



Educação Socioambiental & Mídias Digitais

Lucí Ferraz

Maria Del Carmen Chude



Lucí Fèrraz

Pós-doutoranda em Educação, pela PUC-SP, Doutora e Mestre em Comunicação e Educação, pela Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, **Especialista em Gestão de Organizações de Terceiro Setor**. Graduada Administração de Empresas, pela EAESP-FGV. É **especialista em cultura e fluência digital na educação**, sendo que ministra cursos de Design de Experiência de Aprendizagem com Mediação Tecnológica e Avaliação Formativa para formadores de diferentes níveis de ensino. Atua como professora tutora em turmas de Graduação Tecnológica a Distância, da FGV IDT, para disciplinas de Gestão de Pessoas e Liderança. Atuou como perita sênior para o Projeto Diálogos entre União Europeia e Brasil, que é uma parceria entre o Ministério de Ciência Tecnologia e Inovação do Brasil, Ministério da Educação do Brasil e União Europeia, sobre a formação de profissionais da Indústria 4.0. Foi assessora da Secretaria Municipal de Educação de São Paulo, tendo contribuído para a elaboração do Currículo da Cidade de São Paulo e respectivas Orientações Didáticas, para Ensino Fundamental, área de Tecnologias para Aprendizagem. E para o Currículo da Cidade de São Paulo e respectivas Orientações Didáticas, para Educação de Jovens e Adultos, área de Tecnologias para Aprendizagem. Realizou consultorias sobre educação com mediação tecnológica e avaliação formativa para BRASCOM, INFI-FEBRABAN, Fundação Lehman, Cleb, Fundação Torino, Fundação Dorina Nowill, dentre outros. Está pesquisadora junto ao Projeto OLAF - Online, Learning and Fun, coordenado pela Open University do Reino Unido, em parceria com a PUC-SP, dentre outras instituições internacionais. Autora de publicações técnicas sobre metodologias e estratégias diferenciadas. Foi uma das idealizadoras do evento Encontro de Universidades, para promover a aproximação da academia com o corporativo, organizado pelo INFI-Febraban. Foi professora convidada de Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, e foi pesquisadora do Núcleo de Comunicação e Educação da USP, onde realizou vários projetos sobre as interfaces Comunicação Educação ou Educomunicação.



01

Maria Del Carmen Chude

Diretora Pedagógica do Programa Ciência Hoje de Apoio à Educação, do Instituto Ciência Hoje, organização social sem fins lucrativos vinculada à Sociedade Brasileira para o Progresso da Ciência, responsável por projetos de divulgação científica e tecnológica. O Programa, certificado como Tecnologia Social pela UNESCO com a Fundação Banco do Brasil e também reconhecido pelo Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento (PNUD) como um programa que contribuiu com os Objetivos do Milênio (ODM Educação de Qualidade para Todos) tem promovido diferentes experiências nas redes públicas municipais, em torno da Educação Ambiental, integrando projetos e agendas de Educação e Meio Ambiente. Formadora de formadores e de facilitadores da aprendizagem, especializada em Pedagogia Transdisciplinar pela Multiversidad Edgar Morin (Mex). Autora de projetos e programas na área de Ciências da Educação, como Mentora da Testo Digital, com foco em Inovação Educacional & Educação ao longo da vida. Licenciada pelo ICELP (International Center for the Enhancement of Learning Potential) para desenvolver o PEI (Instrumental Enrichment Program) – instrumento de metacognição para o desenvolvimento da inteligência conforme a Teoria da Modificabilidade Cognitiva Estrutural e a Experiência de Aprendizagem Mediada. Consultora de projetos de desenvolvimento de talentos humanos e competências em empresas, instituições e organizações do terceiro setor. Atua no desenvolvimento de competências profissionais, formação de equipes docentes e gestoras em inovação socioeducativa com diálogo na cultura digital.



02

Agenda



Contextos

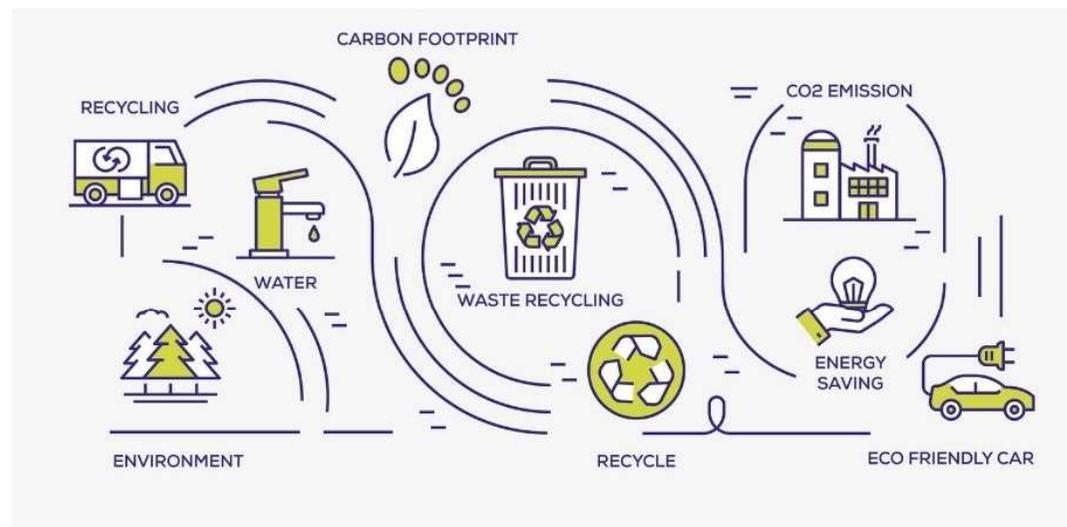
Competências

Protagonismo e diálogo

Interfaces Comunicação-Educação

Educação Socioambiental e Mídias Digitais

Design de Experiência de Aprendizagem com Tecnologias Digitais





Contexto Socioambiental

Recursos Finitos da Terra

Agenda 2030

Eixos Norteadores: 5 P's

17 Objetivos de Desenvolvimento
Sustentável

169 Metas



Eixos Norteadores: 5 P's

Pessoas

Planeta

Prosperidade

Paz Mundial

Parcerias





17 ODS





17 ODS

Projeto Suzano

<https://youtu.be/PLo-2Rr3JW4>

07



Contexto Sociedade Altamente Tecnológica e Educação

Digitalização de Processos

Educação e Mídias Digitais

Competências Essenciais

Novas Metodologias

Learning By Doing (Experimentação)





Competências do Século XXI



Competências

Dimensões das Competências





Competências Digitais

Alfabetização e Letramento Digital

Cidadania Digital

Curadoria Digital

Comunicação Multimídia

Linguagem de Programação



Competências Digitais

Projeto Rio de Janeiro

<https://youtu.be/GnrDRSm0cd8>

12

Educação Socioambiental e Mídias Digitais

COMPETÊNCIAS

Técnicas
+
Cognitivas / Sociais / Emocionais
+
Digitais





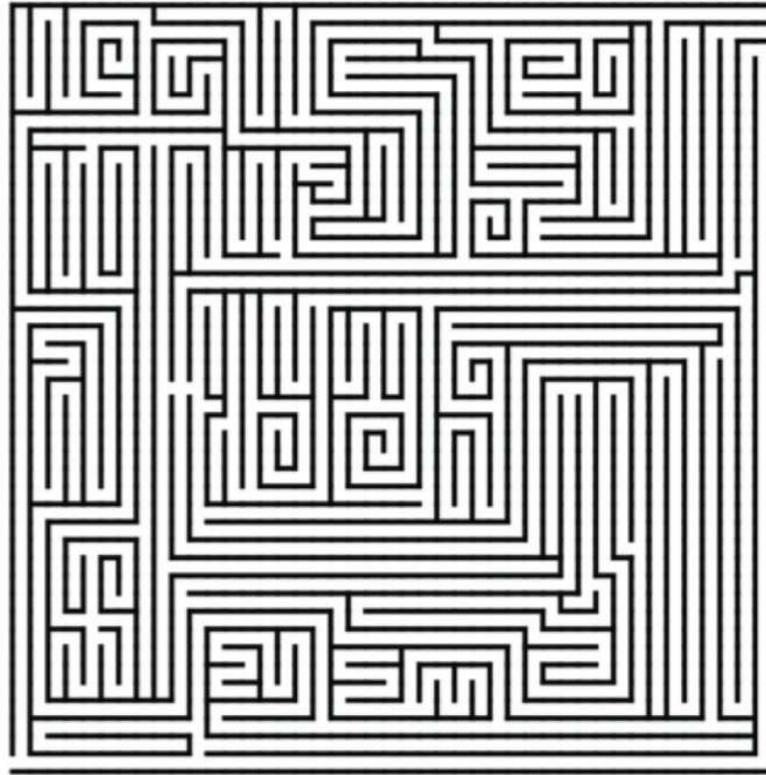
Modelos Mentais



14

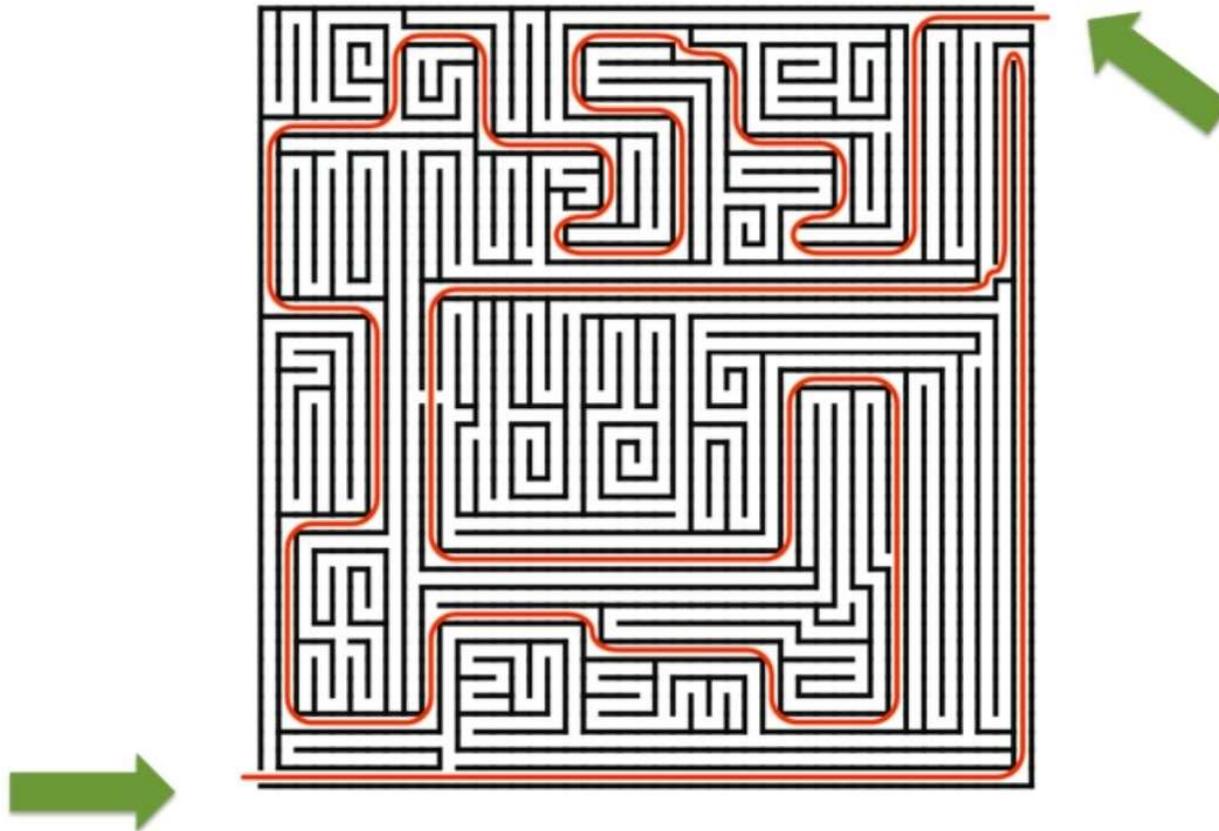


Aprendizagem



15

Processo de Aprendizagem



16



Características Estruturantes das Novas Práticas

Protagonismo

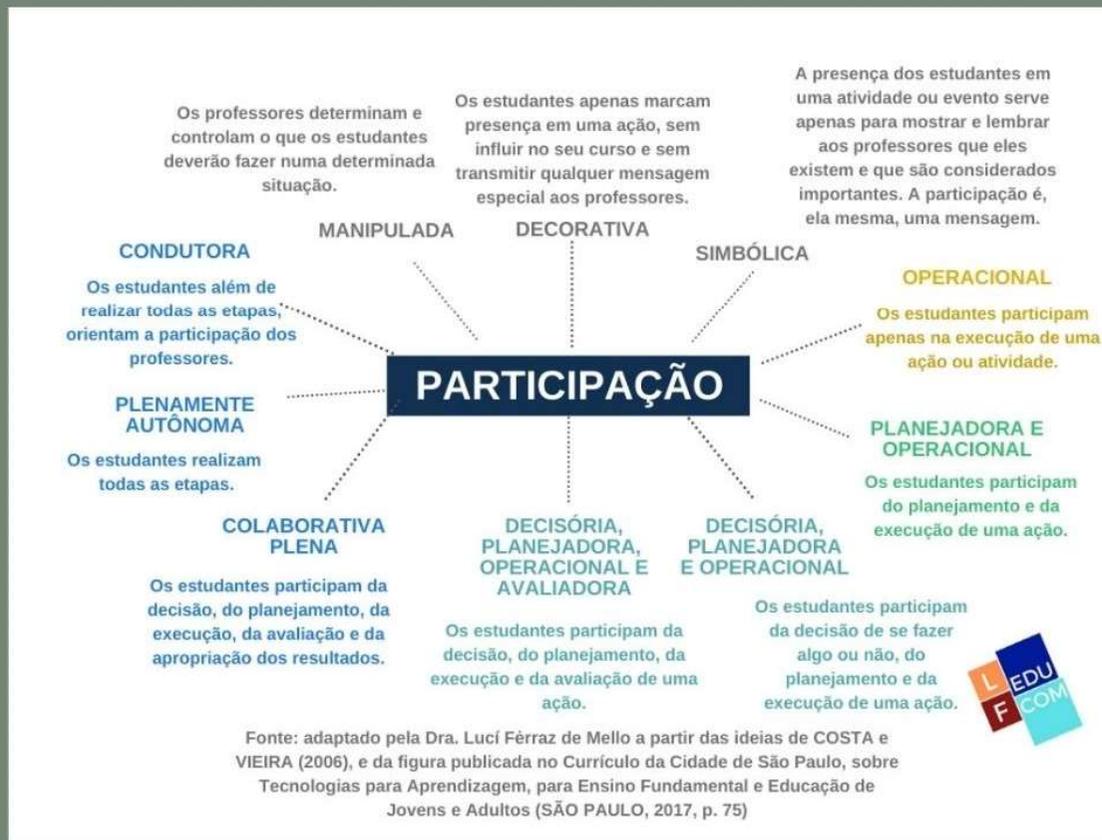
Diálogo

Autonomia



Protagonismo

Tipos de Participação das Crianças, Jovens e Adultos





Protagonismo

Projeto Osasco

<https://youtu.be/2svBe38kmKE>



Diálogo

Técnica de Escuta Ativa e Reflexiva

DEBATE

Visa fechar questões

Convencer

Demarcar posições

Defender ideias

Persuadir e ensinar

Explicar

Visa as partes em separado

Descarta as ideias "vencidas"

Busca acordos

DIÁLOGO

Visa abrir questões

Mostrar

Estabelecer relações

Compartilhar ideias

Questionar e aprender

Compreender

Vê a interação partes / todo

Faz emergir ideias

Busca pluralidade de ideias



Diálogo

Projeto São Paulo

<https://youtu.be/NDQL86wbpUE>

Autonomia

Capacidade de se autodirecionar, refletir e tomar decisões referentes ao encaminhamento de sua aprendizagem e de sua vida.



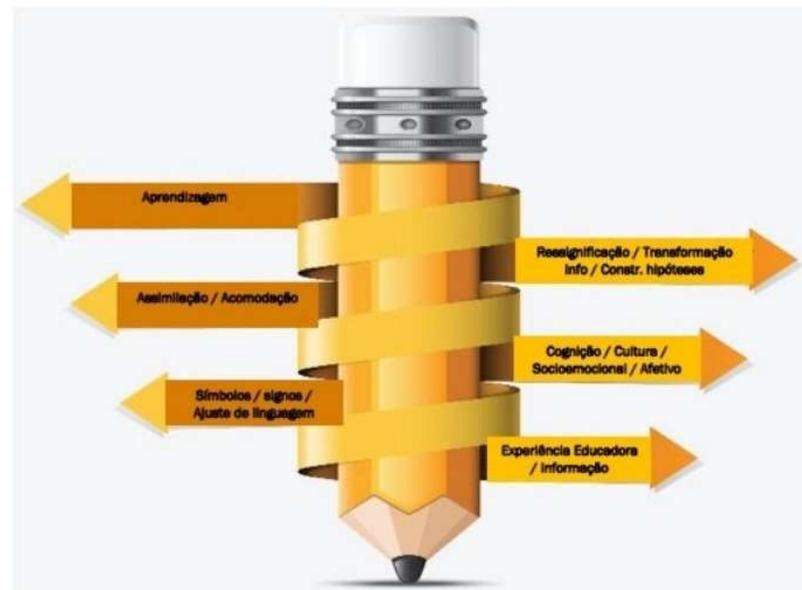


Interfaces Comunicação Educação (Educomunicação)

Proposta Didático-Pedagógica e Comunicacional que utiliza processos de Interfaces Comunicação - Educação para desenvolver e transformar contextos e culturas, considerando temas diversos nos variados espaços da sociedade, por meio da metodologia de projetos e de mídias preferencialmente digitais.



Gestão da Comunicação para a Educação



Interfaces Comunicação -
Educação e Práticas Didático-
Pedagógicas e
Comunicacionais

Educação Socioambiental e Mídias Digitais

Projetos com Comunidade de
Aprendizagem

- leitura crítica dos meios sobre o tema
- podcasts, vídeos, textos, HQs,
infográficos, informativos, painéis
interativos



Educação Socioambiental e Mídias Digitais

Projeto Pinhal

<https://youtu.be/rVXGFo4XHYc>





Informações Norteadoras

Temas

17 ODS

Objetivos de Aprendizagem

Competências

Metodologia

Aprendizagem por Projetos

Estratégias de Aprendizagem

Definição para todo o processo



Design de Experiência de Aprendizagem com Tecnologias Digitais (DEATD)



28

Foco
PROCESSO DE APRENDIZAGEM

Conceito
Detalhamento das ações / procedimentos que propiciarão várias experiências voltadas a promover a aprendizagem, considerando diferentes competências.



Aspectos Estruturantes do DEATD (Contexto Socioambiental)

Ações das Estratégias de Aprendizagem

Detalhamento dos Procedimentos

Atuação do aluno

Tipos de participação

Evidências de aprendizagem

Base nas Competências

Interações Professor-aluno

Como o professor se porta junto ao aluno



Aspectos Estruturantes do DEATD (Contexto Socioambiental)

Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação

Definição dos recursos digitais mais adequados

Rubrica Formativa

Com base nos objetivos e evidências de aprendizagem

Registros

Tipos de registros por etapas do processo de aprendizagem

Avaliação Formativa

Devolutivas intermediárias e avaliação final (autoavaliação e avaliação por pares)

Canvas DEATD (Opção 01)





Canvas DEATD (Opção 02)

AULAS EXPOSITIVAS	
Apresentação oral de conceitos e situações importantes ligadas a um conjunto de saberes logicamente estruturados, sendo que cabe ao professor mediador destacar os aspectos e tópicos que considera mais importantes. Esclarece perguntas pontuais da plateia e apresenta perguntas para promover o reforço de aprendizagem.	
PRINCIPAIS COMPETÊNCIAS	a ser definida conforme evento
INDICAÇÕES FDN	Cursos Variados
PRODUÇÃO DE MATERIAIS DE APOIO	RECURSOS DIGITAIS PROCESSUAIS
Preparação materiais expositivos do professor / instrutor / palestrante	<ul style="list-style-type: none"> - apresentação em slide (Power Point) - apresentação em painel multimídia (Prezzi) - áudio ou vídeo curto, gravado - texto digital
SITUAÇÕES DE APRENDIZAGEM ESTRUTURANTES	RECURSOS DIGITAIS PROCESSUAIS
Exposição dos conceitos para os alunos (ao vivo)	<ul style="list-style-type: none"> - Chat Escrito de equipes (Teams) - Áudio (Teams) - Vídeo ao vivo (Teams), com gravação do processo de trocas de ideias (disponibilização no Fórum do Moodle)
Exposição dos conceitos para os alunos (aula gravada em áudio ou vídeo)	<ul style="list-style-type: none"> - Vídeo postado na área de repositório de conteúdo (Moodle) - Vídeo postado na área de Mensagens Fórum (Moodle), por TUTOR
ENTREGÁVEIS (sugestões)	RECURSOS DIGITAIS ENTREGÁVEIS (sugestões)
Trabalho Temático Individual ou em grupo	<ul style="list-style-type: none"> - editor de texto (Ex.: Word) - editor de apresentação em slides (Ex.: Power Point) - editor de apresentação em painel (Ex.: Prezzi) - editor de apresentação em áudio ou vídeo - editor de mapas mentais / conceituais



Muito obrigada!!!

LUCÍ FÉRRAZ

luferraz.demello@gmail.com

**Maria Del Carmen
Chude**

delcarmen@testodigital.com.br



LETRA E PONTO

33