

## CRIAÇÃO DE CURSO EM PLATAFORMA EAD

Produção e Avaliação de Material para Educação Profissional (incluindo formação de professores)

Vantagens e desvantagens do Ensino Híbrido (Tecnologia e gamificação a favor da educação)

Aluno: Hudson da Cruz, Coorientadora: Profa. Ma. Laíza Ribeiro Silva, Orientador: Prof. Dr Seiji Isotani

Pós-Graduação EAD em Computação Aplicada à Educação (ICMC/USP)

Universidade de São Paulo (USP)

### INTRODUÇÃO

O presente trabalho identifica principalmente em época de pandemia a necessidade de se utilizar a educação híbrida e novas metodologias de aprendizado como a gamificação e as novas tecnologias a favor da educação. O modelo presencial com metodologia tradicional mediante as tecnologias existentes se torna pouco atrativo aos alunos, lembrando que em um curso técnico em sua maioria dos alunos sendo adolescentes já chegam com uma bagagem enorme de informações e amplo conhecimento para se fazer pesquisas e desvendar tutoriais sobre suas curiosidades. Fora o contexto competitivo entre o professor tradicional e as tecnologias também envolve dificuldades financeiras e familiares para o aluno estar presente diariamente no ambiente escolar.

Considerando a diversidade do aprendizado como garantir a vontade de aprender utilizando ambientes dinâmicos e gamificados

### OBJETIVOS

Geral:

Proporcionar aos alunos conhecimentos nas áreas de Manutenção e Suporte em Informática, possibilitando a formação geral do aluno e a formação profissional, criando condições de ingresso no mercado de trabalho e/ou a continuidade dos estudos no Ensino Superior além de capacitar Professores para as novas metodologias e tecnologias.

Específico:

- Conhecer o conceito de ensino híbrido;
- Identificar as dificuldades dos professores e alunos no processo ensino aprendizagem híbrida.
- Implementar o curso desenvolvido em um ou mais Ambientes Virtuais de Aprendizagem.
- Utilizar as tecnologias e gamificação no aprendizado.

### MATERIAS E MÉTODOS

Aula expositiva dialogada que permita ao aluno construir a compreensão do que é apresentado. Inicialmente será feita a leitura de um texto sobre o tema abordado. Na sequência, serão exibidos alguns vídeos que abordem sobre Redes de Computadores. Após a exibição, será realizada discussão sobre os conceitos-chaves apresentados no texto e nos vídeos.

Com base no Modelo ADDIE elaboramos o curso que foi hospedado na plataforma Google Classroom.

#### Aspectos Educacionais

Relevância do tema

Objetivo do Curso

Qualidade das atividades/recursos

Instrumento de avaliação

#### Recursos Didáticos

Interatividade

Correção entre pares

Links externos

Slide

Vídeo aulas

#### Interface do AVA

Navegabilidade

Acessibilidade

Organização dos tópicos

#### Legenda

- Ótimo
- Bom

### RESULTADOS

Com base na avaliação realizada por professores técnicos e não técnicos do núcleo comum do curso.

- A maioria dos quesitos avaliados obtiveram classificação como ótimo, os que não atingiram esta classificação tiveram classificação satisfatórias.
- Entre as sugestões para melhoria : Capacitar professores para estas tecnologias e novas dinâmicas de aula, Fazer o aprendizado dos alunos pontuar transformando em um campeonato entre eles..

