



Evento	Salão UFRGS 2022: XVIII SALÃO DE ENSINO DA UFRGS
Ano	2022
Local	Campus Centro - UFRGS
Título	Mídia e tecnologias digitais em espaços escolares: um relato de monitoria a distância
Autor	EMANNUELLI CAROLLO BASTOS
Orientador	MARCELO MAGALHÃES FOHS

RESUMO: Este trabalho relata a experiência na monitoria a distância da disciplina EDU3027 - Mídia e Tecnologias Digitais em Espaços Escolares no semestre 2022/1. Houve, até o momento, conquistas e dificuldades identificadas na prática de ensino inserida no contexto de uma metodologia ativa de formação de professores. À vista disso, este relato, tem como objetivo analisar as circunstâncias positivas e negativas encontradas na mediação remota. Ao longo da disciplina, foi possível perceber que a metodologia ativa utilizada em sala de aula, que incentiva a autonomia e a autoria dos alunos, motivou os participantes a desenvolver as habilidades tecnológicas esperadas no plano de ensino. Devido à necessidade de acompanhamento constante e construção contínua do conhecimento, uma aluna decidiu cursar a disciplina em outro momento, porém os demais alunos seguiram determinados e motivados a continuar com os estudos. As aulas foram elaboradas primeiramente utilizando conceitos teóricos — a respeito das metodologias ativas, educomunicação e preparação de material didático. Posteriormente, foram abordados os itens necessários para a elaboração do projeto de construção de um site, e então foi apresentado o Scratch: uma linguagem de programação gratuita que possibilita a criação de histórias interativas, jogos e animações. Os alunos a cada semana aprimoravam um pouco mais seus conhecimentos da ferramenta, percorrendo um itinerário do básico ao avançado, e eram motivados a continuar executando a tarefa do dia até concluírem-na com êxito. Até o momento deste relato, pode-se afirmar que os estudantes compreenderam o conceito de metodologias ativas e o estão aplicando no desenvolvimento do material educacional sob a forma de um site educativo. Além disso, constatou-se que os alunos se apropriaram das rotinas de programação do Scratch, o que os habilita a conduzir um plano de desenvolvimento do pensamento computacional de seus futuros alunos, quando estiverem lecionando em suas respectivas áreas.

Palavras-chave: Mediação. Tecnologia. Metodologias Ativas.