

Oficinas – Mesh com Moedas Criativas

22 a 26 de março de 2011

Cultura digital na educação: pesquisas e aplicações	
Nome dos professores	Thais Barros Rosângela Spagnol Fedoce
Mini-currículo dos professores:	<p>Rosângela Spagnol Fedoce é graduada em Comunicação Social pela Universidade Federal de Juiz de Fora (2008) e mestra em Comunicação Social pela Universidade Metodista de São Paulo (2010). Atualmente é bolsista do projeto Moedas Criativas da Cidade do Conhecimento – ECA/USP, atuando principalmente nas seguintes áreas de pesquisa: tecnologia da informação, mobile learning, educomunicação, interatividade, mídias digitais e comunicação.</p> <p>Thais Barros é mestranda do programa de Pós-Graduação em Meios e Processos Audiovisuais na ECA/USP (bolsista Fapesp). É graduada em Psicologia pela PUC/SP estando, atualmente, em processo de formação em Psicanálise. Pesquisadora no núcleo Cidade do Conhecimento da USP e do NUPPE – Núcleo de Pesquisa em Psicanálise e Educação (FE/USP). Sua atuação está voltada aos temas: mentoring, educação, trabalho, mídias digitais e comunicação, TICs.</p>
Sinopse da oficina:	<p>A oficina, partindo de uma análise teórica relacionada à cultura digital e seus desdobramentos sociais e econômicos, assim como a casos de pesquisa que trabalham o tema TICs (Tecnologias da Informação e Comunicação) e educação, objetiva:</p> <ul style="list-style-type: none"> - promover a reflexão e discussão sobre o uso das TICs nas escolas - apontar desafios e possibilidades de inserção efetiva das tecnologias no processo de ensino-aprendizagem e de gestão escolar. - apresentar possibilidades práticas de uso das tecnologias digitais nas escolas.
Resumo do programa por tópicos:	<p>1. Contextualização</p> <p>Gerações X, Y, ?: Nativos e Imigrantes Digitais TICs na Educação: relações pessoais e novas formas de ensinar, aprender e avaliar. Escola e emancipação digital: currículo e mudanças no mercado de trabalho: as profissões do futuro. O virtual e o presencial – a escola além dos muros Resultados de pesquisas: indicadores de desempenho escolar no Brasil e no mundo</p> <p>2. Aplicações</p> <p>Gestão da tecnologia no ambiente escolar: laboratório X domicílio X lan-house X celular Atuação dos professores: mais trabalho X mais resultados X novas funções <i>Games</i> e escola: jogos sérios e “games for change” Resultados de pesquisas: conflitos e colaboração entre gestores, docentes e discentes Pesquisa de Campo e Estudos de Casos Preliminar da pesquisa CGI.br – IBOPE – Cidade do Conhecimento: TICs nas Escolas</p> <p>3. Considerações e percepções</p>

	<p>Atividade em grupo para compartilhamento de questionamentos, ideias e expectativas.</p> <p>Aplicação de questionário individual.</p> <p>Uma análise das questões debatidas e do levantamento de informações a partir do questionário será posteriormente divulgada para os participantes da oficina, configurando-se em instrumento auxiliar para aplicação das tecnologias nas escolas.</p>
--	---