

Projeto de Pesquisa 2020	
Nome do Grupo	EDeTEC – Educação e Tecnologia
Endereço do CNPQ	http://dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/9912919980334939
Docentes Coordenadores	Prof ^ª Dr ^ª Helena Brandão Viana Prof ^ª Dr ^ª Dayse Cristine Dantas Brito Neri de Souza Prof. Dr. Francislé Neri de Souza
Temas de Interesse	<ul style="list-style-type: none"> • Estudos de intervenção ou aplicação de metodologias inovadoras, utilizando recursos tecnológicos em diferentes ambientes de ensino. • Expectativa e desafios de educadores e gestores educacionais frente às mudanças que ocorrem ao longo da vida profissional e sua relação com os recursos tecnológicos disponíveis atualmente.
O EdeTEC tem projeto de pesquisa nas duas linhas de pesquisa:	
<p>1. Linha de Pesquisa – Formação de professores, currículo e práticas inovadoras:</p> <p>1.1 Projeto de Pesquisa: a Tecnologia Aplicada na Docência</p> <p>A proposta do projeto guarda-chuva “A tecnologia aplicada na docência” do grupo de pesquisa EDeTEC, Educação e Tecnologia, é realizar diversos estudos e pesquisas que contemplem o uso de tecnologia na área educacional, tanto no nível da educação básica como no ensino superior. As pesquisas serão realizadas com alunos de pós-graduação (strictu e lato-sensu), bem como os de iniciação científica, envolvendo alunos de graduação e fazendo interface com projetos de extensão. Os objetivos desse projeto são: realizar estudos de intervenção ou aplicação de metodologias inovadoras, utilizando recursos tecnológicos em diferentes ambientes de ensino; avaliar a expectativa e desafios de educadores frente às mudanças que ocorrem ao longo da vida profissional e sua relação com os recursos tecnológicos disponíveis atualmente; avaliar as inúmeras variáveis que influenciam o EAD (Ensino à Distância); estudar o conceito de gamificação e suas diferentes aplicações na área educacional bem como criar jogos para o ensino de conteúdos específicos; apresentar diferentes tecnologias para facilitar o processo de ensino-aprendizagem em todas as faixas etárias, incluindo até o idoso. Como procedimentos metodológicos serão utilizados: observação sistemática, questionários, escalas, entrevistas, e métodos quali-quantitativos. Portanto, por meio dos subprojetos desenvolvidos a expectativa é contribuir para o avanço científico sobre a aplicação das tecnologias da informação na formação de professores e gerenciamento do ensino básico e superior, de modo que favoreça a aprendizagem do aluno.</p> <p>Os subprojetos atuais deste projeto guarda-chuva são:</p> <p>1.1.1.Gamificação – o objetivo deste projeto é pesquisar a aplicação de Jogos Digitais e recursos de gamificação como ferramenta facilitadora do processo de aprendizagem na educação básica, desde o ensino infantil até o ensino médio, bem como o conceito de gamificação. Num primeiro momento será realizado a busca por Jogos criados para a área educacional; analisar quais outros jogos não específicos para a educação que tem</p>	

sido utilizados pelos professores na educação básica; apontar os resultados de pesquisas já realizadas sobre a utilização de jogos digitais como ferramenta educacional.

1.1.2. Narrativas digitais no processo de ensino: possibilidades inovadoras – desse projeto surgiu o projeto de extensão “Narrativas Digitais com Idosos”. As narrativas digitais é uma ferramenta relativamente recente para objetivos instrucionais e de pesquisa, mas tem sido cada vez mais utilizadas em pesquisas e projetos educacionais ao redor do mundo como ferramenta no processo de ensino/aprendizagem. As narrativas digitais reviveram a utilização de narrativas agora com uso de uma variedade de recursos tecnológicos de áudio, vídeo e equipamentos de multimídia. A narrativa digital também pode ser usada para combinar aplicações tecnológicas com abordagens pedagógicas ou de pesquisa. Este é um campo inovador. Pesquisas tem mostrado que o uso de narrativas digitais é eficaz para melhorar as habilidades linguísticas, pensamento criativo e resolução de problemas entre estudantes em diferentes níveis de ensino. O objetivo geral desta pesquisa é utilizar projetos onde o pesquisador/educador ensina o participante a elaborar e escrever uma história que ele queira contar; informa quais os recursos que serão utilizados nesse processo, e quais materiais serão necessários que o participante traga para as aulas para a criação de uma boa história. Para esse projeto será utilizado um software para gravação do áudio da voz do participante; colocação das imagens e montagem da sonoplastia. Será também aplicado um questionário para levantamento de informações pessoais dos participantes. A participação no projeto possibilitará o aprendizado do uso de uma tecnologia, o que também favorece os processos cognitivos. Essa pesquisa faz parte da parceria firmada entre o programa de Mestrado Profissional em Educação do UNASP-EC e o Departamento de Educação da Simon Fraser University, Canada, na faculdade de educação, junto ao programa AGE-WELL.

1.1.3. Estilos de aprendizagem no uso da tecnologia – Nesse subprojeto, já foram desenvolvidos dois estudos. Um deles envolveu a pesquisa sobre os estilos de aprendizagem em alunos matriculados em cursos EaD. Este estudo já foi encerrado e está aguardando a publicação de um artigo em periódico científico, e gerou também uma apresentação em evento científico.

1.1.4 Projeto de Pesquisa: Inovação na Pesquisa Educacional por Meio da Integração Tecnológica

O Projeto Inovação Didática no Ensino Superior surgiu da parceria entre o Mestrado Profissional em Educação e o Programa de Apoio Pedagógico (PROAP), que visa a formação continuada do docente do ensino superior do Centro Universitário Adventista de São Paulo, campus Engenheiro Coelho. Este projeto de formação compreende um curso de Pós-graduação Lato Sensu, organizado com o objetivo principal de desenvolver a capacidade de articulação entre os processos de ensinar e aprender, a utilização de metodologias, as tecnologias da informação e a mediação de processos educacionais em espaços acadêmicos. O curso possibilita a formação ampla e o desenvolvimento de uma visão abrangente e atualizada que contempla aspectos diferenciados no campo educacional e tecnológico. As atividades têm uma proposta colaborativa, priorizam a interdisciplinaridade e as práticas para a experimentação e reflexão envolvendo as novas metodologias de ensino-aprendizagem. Os docentes do ensino superior (alunos do curso lato sensu) são orientados em todos os módulos por docentes doutores do programa de Mestrado Profissional em Educação. As

investigações são realizadas no contexto da realidade da docência na graduação com vistas a pesquisa aplicada. A organização curricular foi estruturada em dois semestres: o primeiro semestre com 276h presenciais e 69h em EAD. Já o segundo semestre 348h presenciais e 27h em EAD. Totalizando em 720h anual. A conclusão do curso tem como requisito principal o relato de experiências de ensino com uso de metodologias ativas e recursos tecnológicos. O curso tem a participação direta de quatro docentes do Mestrado e vinte docentes da graduação.

1.1.5 Projeto de Extensão: **Narrativas Digitais com Idosos**

A proliferação de tecnologias digitais tem promovido novas formas de alfabetização, incluindo possibilidade de contar histórias utilizando recursos tecnológicos. A Tecnologia atualmente também nos permite a combinação de vários modos semióticos, incluindo verbal, visual, auditivo, espacial e gestual. Usando duas ou mais combinações simultaneamente, os autores de histórias digitais podem explorar múltiplas possibilidades e lógicas para apresentar suas histórias. Por exemplo, eles podem colocar uma foto durante a narração oral, música, uma legenda, efeitos visuais como zoom entre outros recursos e componentes visuais. Os narradores podem, portanto, experimentar uma infinidade de recursos semióticos para expressar significados e emoções diferentes. (PRINS, 2016).

A narrativa digital (ND) é uma ferramenta relativamente recente para objetivos instrucionais e de pesquisa. O presente século traz uma transição na narrativa de histórias, já que as pessoas começaram a contar histórias em ambientes digitais. Histórias mais envolventes e emocionantes podem ser desenvolvidas incorporando áudio, imagens, clipes e música em narrativas escritas em uma plataforma digital. A narrativa digital também pode ser usada para combinar aplicações tecnológicas com abordagens pedagógicas ou de pesquisa. Este é um campo emergente. O termo "narrativa digital" (ND), "Digital Storytelling"(DST), foi cunhado por Dana Atchley, que projetou imagens, fotos de família e filmes em uma tela grande nos anos 80. (MCLELLAN, 2006). Na educação, o uso das narrativas digitais, cresceu significativamente nas escolas, desde o jardim de infância até o nível universitário.(KOCAMAN-KAROGLU, 2016).

Desde então, vários autores iniciaram processos e criaram diretrizes para a criação de narrativas digitais. (KOCAMAN-KAROGLU, 2016; KOTLUK, 2016; LEE et al., 2014; LETHERBY; DAVIDSON, D., 2015). Coletar informações com a população idosa para fins de pesquisa através de relatos de histórias dos mesmos, não é um fato novo. Há relatos na literatura de pesquisas realizadas com idosos, que utilizaram essa técnica. (PINHEIRO et al., 2016). A própria história oral, usa de métodos semelhantes às contações de histórias, mas com finalidades diferentes. (CROOK ; FEHER; LARRABEE, 1992; SANTOS et al., 2012; YASSUDA et al., 2006). Os estudos que se utilizam de narrativas, de certa forma, usam a história contada pelos pesquisados, como fonte de informação para a análise dos dados. Isso tem sido uma ferramenta bastante utilizada em estudos com idosos (FERIANI, 2017; MORSCH; MYSKIW; MYSKIW, 2016; SANTOS; SANTANA, 2016).

As narrativas, ou narrativas digitais, são meios que as pessoas têm de deixar um legado de suas memórias para suas famílias, comunidades, ou meios sociais em que estão inseridas. (MCLELLAN, 2006). A possibilidade de fazer isso digitalmente, introduz

uma riqueza de informação visual e auditiva, formas de explorar materiais, objetos e fatos de uma forma mais dinâmica e acessível. Assim, foi desenvolvido o projeto de extensão Narrativas Digitais (ND), com pessoas idosas que possibilita, não somente, a oportunidade dessas pessoas deixarem um legado de suas histórias, bem como, aprenderem algo novo, já que o idoso de hoje, não cresceu tão envolvido em tecnologia como nossos jovens e crianças. Aprender algo, por mais simples que seja, possibilita ao indivíduo maior concentração, estimulação do sistema nervoso central e neuroplasticidade sináptica. (CECATTO; CHADI, 2012). Objetivo geral: • Replicar o projeto Digital Storytelling com pessoas idosas, seguindo as diretrizes delimitadas pela equipe do Professor Ph.D. David Kaufman, da Faculdade de Educação, da Simon Fraser University em Vancouver no Canadá, no Brasil, em parceria com o UNASP, para verificar se haverá mudança na metamemória dos participantes. Objetivos específicos: • Promover workshops de 10 semanas com grupos de 10 idosos por vez, aonde será ensinado a elaboração de Narrativas Digitais utilizando recursos Tecnológicos. • Possibilitar aos idosos que ao final das 10 semanas, concluam a construção de suas histórias, que devem ter a duração máxima de 5 minutos. • Avaliar a metamemória dos participantes da pesquisa através da aplicação do Aplicação do MIA, questionário para avaliação de memória percebida, validado no Brasil por Monica Yassuda (YASSUDA, M. S.; LASCA; NERI, A. L., 2005), antes do início do workshop e após as 10 semanas. O projeto será realizado por 16 semanas, com 28 idosos, sendo 2 homens e 26 mulheres no UNASP, campus Hortolândia/SP. Tivemos na equipe do projeto, a Profa Dra. Helena Brandão Viana, professora do Mestrado Profissional em Educação do UNASP-EC, a profa. Dra. Elaine Cristina Carraro, socióloga, professora do campus Hortolândia, e a especialista Olga Bouchard Monteiro, professora dos projetos de extensão com idosos do campus Hortolândia.

2. Formação de gestores, processos educativos e avaliação

2.1 - A Tecnologia Aplicada na Gestão Educacional

A TECNOLOGIA APLICADA NA GESTÃO EDUCACIONAL A proposta do projeto guarda-chuva “A tecnologia aplicada na gestão educacional” do grupo de pesquisa EDeTEC, Educação e Tecnologia, é realizar diversos estudos e pesquisas que contemplem o uso de tecnologia na área da formação dos gestores educacionais, avaliação de sistemas e processos educativos. A pesquisa será desenvolvida no âmbito da educação básica e do ensino superior.

Os objetivos desse projeto são: realizar estudos de intervenção ou aplicação de metodologias inovadoras, utilizando recursos tecnológicos em diferentes processos educativos; avaliar a expectativa e desafios de gestores educacionais frente às mudanças que ocorrem ao longo da vida profissional e sua relação com os recursos tecnológicos disponíveis atualmente; verificar a gestão da utilização das TIC (tecnologias de informação e comunicação) nos diferentes ambientes educacionais.

Como procedimentos metodológicos serão utilizados: observação sistemática, questionários, escalas, entrevistas, e métodos quali-quantitativos. Portanto, por meio dos subprojetos desenvolvidos a expectativa é contribuir para o avanço científico sobre a aplicação das tecnologias da informação na formação de gestores e gerenciamento dos recursos tecnológicos no ensino básico e superior. Subprojeto em andamento Tecnologias de informação e comunicação: desafios da gestão de sua utilização na

educação básica A implantação do uso das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) num processo de ensino e aprendizagem deve considerar fatores que são fundamentais para o sucesso de sua aplicação. É necessário o envolvimento do gestor educacional, de modo que favoreça uma infraestrutura adequada, bem como a gestão dos processos de inclusão do uso das diferentes tecnologias. Este trabalho se propõe a fazer um levantamento qualitativo e quantitativo e a elaboração de indicadores para determinar o grau de utilização e a possibilidade de verificação de pontos onde se poderá atuar para uma melhora e ampliação do uso das TIC.