



Educação Digital para Cidades Globais

PROGRAMA/ÁREA: Humanidades, Direitos e Outras Legitimidades

Oferta: 2023/02

Nº DE CRÉDITOS: 02

Horas de Estudo – 30
“Bootcamp”

DOCENTES RESPONSÁVEIS

Prof. Dr. Gilson Schwartz – Docente USP, nº. 1101255

Prof. Dr. Luiz Guilherme Antunes Luli Radfahrer - Docente USP, nº
1162480

Prof. Dr. Marcelo Arno Nerling - Docente USP - n.º 5607659

Bootcamp – Atividade de imersão
08 horas atividade de ensino diárias + atividades complementares

Abertura, preparação – 2 horas - Google Meet

Quinta-feira – 8 horas

Sexta-feira – 8 horas

Atividade integradora – 2 horas

Sábado – 8 horas

Avaliação – 02 horas

Introdução

Essa inovadora proposta pedagógica na andragogia, promove uma mistura de *workshops* dialogados com discussão e apontamentos práticos para profissionais que pretendem desenvolver projetos e formar equipes para atuar nas políticas públicas de cidades inteligentes, e.g. no tema da educação digital para cidades globais. *Bootcamps* são programas de *imersão* de curta duração em *técnicas e linguagens computacionais* com tamanho de turma limitado, que privilegiem a aprendizagem prática, a experimentação e aplicação de soluções tecnológicas.

Em busca de outras legitimidades, dos ‘pingos nos is’, promovemos a inovação na Universidade necessária. Fomentamos o ecossistema de conteúdo educacional e digital e as competências digitais, facilitando o processo político pedagógico do presente. O fomento não dispensa a crítica e as recentes tomadas de decisão sobre a educação digital em sociedades políticas avançadas no tema.¹

Nosso objetivo é conhecer e compreender o ecossistema de conteúdo educacional digital (política de dados) nas redes, para formular, implementar e avaliar a política nacional de educação digital nos sistemas, estabelecimentos de ensino, professores, alunos, e como isso reflete nos projetos político pedagógicos, planos de atividade e como podemos pensar os planos digitais com objetivos, clima favorável e motivação de equipes?

Bootcamp de Educação Digital para Cidades Globais é um curso intensivo, projetado especificamente para ajudar profissionais preocupados com as políticas públicas de educação digital como direito dos alunos e dever do sistema de ensino. O desafio compõe esse problema pensado pela lógica da gestão do conhecimento dos objetivos didáticos e pedagógicos dessas novas formas de educar e de aprender.

Conteúdo

O conteúdo desse curso permitirá uma compreensão básica do assunto, as tendências e desenvolvimentos mais recentes e aplicações práticas que podem ser sugeridas. Em grandes linhas, os conteúdos são de três naturezas:

Propedêutica: Conceitos básicos, entendimentos e ferramentas - 30%

Corpo – Vontade – Inspiração – Motivação - Sentidos

Conhecimento – Gestão do Conhecimento – Dados, informações, conhecimento, compreensão, sabedoria – Modos de conversão do conhecimento (tácito/explicito socialização, externalização, combinação, internalização) – Construção do Campo – Vinculação do conhecimento explícito – Aprender fazendo.

¹ <https://g1.globo.com/educacao/noticia/2023/08/07/por-que-a-suecia-desistiu-da-educacao-100percent-digital-e-gastara-milhoes-de-euros-para-voltar-aos-livros-impresos.shtml>

ODS's nº 4 - educação inclusiva, oportunidade ao longo da vida para todos; nº 8 – emprego pleno e produtivo e o trabalho digno para todos; nº 9 – infraestruturas resilientes e formatar a inovação; nº 11 – cidades e comunidades inclusivas, seguras, resilientes e sustentáveis; nº 16 – promover sociedades pacíficas e inclusivas para o desenvolvimento sustentável e construir instituições eficazes, responsáveis e inclusivas. [Objetivos de Desenvolvimento Sustentável | As Nações Unidas no Brasil](#)

Estado da Arte: Avanços recentes e tendências futuras - 30%

Identificação teórica e Avaliação empírica da **PNED**

https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/ato2023-2026/2023/lei/L14533.htm

[L14533 \(planalto.gov.br\)](#)

Municípios Sustentáveis – Educação Digital – Flexibilização Curricular – Metodologias Ativas

Educação digital: **Cidades do conhecimento**; cidades inteligentes; cidades globais; cidades sustentáveis

Gamificação: Modelo de interação e envolvimento entre pessoas e máquinas como o fim de alcançar objetivos; empregar mecanismo de jogos em situações de inovação, treinamento, desempenho pessoal, saúde, mudança social.

Design motivacional, educação *gamificada*, recurso motivacional, diálogos com a educação; Ead, mundo digital, gamificação como objetivo de aprendizagem; educação corporativa e universitária; Planejar e implementar apoio para aprendizagem, estratégia pedagógica; linguagem de programação; motores de jogos.

Promover competências digitais

Fomento ao Ecossistema de **conteúdo** educacional digital e de uma **política** de dados, informações, conhecimento, com **acesso** móvel, redes/estabelecimentos de ensino/professores/alunos

Aplicações: vincular a teoria e mundo real - 40%

A **inovação** como método de ensino e aprendizagem:

- Planos Digitais para Instituições Públicas – secretarias municipais
- Qualificação dos dirigentes
- Qualificação de professores (bootcamp)
- Definir objetivos
- Criar clima favorável
- Motivar equipes

Operacionalidade

Gestão de projetos

Ecosistema de Conteúdo Educacional Digital; Promover **competências** digitais; **Ícones, inovação**, oportunidades emergentes; Interesse, demanda, valor.

A educação como um **convite ao jogo do conhecimento e da compreensão** x a educação como grade, disciplina e prova.

O **pingo** nos is: inovação, inteligência, imaginação, impulso!

Ícones do ecossistema do conhecimento: inovar, improvisar, inventar, interagir imaginar, iluminar.

Jogos, passatempo, mercado, integração de redes sociais, institucionais e culturais.

Mudar nossa **maneira de trabalhar em conjunto**, inovar e **cooperar** nos **processos de produção**. Impacto das **novas tecnologias da informação, comunicação e internet**.

Política de dados da **LDB da Educação**. Processo de serviço político pedagógico. **Redes, estabelecimentos**, professores, alunos, comunidade, o **PPP**.

Nesse Plano

Retórica: Dados e informações via palestra - 10%

Organização e discussão entre pares com Trabalho de Grupo: Aprendizagem participativa - 55%

Laboratórios: Demonstrações, experimentos, simulações - 35%

Resultados esperados

Projetos – Identificação clara do problema, dos objetivos, das metodologias, referências

Plano digital; projeto político pedagógico; projeto para definição de objetivos e formação de clima favorável e de motivação de equipes; planos de aulas gamificados; projetos de bootcamps; projeto de desempenho digital de conectividade; projeto de capital humano e uso de serviços de internet, integração de tecnologia digital nas redes e escolas do Município; desenvolvimento, nas redes e estabelecimentos de ensino, de projetos com o objetivo de promover as competências digitais e métodos de ensino e aprendizagem inovadores, fundamentais para o desenvolvimento acadêmico; desenvolvimento de programas de competências em liderança escolar, de modo a desenvolver líderes capazes de definir objetivos, desenvolver planos digitais para as instituições públicas de educação, coordenar esforços, motivar equipes e criar clima favorável à inovação; projeto para ampliação da qualificação digital dos dirigentes das instituições de educação públicas; projeto de inclusão de mecanismos de avaliação externa da educação digital nos processos de avaliação promovidos pelos entes federados, nas instituições de educação básica e superior, bem como publicação de análises evolutivas sobre o tema; projeto de planejamento para o estabelecimento de metas concretas e mensuráveis referentes à aplicação da Política Nacional de Educação Digital, aplicáveis ao ensino público e privado, para cada eixo.

Política Nacional de Educação Digital – 4 eixos

https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/ato2023-2026/2023/lei/L14533.htm

[L14533 \(planalto.gov.br\)](http://planalto.gov.br)

I - Inclusão Digital;

II - Educação Digital Escolar;

III - Capacitação e Especialização Digital;

IV - Pesquisa e Desenvolvimento (P&D) em Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs).

O eixo **Educação Digital Escolar** tem como objetivo garantir a **inserção da educação digital nos ambientes escolares**, em todos os níveis e modalidades, a partir **do estímulo ao letramento digital e informacional e à aprendizagem de computação, de programação, de robótica e de outras competências digitais**, englobando:

I - pensamento computacional, que se refere à capacidade de compreender, analisar, definir, modelar, resolver, comparar e automatizar problemas e suas soluções de forma metódica e sistemática, por meio do desenvolvimento da capacidade de criar e adaptar algoritmos, com aplicação de fundamentos da computação para alavancar e aprimorar a aprendizagem e o pensamento criativo e crítico nas diversas áreas do conhecimento;

II - mundo digital, que envolve a aprendizagem sobre hardware, como computadores, celulares e tablets, e sobre o ambiente digital baseado na internet, como sua arquitetura e aplicações;

III - cultura digital, que envolve aprendizagem destinada à participação consciente e democrática por meio das tecnologias digitais, o que pressupõe compreensão dos impactos da revolução digital e seus avanços na sociedade, a construção de atitude crítica, ética e responsável em relação à multiplicidade de ofertas midiáticas e digitais e os diferentes usos das tecnologias e dos conteúdos disponibilizados;

IV - direitos digitais, que envolve a conscientização a respeito dos direitos sobre o uso e o tratamento de dados pessoais, nos termos da [Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018](#) (Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais), a promoção da conectividade segura e a proteção dos dados da população mais vulnerável, em especial crianças e adolescentes;

V - tecnologia assistiva, que engloba produtos, recursos, metodologias, estratégias, práticas e serviços que objetivam promover a funcionalidade e a aprendizagem, com foco na inclusão de pessoas com deficiência ou mobilidade reduzida.

Constituem **estratégias prioritárias** do eixo Educação Digital Escolar:

I - desenvolvimento de competências dos alunos da educação básica para atuação responsável na sociedade conectada e nos ambientes digitais, conforme as diretrizes da base nacional comum curricular;

II - promoção de **projetos e práticas pedagógicas** no domínio da lógica, dos algoritmos, da programação, da ética aplicada ao ambiente digital, do letramento midiático e da cidadania na era digital;

III - promoção de **ferramentas de autodiagnóstico de competências digitais** para os **profissionais** da educação e estudantes da educação básica;

IV - **estímulo ao interesse** no desenvolvimento de competências digitais e na prossecução de carreiras de ciência, tecnologia, engenharia e matemática;

V - adoção de **critérios de acessibilidade**, com atenção especial à inclusão dos estudantes com deficiência;

VI - promoção de **cursos de extensão**, de graduação e de pós-graduação em **competências digitais aplicadas** à indústria, em colaboração com setores produtivos ligados à inovação industrial;

VII - incentivo a **parcerias** e a acordos de **cooperação**;

VIII - **diagnóstico e monitoramento** das condições de **acesso à internet** nas redes de ensino federais, estaduais e municipais;

IX - promoção da **formação inicial de professores da educação básica e da educação superior em competências digitais ligadas à cidadania digital e à capacidade de uso de tecnologia**, independentemente de sua área de formação;

X - promoção de **tecnologias digitais como ferramenta e conteúdo programático dos cursos de formação continuada de gestores e profissionais da educação** de todos os níveis e modalidades de ensino.

O eixo Educação Digital Escolar deve estar em consonância com a base nacional comum curricular e com outras diretrizes curriculares específicas.

No âmbito da Política Nacional de Educação Digital, a **implementação dos seguintes eixos habilitadores constituirá dever do poder público**, observadas as incumbências estabelecidas nos [arts. 9º, 10 e 11 da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996](#) (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional):

I - viabilização do desempenho digital de conectividade, capital humano, uso de serviços de internet, integração de tecnologia digital, serviços públicos digitais e pesquisa e desenvolvimento em TICs;

II - desenvolvimento, nas redes e estabelecimentos de ensino, de **projetos com o objetivo de promover as competências digitais e métodos de ensino e aprendizagem inovadores**, fundamentais para o desenvolvimento acadêmico;

III - desenvolvimento de programas de competências em liderança escolar, de modo a desenvolver líderes capazes de definir objetivos, desenvolver planos digitais para as instituições públicas de educação, coordenar esforços, motivar equipes e criar clima favorável à inovação;

IV - ampliação da qualificação digital dos dirigentes das instituições de educação públicas;

V - inclusão de mecanismos de avaliação externa da educação digital nos processos de avaliação promovidos pelos entes federados, nas instituições de educação básica e superior, bem como publicação de análises evolutivas sobre o tema;

VI - estabelecimento de metas concretas e mensuráveis referentes à aplicação da Política Nacional de Educação Digital, aplicáveis ao ensino público e privado, para cada eixo previsto no art. 1º desta Lei.

Vagas e público alvo

Um certo nível de especialização e familiaridade dos participantes neste curso é esperado. Está em particular dirigido a quem busca outras e novas legitimidades com a Política Nacional de Educação Digital e seu impacto na LDB.

Os objetivos são o conhecimento e a compreensão teórico e práticos relevantes da educação digital; melhorar as habilidades de pensamento crítico para construir e avaliar experiências pedagógicas inovadoras; explorar o impacto da Revolução Digital nas comunicações profissionais, nas formas de comunicação e de envolvimento cognitivo e atitudinal dos sistemas, dos diretores, professores e alunos. Vamos estudar estratégias persuasivas para mudança da cultura do local de trabalho, no caso, da escola, para valorizar a importância das diferenças interculturais em termos de persuasão para uma estratégia global de comunicação científica.

Esboço do programa

As aulas acontecem das 8h30 às 17h30, de quinta-feira até o sábado. Nas sexta-feira à noite está previsto uma atividade de extensão e cultura, como atividade complementar.

27/09 – Encontro virtual – Google Meet

Convite será encaminhado via e-disciplinas no dia do encontro com 30' de antecedência.

20:00-21:00h

26/10 Quinta-feira - Educação Digital para Cidades Globais

8h30 – 09:30h

Introdução.

Apresentação das regras e o convite ao jogo

Apresentação da Logística. Visão Geral do Programa ou de como alterar os estatutos fechados dos saberes científicos. O Tabuleiro

9:h00 – 10h00: **Apresentação** dos participantes e da ferramenta de trabalho

8161	ME	8919002	Adriano R. de Oliveira
2134	ME	9353226	Beatriz Canhoto Lima
8161	ME	12389809	Brunno S. T. Pereira
8161	ESP	15100354	Caroline de A. Barbosa
8161	ESP	15100361	Elaine da S. Tozzi
8161	ESP	15100382	Jorge L. P. P. Santos
8161	ME	12385378	Juliana de O. Silva

8161	ME	14987394	Kleider L. B. Risso
8161	ESP	9354443	Luiza F. N. R. do Amaral
8161	DO	14987122	Marciléia E. Sampaio
8161	ME	12572752	Maria R. D'Escragnolle T. L. Fernandez
8161	ME	14987286	Regina Rufino
8161	DO	1924041	Sergio Luis Tomioka
8161	ESP	1974447	Sergio L. A. Varella
8161	ME	8380799	Vanessa D. França
8142	ME	13090600	Vitória S. T. Medrado

4-5 Grupos – 2-5 pessoas

10h00 – 10h15: Intervalo

10h15 – 11h45: **Formação** de **Grupos** de Trabalho (GT) por afinidade, colaboração jogo sério. Definição da coordenação, secretaria e apresentação

11h45 às 13h00: Intervalo para Almoço e integração

13h – 14h30: Trabalho em grupo

14h30 às 14h45: Intervalo

14h45 – 16h: Elaboração primeira versão de Projeto

16h15 – 16h30: Revisão da primeira versão do Projeto

16:30 – 17:30: Rodada de orientação e preparação apresentação do Projeto

27/10 - Sexta-feira – Gestão do conhecimento da educação digital

8h30 – 10h00: Gestão do conhecimento em processos de serviços de educação – Educação digital para cidades globais – Experimentos matizados pelas novas teorias da gestão do conhecimento – Frescor dos níveis simbólicos, lúdicos, colaborativos.

Apresentação dos Grupos

10h00 – 10h15: Intervalo

10h15 – 11h45: Revisão pelos Grupos

11h45 às 13h00: Intervalo para Almoço e integração

13h – 14h30: Revisão da segunda versão do Projeto

14h30 às 14h45: Intervalo

14h45 – 16h15: Revisão da segunda versão do Projeto

16h15 – 17h30: Apresentação dos Grupos

17h30: – 22:00: Atividades complementares – **LudiCidade** - Verifique calendário lunar

Nossas expressões – **ubuntu** – culinárias, artes, culturas – convide pessoas para conhecer o seu ambiente, a Universidade pública

28/10 – Sábado –

8h30 – 10h00: Revisão da segunda versão do Projeto – análise dos avaliadores

10h00 – 10h15: Intervalo

10h15 – 11h45: Revisão da segunda versão do Projeto pelos Grupos

11h45 às 13h00: Intervalo para Almoço e integração

13h – 14h30: Apresentação dos Grupos

14h30 às 14h45: Intervalo

14h45 – 16h15: Revisão versão oficial do Projeto – análise dos pares

16h15 – 16h30: Revisão versão oficial do Projeto – análise dos pares

16:30 – 17:30: Encerramento Final da etapa imersiva

Avaliação

Doc. 19/09/2023 MN, GS, LR