



IV Seminário Web Currículo e  
XII Encontro de Pesquisadores em Currículo  
Contexto, Aprendizado e Conhecimento

40 Anos do Programa de Pós-graduação em Educação: Currículo  
21 a 23 de setembro de 2015, PUC-SP, São Paulo, SP



no.	Autor	Instituição	Título	Síntese	O cursista deverá trazer:
<b>22 de setembro</b>					
<b>4: INTERDISCIPLINARIDADE</b>					
1160	<b>FABIO MARCHIORETO</b>	Instituto de Cinesiologia Humana de São Paulo	<b>O MOVIMENTAR-SE NA ESCOLA: UMA POSSIBILIDADE DE ORGANIZAÇÃO CURRICULAR INTERDISCIPLINAR</b>	Objetiva apresentar uma experiência para discutir o problema da fragmentação curricular e apresentar algumas possibilidades para organizar um projeto interdisciplinar ao interligar biologia e cultura através do movimentar-se do ser humano na escola de Ensino Fundamental	Trazer seus dispositivos móveis pessoais: Notebook pessoal, tablet celular smartphone
1219	<b>SIMONE MOURA ANDRIOLI DE CASTRO ANDRADE, FÁTIMA APARECIDA ARANTES SARDINHA, ANA MARIA RUIZ TOMAZONI</b>	PUCSP	<b>VIVÊNCIA INTERDISCIPLINAR DO CUIDAR E NUTRIR COM CONSCIÊNCIA</b>	Objetiva oferecer uma vivência interdisciplinar que possibilite autoconhecimento e desenvolvimento pessoal aos educadores e demais participantes, estimulando ao trabalho interdisciplinar, cuja essência é o movimento que convida às mudanças, reformas e aos desafios, e permite abrir um canal importante e essencial para o autoconhecimento.  O autocuidado é apresentado como a primeira gentileza que devemos ter conosco (com a alimentação, com o	Cadernos para anotações.

				<p>corpo, com a mente, dentre outros pontos apresentados) e a partir deste encontro consigo, propiciar o encontro com o outro e então promover a qualidade de vida, que é individual antes de ser coletiva. Serão experienciados pontos estratégicos para este fim: a identificação de quem sou; o que devo transformar; a busca de atitudes e ações que estejam em consonância com o autocuidado, com a essência que vai eclodir no conhecimento de si mesmo.</p>	
<b>5: NOVAS TECNOLOGIAS EM EDUCAÇÃO</b>					
1039	<p><b>ELI LOPES DA SILVA, MANOELA ALBERTONI SILVEIRA, NÁDIA HENEDI LEMS SIMÃO</b></p>	<p>Faculdade de Tecnologia SENAC Florianópolis</p> <p>Grupo CAPTE – Centro de Apoio às Práticas com Tecnologias na Educação</p>	<p><b>CONSTRUÇÃO DE WEBQUEST</b></p>	<p>Objetiva apresentar como se constrói uma webquest.</p> <p>Cada participante criará e postará uma webquest portal com o conteúdo relacionado à sua disciplina e tema a sua escolha.</p>	<p>Trazer uma ideia de uma tarefa extraclasse que costuma propor aos seus alunos (com referencial teórico da tarefa, forma de avaliação e indicações de materiais – on-line ou impressos) para que possa construir uma webquest que poderá fazer uso futuramente.</p>
1134	<p><b>LÍGIA DE ASSIS MONTEIRO FONTANA</b></p>	<p>IBTA – Instituto Brasileiro de Tecnologia Avançada</p>	<p><b>LIVRO DIGITAL ANIMADO – #MONTE A SUA HISTÓRIA</b></p>	<p>Objetiva utilizar as ferramentas que temos do nosso cotidiano para montar animações nos livros digitais. Muitas vezes em escolas públicas ou colégios de pequeno porte da rede privada, temos apenas o pacote Office como alternativa de trabalho.</p> <p>Como realizar um trabalho efetivo e eficaz com este material? Como criar OA? . De acordo com as evoluções tecnológicas podemos nos adaptar, mas o importante é o conhecimento da técnica.</p>	<p>Livro infantil</p> <p>Será entregue uma apostila e indicações de bibliografias sobre as temáticas trabalhadas</p>

1242	<b>RUBEN DARIO MONTROYA</b>	PPGE-FACCED. Universidade Federal da Bahia – Salvador	<b>AMBIENTES VIRTUAIS DE APRENDIZAGEM (AVA) BASEADOS EM HIPERMÍDIA EDUCATIVA, A MULTIPLICIDADE DE LINGUAGENS APROVEITADAS PARA OS PROCESSOS DE FORMATIVOS</b>	<p>Objetiva desenvolver uma oficina teórico-prática para compartilhar a experiência de pesquisa adquirida na construção de hipermídia educativa, a criação de AVA e a inserção das TIC nos processos formativos, a partir da intervenção do currículo, onde o diálogo, o trabalho colaborativo e a criação conjunta com os participantes, permitirá o desenvolvimento e apresentação dos resultados obtidos promovendo uma concepção crítica e emancipadora da utilização das TIC no cenário educativo.</p> <p>Esta dividida em quatro momentos, o primeiro é um exercício de desenvolvimento conjunto sobre os conhecimentos prévios dos participantes ao redor da temática, no segundo momento apresenta-se a metodologia e o quadro de referência, depois irá se fazer um exercício prático em que os participantes criaram um storyboard e um pequeno roteiro de uma proposta hipermídia, e finalmente, no encerramento da oficina se fará um debate a partir das reflexões, perguntas e dúvidas surgidas na experiência.</p>	
1255	<b>KARINE PINHEIRO DE SOUZA, BENTO DUARTE DA SILVA, RAFAEL DOS SANTOS DA SILVA</b>	Universidade do Minho, Portugal.	<b>COMPETÊNCIAS PARA COEMPREENDER COM AS TIC</b>	<p>Objetiva sensibilizar os educadores/professores, e alunos que serão futuros professores, para a importância da Educação para o Empreendedorismo com as TIC, de forma colaborativa, em rede e na rede, emergindo daí o conceito de Coempreender. Os participantes serão estimulados a desenvolver a literacia digital, a colaboração-comunicação e o pensamento crítico-criativo, bases constitutivas das competências chave para Coempreender na era digital.</p> <p>A questão geradora será: Como posso desenvolver práticas pedagógicas, de forma contextualizada e interdisciplinar, para que os jovens (alunos) desenvolvam ações inovadoras que promovam um</p>	Trazer seus dispositivos móveis pessoais: Notebook pessoal, tablet celular smartphone.

				diferencial na comunidade com as TIC?	
1276	<b>TANIA LUCIA MADDALENA, CARINA NASCIMENTO D'ÁVILA</b>	Programa de Pós-graduação em Educação- Universidade do Estado do Rio de Janeiro- Proped/UERJ.	<b>VISUAL STORYTELLING E O INSTAGRAM: POTENCIAIS PARA PRÁTICAS PEDAGÓGICAS</b>	<p>Objetiva promover o uso do <i>Visual Storytelling</i> na plataforma do <i>Instragam</i> como uma prática formativa. Outro objetivo é vivenciar encontros. Um dos quais, um encontro particular para um encontro compartilhado.</p> <p>Um reencontro consigo e outro com seu dispositivo móvel, sempre presente em sua vida para falar desta última mesma. Juntaremos práticas ancestrais, a de criar imagens e a de contar histórias, e vamos mesclar técnicas com criação.</p>	Cada participante deverá trazer um dispositivo móvel com o aplicativo Instagram instalado.
1318	<b>EDERSON LUIZ LOCATELLI, NELSON LUIS EUFRASIO JUNIOR, ELIANE SCHLEMMER</b>	UNISINOS	<b>DESIGN DE EDUCAÇÃO DIGITAL: PROJETAR NUM CONTEXTO HÍBRIDO E MULTIMODAL</b>	<p>Objetiva proporcionar aos participantes um espaço de prática reflexiva estabelecendo um diálogo entre a Educação Digital e o Design Thinking. Além disso, proporciona, através de uma metodologia de processo de projeto, elaborar propostas considerando a educação num contexto híbrido e multimodal para este tempo histórico e social.</p> <p>O Design Thinking, que trabalha de maneira interdisciplinar, já possui ampla aceitação em diversas áreas do conhecimento, mantêm como característica essencial o fato de que pessoas trabalham em conjunto na realização de projetos, identificando problemas e assim propondo soluções que possibilitem gerar alternativas de importante impacto e relevância. Sendo assim, faz sentido sua união com o Design Educacional, uma vez que não há como desenvolver boas práticas educacionais sem a utilização dos conceitos primordiais da Pedagogia, os quais precisam ser refletidos considerando o cotidiano no qual os sujeitos se desenvolvem.</p>	

1500	<b>RUBEM PAULO SALDANHA HELOISA STEFFEN, KÁTIA DUARTE, RAFAEL LOPES</b>	Intel e Instituto Paramitas	<b>USANDO NA PRÁTICA RECURSOS TECNOLÓGICOS DISPONÍVEIS</b>	<p>A oficina oferecerá aos participantes a possibilidade de criar atividades acessíveis e interativas com o que a Intel oferece de mais atual em tecnologia móvel e digital. Os participantes irão explorar o potencial das ferramentas em atividades práticas voltadas para as áreas de biologia, química, física, entre outras. Além disso, poderão, posteriormente, consultar todo o material por meio da Comunidade online Engage da Intel, uma rede de educadores que reúne materiais para pesquisa, cursos, blogs e fóruns.</p>	<p>Caso queira, o participante pode trazer o próprio, laptop, tablet, smartphone ou dispositivos móveis para registro.</p> <p>Para participar da Oficina não há necessidade de conhecimentos prévios, pois o enfoque será dado nas possibilidades de utilização das Ferramentas e Recursos Educacionais Intel – IER, na aplicação dos softwares embarcados nos dispositivos móveis apresentados.</p>
<b>6: POLÍTICAS PÚBLICAS E REFORMAS EDUCACIONAIS E CURRICULARES</b>					
1095	<b>AUGUSTO MONTEIRO OZORIO</b>	PUCSP	<b>ATIVIDADE DE CAMPO PARA ANÁLISE DE ELEMENTOS SIMBÓLICOS DA PAISAGEM – CENTRO DA CIDADE DE SÃO PAULO</b>	<p>Objetiva apresentar e discutir critérios para uma Leitura Geográfica de monumentos históricos como elementos simbólicos da paisagem, por meio da realização de um Trabalho de Campo. Os elementos paisagísticos (monumentos históricos) deverão ser lidos como textos e interpretados de acordo com o significado de sua localização, e do contexto histórico/geográfico de sua construção. A oficina pretende ainda discutir o uso da linguagem cartográfica (podendo se fazer uso da ferramenta Google Maps) para registrar e analisar os elementos percebidos</p>	<p>Caderneta para anotações, lápis (cores) e borracha; capa de chuva (se necessário).</p> <p>Indica-se a leitura do texto Monumentos, política e Espaço – Roberto Lobato Correa, disponível em <a href="http://www.ub.edu/geocrit/sn/sn-183.htm">http://www.ub.edu/geocrit/sn/sn-183.htm</a></p>
<b>23 de setembro</b>					

**3: FORMAÇÃO DE EDUCADORES**

1111	<b>ELIZABETH FANTAUZZI</b>	SENAC	<b>MAPAS MENTAIS, MAPAS CONCEITUAIS E INFOGRÁFICOS</b>	<p>Objetiva conceituar cada um desses procedimentos pedagógicos para utilização na sala de aula pelo professor</p> <p>Parte 1: Definição e conceituação sobre mapas mentais, conceituais e infográficos</p> <p>Parte 2: exemplos de mapas já construídos e experimentação de uma ou mais ferramentas no planejamento de uma aula e/ou atividade, utilizando cada uma delas. Construção colaborativa de mapas.</p> <p>Parte 3: apresentação dos mapas construídos e discussão/debate sobre a Oficina.</p>	
1427	<b>ALEXANDRE SAUL, FERNANDA QUATORZE VOLTAS</b>	PUCSP	<b>A FORMAÇÃO DOCENTE EM FOCO: PENSANDO A PRÁTICA COM A AJUDA DA ARTE</b>	<p>Objetiva desenvolver e complementar ações de formação continuada e diálogos em torno das temáticas apresentadas pelo Congresso.</p> <p>Por meio de uma vivência que valoriza diferentes dimensões do ser humano: física, cognitiva, crítica e estética, essa oficina de formação de educadores trabalhará com jogos teatrais, de forma livre, divertida e dinâmica, propondo aos participantes refletir criticamente sobre cenas emblemáticas do cotidiano escolar. Busca-se explorar as relações entre a educação e arte para ampliar as possibilidades de compreensão de diferentes contextos de prática pedagógica, tendo em vista a construção de novos conhecimentos sobre a relação ensino-aprendizagem, em uma perspectiva emancipatória.</p>	<p>Caixa de som portátil, laptop, bastões, objetos cênicos.</p> <p>Não é necessária experiência anterior com teatro e é desejável que sejam ou tenham sido educadores. Recomenda-se uso de roupas confortáveis para o trabalho corporal.</p> <p>Esse trabalho não possui restrições em relação às diferentes possibilidades físicas dos eventuais participantes, uma vez que os jogos teatrais podem ser adaptados em função de necessidades do grupo.</p>

**5: NOVAS TECNOLOGIAS EM EDUCAÇÃO**

1189	<b>JULCIANE CASTRO DA ROCHA, LILIAN BACICH</b>	Formadora da Fundação Lemman Consultora do Instituto Península	<b>RECRIANDO A EDUCAÇÃO NO SÉCULO XXI: UMA VIVÊNCIA DE DESIGN THINKING</b>	<p>Objetiva introduzir conceito do <i>Design Thinking</i>, vivenciar um ciclo de design e identificar o potencial que essa abordagem tem de colocar as pessoas no centro das soluções, com otimismo, criatividade e co-criação.</p> <p>O <i>Design Thinking</i> é uma abordagem estruturada para gerar e aprimorar ideias, facilitando o processo de solução dos desafios cotidianos com criatividade colaborativamente. O <i>Design Thinking</i>, ou “Pensamento de Design” é inspirado na forma como os designers buscam soluções para os desafios que lhe são colocados.</p>	
1216	<b>JOELMA DA SILVEIRA, PATRÍCIA FRANCISCA DA SILVA ARAÚJO</b>	SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO DE MOGI DAS CRUZES	<b>EDUCAÇÃO INCLUSIVA: USO DE SOFTWARE DE AUTORIA COMO RECURSO DA TECNOLOGIA ASSISTIVA PARA O ATENDIMENTO EDUCACIONAL ESPECIALIZADO</b>	<p>Objetiva capacitar os participantes para a elaboração de atividades pedagógicas para uso no computador, visando auxiliar a inclusão e acompanhamento dos alunos com dificuldades de aprendizagem.</p> <p>Durante a oficina serão apresentados: a importância do uso do computador e dos softwares de autoria no processo ensino-aprendizagem na educação inclusiva; exemplos de atividades pedagógicas personalizadas desenvolvidas, aplicada às diferentes dificuldades de aprendizagem e que visam estimular as funções mentais superiores do aluno; conscientizar sobre o trabalho multidisciplinar que pode ser desenvolvido nos softwares e que podem ser aplicadas em várias situações no contexto escolar, a fim de incluir o aluno na sala de aula com o uso do computador; os cursistas serão conduzidos à construção de suas atividades usando os softwares de autoria.</p>	

1220	<p><b>ALEX MELO DA SILVA, TACIA GRACIELE DE ALBUQUERQUE SILVA, ANAMELEA DE CAMPOS PINTO</b></p>	<p>Universidade Federal de Alagoas - UFAL</p>	<p><b>O USO DA PLATAFORMA FÁBRICA DE APLICATIVOS PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS</b></p>	<p>Objetiva apresentar de maneira facilitada ferramentas para a criação de aplicativos por meio da plataforma “Fábrica de Aplicativos”, partindo do conceito de framework que possibilita a geração de aplicativos na própria plataforma, envolvendo a implementação para equipamentos móveis. Os dispositivos móveis já fazem parte do cotidiano da maioria dos estudantes, despertando uma preocupação entre o ensino e aprendizagem no ambiente escolar por parte dos professores, gestores, responsáveis e envolve toda comunidade escolar, necessitando que se discutam novas formas educativas por meio das TIC.</p> <p>No decorrer serão abordados fundamentos teóricos sobre aprendizagem com mobilidade e será proposta a criação de experimentos práticos através da plataforma.</p>	<p>Trazer seus dispositivos móveis pessoais: Notebook pessoal, tablet celular smartphone.</p>
1346	<p><b>MARY GRACE PEREIRA ANDRIOLI, THIAGO SCHUMACHER BARCELOS, PEDRO STIPPE</b></p>	<p>IFT</p>	<p><b>INTERAÇÃO, ACESSIBILIDADE E APRENDIZAGEM COM MAKEY MAKEY, KINNECT, ARDUÍNO E SCRATCH</b></p>	<p>Objetiva oferecer a educadores possibilidades de criação de atividades acessíveis e interativas como forma de favorecer a aprendizagem dos alunos.</p> <p>Os participantes aprenderão estratégias para adaptação de materiais do cotidiano (sucatas e recursos de papelaria) integrados programações feitas no Scratch e que funcionam em diferentes dispositivos placa Makey makey, Kinect e Raspberry PI. Espera-se que os cursistas não só aprendam novas estratégias para uso no cotidiano educacional, como possam criar e remixar diversas possibilidades a partir de suas necessidades.</p>	<p>Trazer seus dispositivos móveis pessoais: Notebook pessoal, tablet celular smartphone para registro.</p> <p>Os participantes não necessitarão de conhecimentos prévios de programação, pois o enfoque será dado as possibilidades de criação e adaptações de materiais para uso, remix ou mesmo criação de atividades programadas em Scratch, integrado aos dispositivos Makey makey, Kinect e Raspberry</p>



1419	<p><b>GISLAINE BATISTA MUNHOZ, MILENA SOUSA, ESTER ROCHA, KARINA AB</b></p>	<p>Secretaria Municipal de Educação de São Paulo Núcleo de informática educativa</p>	<p><b>CRIAÇÃO DE JOGOS EDUCATIVOS E DE ENTRETENIMENTO COM A LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO SCRATCH E O SOFTWARE POWER POINT TENDO COMO FORMADORES CRIANÇAS E ADOLESCENTES</b></p>	<p>Objetiva propor um conjunto de jogos que foram criados num projeto no qual um grupo de crianças e adolescentes de uma escola pública de ensino fundamental elaboraram jogos e disponibilizaram num site para a comunidade escolar utilizar durante as aulas e para todas as pessoas que acessam o site do projeto.</p> <p>A vivência não tem apenas o objetivo de ensinar comandos para criação de jogos, mas demonstrar como crianças e adolescentes tem muito a contribuir com suas criações e que a participação delas como protagonistas e autores em eventos que discutem a educação e o currículo possibilita a reflexão sobre o papel destes atores em ações colaborativas dentro e fora da escola para uma educação que de fato coloca o aluno no centro do processo de aprendizagem</p> <p>Utiliza a linguagem de programação <i>Scratch</i> e o software de apresentação <i>Power Point</i>, para criar jogos com imagens e <i>gifs</i> dos personagens de seus filmes, desenhos e jogos favoritos.</p>	
------	---	--	---	--	--