ao meio para usufruir deste. As tecnologias, para muitos autores, são instrumentos situados na cultura da sociedade para efetuar suas atividades produtivas. Trata-se de “diferentes equipamentos, instrumentos, recursos, produtos, processos, ferramentas” (KENSKI, 2009, p. 15).

Para essa reflexão, é importante analisar que nem sempre as tecnologias surgem exatamente no momento em que se tornam conhecidas.





Kenski (2008) utiliza o termo Tecnologias Digitais da Comunicação e da Informação (TDICs) para se referir às tecnologias digitais conectadas a uma rede e há ainda outros (VALENTE, 2013) que nomeiam as TDICs a partir da convergência de várias tecnologias digitais como: vídeos, softwares, aplicativos, smartphones, imagens, console, jogos virtuais, que se unem para compor novas tecnologias. As TDICs referem-se a qualquer equipamento eletrônico que se conecte à internet, ampliando as possibilidades de comunicabilidade de seus usuários (VALENTE, 2013).



A tecnologia contribui para orientar o desenvolvimento humano, pois opera na zona de desenvolvimento proximal de cada indivíduo por meio da internalização das habilidades cognitivas requeridas pelos sistemas de ferramentas correspondentes a cada momento histórico. Assim, cada cultura se caracteriza por gerar contextos de atividades mediados por sistemas de ferramentas, os quais promovem práticas que supõem maneiras particulares de pensar e de organizar a mente (LALUEZA; CRESPO E CAMPOS, 2010).

TDICs

Para Ciavatta (2017) a integração teoria/prática visam a omnilateralidade e politecnicidade prevista nas bases da EPT prezam por essa formação humana ao integrar ensino propedêutico ao técnico e tecnológico. Para a autora, essa ação é intencional e deve ser pautada em um planejamento da prática educativa.


Zabala (1998) considera que a prática educativa não pode se resumir à aplicação de fórmulas e representações prontas e acabadas, herdadas da educação tradicional e perpetuadas nas escolas a cada geração. É necessário refletir conforme a sociedade é constituída em cada época e as demandas em que se insere, pois cada momento pode surgir com necessidades no uso de novas abordagens. Ainda mais quando pensamos em atividades voltadas aos jovens da atualidade nesse contexto que vem sendo construído e pensado o uso educativo de tecnologias para um público em nossas escolas que são em parte, imigrantes e nativos digitais.



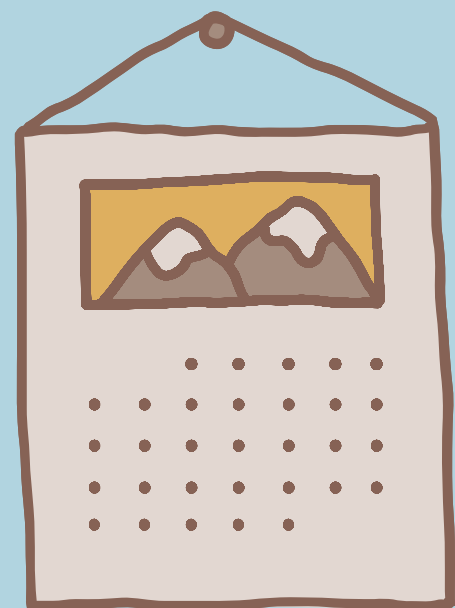
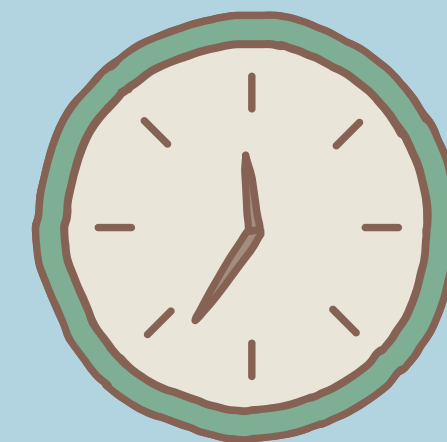


TDICS

Nesse sentido afirma-se a responsabilidade social do professor ao planejar e desenvolver práticas educativas e pedagógicas que promovam a dialogia e a reflexão, partindo da realidade em que vivem seus alunos, a partir de suas inquietações e questionamentos, mas que possa ir além, a fim de facilitar uma aprendizagem com mais sentido e significado, com vistas ao desenvolvimento integral. A mediação nessa prática poderá estabelecer condições favoráveis de aprendizagem. É necessário que o professor auxilie por meio de suas propostas questões que auxiliem seus alunos a sistematizar as informações que encontram, coordenar seus pensamentos a partir do acesso as metodologias que os coloquem no foco do processo de autoaprendizagem e se responsabilizem como seres para a ação, seja no sentido de realizar um feito qualquer, produzir um produto ou uma ideia e para o desenvolvimento de habilidades humanas e sociais, conforme as aspirações de cada um no anseio de ser “mais”. Esse processo precisa estar claro desde o planejamento para que haja um sequenciamento didático da aprendizagem em que fique claro que todos são importantes e precisam participar, se fazendo presentes e participativos, sem hierarquias ou preconceitos, e sim, solidários e fraternos (FREIRE, 1996).



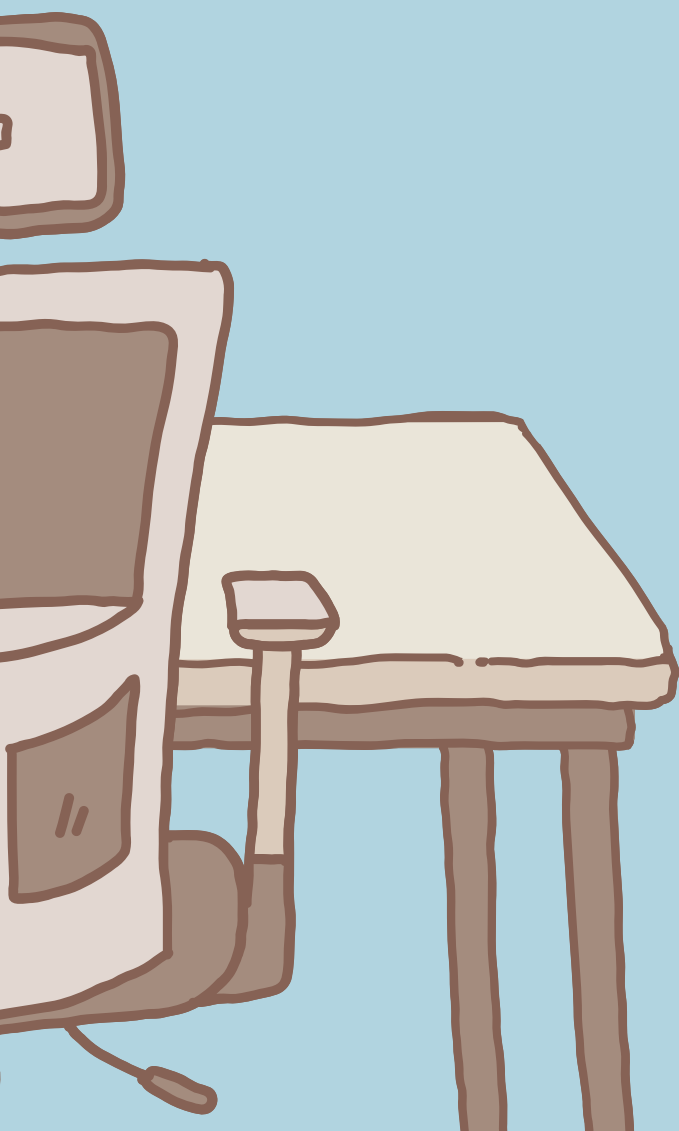
BREVE HISTÓRIA DA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA (EPT)



Segundo Magalhães (2011), o histórico atrelado à EPT tem seu marco inicial no século XIX quando objetivou-se propiciar a profissionalização para os jovens que pertenciam à classe proletária e possuíam poucos recursos financeiros. A escolha foi ocupar os pobres e necessitados.

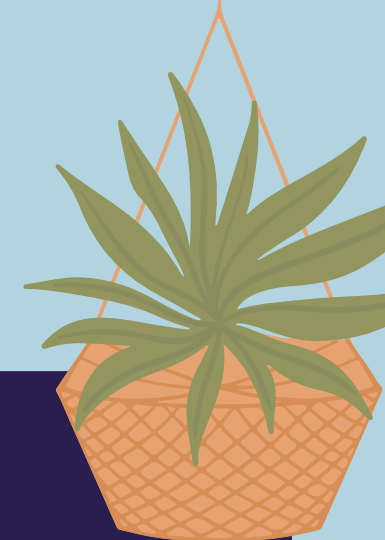
Em 1909, Nilo Peçanha, presidente da República na época inaugurou dezenove Escolas de Aprendizes Artífices, inclusive uma em Campos dos Goytacazes, sua terra natal, sendo estas localizadas nas principais cidades brasileiras. O intuito destas era propiciar ensino gratuito e profissionalizante para a melhoria da mão-de-obra em decorrência do crescimento econômico vigente.

Compreender a relação da EPT com as tecnologias requer, antes de mais, revisitar a sua historicidade. Neste sentido, de acordo com o resgate histórico apresentado pelo Parecer 16/99 da Câmara de Educação Básica (CEB) e do Conselho Nacional de Educação (CNE) que trata das diretrizes curriculares nacionais para a Educação Profissional de nível técnico, a trajetória da EPT no Brasil tem início no século XIX.





EPT



A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), que estabelece a educação profissional e tecnológica como modalidade da educação nacional. O Decreto 5.154, de 23 de julho de 2004, que regulamenta dispositivos da LDB no tocante a educação profissional e tecnológica.

A educação profissional possui como premissas o trabalho como princípio educativo e a indissociabilidade entre teoria e prática desde a formação inicial e continuada de trabalhadores, objetivando o desenvolvimento de aptidões para a vida produtiva e social (BRASIL, 2004).





Desenvolvimento histórico da EPT no Brasil



1909

O Decreto-Lei nº 7.5662 de 23 de setembro de 1909, sancionado pelo Presidente da República Nilo Peçanha, instituiu oficialmente a educação profissional no Brasil, com a criação de 19 Escolas de Aprendizes e Artífices com a finalidade de preparação de mão de obra qualificada.

1959

As EIT'S foram transformadas em Escolas Técnicas Federais (ETF's) passando a adquirirem autonomia pedagógica e administrativa.

1937

A educação técnica passou a ser vista como um elemento estratégico para o desenvolvimento social e econômico da classe trabalhadora, pois, a Constituição promulgada transformou as Escolas de Aprendizes em Liceus Industriais.

1971

Promulgação da Lei 5692/71, Lei da Reforma do Ensino de 1º e 2º Graus, que instaurava a profissionalização compulsória em todo o Brasil, fazendo com que todos os cursos de 2º grau passassem a ter caráter profissionalizante.

1940

Temos início da grande industrialização do Brasil.

**1980 -
1990**

Período em que os Cefets tornaram a unidade padrão da Rede Federal de Ensino Profissional, Científico e tecnológico. Eles absorveram as atividades das ETF's e das Escolas Agrotécnicas Federais e se preocuparam em preparar o País para a revolução tecnológica ocorrida entre os anos 1980 e 1990.

1942

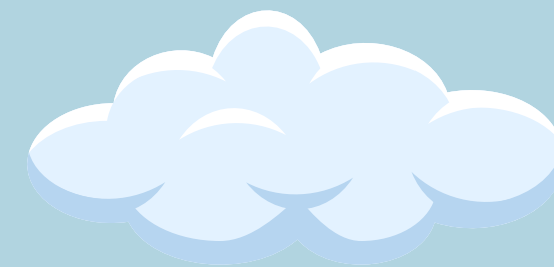
Gustavo Capanema, então ministro da Educação e Saúde no Brasil, promove uma grande mudança na estrutura educacional brasileira, na qual equiparou o ensino profissionalizante e técnico ao nível médio e os Liceus passaram a ser chamados de Escolas Industriais e Técnicas (EIT's).

1996

Promulgação da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional nº 9.394/96 a qual favoreceu a publicação do Decreto Lei nº 2.208/96, reformulando o ensino técnico, promovendo a separação das disciplinas de formação geral daquelas destinadas à formação técnico profissional.



Desenvolvimento histórico da EPT no Brasil



2004

O Decreto 5.154/04 determina a reintegração, mais uma vez, do ensino técnico ao ensino médio.

2005

O Decreto 5.458 cria o Programa de Integração da Educação Profissional Técnica de Nível Médio ao Ensino Médio na Modalidade Educação de Jovens e adultos - PROEJA.

2008

O Presidente da República Luiz Inácio Lula da Silva sanciona a Lei nº 11.892/08, criando 38 Institutos Federais de Educação, Ciência e Tecnologia (IFET).

2011

A partir da Lei nº 12.513 de 26 de outubro o governo da Presidenta Dilma Rousseff, institui-se o Programa Nacional de Acesso ao Ensino Técnico e Emprego (PRONATEC).

2012

Foram definidas as atuais Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Profissional Técnica de Nível Médio, pela Resolução CNE/CEB nº 6/2012 com fundamento no Parecer CNE/CEB nº 11/2012.

2014

Em 25 de junho de 2014 foi sancionada a Lei nº 13.005/2014, que aprovou novo Plano Nacional de Educação prevê "oferecer, no mínimo, 25% (vinte e cinco por cento) das matrículas de educação de jovens e adultos, nos ensinos fundamental e médio, na forma integrada à educação profissional". E, prevê "triplicar as matrículas da educação profissional técnica de nível médio, assegurando a qualidade da oferta e pelo menos 50% (cinquenta por cento) da expansão no segmento público".

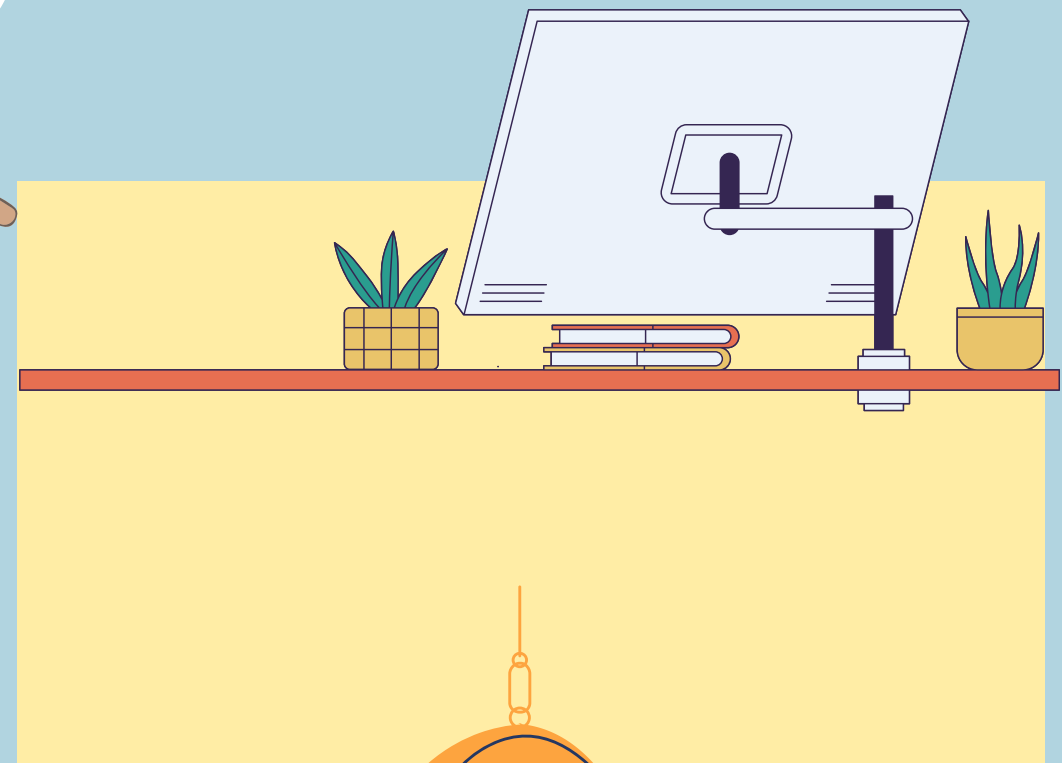
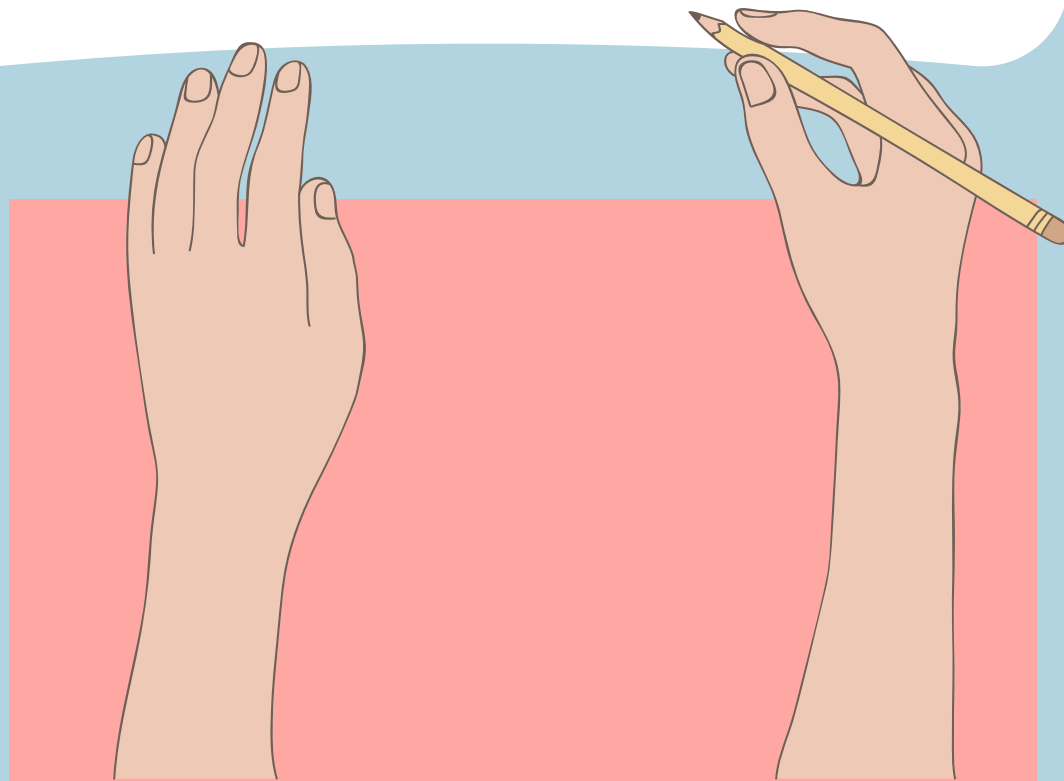
2017

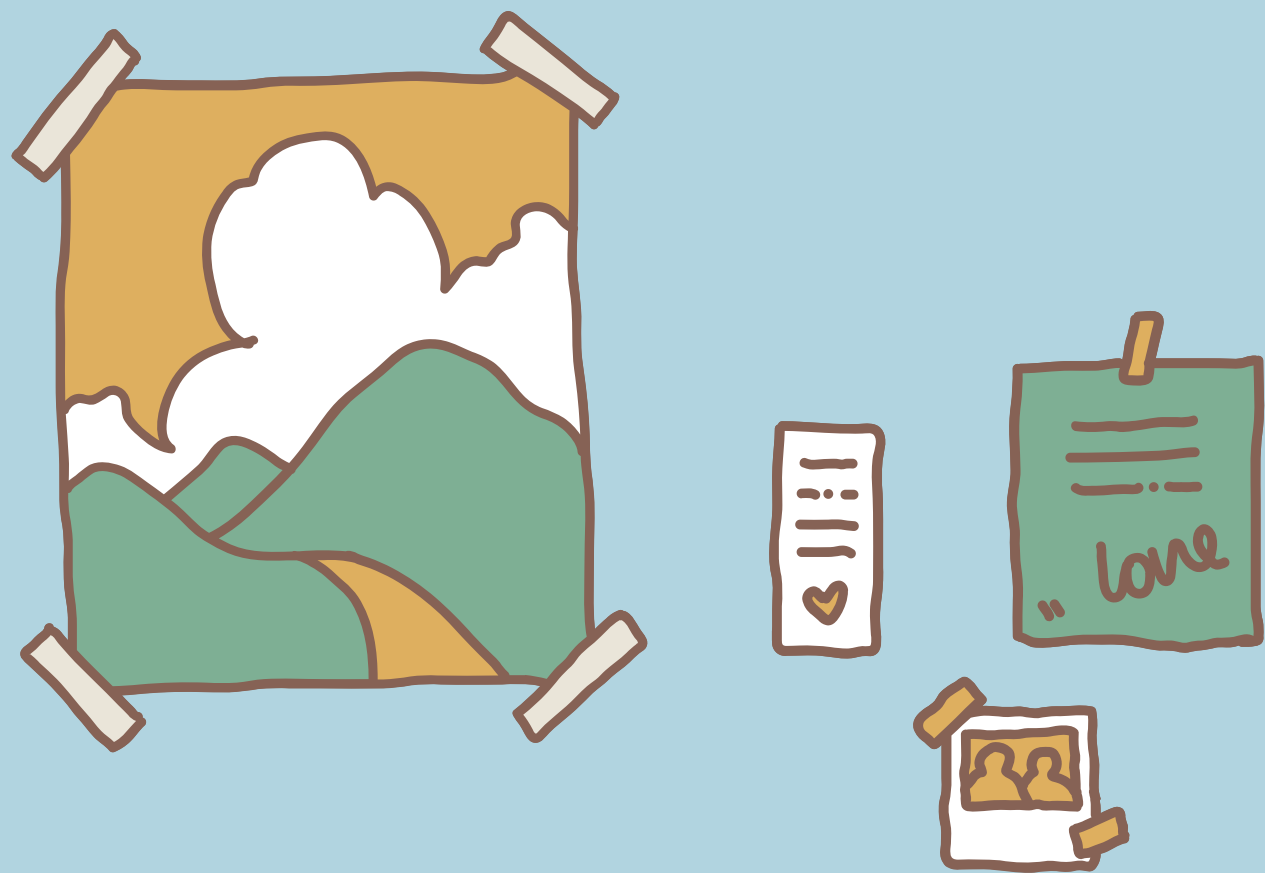
Lei nº 13.415/2017, que introduziu alterações na LDB (Lei nº 9394/1996), incluindo o itinerário formativo "Formação Técnica e Profissional" no ensino médio. A nova redação da LDB refere-se aos critérios a serem adotados pelos sistemas de ensino em relação à oferta da ênfase técnica e profissional, a qual deverá considerar "a inclusão de vivências práticas de trabalho no setor produtivo ou em ambientes de simulação, estabelecendo parcerias e fazendo uso, quando aplicável, de instrumentos estabelecidos pela legislação sobre aprendizagem profissional", bem como "a possibilidade de concessão de certificados intermediários de qualificação para o trabalho, quando a formação for estruturada e organizada em etapas com terminalidade".



**A importância da
utilização das
TDICs nas aulas das
disciplinas
específicas do
curso técnico em
mecânica**

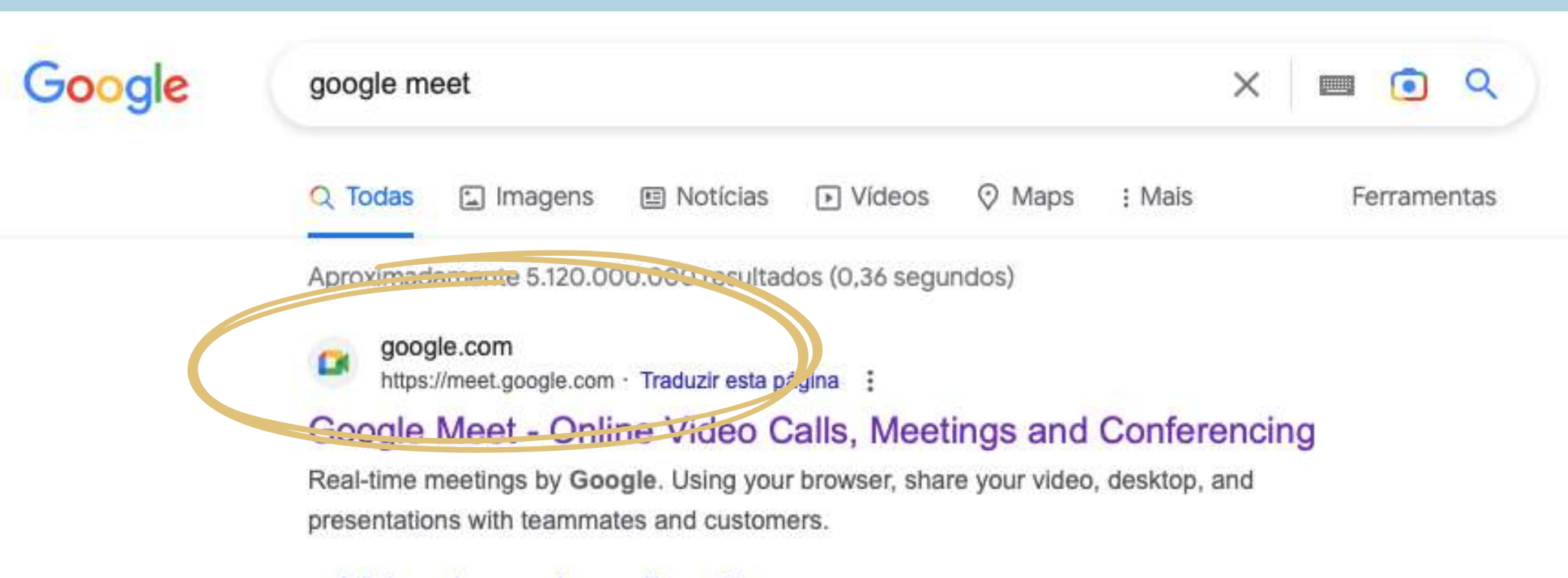
GOOGLE MEET





O Google Meet é o aplicativo gratuito do Google para fazer videoconferências online e de nível corporativo, este é indicado para qualquer pessoa física ou empreendedor que precise fazer uma reunião à distância (GOOGLE MEET, 2023).

Site de acesso: <https://meet.google.com>.



Ao acessar o site <https://meet.google.com>, clique em nova reunião.

Google Meet

18:54 • dom., 2 de abr.

Videochamadas premium. Agora gratuitas para todos.

Reformulamos o Google Meet, nosso serviço seguro para reuniões de negócios. Agora ele é aberto e gratuito para todos.

[Nova reunião](#)

[Saiba mais](#) sobre o Google Meet

Tenha acesso aos recursos premium do Meet

Aproveite as videochamadas em grupo mais longas, o cancelamento de ruído e muito mais com um plano Google One Premium. [Saiba mais sobre o plano](#)

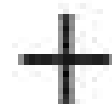
NOVA REUNIÃO

Há três opções:

- Criar uma reunião para depois, e o Google vai disponibilizar um link de acesso para ser encaminhado;
- Iniciar uma reunião instantânea;
- Programar a reunião no Google Agenda.



Criar uma reunião para depois



Iniciar uma reunião instantânea



Programar no Google Agenda



CRIAR REUNIÃO PARA DEPOIS

Este é o link para sua reunião ✕

Copie e envie este link para as pessoas que você quer que participem da reunião.
Recomendamos salvá-lo para usar mais tarde.

meet.google.com/gkv-uazc-ipq



CRIAR REUNIÃO INSTANTÂNEA

Permitir que o google meet tenha acesso a câmera e ao microfone.



Permitir que "meet.google.com" use a câmera e o microfone?

Você pode alterar esse ajuste nas preferências Sites do Safari.

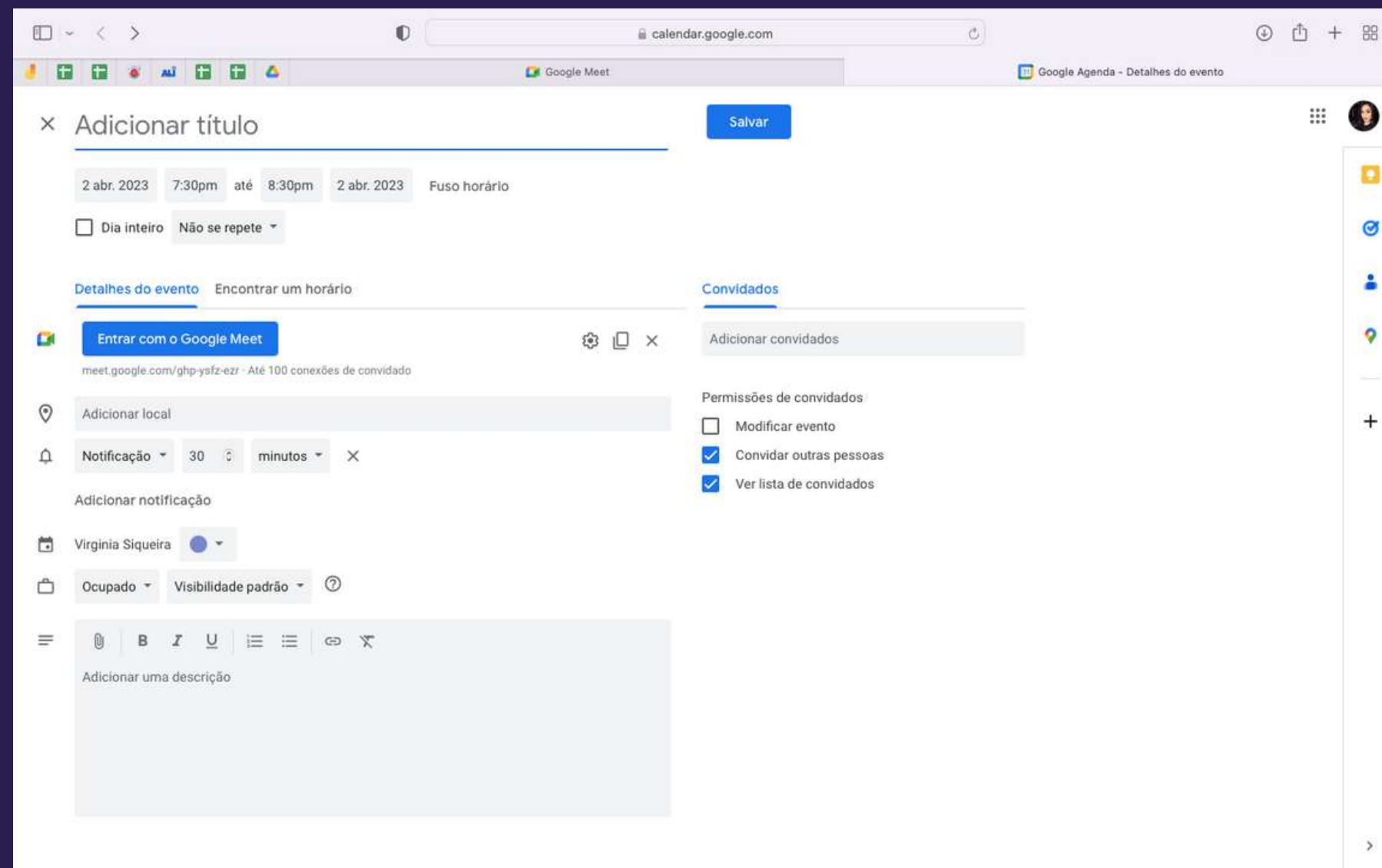
Permitir

Nunca para Este Site

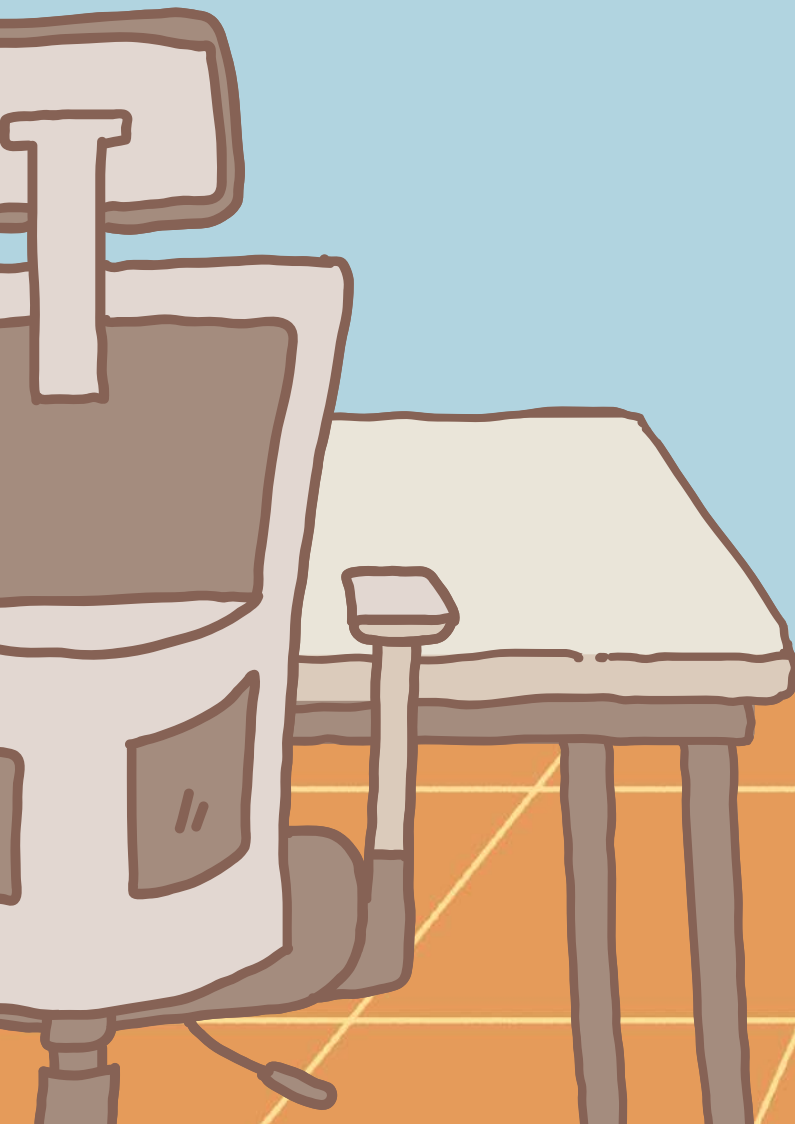
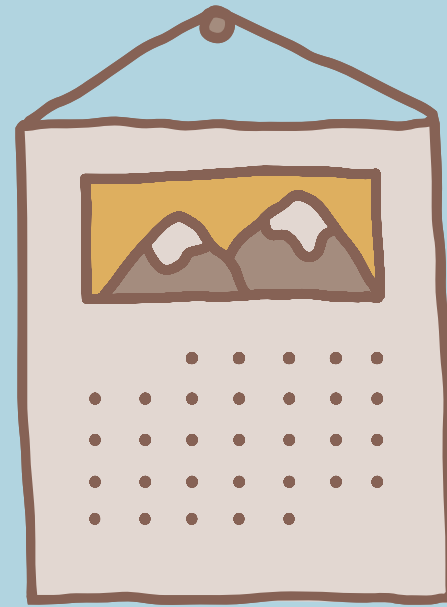
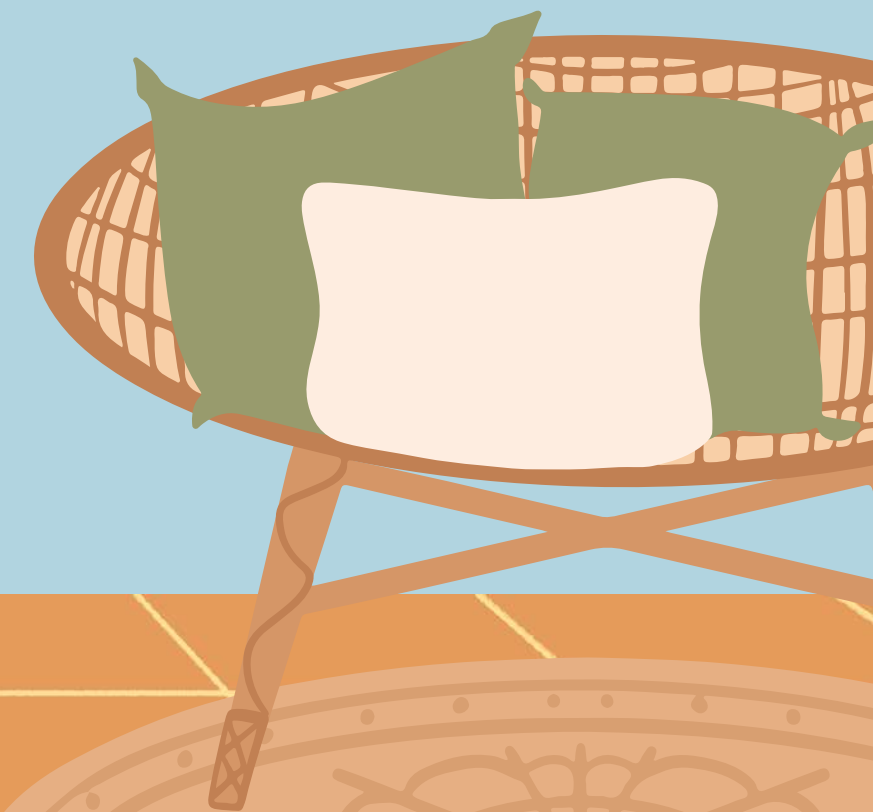
Não Permitir

PROGRAMAR REUNIÃO

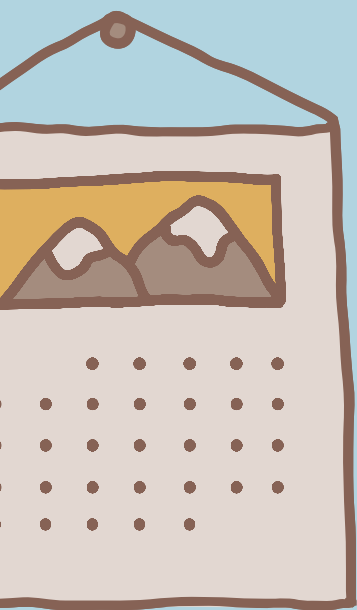
A programação da data se dará através da Google Agenda.



The screenshot shows the Google Agenda 'Add event' interface in Portuguese. The main heading is 'Adicionar título' with a 'Salvar' button. The event is scheduled for '2 abr. 2023' from '7:30pm' to '8:30pm' on '2 abr. 2023' in 'Fuso horário'. There are options for 'Dia inteiro' (checked) and 'Não se repete'. Below this, there are tabs for 'Detalhes do evento' and 'Convidados'. The 'Detalhes do evento' section includes a 'Entrar com o Google Meet' button, a location field, a notification setting of '30 minutos', and a visibility dropdown set to 'Ocupado'. The 'Convidados' section has an 'Adicionar convidados' button and permissions for 'Modificar evento' (unchecked), 'Convidar outras pessoas' (checked), and 'Ver lista de convidados' (checked). At the bottom, there is a rich text editor with a toolbar and a placeholder 'Adicionar uma descrição'.



Projetor de Vídeo





Antigo



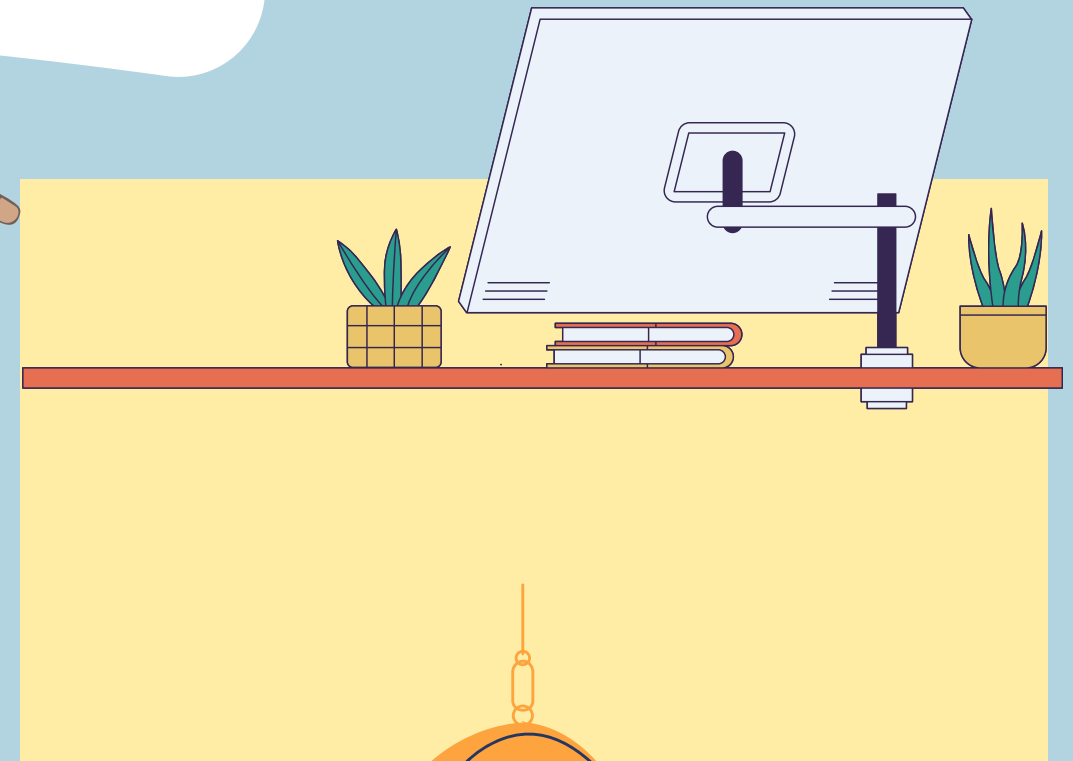
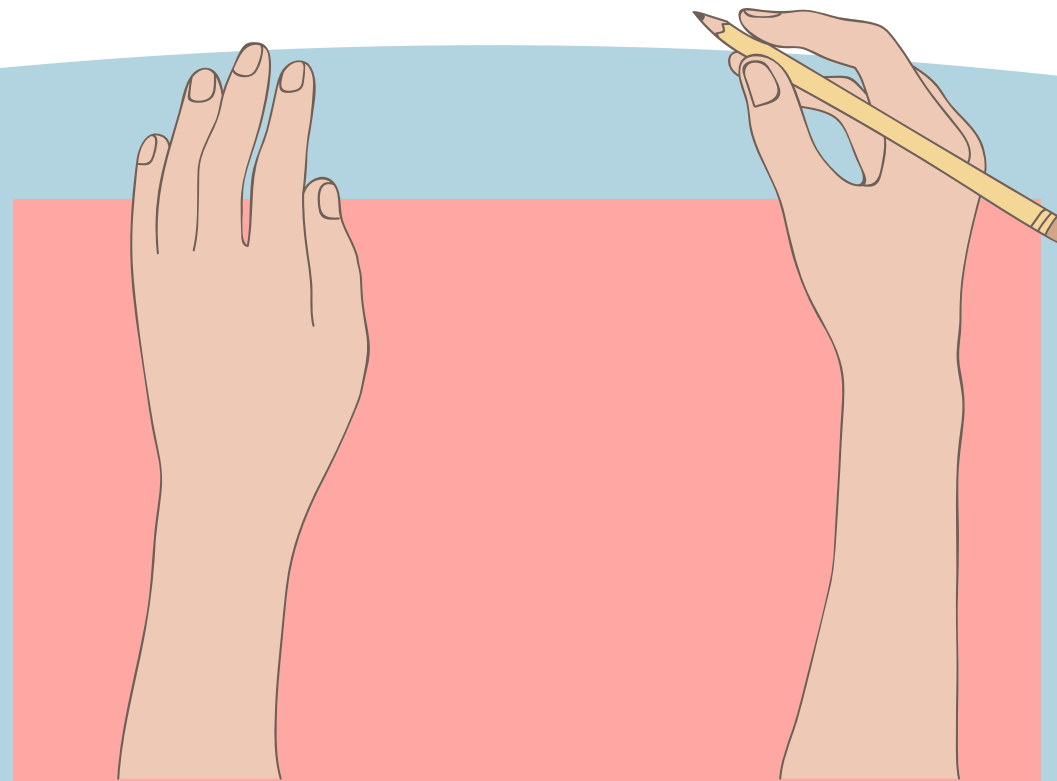
Atual

O projetor de vídeos ou Datashow é um projetor de imagens em geral, e é uma ferramenta tecnológica cada vez mais utilizada pelos professores como recurso pedagógico, permite que se escape do ritmo comum das aulas expositivas em lousas e facilita a observação de imagens e animações didáticas.

Antigamente, o projetor de transparência permitia ao utilizador escrever diretamente sobre uma lâmina de acetato transparente (acetato inerte), projetando-se nas suas costas, no alvo, tudo o que se escreve ou desenha.

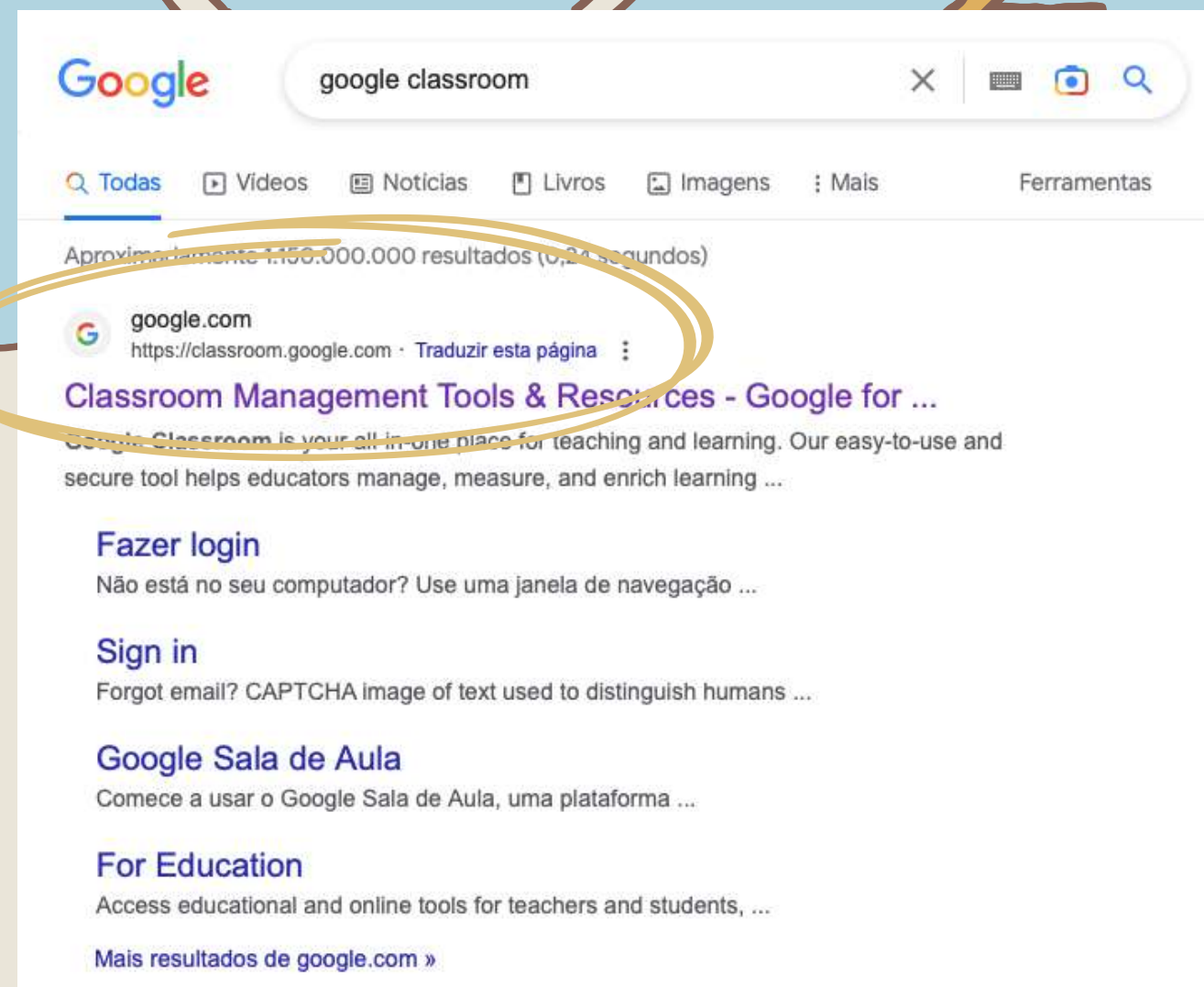
Um projetor de vídeo utiliza um canhão luminoso para exibir as imagens oriundas de um computador (ou de outro dispositivo que gera imagens) em uma parede ou em um telão. Este é conectado a um computador e projeta a tela do usuário.

GOOGLE CLASSROOM

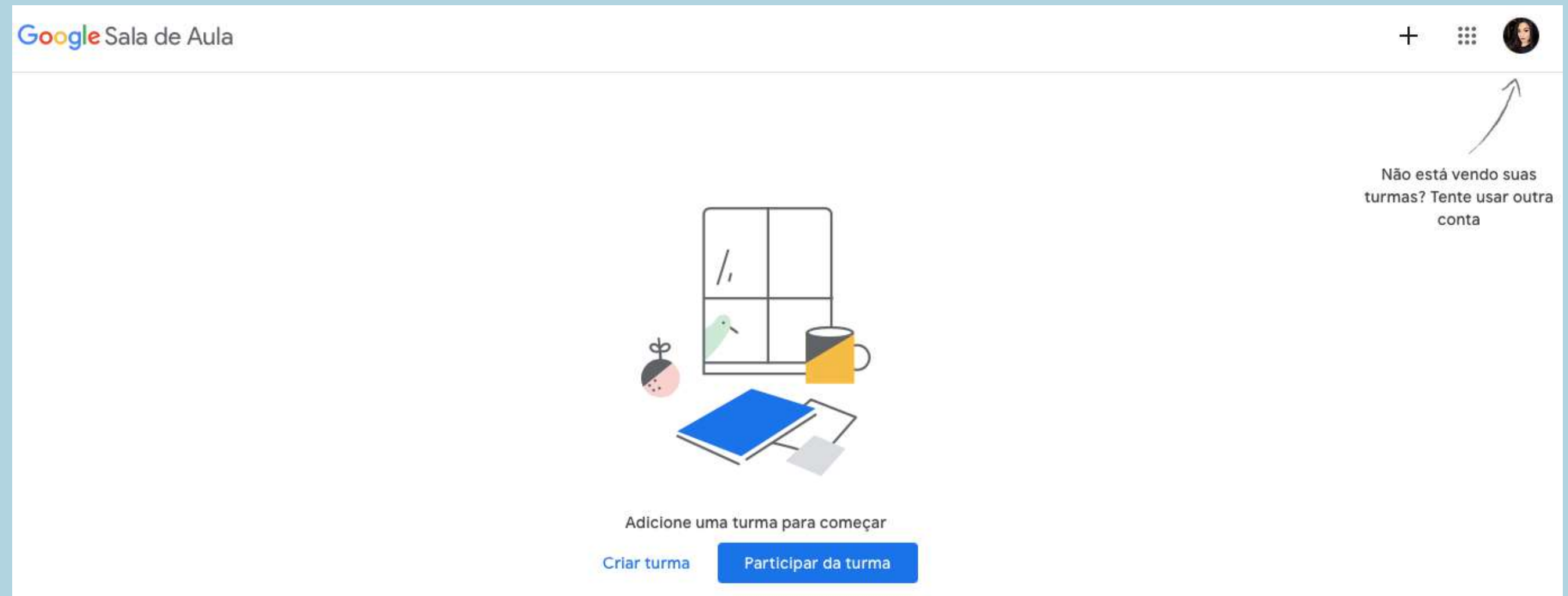


É uma plataforma criada pelo Google para gerenciar o ensino e a aprendizagem, sendo um espaço virtual para que professores possam ensinar seus conteúdos e interagir com alunos e pais (GOOGLE FOR EDUCATION, 2023).

Site de acesso: <https://classroom.google.com>.



Ao acessar o site <https://classroom.google.com>, você deve fazer login no seu e-mail, e existem duas opções: criar turma e participar da turma.



CRIAR TURMA

Criar turma

Nome da turma (obrigatório)

Seção

Matéria:

Sala:

Cancelar Criar

PARTICIPAR DA TURMA

É preciso ter o código da turma para poder ter acesso a esta.

Você fez login como



Virginia Siqueira
Virginiasideiragoncalves@gmail.com

[Mudar de conta](#)

Código da turma:

Peça para seu professor o código da turma e digite-o aqui.

Código da turma:

Para fazer login com o código da turma

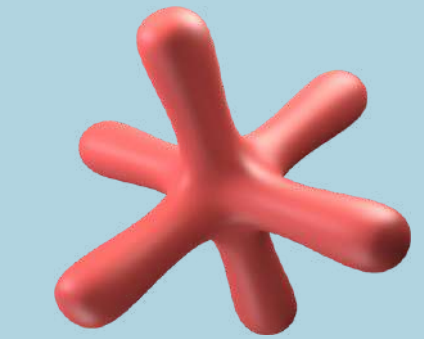
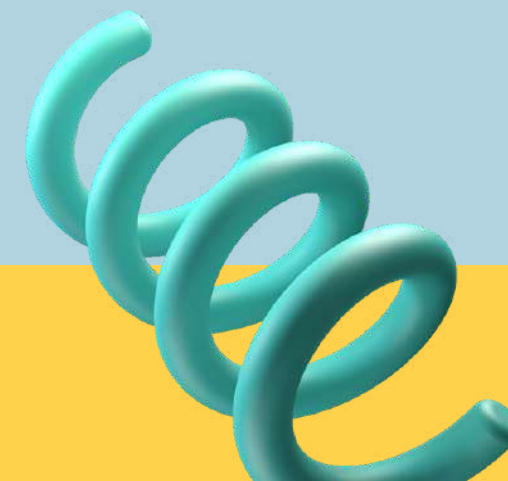
- Use uma conta autorizada.
- Use um código da turma, com cinco a sete letras ou números, sem espaços ou símbolos.

Se tiver problemas para participar da turma, consulte este [artigo da Central de Ajuda](#).

GAMIFICAÇÃO

Para entendermos melhor a gamificação buscamos embasamento nos seguintes autores: Alves (2014), Busarello (2016; 2018), Eugênio (2020) e Werbach (2021), que trazem de forma clara os conceitos de gamificação, bem como os elementos que devem ser utilizados em uma atividade gamificada.

Eugênio (2020, p. 59) afirma que a gamificação “é uma estratégia que usa os elementos, o pensamento e a estética dos jogos no mundo real, visando à modificação do comportamento das pessoas”. Busarello (2018) complementa dizendo que a gamificação é um processo em que se aplicam elementos lúdicos em contextos não relacionados a jogos, por isso utiliza mecânicas, dinâmicas, sistemáticas e o pensamento de jogo para engajar, motivar e promover aprendizado e solucionar problemas.



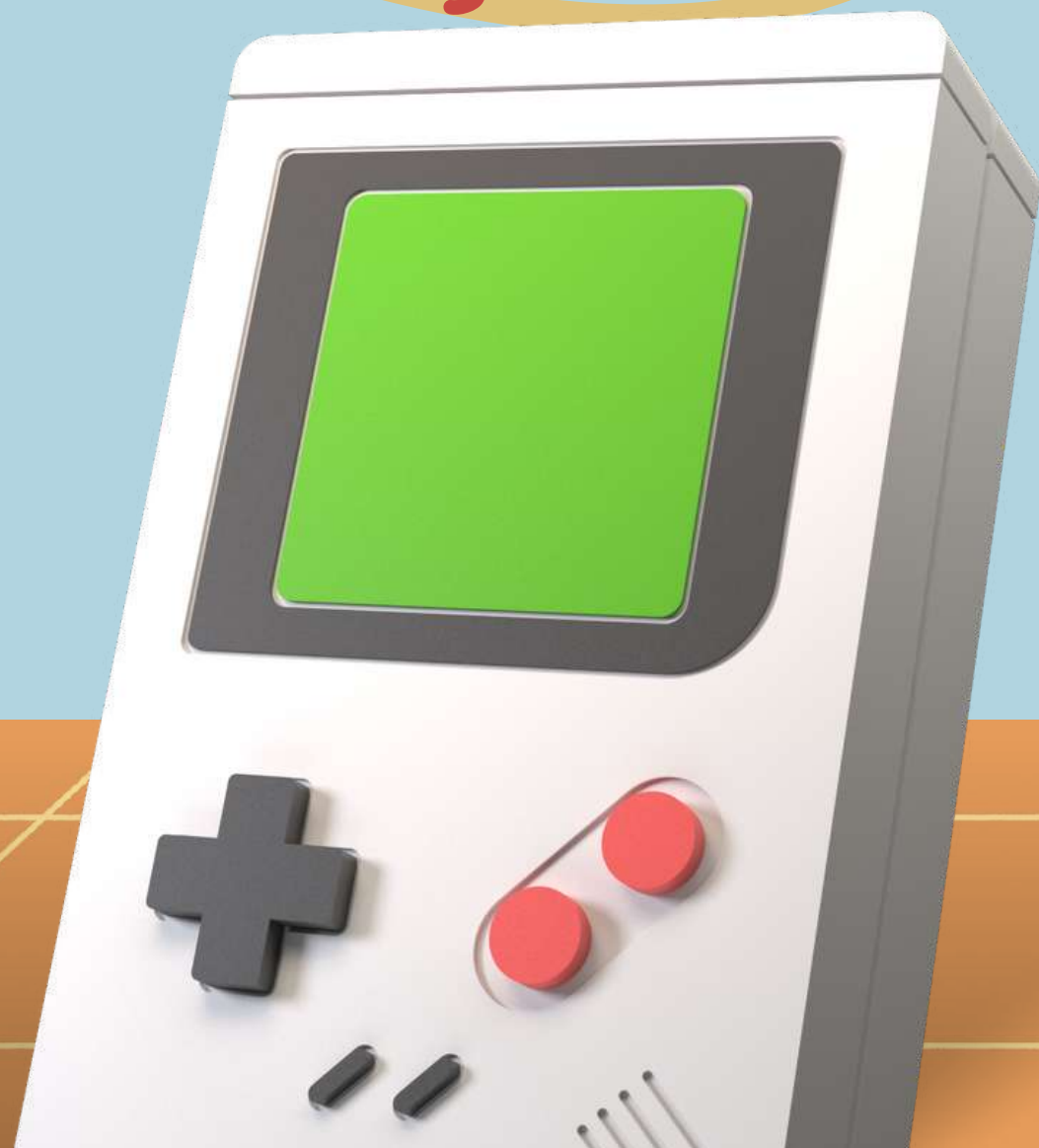
Para Alves (2014), a gamificação não é transformar qualquer atividade em um game, mas sim aprender com eles; para ela, gamificar é criar algo que seja tão interessante e envolvente que permite fazer com que as pessoas queiram investir seu tempo. Dessa forma, a gamificação se preocupa em gerar resultados, dando sentidos aos objetivos, gerando novos comportamentos, tendo eficácia na atenção dos alunos para o processo de construção do conhecimento sendo também uma abordagem de desenvolvimento para elevar a motivação, o engajamento e a satisfação em um contexto de não jogo (SEABORN; FELS, 2015; BUSARELLO, 2018).



Gamificação

Assim, a gamificação surge como uma possibilidade de agregar diversos modos para a captação de interesse dos alunos, como forma de despertar a curiosidade, levando a elementos que propiciem a participação e o engajamento, resultando na reinvenção do aprendizado (ORLANDI; DUQUE; MORI, 2018).

A gamificação em sala de aula, propõe que o aluno seja colocado em posição de destaque durante todo o processo de aprendizagem.



Por consequência da evolução dos tempos, os artefatos tecnológicos estão sendo cada vez mais usados no apoio aos processos de ensino e aprendizagem.

Pensar sobre esses processos, sobre em quais condições e de como os artefatos tecnológicos podem ser inseridos nas práticas pedagógicas na EPT é um desafio da educação do tempo presente.

Este material tem o intuito de para além de contribuir com a informação sobre as relações das tecnologias com a EPT, o da formação dos leitores para um pensamento crítico dos usos das tecnologias, além de indicar ferramentas para auxílio do professor em sua jornada do ensino.



Como evidencia Freire (1991, p. 58): “ninguém começa a ser educador numa certa terça-feira às quatro horas da tarde.

Ninguém nasce educador ou marcado para ser educador. A gente se faz educador, na prática e na reflexão sobre a prática”.

Isto é, faz-se urgente a compreensão de que o fazer é algo primordial para o docente e, para além do fazer, o pensar sobre isso.

Desse modo, que todos os educadores e as instituições possam repensar suas ações e perceber em que medida estão proporcionando esse momento de reflexão.

TODOS OS DIREITOS RESERVADOS

- Este conteúdo pode ser compartilhado ou reproduzido sem nenhuma modificação, desde que citada a fonte e sem fins comerciais, apenas para fins educacionais ou de comunicação.
- Qualquer solicitação de uso de todo o conteúdo de outro modo deve ser autorizada expressamente pela autora por meio de autorização solicitada para o e-mail: albernazregina@yahoo.com.br.



AGRADECIMENTOS

A Deus que durante todo o tempo me guiou e protegeu para que eu chegasse até aqui.

Aos professores que fazem parte do Programa de Pós-Graduação em Educação Profissional e Tecnológica (PROFEPT) pela transmissão do conhecimento.

Ao meu orientador, professor D.Sc. Leonardo Salvalaio Muline, que me auxiliou em todas as etapas.

A minha família o meu eterno agradecimento. Amo vocês.

A todos vocês amigos do curso minha eterna gratidão.



Referências

- ✓ ALVES, F. Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo do conceito à prática.. São Paulo: DVS Editora, 2015.
- ✓ BEHAR, P. A. et al. Competências em Educação a distância. Porto Alegre: Penso, 2013.
- ✓ BUSARELLO, R. I. Gamification: princípios e estratégias. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016
- ✓ BUSARELLO, R. I. Fundamentos da gamificação na geração e na mediação do conhecimento. In: SANTAELLA, L.; NESTERIUX, S.; FAVA, F. Gamificação em Debate. São Paulo: Blucher, 2018.





REFERÊNCIAS

- ✓ CIAVATTA, M. Ensino Integrado, a Politecnia e a Educação Omnilateral: por que lutamos? Revista Trabalho & Educação, v. 23, n. 1, p. 187–205, 2014. Disponível em: <https://seer.ufmg.br/index.php/trabedu/article/view/9303>. Acesso em: 17 mar. 2023.
- ✓ FREIRE, P. A pedagogia da autonomia. São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- ✓ FREIRE, P. A Educação na Cidade. São Paulo: Cortez, 1991.
- ✓ GADOTTI, M. Educação integral no Brasil: inovações em processo. São Paulo: Instituto Paulo Freire.
- ✓ KENSKI, V. M. Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação. Campinas, SP: Papirus, 2009.
- ✓ LALUEZA, J. L., CRESPO, I., CAMPS, S. As tecnologias da informação e da comunicação e os processos de desenvolvimento e socialização. In: COLL, C.; MONEREO, C. (Orgs.), Psicologia da Educação Virtual: aprender e ensinar com as tecnologias da informação e da comunicação. Porto Alegre: Artmed.
- ✓ LIBÂNEO, J.C. Pedagogia e pedagogos, para quê? São Paulo: Cortez, 2005a.



- ✓ MAGALHÃES, F.P. Gêneros discursivos da esfera empresarial no ensino da educação profissional: reflexões, análises e possibilidades. Pelotas: 358f. 2011 Dissertação (Mestrado) – Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. Universidade Católica de Pelotas.
- ✓ ORLANDI, T. R. C.; DUQUE, C. G.; MORI, A. M. Gamificação: uma nova abordagem multimodal para a educação. *Biblios*, Brasília, n.70, 2018.
- ✓ SEABORN, K.; FELS, D. I. Gamificação na Teoria e na Ação: Uma Pesquisa. *Revista Internacional de Estudos Humano-Computador*, 74, 14–31, 2015.
- ✓ VEIGA, I. P. A.; FONSECA, M. As dimensões do projeto político-pedagógico: novos desafios para a escola. Campinas: Papirus, 2001.
- ✓ ZABALA, A. A prática educativa: como ensinar. Porto Alegre: ArtMed, 1998.

Dissertação: O uso das tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC) na atuação do docente: estudo de caso no ensino médio integrado ao curso técnico em mecânica

Muito
obrigada!

Mestranda: Regina Albernaz
Orientador: Leonardo Salvalaio Muline, D.Sc.

