CENTRO UNIVERSITÁRIO CARIOCA – UNICARIOCA
MESTRADO PROFISSIONAL NOVAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

Flávia Cabral Alves de Oliveira

CRIATIVIDADE NA FORMAÇÃO CONTINUADA DE EDUCADORES POR MEIO DAS SOFT SKILLS E DAS NOVAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NO ENSINO HÍBRIDO

Rio de Janeiro, 2023

FLÁVIA CABRAL ALVES DE OLIVEIRA

CRIATIVIDADE NA FORMAÇÃO CONTINUADA DE EDUCADORES POR MEIO DAS SOFT SKILLS E DAS NOVAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NO ENSINO HÍBRIDO

Dissertação apresentada à coordenação do Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação da UniCarioca da linha de pesquisa Desenvolvimento, Estratégias de Uso e Avaliação de Tecnologias Digitais na Educação Formal, como requisito à obtenção do título de Mestre em Novas Tecnologias Digitais na Educação.

Orientadora: Profª. Luciane Medeiros de Souza Conrado, D.Sc.

Coorientadora: Profª Verônica Eloi de Almeida

Rio de Janeiro, 2023

FLÁVIA CABRAL ALVES DE OLIVEIRA

CRIATIVIDADE NA FORMAÇÃO CONTINUADA DE EDUCADORES POR MEIO DAS SOFT SKILLS E DAS NOVAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NO ENSINO HÍBRIDO

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Novas Tecnologias Digitais na Educação do Centro Universitário UniCarioca como parte dos requisitos necessários para a obtenção do Título de Mestre em Novas Tecnologias Digitais na Educação.

A Presidente da Banca, abaixo assinado, atesta que os membros da banca participaram desta defesa de dissertação.

Examinado por:

gov.br Documento assinado digitalmente
LUCIANE MEDEIROS DE SOUZA CONRADO
Data: 12/07/2023 09:38:27-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Profa. Luciane Medeiros de Souza Conrado, D. Sc. (UniCarioca)

Presidente da Comissão Examinadora

Prof. André Cotelli do Espírito Santo, M. Sc. (UniCarioca)

Profa. Natália de Andrade Rocha, D. Sc. (UNESA)

Rio de Janeiro

2023

048c Oliveira, Flávia Cabral Alves de
Criatividade na formação continuada de educadores por meio das soft skills e das novas tecnologias digitais no ensino híbrido / Flávia Cabral Alves de Oliveira. – Rio de Janeiro, 2023.
114 f.

Orientadorra: Luciane Medeiros de Souza Conrado,
Coorientadora: Verônica Eloi de Almeida
Dissertação (Mestrado Profissional em Novas Tecnologias Digitais na Educação) - Centro Universitário UniCarioca, Rio de Janeiro, 2023.

1. Formação continuada de educadores. 2.Tecnologias digitais. 3. Soft Skills. 4. Criatividade. 5.Ensino híbrido. I. Conrado, Luciane Medeiros de Souza prof. orient. II. Almeida, Verônica Eloi de, prof. coorient. III. Título.

CDD 371.344

AGRADECIMENTOS

É com grande emoção que dedico estas páginas ao término da minha dissertação de mestrado. Este trabalho só foi possível graças a muitas pessoas que me apoiaram ao longo de toda a jornada do programa de mestrado.

Gostaria de expressar minha gratidão a minha orientadora, Luciane Conrado, que dedicou seu tempo, energia e conhecimento para me guiar na minha pesquisa e orientar meu aprendizado ao longo de todo o processo. Sem ela, esta dissertação não teria sido possível e não teria sido tão bem-sucedida.

Agradeço também à minha família, amigos e colegas, que sempre me apoiaram e me encorajaram a continuar avançando. Seus conselhos, incentivos, motivação e, acima de tudo, amor, foram essenciais para que eu pudesse superar as dificuldades e seguir em frente.

Por fim, gostaria de registrar minha gratidão aos participantes e colaboradores da pesquisa, cuja generosidade, paciência e colaboração foram fundamentais para a conclusão deste trabalho.

A todos, meu mais sincero obrigado. Espero que o resultado do meu trabalho contribua de alguma forma para a evolução e desenvolvimento do conhecimento nesta área tão importante.

RESUMO

A presente dissertação partiu do problema que consiste na inadequação da formação docente no que tange a criatividade como habilidade a ser desenvolvida na construção metodológica do professor e tem como objetivo contribuir com uma proposta de instrumentalização do educador para uma formação continuada que desenvolva as soft skills e das novas tecnologias digitais para a formação continuada de educadores em relação a criatividade no ensino híbrido. Partindo da compreensão de que a criatividade é uma habilidade fundamental para os educadores no contexto do ensino híbrido, o estudo analisa de que forma as soft skills e as tecnologias digitais podem potencializar a capacidade criativa desses profissionais.

Como metodologia, foi realizada uma revisão bibliográfica sobre soft skills, criatividade, formação continuada de educadores e ensino híbrido. Além disso, foi feita uma análise de três experiências educacionais que utilizaram soft skills e tecnologias digitais como estratégias para desenvolver a criatividade de educadores.

Os resultados foram obtidos por meio de pesquisa com os educadores e foram produzidos um curso que aconteceu na modalidade híbrida com duração de 20h, e-book para apoio aos cursistas e um canal no Youtube para troca de conhecimento. Esses resultados indicam que tanto as soft skills quanto as tecnologias digitais são recursos eficazes para o desenvolvimento da criatividade de educadores. Além disso, evidenciam que a formação continuada de educadores para o ensino híbrido deve ser orientada pelo fomento de habilidades sociais e emocionais, bem como pela integração de tecnologias digitais, a fim de potencializar a criatividade desses profissionais e, consequentemente, melhorar a qualidade do ensino oferecido aos estudantes.

Palavras Chaves: Formação Continuada de Educadores; Tecnologias Digitais; Soft Skills; Criatividade; Ensino Híbrido.

ABSTRACT

The present dissertation started from the problem that consists of the inadequacy of teacher training in terms of creativity as a skill to be developed in the methodological construction of the teacher and aims to contribute with a proposal for the instrumentalization of the educator for a continuing education that develops soft skills and of new digital technologies for the continuing education of educators in relation to creativity in hybrid teaching. Based on the understanding that creativity is a fundamental skill for educators in the context of blended learning, the study analyzes how soft skills and digital technologies can enhance the creative capacity of these professionals.

As a methodology, a bibliographical review was carried out on soft skills, creativity, continuing education of educators and hybrid teaching. In addition, an analysis was made of three educational experiences that used soft skills and digital technologies as strategies to develop educators' creativity.

The results were obtained through research with educators and a course was produced that took place in the hybrid modality lasting 20 hours, an e-book to support course participants and a YouTube channel for knowledge exchange. These results indicate that both soft skills and digital technologies are effective resources for the development of creativity in educators. In addition, they show that the continuing education of educators for blended learning should be guided by the promotion of social and emotional skills, as well as the integration of digital technologies, in order to enhance the creativity of these professionals and, consequently, improve the quality of teaching. offered to students.

Keywords: Continuing Education; Digital Technologies; Soft Skills; Creativity; Hybrid Teaching.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1	Print da Tela Inicial do Curso	50
FIGURA 2	Foto Encontro presencial realizado em 01/11/2022	53
FIGURA 3	Foto Encontros online realizados em 03/11/2022	53
FIGURA 4	Foto Encontros online realizados em 17, 24/11 e 06/12/2022	54
FIGURA 5	Print da capa do Canal no Youtube (Produto)	60
FIGURA 6	Print Resposta Pesquisa Científica - Google Form	60
FIGURA 7	Print Resposta Pesquisa Científica - Google Form	61
FIGURA 8	Print Resposta Pesquisa Científica - Google Form	62
FIGURA 9	Print Resposta Pesquisa Científica - Google Form	64
FIGURA 10	Print Resposta Pesquisa Científica - Google Form	65
FIGURA 11	Print Resposta Pesquisa Científica - Google Form	66
FIGURA 12	Print Resposta Pesquisa Científica - Google Form	68
FIGURA 13	Print Resposta Pesquisa Científica - Google Form	69
FIGURA 14	Print Resposta Pesquisa Científica - Google Form	70
FIGURA 15	Print Resposta Pesquisa Científica - Google Form	72
FIGURA 16	Print Resposta Pesquisa Científica - Google Form	73
FIGURA 17	Print Resposta Pesquisa Científica - Google Form	74
FIGURA 18	Print Resposta Pesquisa Científica - Google Form	75
FIGURA 19	Print Resposta Pesquisa Científica - Google Form	77
FIGURA 20	Análise Swot	80
FIGURA 21	Depoimento cursistas	81

LISTA DE QUADROS

QUADRO 1	Fases da Pesquisa	49
QUADRO 2	Cronograma	51

SUMÁRIO

1	Introdução	10
1.1	Inquietação	11
1.2	Caracterização do Problema	13
1.3	A Educação e a Tecnologia	14
1.4	Objetivos	20
1.4.1	Objetivo Geral	20
1.4.2	Objetivos Específicos	20
2	Fundamentação Teórica	21
2.1	Compreendendo as *Soft Skills*	21
2.2	*Soft Skills* e a Docência	23
2.3	Integração da Tecnologia com as *Soft Skills*	29
2.4	Soft Skills e a BNCC	29
2.5	O Uso das Tecnologias Digitais	30
2.6	Ensino Híbrido	32
2.7	A relação da Criatividade com os Métodos de Ensino Híbrido	36
2.8	Formação Docente	37
2.9	Formação Docente na direção da Criatividade	45
3	Metodologia e Método	48
3.1	Planejamento do Desenvolvimento da Pesquisa	48
3.2	Aplicação	51
3.3	Detalhamento da Vivência	55
4	RESULTADOS E DISCUSSÕES	57
4.1	Desenvolvimento de Recursos Digitais e Sequência Didática (Produtos)	57
4.1.1	Desenvolvimento da Sequência Didática	57
4.1.2	Desenvolvimento do Ebook	58
4.1.3	Desenvolvimento do Canal no Youtube	59
4.2	Análise dos Questionários de Pesquisa Exploratória e Avaliação dos Recursos Digitais	60
4.2.1	Perfil dos participantes	61
4.3	Avaliação de conteúdo após a aplicação da Vivência	78
4.4	Avaliação da Oficina e Material Didático (Análise Swot)	80
5	CONCLUSÃO	83
6	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	84
	ANEXO	97
	APÊNDICE	99

1. INTRODUÇÃO

Há alguns anos, estamos passando por uma profunda transformação que exige muita criatividade, uma educação digital e mais diversificada com o uso de habilidades socioemocionais para lidar com as consequências desse momento, pois os processos de aprendizagem envolvem os alunos participando da construção de seu processo de aprendizagem e isso necessita de uma revisão da formação do professor, a fim de potencializar sua prática docente da atividade como transformador (BACICH; MORAN, 2018).

A formação continuada de educadores é um aspecto fundamental para o desenvolvimento de uma educação de qualidade e implica no investimento em capacitações, treinamentos e atualizações que permitam aos profissionais atuarem de forma mais efetiva e inovadora. Nesse contexto, a criatividade surge como uma habilidade fundamental na formação continuada de educadores, com o objetivo de estimular novas maneiras de pensar e se comportar frente aos desafios do ensino contemporâneo.

As soft skills, ou habilidades socioemocionais, são uma importante base para o desenvolvimento da criatividade, pois envolvem aspectos como a cooperação, a criticidade e a empatia. Por meio de metodologias que enfatizem os grupos de trabalho e a reflexão crítica sobre as práticas pedagógicas, é possível desenvolver essas habilidades em educadores, proporcionando-lhes uma base sólida para lidar com os desafios do ensino híbrido e da sociedade em constante transformação.

Outro aspecto importante para o desenvolvimento da criatividade na formação continuada de educadores é o uso das novas tecnologias digitais. No cotidiano das pessoas e na educação, a tecnologia tem se mostrado cada vez mais presente, na qual se apresenta como uma ferramenta importante para a realização de atividades, a pesquisa, o planejamento e a execução de projetos. A utilização de recursos tecnológicos também pode estimular a criatividade dos educadores, proporcionando novas formas de pensar e de planejar as aulas, permitindo a experimentação de diferentes estratégias pedagógicas e a oportunidade de trocar experiências com outros indivíduos no mesmo ramo profissional.

Nesse sentido, o ensino híbrido pode ser uma boa oportunidade para a formação continuada de educadores, incentivando a experimentação de novas formas de ensinar, a utilização de ferramentas tecnológicas e a prática de metodologias ativas que estimulem a criatividade. A partir disso, é possível contribuir para a formação de educadores criativos, inovadores e mais conscientes dos desafios do ensino na contemporaneidade.

Para Bacich, Tanzi Neto e Trevisani (2015, p. 27), híbrido significa mesclado. A educação é sempre mista, híbrida, combinando muitos espaços, tempos, atividades, metodologias e objetos. Esse processo simplificado e conectado agora é mais claro, amplo e profundo: um ecossistema mais aberto e inovador. Podemos ensinar e aprender de várias maneiras e em vários lugares.

Sem dúvida, a formação continuada de professores é um elemento central de programas educacionais modernos, eficazes e inovadores que preparam os educadores para serem facilitadores e mediadores do conhecimento, e não apenas mensageiros.

A importância do afeto na educação há muito é debatida. É um assunto importante no campo da pedagogia, psicologia, em todos os níveis e formas de ato educacional. Sabemos que o afeto, assim como o conhecimento, se constrói por meio da experiência. Rubem Alves (2002) afirma que “toda experiência de aprendizagem começa com uma experiência emocional”.

Além disso, é uma prática fundamental que as escolas se adaptem às diversas transformações que ocorrem na sociedade e na educação. O mundo está em constante mutação. Portanto, a formação do educador também deve seguir no mesmo ritmo.

Quando falamos de ensino online onde alunos e professores estão fisicamente separados um do outro, a criatividade, como no ensino presencial, é um aspecto importante para a construção do conhecimento e para a aprendizagem. Como o vínculo acontece na educação online? Qual a relação entre o engajamento e o desempenho do aluno no curso? Como usar *soft skills* e as tecnologias digitais no ensino online?

1.1 INQUIETAÇÃO

Quanto às minhas inquietações, relato os referentes à importância da formação continuada com os educadores visando o aprimoramento acadêmico e a melhoria da qualidade do ensino com o desenvolvimento da criatividade e das *soft skills* (habilidades socioemocionais) no ensino híbrido. Com o intuito de atender a essa necessidade, quando assumi a gerência de instrutores em uma Instituição de Ensino focada na Educação Profissional, unindo a minha formação e experiência de em gestão educacional, me propus a realizar encontros mensais com os educadores para que fossem compartilhadas as dificuldades encontradas e as experiências bem-sucedidas.

As instituições tiveram que se adaptar rapidamente para garantir que os alunos aprendessem. Eles disponibilizaram uma variedade de materiais online para ajudar os alunos, mas os materiais transmitidos via vídeo aula tinham uma qualidade inferior devido à falta de conhecimento dos educadores sobre o método de aula online, tecnologias e ferramentas digitais. Não houve tempo para realizar o treinamento ideal nas plataformas de ensino remoto e, como resultado, os educadores se sentiram inseguros ao lidar com novas tecnologias, incluindo o ensino remoto.

O problema da aprendizagem, nos espaços formais, pode estar relacionado a vários elementos, como: o método usado, os processos pedagógicos, o ambiente de aprendizagem, o contexto sociocultural do aluno, entre muitos outros. Vale destacar que cada aluno é único, um multiverso de coisas, uma teia de possibilidades, mas todos com um potencial a ser despertado e alimentado. Cada um apresenta ainda uma forma de aprender, que é resultante de seus processos cognitivos, sociais, emocionais e até nutricionais.

Cada geração tem seu desafio, são diferentes e por isso, o uso de Metodologias Ativas e Práticas Didáticas com uso de ferramentas digitais apoiadas em s*oft skills*, podem ser uma boa oportunidade para transformar os processos de ensino e aprendizagem mais dinâmicos e atrativos para os alunos, melhorando as chances de gerar motivação, despertando o prazer, a vontade, o desejo de aprender, em alunos cada vez mais adaptados à ambientes interativos e às novas demandas desses na sociedade.

Práticas Educativas, com uso de diferentes ferramentas digitais e com a utilização de soft skills permeadas pela criatividade, mostram-se favoráveis a aproximação dos estudantes, já que fomenta o protagonismo e práticas colaborativas, e ainda permite a adaptação dos métodos de ensino e aprendizagem. Metodologias que se utilizam dessas práticas podem apresentar um espectro interdisciplinar ou mesmo multidisciplinar, trazendo para o estudante uma realidade mais significativa e coerente com seu papel na sociedade, bem como sua vida pessoal e seus projetos.

Com a minha experiência profissional em instituições de educação e voluntariado com jovens aprendizes, percebo um problema recorrente na motivação dos estudantes e preparação do corpo docente para atender a essa necessidade de inovação e renovação da educação, adaptados às novas demandas da sociedade.

Por isso, meu objetivo é oferecer caminhos através de capacitações que possam enriquecer a dinâmica do educador com criatividade no cotidiano escolar através da

implantação do ensino híbrido com o uso das s*oft skills* e utilizando as ferramentas digitais a favor do aluno.

1.2 CARACTERIZAÇÃO DO PROBLEMA

As atividades escolares precisaram se adaptar a uma nova forma de ensino ao longo do tempo em quarentena. Educadores e alunos trabalharam para encontrar maneiras alternativas de construir o conhecimento e criar uma pedagogia que atenda aos tempos. Com isso em mente, ressalta-se a importância da formação continuada dos educadores para o aprimoramento de metodologias, o uso de novas tecnologias no ensino e o desenvolvimento de soft skills, permeadas de criatividade. Além disso, examina-se de forma cuidadosa como o espaço escolar tem ajudado nesses aspectos.

Há décadas, pesquisadores defendem um novo modelo educacional onde o aluno é o protagonista e aprende de forma mais autônoma com suporte de metodologias inovadoras. No entanto, o que vemos em parte significativa das instituições de ensino brasileiras é que o modelo tradicional de ensino continua o mesmo, em que o educador explica o conteúdo enquanto os alunos ouvem e escrevem a explicação.

Ponderar e facilitar a formação continuada de professores significa pensar em como promover mudanças significativas no processo de formação, seja enfatizando os aspectos teóricos, metodológicos, entre outros.

No entanto, para que essas concepções se concretizem, as instituições de ensino devem garantir aos educadores a capacidade de participar efetivamente do processo de formação, tanto organizacional quanto temporalmente, para que não apenas absorvam informações ou aprendam uma metodologia diferente, mas consigam refletir sobre a realidade da educação para tentar compreendê-la e avaliá-la de acordo com as mudanças necessárias (IMBERNOT, 2010).

A formação continuada de educadores é um tema relevante e importante para garantir a qualidade do ensino. No entanto, muitas vezes, essas formações não contemplam a criatividade como habilidade a ser desenvolvida. Além disso, o ensino híbrido, que tem se tornado cada vez mais comum, exige que os educadores estejam preparados para utilizar as novas tecnologias digitais como ferramenta pedagógica.

Os autores Torre, Pujol e Silva (2013) destacam a importância de práticas pedagógicas baseadas em reflexões registradas para promover o desenvolvimento de um conhecimento mais

amplo, diversificado e desafiador. Um conjunto de autores, como Torre (2008), Nóvoa (2014), KONARZEWSKI (2006), Broilo (2006), Binotto (2014), Thompson (1992) e Meihy (2011), foi estudado no que diz respeito à formação continuada de professores e suas práticas pedagógicas.

A sociedade em constante mudança demanda mudanças na prática educacional brasileira, e a inovação e criatividade na prática educativa dependem da exploração das múltiplas possibilidades do processo de ensino e aprendizagem. Romper com as ideias preconcebidas da modernidade é necessário para reconfigurar o conhecimento. Essa mudança requer uma compreensão que ultrapasse a individualidade, em um processo de construção social do conhecimento.

Para Fernandes, Zanche e Konarzewski (2006), a inovação é uma tarefa para transgressores convencidos de que as formas usuais de ensino precisam ser substituídas por novas formas de comunicação didática e compreensão do mundo.

De acordo com Cunha (apud BROILO; FRAGA; PEDROSO, 2006, p. 121), quando há a oportunidade de conectar teoria e prática, e o professor incentiva seus alunos a desenvolverem seu próprio conhecimento, a aprendizagem se torna muito mais significativa. Nesse contexto, Torre (2008, p. 88) argumenta que um professor criativo consegue despertar o interesse do aluno pelas artes, levando-o a ter sensibilidade sobre essa forma de comunicação. É possível afirmar que, frequentemente, a sensibilidade para lidar com problemas está diretamente ligada à criatividade. Consequentemente, um professor criativo busca entender as dificuldades enfrentadas pelos alunos e estimula seu desejo de explorar o desconhecido.

Nesse contexto, surge a necessidade de investigar como as soft skills e as novas tecnologias digitais podem contribuir para o desenvolvimento da criatividade na formação continuada de educadores, considerando as especificidades do ensino híbrido. Portanto, o problema deste estudo consiste na inadequação da formação docente no que tange a criatividade como habilidade a ser desenvolvida na construção metodológica do professor.

1.3 A EDUCAÇÃO E A TECNOLOGIA

As transformações sociais estão diretamente ligadas às transformações tecnológicas em que as sociedades se apropriam para se desenvolver.

De acordo com o historiador israelense Yuval Nohal Harari (2015), três muito importantes revoluções definiram o rumo da História: a Revolução Cognitiva, que deu origem

à história há cerca de setenta mil anos atrás e permitiu ao Homo Sapiens transmitir mais informações sobre o mundo à sua volta. Daí surgiu a capacidade de planejamento e realização de ações complexas, provocando agrupamentos maiores e mais coesos e rápida inovação no comportamento social.

A Revolução Agrícola, há cerca de doze mil anos, quando os Homo Sapiens começaram a dedicar quase toda sua energia e tempo para alterar a vida de algumas plantas e de animais homem deixou de ser errante para coletar e caçar e começou a marcar território para plantar e criar e a Revolução Científica que se iniciou há apenas quinhentos anos, foi uma revolução em escala de tempo sem precedentes. Em cinco séculos a população humana aumentou 14 vezes; a produção, 240 vezes; e o consumo de energia, 115 vezes, todas essas Revoluções alterando radicalmente hábitos, atitudes e o desenvolvimento do ser humano.

Alexandre Koyré criou em 1939 o termo revolução científica e se referia ao uso e construção de instrumentos e ferramentas que permitissem a produção de informações mais exatas e precisas. A revolução científica tornou o conhecimento mais organizado, estruturado e, portanto, mais prático, abandonando a abordagem empírica, optando por confirmar-se por meio de observações.

O período da história europeia em que se afirmaram os fundamentos conceituais, metodológicos e institucionais da ciência moderna é denominado, pelos historiadores da ciência, de revolução científica. Embora o período exato varie entre os estudiosos, o século XVII é considerado como foco principal, alternando-se entre o século XVI e o XVIII quanto ao estabelecimento.

A partir da criação de métodos e processos que permitiram a adaptação harmoniosa dos variados conhecimentos oriundos de diversas áreas, a história da ciência consolidou um campo original de pesquisa autônomo, mas em constante comunicação com essas áreas que contribuíram com seus saberes (GOLDFARB, 1994, p.9).

Mas, o aparecimento de novas perspectivas a partir do século XVI permitiu uma reestruturação no modo de se constatar as coisas (Colin,1987) novos conceitos surgiram, novas práticas, novas profissões, novos olhares e perspectivas, tudo mudou em muito pouco tempo. Sociedade Midiática, Era Digital, Era do Computador, Era da Informação.

A Sociedade moderna é a de Informação. A informação é a base do conhecimento, das relações, da vida econômica, política e social que, pela primeira vez, foi conceituada e popularizada pelo economista austro americano Fritz Machlup em seu livro A produção e distribuição do conhecimento nos Estados Unidos, em 1962.

Em um mundo onde a informação circula a todo momento e com uma velocidade gigantesca, a tecnologia ajuda a criar inovações disruptivas que levam aos mais variados públicos, em especial jovens e crianças, acesso à informação de forma instantânea. O desenvolvimento do conhecimento científico não é possível sem o fácil acesso ao conhecimento tecnológico.

Halpern (1989, junto a PINTO, 2011) afirma que a formação de cidadãos responsáveis e não intervencionistas é considerada a melhor forma de responder aos desafios de uma sociedade em constante mutação e caracterizada pela reprodução exponencial da informação e por contínuas mudanças do ponto de vista tecnológico, econômico e social. Nesse contexto, a Educação passa a ser instrumento de ação reflexiva na formação de um cidadão crítico e consciente, com pensamento estruturado, entendendo o trabalho em equipe, com inteligência emocional, aceitação da diversidade, enfim, forte cidadania, fundamentais para se construir nações justas, igualitárias e que tenham projetos reais de desenvolvimento econômico, político, social e ambiental. A educação é a base da sociedade futura. Strieder (2000) descreve que o papel da escola já não pode restringir-se, no sentido do simples repasse de saberes supostamente prontos.

O ato educacional é uma das ações mais significativas realizadas pelo ser humano (FREIRE, 2001).

Os procedimentos educacionais específicos serão de grande valia para aprimorar essas potencialidades humanas e conduzir essa tomada de consciência na direção de uma vida interior mais rica de valores e mais nobre de sentimentos. O resultado de qualquer sistema educacional é a consecução desse objetivo. Se a humanidade ainda não é feliz socialmente, é porque a educação não foi direcionada para esse objetivo e não funcionou nessa direção. O objetivo facilita muito a melhoria do sistema e evita o desperdício de energia, que se perde na improdutividade geral (CAMARGO, 2005).

A maneira pela qual a educação e as escolas serão configuradas no futuro dependerá da forma como os sistemas educacionais enfrentarão o dilema imposto: continua a sua orientação segundo o critério da subordinação instrumental face à razão económica subjacente a importantes problemas sociais ou, pelo contrário, ao contributo para virtualidades emancipatórias e transformadoras social da ação educativa (CANÁRIO, 2006).

A Escola precisa formar pessoas preparadas para viver em um cenário de intensos e constantes processos de inovação. No modelo fordista de 1914, caracterizado pela linha de

produção industrial, o objetivo da educação era formar técnicos competentes que pudessem trabalhar na manufatura tradicional e executar tarefas com eficiência.

Para Theodor Adorno (1903-1969), sociólogo, musicólogo e filósofo alemão, um representante notável da chamada "Teoria Crítica da Sociedade" desenvolvida no Instituto de Pesquisas Sociais (Escola de Frankfurt), a educação não é algo que ocorre de maneira inconsciente. Sua função é produzir uma consciência verdadeira e sua relação com o ambiente de forma crítica, não aceitando passivamente o que é apresentado de forma irrefletida.

"Uma reforma da educação é urgentemente necessária e requer persistência, assim como o alinhamento político do governo, os meios de comunicação, os empresários, os professores, os pais e os estudantes. Todos têm que valorizar e exigir um melhor aprendizado", conclui Jaime Saavedra, diretor sênior de educação do Banco Mundial, em 2017. A Escola continua se preparando, e formando, para o antigo modelo. Não acompanhou as mudanças na sociedade. A figura do educador que só passa o conteúdo para os alunos sem considerar o que eles sabem, ainda predomina.

> [...] se as escolas devem cumprir um papel importante em promover a igualdade social, elas precisam considerar seriamente a base de conhecimento do currículo, mesmo quando isso parecer ir contra as demandas dos alunos (e às vezes de seus pais). As escolas devem perguntar: "Este currículo é poderoso? ". Para crianças de lares desfavorecidos, a participação ativa na escola pode ser a única oportunidade de adquirirem conhecimento poderoso e serem capazes de caminhar, ao menos intelectualmente, para além de suas circunstâncias locais e particulares. Não há nenhuma utilidade para os alunos em se construir um currículo em torno da sua experiência, para que este currículo possa ser validado e, como resultado, deixá-los sempre na mesma condição. (YOUNG, 2007, p. 1297)

A tecnologia traz uma oportunidade que se apresenta para aqueles alunos que apresentam dificuldade em ficar no ambiente de aprendizagem e que buscam maneiras alternativas para conquistar o próprio conhecimento.

Há vários alunos que simplesmente vivem em briga com a escola. Segundo Burochovitch & Bzuneck (2004), ainda não existe uma teoria abrangente da motivação humana ou do aluno. Cada pessoa tem recursos pessoais como tempo, talentos, habilidades e conhecimentos que podem ser investidos em uma atividade específica.

E o processo é irreversível. Há pouco tempo, havia o conflito do professor, que não era digital, com o aluno, um nativo digital. Segundo Prensky (2001), os nativos digitais, realizam múltiplas tarefas, uma das principais características dessa geração.

Estamos atravessando um momento de revolução de conceitos no âmbito da educação. Segundo Behrens (2007), é imprescindível levar em conta as concepções dos professores sobre

a visão de mundo, de sociedade, de ser humano e de prática educativa que são expostas em sala de aula, especialmente no contexto da era digital, para o êxito do processo de ensino-aprendizagem.

> Os avanços tecnológicos estão sendo utilizados praticamente por todos os ramos do conhecimento. As descobertas são extremamente rápidas e estão à nossa disposição com uma velocidade nunca antes imaginada. A Internet, os canais de televisão a cabo e aberta, os recursos de multimídia estão presentes e disponíveis na sociedade. Estamos sempre a um passo de qualquer novidade. Em contrapartida, a realidade mundial faz com que nossos alunos estejam cada vez mais informados, atualizados, e participantes deste mundo globalizado (KALINKE,1999, p.15).

Os alunos têm acesso à informação em diversos lugares e com apenas um clique. Portanto, o foco do aprendizado não deve mais estar no conteúdo, mas sim em seu desenvolvimento, sendo o professor um orientador deste processo. Além disso, a colaboração é fundamental na educação. Conforme mencionado por Libâneo (1998), o papel do professor é facilitar a participação ativa do aluno na disciplina, considerando sua vivência, conhecimento, experiência, potencial cognitivo, interesse e estilo de trabalho. Desta forma, é crucial respeitar e ampliar o conhecimento prévio dos alunos.

O Mentimeter é um recurso que favorece um ensino centrado no aluno, permitindo uma aprendizagem lúdica e compartilhada. Com ele, é possível criar atividades interativas como nuvens de palavras, enquetes abertas e fechadas, murais e escalas, permitindo a participação anônima dos estudantes durante a aula. Para acessar o Mentimeter, o professor acessa o endereço (mentimeter.com) e se cadastra com e-mail para criar e escolher o formato das atividades. O acesso dos alunos ocorre por outro endereço (menti.com), digitando o código fornecido pelo professor para participar da atividade (SANTOS et al., 2021).

> A presença do professor é fundamental para que a utilização de um aplicativo como o *WhatsApp* seja verdadeiramente enriquecedora, quer enquanto “arquiteto” e “construtor” do ambiente de aprendizagem, quer também como mediador e facilitador da aprendizagem que se constrói nesse cenário.” (PORTO, C., OLIVEIRA, K.E., and CHAGAS, A., 2017, p. 58)

Segundo Chot e Behrens (2015), as redes sociais contêm meios de comunicação síncronos e assíncronos, o que as torna um espaço de aprendizagem inovador que possibilita a comunicação, a socialização e a aprendizagem colaborativa na rede, levando à construção do conhecimento coletivo entre os usuários.

Ferramenta tecnológica chamada Google Drive. Essa ferramenta disponibiliza vários recursos que podem facilitar a interação entre os discentes e docentes, otimizar o tempo das

aulas, além de poder ser usada tanto em desktops, quanto em dispositivos móveis. **(**MACIEL, Wanderson José; PANE, Nayene M. P.K., 2016).

Segundo Kapp (2012), a Gamificação é a utilização de elementos dos jogos, fora do contexto destes, com a finalidade de motivar os indivíduos à ação, ajudar na resolução de problemas e favorecer aprendizagens. Elementos como regras, objetivos, ranking, diversão, competição estão presentes na gamificação.

O Kahoot é uma plataforma de aprendizagem gratuita baseada em jogos cuja missão institucional é "desbloquear o potencial mais profundo de cada aluno de todas as idades e em todos os contextos" por meio de uma aprendizagem divertida, mágica, inclusiva e imersiva (KAHOOT, 2018).

Entre as opções disponíveis, esta plataforma permite criar questionários (quizzes) que os utilizadores ligados à Internet através de um smartphone ou computador podem responder, bastando para isso registar-se na plataforma virtual de aprendizagem. A proposta do Kahoot é envolver os alunos por meio de estratégias de jogo, pontuação, interação e classificação (DELLOS, 2015).

Ferramentas como o Padlet, que apresentam características colaborativas, permitem a interação dos sujeitos difundindo ideias, cultura, democratizando as informações e aprendendo em um contexto diferente do presencial" (SILVA; LIMA, 2018).

Na educação, as tecnologias digitais são conhecidas como Tecnologias Educacionais Digitais (TED) e representam aplicativos, ambientes virtuais de aprendizagem e os recursos tecnológicos que são utilizados para favorecer o processo de interação entre professores e estudantes, seja no ensino presencial ou virtual (SILVEIRA; COGO, 2017).

Se os professores entrassem nos mundos que existem na distração de seus alunos, eles ensinariam melhor. Tornar-se-iam parceiros de sonhos e invenções (ALVES, 1994).

Calligaris (2000), ajuda-nos a compreender algumas ideias. Segundo ele, a cultura moderna impõe uma moratória aos adolescentes. Isso significa que o adulto sempre se volta para o adolescente por um momento para mostrar que ele é competente e responsável e pode demonstrar o que já aprendeu. Se isso se tornar o terreno para mudanças educacionais, uma grande revolução pode ocorrer.

As ideias apresentadas até aqui, visam expor a importância de uma mudança na forma de ensinar, pois a forma de aprender mudou, seja por aspectos biológicos ou culturais, porém os educadores tiveram uma formação com estímulos diferentes dos que estão disponíveis para

esta geração de educandos, por isso, há necessidade de uma adequação da prática pedagógica que utilize os recursos para que a construção do conhecimento seja uma habilidade do educando.

1.4 OBJETIVOS

1.4.1 Objetivo Geral

Propor uma oficina com Capacitação em modelo híbrido, Canal do Youtube com Vídeos e Manual Interativo para o professor que possibilite desenvolver a relação da criatividade e novas tecnologias digitais no ensino híbrido.

1.4.2 Objetivos Específicos

- Investigar o desenvolvimento da habilidade comportamental, criatividade, na formação continuada de educadores em um contexto de ensino híbrido e a relação com as novas tecnologias.
- Propor estratégias inovadoras para a formação continuada de educadores com base na utilização de soft skills e novas tecnologias no ensino híbrido, visando estimular a criatividade.
- Analisar os impactos da formação continuada com foco em soft skills e novas tecnologias no desenvolvimento da criatividade dos educadores a partir do manual interativo.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

No presente capítulo será abordada a revisão bibliográfica referente a *soft skills* e as novas tecnologias digitais, com foco na formação continuada de educadores na direção da criatividade.

2.1 COMPREENDENDO AS SOFT SKILLS

Soft skills, ou habilidades socioemocionais, são cada vez mais valorizadas na educação atual. Apesar de um currículo acadêmico ser importante, desenvolver habilidades não acadêmicas é essencial para o sucesso pessoal e profissional no mundo de hoje.

Algumas das habilidades socioemocionais mais importantes incluem: comunicação, colaboração, liderança, resiliência, empatia e pensamento crítico. O desenvolvimento dessas habilidades é fundamental para a formação de indivíduos completos, capazes de enfrentar desafios e adaptar-se às mudanças.

Na educação, é importante que as escolas e universidades incorporem ações específicas que estimulem o desenvolvimento de habilidades socioemocionais. Isso pode ser feito por meio de atividades extracurriculares, projetos colaborativos, práticas de gamificação, exercícios de comunicação interpessoal, análise de casos práticos, entre outras atividades.

Professores e educadores também desempenham um papel crucial no desenvolvimento de habilidades socioemocionais em seus alunos. Eles devem ser modelos de comunicação efetiva, colaboração e liderança, incentivando e orientando seus alunos a desenvolver essas habilidades na prática.

Os benefícios do desenvolvimento de soft skills na educação não se restringem apenas à vida acadêmica. São habilidades úteis em todas as áreas da vida, incluindo carreira, relacionamentos pessoais, tomada de decisões e resolução de problemas, entre outras áreas.

Portanto, é fundamental que as instituições de ensino e educadores considerem o desenvolvimento de soft skills como uma parte importante da formação educacional. Assim, contribuem para formar uma personalidade preparada para os desafios do mundo moderno.

Nesse cenário, a escola enfrenta o grande desafio de se adaptar aos novos tempos e formar alunos, cujas profissões ainda serão criadas amanhã, para atender a essas necessidades.

Com isso, o modelo de ensino em que o educador apenas transmite os conteúdos aos alunos vem perdendo espaço frente a métodos inovadores que levam em conta a formação integral do aluno desde a infância.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) promove o desenvolvimento holístico do aluno e inclui a prática de habilidades interpessoais. Por exemplo, soft skills incluem comunicação, discussão, empatia e cooperação. Essas aptidões são subjetivas, mas podem ser desenvolvidas em sala de aula, principalmente na interação com a comunidade escolar.

"Utilizar diferentes linguagens para defender pontos de vista que respeitem o outro e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, atuando criticamente frente às questões do mundo contemporâneo". – Base Nacional Comum Curricular

A BNCC estabelece que as escolas devem enfatizar o ensino dessas habilidades e áreas curriculares com o objetivo de proporcionar aos alunos uma formação completa como indivíduos e trabalhadores bem-preparados para o futuro.

As discussões a respeito das *Soft Skills* (Habilidades socioemocionais) iniciaram-se em 1930, cujo interesse investigativo concentrou-se na definição de traços de personalidade, conforme destaca Teixeira (2020). Após esse período, alguns estudiosos como Gardner, Bar-On, Peter Salovey e John Mayer e instituições como a CASEL (Collaborative for Academic, Social and Emotional Learning), ou Cooperativa de Aprendizado Acadêmico, Social e Emocional, uma organização estadunidense que desenvolve projetos voltados para a aprendizagem socioemocional, aprofundaram as investigações em torno dessa temática, que acabou despertando interesse em diversas áreas.

Em um estudo desenvolvido por Kechagias (2011), as habilidades socioemocionais foram definidas como habilidades intra e interpessoais, consideradas essenciais para o desenvolvimento pessoal, a participação social e o sucesso no ambiente laboral.

Nesse sentido, as *Soft Skills* têm ocupado posição de destaque sobretudo no campo educacional, por estarem diretamente associadas ao relacionamento humano.

O ambiente escolar é permeado por relações sociais capazes de produzir comportamentos, ações e reações, troca de experiências e tomadas de decisão, tanto por parte de docentes, quanto dos estudantes, envolvendo o fator cognitivo e o componente emocional.

No Brasil, há desuniformidade de entendimento quanto aos termos habilidades, por vezes confundido como competência, e socioemocionais tratado em determinados contextos como transversais. Essa ausência de uniformidade também é percebida quando se consulta a literatura internacional, pois são várias as traduções recebidas pelo termo *soft skills*, que além de habilidades socioemocionais, recebe outras denominações, como habilidades leves, habilidades sociais e habilidades pessoais (CINQUE, 2016).

Antes de falar um pouco sobre esse tema, vale ressaltar que Abed (2014) aponta o que

essa autora entende como uma abordagem falha para considerar as habilidades socioemocionais como tendo o mesmo significado de habilidades não cognitivas. Segundo a autora, a explicação reside no fato de que os aspectos emocionais e sociais do humano ocorrem de forma concomitante com a cognição e não sem ela. Segue afirmando que “a realidade é multifacetada por natureza; a aprendizagem, aspecto fundante da realidade humana, também.” (ABED, 2014, p. 21).

2.2 *SOFT SKILLS* E A DOCÊNCIA

Os estudos sobre *Soft Skills* surgiram na Inglaterra, na década de 1960. Desde então, essa temática foi sendo objeto de novos estudos, despertando interesse por parte de pesquisadores brasileiros na década de 1970. No campo científico, as habilidades sociais foram realmente investigadas como pesquisa no Brasil a partir da publicação do artigo “Habilidades Sociais: Uma área em desenvolvimento”, sob a autoria de Del Prette e Del Prette, em 1996 (WYLER; RAISER, 2014).

Em se tratando de publicações na literatura brasileira, Abed (2016) apresenta algumas reflexões acerca das concepções que alicerçam as habilidades socioemocionais. Na opinião da autora, a preocupação da escola ocidental foi privilegiar o pensamento lógico e a transmissão de conteúdos com validade científica, sendo essa uma das características herdadas da cultura pós-iluminista. Como consequência, as políticas educacionais da era pós-iluminista focaram os "estoques cognitivos", os conhecimentos programáticos transmitidos nas diferentes disciplinas do currículo escolar por um professor "que sabe" a um aluno que "não sabe". As habilidades socioemocionais não eram, nessa estrutura pedagógica, consideradas como conteúdo a serem contemplados pela escola. (ABED, 2016, p. 10).

Abed (2016) vai além em suas afirmações, enfatizando que as habilidades sociais não eram apenas ignoradas nos conteúdos escolares no passado. Ao estabelecer uma conexão com o presente, a autora argumenta que na atualidade ainda é possível encontrar um significativo número de instituições escolares que continuam supervalorizando o ensino voltado para a preparação cognitiva e conteudista, visando o vestibular e o Exame Nacional do Ensino Médio (Enem), que, segundo a autora, “estão no final do túnel”.

Afirma que não se trata de não reconhecer a importância do conteúdo nos currículos, mas sua preocupação é preservar outros aspectos que conectam a dimensão humana, de forma a reintegrá-lo em suas múltiplas facetas constitutivas.

Em uma análise sobre a inserção das “competências transversais no currículo escolar brasileiro”, Ciervo e Silva (2019) procuram comprovar que tais competências provêm da dinâmica do neoliberalismo atual, o qual necessita de investimentos nas emoções do “eu” de cada sujeito como um caminho para obter maior produtividade.

Ao afirmar que a educação exerce um papel preponderante no desenvolvimento do ser humano, Sacristán (2013) salienta que ao trabalhar aspectos da humanidade, a educação pode servir de instrumento para aquilo que denomina de revolução silenciosa da sociedade.

Assim sendo, a sociedade pós-moderna demanda por originalidade, flexibilidade e criatividade de tal forma que esteja preparada para enfrentar novos desafios e novas situações que vão surgindo, cabendo, portanto, à educação a responsabilidade de resgatar o desenvolvimento do ser humano em toda a sua complexidade e diversidade. Aí coloca-se a discussão sobre a inserção das habilidades e competências no processo formativo. Todavia, percebe-se que essa não é uma opinião consolidada no Brasil.

Abed (2014) entende que as *Soft Skills* são revestidas de tal importância que se torna imprescindível o investimento na formação de professores, pois é necessário prepará-los “para organizar e orquestrar a cena pedagógica de maneira a contemplar o desenvolvimento integral dos estudantes.” (ABED, 2014, p.17).

Ainda de acordo com essa autora, vive-se nos tempos atuais a experiência de ressignificar a educação a partir da mudança de paradigma no qual “a ação educacional deixa de ser apenas informativa e de objetivar a manutenção da organização social já existente” (ABED, 2014, p. 16).

Para explicar os conceitos teóricos que sustentam suas ideias, a autora se vale de teorias baseadas na abordagem mútua, pois essas teorias entendem a pessoa como resultado de um processo contínuo de construção, ruptura e reconstrução nas e pelas interações sociais.

No cenário internacional, um dos autores que abordou a questão das interações foi Henri Wallon. Esse francês é um dos autores que compõem a corrente teórica histórico-cultural. Em suas pesquisas, procurou associar a questão afetiva ao desenvolvimento humano. Para ele, existe uma intensa relação entre emoção e inteligência.

Wallon (1975) considera que o movimento dialético que se dá com a interação e o confronto é o principal fator responsável pela formação do indivíduo. A opção epistemológica pelo materialismo histórico-dialético em suas pesquisas levou-o a compreender o homem como um ser que desde o seu nascimento tem a necessidade da convivência com outros indivíduos,

caracterizando-o, portanto, como um ser geneticamente social.

Gardner, pesquisador da universidade de Harvard, nos Estados Unidos, com atuação na área de desenvolvimento humano e conhecido na área educacional por ter desenvolvido a teoria das inteligências múltiplas, procura explicar os diferentes tipos de inteligência encontrados nos seres humanos.

Seu trabalho surgiu como um movimento de oposição à concepção de que a inteligência humana pode ser mensurada apenas por testes de quociente de inteligência (QI), paradigma até então vigente nas ciências.

Importa destacar que o trabalho desenvolvido por Gardner deixou contribuições para o campo educacional, sobretudo quando a abordagem está relacionada às interações, pois fornece elementos que contribuem para uma visão completa do indivíduo.

Foi a partir de suas pesquisas que Gardner buscou demonstrar a existência de outras inteligências, que denomina de inteligências humanas. Para ele, as diversas inteligências atuam de forma autônoma em cada pessoa, manifestadas em diferentes níveis de aptidão. As múltiplas inteligências foram listadas inicialmente em sete diferentes tipos:

- Inteligência linguística - Consiste na capacidade que o indivíduo desenvolve de aprender códigos linguísticos, por meio da expressão oral ou escrita, seja na língua materna ou estrangeira.
- Inteligência musical - é a capacidade que envolve a percepção, o pensamento e a expressão das diferentes formas musicais, incluindo a sensibilidade de identificar ritmos, tons, timbres e temas musicais.
- Inteligência lógico-matemática - é a inteligência que determina a habilidade para usar números, o raciocínio lógico-dedutivo e a compreensão de estruturas de raciocínios matemáticos.
- Inteligência espacial - corresponde à habilidade de perceber e relacionar padrões, identificando similaridades nas formas espaciais e estabelecendo relações entre elas, além da capacidade de orientar-se espacialmente.
- Inteligência corporal-cinestésica - é a habilidade de usar com facilidade o corpo todo, ou partes dele, bem como a destreza quanto ao manuseio de objetos para resolver problemas ou transformar coisas.
- Inteligência intrapessoal - é a capacidade de autoconhecimento de uma pessoa,

utilizando-a em situações que requer autocontrole. O autoconhecimento leva à capacidade de identificar os pontos fortes bem como as limitações que cada pessoa possui.

- Inteligência interpessoal - inclui a habilidade de perceber e compreender as outras pessoas, sendo capaz de identificar e fazer distinções das manifestações emocionais dos outros, como humor, intenções e motivações. Quem possui essa habilidade consegue utilizá-la para entender e reagir às manifestações emocionais das pessoas com as quais está interagindo.

Cabe destacar, no entanto, que Gardner defende a ideia de que as inteligências humanas não se esgotam nessas sete, pois num momento posterior da história, outras inteligências foram sendo identificadas. Como exemplos, é possível citar a Inteligência Pictográfica, presente em pessoas que desenvolvem na pintura, esculturas, imagens gráficas ou no desenho suas próprias expressões.

O termo inteligência emocional tem sido utilizado em diversos contextos e idiomas relacionados à vida das pessoas e foi abraçado pela área da educação sob a denominação de aprendizagem social e emocional ou SEL (Social and Emotional Learning). Em se tratando de estudos acadêmicos, Goleman (2011) destaca que a inteligência emocional enfrentou barreiras quanto ao aprofundamento de seus estudos, criadas pela academia, local onde se concentra uma corrente de pensadores que viam no Quociente de Inteligência (QI) a única medida aceitável de aptidões humanas. No entanto, a aprendizagem social e emocional é um requisito curricular em países como os Estados Unidos, que exige dos alunos o alcance de determinado nível de competência, assim como é feito em relação à matemática e à linguagem, para que também dominem essas aptidões, consideradas fundamentais para a vida.

Na percepção de Goleman (2011), desenvolver uma visão de natureza humana que não leve em consideração o poder das emoções é lamentavelmente míope.

Ainda segundo o autor, se a inteligência emocional possui aceitação científica na atualidade, isso se deve em grande parte ao trabalho de intensa dedicação empreendido pelos pesquisadores Mayer e Salovey, além da contribuição do consultor de negócios, David Caruso.

Ngang, Yunus e Hashim (2015) destacam a necessidade de trabalhar essas habilidades em programas de formação de professores, haja vista que a abordagem das *soft skills* em ações formativas contribui para a empregabilidade desses profissionais. Um estudo realizado na Malásia, junto a professores, mostrou que as habilidades socioemocionais contribuem no desenvolvimento de estratégias e técnicas eficazes de ensino.

Na percepção de Casassus (2009), quando professores e alunos conseguem estabelecer

uma relação de proximidade na qual se alcança um nível de compreensão emocional que permite criar vínculos que funcionam como suporte para a aprendizagem, criam condições para melhores resultados acadêmicos e acabam por gerar sentimentos de satisfação e bem-estar nos professores, fazendo com que a tarefa educativa se transforme naquilo que o autor denomina de aventura comum, além de vitalizar os fazeres de ensinar.

Pachauri e Yadav (2014) destacam que as *Soft Skills* são atributos pessoais e que podem aprimorar as interações de um indivíduo. Essas interações representam, na visão de Freire (1996), um encontro de homens, mediados pelo diálogo. Diálogo este que estabelece relação de respeito entre educador e educando, configurando-se como elo entre uma aprendizagem libertadora e politizada, capaz de desenvolver no educando o pensamento crítico e a colaboração.

Uma conclusão de um estudo realizado com professores em Taiwan por Lee, Lee e Township (2011) foi que as habilidades socioemocionais devem ser incluídas nos programas de formação de professores.

Schulz (2008) destaca que é desejável que o professor da atualidade não se constitua como um mero especialista em determinada área de conhecimento, mas que seja capaz de desenvolver *Soft Skills* na sua prática educativa. E continua que é a habilidade de comunicação que pode corrigir possíveis déficits nas habilidades cognitivas que não estão suficientemente desenvolvidas.

Na percepção de Mathews, Janardhana e Reddy (2014), além de um conjunto de conhecimentos, o ato de ensinar requer diferentes maneiras de abordar os conteúdos exigindo, para tanto, uma preparação adequada.

Ruhalahti, Korhnen e Rasi (2017) desenvolveram um estudo procurando identificar quais os principais desafios para a implantação de um modelo pedagógico denominado Dialogical Authentic Netlearning Activity - DIANA (traduzido para a língua portuguesa como Atividade de Aprendizagem Dialógica Autêntica em Rede), e avaliando a percepção dos alunos-professores a respeito da construção autêntica e dialógica do conhecimento. Os resultados revelaram a necessidade de inserção em larga escala dos métodos que desenvolvem habilidades e competências dialógicas na formação de professores a fim de tornar o trabalho colaborativo e a solução de problemas verdadeiramente dialógicos.

Entre 2018 e 2019, seis instituições educacionais de diferentes países da União Europeia desenvolveram um projeto denominado SOSTRA - Soft skills and Recruitment of Adult

Educators, ou “Treinamento de habilidades sociais para educadores de adultos” (tradução adaptada).

No âmbito do SOSTRA, desenvolvido em parceria com o Programa Erasmus+, as *soft skills* são entendidas como habilidades pessoais possíveis de serem desenvolvidas em alguém, permitindo que o educador consiga a interação eficaz e harmoniosa com outras pessoas, nos níveis intrapessoal, interpessoal e socioemocional.

Embora a questão do desenvolvimento humano e das interações sociais seja campo de estudo da psicologia, considerou-se o termo habilidades sociais como tendo o mesmo significado de habilidades socioemocionais. Desta maneira, é oportuno frisar que, no contexto da presente pesquisa, o termo *soft skills* foi compreendido como a capacidade que um indivíduo desenvolve de se relacionar com os outros e como consegue lidar com suas próprias emoções bem como com a das outras pessoas.

O Projeto SOSTRA foi criado com o objetivo de identificar a necessidade e a importância do desenvolvimento das *soft skills* na educação de adultos na Europa.

As soft skills devem ser vivenciadas e desenvolvidas por meio da convivência e de experiências práticas. Portanto, além de uma transferência de informação puramente unilateral, o docente também deve usar outras abordagens.

Seguem algumas formas de desenvolver as soft skills:

- Atividades em grupos (de preferência variando os grupos)
- Debates
- Projetos interdisciplinares
- Desenvolvimento de projetos conjuntos com escolas de outros países com encontros por videoconferência
- Visitas a lugares com culturas diferentes
- Design thinking
- Atividades lúdicas em geral
- Atividades que promovam o autoconhecimento
- Gamificação

Estas são apenas algumas sugestões, mas existem inúmeras opções para trabalhar. Enriquece se o docente incorporar métodos como aprendizagem baseada em projetos (PBL), STEAM, rotação de estações, aprendizagem entre pares, flexibilidade e outros modelos ativos e híbridos no currículo.

2.3 INTEGRAÇÃO DA TECNOLOGIA COM AS SOFT SKILLS

As *soft skills* na educação ganham outra magnitude quando a tecnologia faz parte da rotina pedagógica. As possibilidades de comunicação, colaboração, protagonismo e estruturação de metodologias ativas se ampliam enormemente.

Se a escola tiver, por exemplo, um ambiente virtual de aprendizagem, proporciona facilidade na organização de estações de trabalho pela sala (rodando de acordo com estações e modelos flexíveis) e na organização de etapas e de troca de informações e materiais para projetos. Ademais, independentemente da metodologia, os alunos podem interagir em fóruns e grupos de discussão guiados por meio do AVA, trocar materiais, criar grupos de estudos com interação por meio de espaços virtuais, criar clube do livro com encontros online por meio de espaços virtuais e outras oportunidades

Em suma, a tecnologia pode fornecer o suporte que a escola precisa para implementar atividades e métodos que promovam o desenvolvimento de *soft skills*.

2.4 *SOFT SKILLS* E A BNCC

As habilidades socioemocionais, também conhecidas como soft skills, tornaram-se um ponto importante na educação, pois são consideradas um requisito essencial para a vida profissional e pessoal dos estudantes. Saber se comunicar, ter empatia, trabalhar em equipe e ter habilidades emocionais, são fundamentais para se ter sucesso em qualquer área de atuação.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) define as competências gerais a serem desenvolvidas pelos estudantes e inclui a formação socioemocional no seu conjunto de habilidades. Essa formação é fundamental para desenvolver sujeitos com um perfil mais completo, que possam lidar tanto com as exigências decorrentes das mudanças tecnológicas, como com as relações humanas do mundo corporativo.

O desenvolvimento de soft skills na BNCC é fundamental para que os estudantes possam aprender a se desenvolver como pessoas em diversas situações, possibilitando a construção de relações interpessoais mais saudáveis e uma compreensão mais ampla do mundo. A BNCC foi criada com o objetivo de oferecer uma formação completa aos estudantes, abrangendo não só conhecimentos, mas também habilidades civis e socioemocionais.

Nesse sentido, é importante destacar que as soft skills não devem ser pensadas apenas como ferramentas para o ambiente de trabalho, mesmo que elas possam ajudar nesse quesito. As habilidades socioemocionais são relevantes em qualquer momento da vida e sabê-las desenvolver pode contribuir para lidar com situações de estresse, relacionamentos pessoais e outras questões cotidianas que surgem.

Concluindo, as soft skills possuem um papel importante na BNCC, pois são fundamentais para formar sujeitos mais completos e preparados para os desafios do mundo. Desenvolver essas habilidades é primordial para que esses estudantes possam se tornar cidadãos mais críticos e atuantes em suas comunidades.

2.5 O USO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS

A integração da educação e a tecnologia tornou-se uma pauta cada vez mais relevante atualmente, principalmente devido à pandemia da Covid-19, que impulsionou a utilização de ferramentas digitais para a realização das atividades escolares. Essa integração pode oferecer inúmeras vantagens, desde uma maior facilidade no processo de ensino-aprendizagem até uma ampliação de possibilidades para as práticas pedagógicas.

Uma das principais vantagens da integração da educação e a tecnologia é a possibilidade de utilizar recursos multimídia para tornar o aprendizado mais dinâmico e atrativo. A utilização de vídeos, animações, jogos educativos e plataformas online pode ajudar a despertar o interesse dos alunos e promover uma maior compreensão dos conteúdos. Além disso, a tecnologia pode disponibilizar materiais de estudo de forma mais acessível e variada, possibilitando que os alunos possam aprender em seu próprio ritmo e escolher a melhor forma de absorver os conhecimentos.

Por outro lado, a integração da educação e a tecnologia também pode trazer desafios. É necessário que os professores estejam bienalizados e familiarizados com as ferramentas tecnológicas, a fim de que possam utilizá-las de forma adequada e eficiente. Além disso, é importante frisar que a tecnologia não deve ser vista como uma substituição ao professor, mas sim como uma ferramenta que pode auxiliá-lo na aplicação das práticas pedagógicas.

Nesta contemporaneidade, o docente aparece como um mediador, um facilitador da aprendizagem, exercitando através da interação, entre os pares.

Para Binotto & Sá (2014):

> O desdobramento das tecnologias tem acarretado transformações na sociedade atual e, desta forma, uma evolução e uma mudança das formas de conhecer e se relacionar na sociedade contemporânea. A inserção das tecnologias na educação tem a ver com as modificações ocorridas na sociedade onde o uso de atividades virtuais é cada vez mais comum. (BINOTTO, C.; SÁ, R.A.,2014, p.318).

Nesse sentido, é impreterível que repensemos a questão da construção do conhecimento pois precisamos levar em conta, aspectos biológicos dos aprendizes quando diz respeito de como a forma de aprender mudou, dos docentes, que na maioria, desenvolveram sua base de conhecimento, num cenário mais passivo, como uso apenas de livros e aulas expositivas, de aspectos materiais disponíveis para oferecer diferentes estímulos de outras dos aspectos como metodológicos e culturais. Assim podemos utilizar a abordagem construcionista proposta PAPERT para entender que segundo ele, o tipo de conhecimento que as crianças mais precisam é o que as ajudará a obter mais conhecimento (PAPERT, 2008, p. 135). Baseado em estudos bibliográficos anteriores, seja com Paulo Freire (1998) quanto a discussão da alfabetização que é mais do que decifrar códigos, mas saber se comunicar com o mundo, e na abordagem construcionista de Papert, pela qual o aluno constrói seu conhecimento com o computador. E no que tange às instituições educacionais e as suas contribuições para a formação dos sujeitos, nota-se que a escola, por si só, não é a redentora de todos os males sociais. No entanto, entendo que é possível propor práticas educativas escolares que promovam a transformação de indivíduos a partir do estímulo à construção de conhecimentos que usam recursos tecnológicos e formas de atuar e pensar que valorizem modos de ser e estar no mundo contemporâneo. Como visto em Subirats (2003) a comunidade-escola não deve ser limitada a uma instituição reprodutora de conhecimento, deve ser compreendida como um local, em que são vivenciados valores, normas e formas de conviver e de interagir. É um local onde convivem gerações diferentes, onde encontramos continuidade nas tradições e culturas, mas é também um espaço de mudança. Portanto, é conveniente repetir que os alunos de hoje precisam de novas formas de acumular conhecimento. Já que estão imersos, em um mundo cada vez mais tecnológico, dinâmico e flexível. Onde a aprendizagem, se deslumbra como o grande desafio. (Nóvoa, 2014). Enfatizando que esta, deva ser permeada, principalmente, pelo diálogo, entre os sujeitos do processo de ensino. Ressaltando, assim, a relevância das redes de conhecimento, na educação contemporânea.

Como visto, em Nóvoa (2014):

> É preciso perceber a importância das redes, pois não se aprende por meio de um ensino transmissivo, mas a partir de pequenas redes, de pequenos grupos que podem ser de proximidade física ou de internet. Esse potencial que está nas redes é imenso e se aprende por meio de um exercício de capacidade de ligar e sistematizar conhecimentos, muito mais do que a partir da ideia de que é preciso se apropriar do conhecimento e ter um ensino transmissível etc. Hoje, o desafio da aprendizagem não é o da aquisição do conhecimento. O nosso problema é fazer com que o aluno seja capaz de dar sentido às coisas, compreendê-las e contextualizá-las. (Nóvoa, 2014, p. 86).

Assim, nesta contemporaneidade, o conhecimento, deve se pautar no coletivo. Onde o saber que o outro traz, agrega conhecimento, àquilo que, previamente, já se possui. E, um dos meios de se trabalhar, de maneira lúdica e atrativa, para os alunos, desta geração, consiste em utilizar jogos digitais e outras ferramentas digitais.

Segundo Magnani (2007), os jogos digitais, também conhecidos como videogames, são objetos culturais presentes no cotidiano dos jovens, principalmente em áreas urbanas com maior acesso a recursos tecnológicos. Tais artefatos possuem a capacidade de persuadir e contribuir para a criação de significados, reproduzindo valores culturais e ideológicos de seus financiadores e criadores, ou seja, de maneira lúdica faz o jovem ter diferentes experiências e sensações que farão parte do seu capital intelectual.

Em resumo, a integração da educação e a tecnologia pode oferecer inúmeras vantagens para a aprendizagem dos alunos, desde que seja realizada de forma adequada e com uma visão pedagógica bem fundamentada. É fundamental que a tecnologia seja vista como uma aliada do professor e não como uma ameaça, e que os profissionais da educação estejam sempre atentos às possibilidades oferecidas pelos recursos digitais.

2.6 ENSINO HÍBRIDO

O ensino híbrido é um modelo educacional que combina o ensino presencial e online. Este método combina as vantagens do ensino tradicional em sala de aula, com as possibilidades trazidas pela tecnologia e pela internet.

Com o ensino híbrido, os alunos podem ter maior autonomia no processo de aprendizagem, já que é possível usar a tecnologia para acessar diversos recursos e materiais educacionais. Além disso, há uma diversificação nos métodos de ensino, pois é possível utilizar mecanismos de gamificação, ferramentas de realidade virtual, videoaulas e outros recursos.

O ensino híbrido também representa uma possibilidade de tornar o ensino mais adaptado à realidade dos alunos. Por exemplo, estudantes que têm dificuldades de locomoção, ou que residem em locais sem acesso a escolas ou universidades, podem ter oportunidades de adquirir conhecimento que de outra forma não lhe estariam acessíveis.

No entanto, para que haja sucesso na implementação do ensino híbrido é necessário que sejam estabelecidos: um planejamento cuidadoso do processo, a utilização de tecnologia de qualidade, capacitação dos professores para o uso da tecnologia, e o suporte de recursos adequados.

Segundo Moran (2015), falar em educação híbrida significa partir do pressuposto de que não existe uma forma única de aprender e, portanto, nenhuma forma única de ensinar.

Até a década de 1980, o ensino a distância ainda consistia principalmente em materiais impressos enviados ao aluno para que ele pudesse concluir sua atividade da melhor maneira possível. Com as TIC, foi possível criar outros meios para alterar diversos aspectos da EAD, por exemplo, “as concepções teóricas, as abordagens pedagógicas, as finalidades da EAD e os processos de avaliação da aprendizagem dos alunos” (VALENTE, 2014, p. 83).

Com o desenvolvimento das tecnologias de informação e comunicação, também foi possível desenvolver a educação híbrida. Além de combinar diferentes recursos e métodos de aprendizagem, o foco aqui é combinar características de ensino presencial e ensino a distância, geralmente aprendendo via AVA e fazendo atividades práticas com base no que foi aprendido em sala de aula.

O ensino híbrido é um conceito educacional caracterizado pelo uso de soluções mistas, o uso de diferentes métodos para facilitar o aprendizado, para garantir a cooperação entre os alunos e possibilitar a elaboração e troca de conhecimentos (CHAVES FILHO, et al., 2006, p. 84 *apud* RODRIGUES, 2010).

Segundo Filipe e Orvalho (2004), a aceitação do ensino híbrido é considerada uma estratégia de aprendizagem válida no ensino. Este é tipicamente um passo importante nos esforços atuais para adaptar o ensino às novas demandas da situação econômica moderna e também às necessidades de gestão da informação.

Também para esses autores, uma estratégia de aprendizagem combinada pode ser considerada uma combinação de métodos de ensino e aprendizagem. Considerando que o ensino tradicional sempre utilizou vários métodos como leitura, trabalho de laboratório, resolução de problemas, etc., com a disseminação das TIC, surgiu o conceito de *deep learning*, que é considerado um processo contínuo.

Com este método, os alunos obtêm novas oportunidades de aprendizagem e podem alterar as estratégias que utilizam, o que aumenta a motivação para atingir os objetivos definidos. (FILIPE; ORVALHO, 2004).

O ensino híbrido oferece ao aluno maior autonomia, disciplina, flexibilidade de horários na maioria das atividades, além de interação presencial com o grupo. Desta forma, este modelo permite a integração de diferentes recursos de aprendizagem, dando oportunidade a cada aluno de usufruir de momentos online e presenciais.

Staker e Horn (2012 ao lado de VALENTE, 2014) definem o ensino híbrido como um programa onde o aluno vivencia momentos de pesquisa de conteúdo online e presencial enquanto o ensino ocorre em sala de aula.

Desta forma, os alunos podem se comunicar uns com os outros e com o professor. Nas atividades online, os alunos podem escolher onde e como aprender; na parte presencial há um professor que comunica, dirige e orienta as atividades práticas.

Nos momentos presenciais, é importante avaliar as relações humanas no grupo, fazer atividades complementares à atividade online, o que possibilita um ensino-aprendizagem mais eficaz, interessante e individualizado.

Esse método permite que os alunos se tornem sujeitos de seu próprio aprendizado, pois determinam onde, como, quando aprender e concluir atividades on-line, usando momentos virtuais e presenciais de maneira mais eficaz com atividades práticas.

De acordo com Horn e Staker (2015), o ensino híbrido está se tornando mais comum e vem à tona com a contribuição do fundador da Khan Academy, Sal Khan. A Khan Academy atende muitos alunos em mais de 200 países todos os meses. questões atuais relacionadas com a mudança educacional.

Com o uso de tecnologias móveis, os modelos de problemas e projetos tornam-se ainda mais híbridos, o que aumenta a flexibilidade para reuniões virtuais e presenciais. Esse modelo é muito importante para quem lida com problemas e projetos (MORAN, 2015).

Horn e Staker (2012 juntamente com VALENTE, 2014) definiram quatro modelos para caracterizar o *blended learning*, a saber: *blending* misto, rotacional, virtual enriquecido e flex.

No modelo flex, o processo de ensino-aprendizagem é ancorado por conteúdos e instruções que o aluno completa online. A flexibilidade neste modelo é o apoio presencial ao aluno, que pode ser um apoio importante de um professor, de uma pessoa que ajuda o aluno de acordo com as suas necessidades, ou da condução de uma atividade de grupo ou de um projeto desenvolvido pelo aluno. (VALENTE, 2014).

No modelo *blended,* o aluno escolhe uma ou mais disciplinas totalmente online para complementar as disciplinas que podem ser cursadas presencialmente. Por exemplo, pode acontecer que o tema que interessa ao aluno não seja oferecido presencialmente, mas online (VALENTE, 2014).

O modelo virtual enriquecido enfatiza as disciplinas que um aluno cursa online, permitindo complementar eventos presenciais como experiências práticas, atividades de laboratório ou até mesmo um curso presencial. A diferença em relação ao modelo anterior é que grande parte do trabalho docente pode ser feito online e a ele são agregadas atividades presenciais. (VALENTE, 2014).

O último modelo, rotação, dá ao aluno a oportunidade de alternar ou rodar por diferentes modos de aprendizagem. Os autores dividem esse modelo em quatro subgrupos, que são: rodízio entre estações, rodízio entre laboratórios, rodízio individual e sala de aula invertida (VALENTE, 2014).

Um subgrupo chamado estações rotativas permite que o aluno se mova entre diferentes estações na sala de aula. Um é um ponto de aprendizagem online, o outro é para desenvolvimento de projetos, trabalhos em grupo ou comunicação com um professor que possa esclarecer dúvidas. Outro subgrupo, denominado rodízio Inter laboratorial, permite que o aluno se desloque por diversos locais do campus. Um deles é um laboratório onde ele faz atividades online ou laboratórios para desenvolver determinadas práticas. No terceiro subgrupo, ou seja, o ciclo individual, o aluno se move entre diferentes formas de estudo de acordo com horários pré-determinados. Um subconjunto final que é amplamente utilizado na aprendizagem combinada é a sala de aula invertida. (VALENTE, 2014).

Quanto ao modelo de sala de aula invertida, seu uso em cursos e disciplinas híbridas tende a aumentar, pois permite que os alunos se familiarizem mais cedo com o conteúdo, geralmente por meio do AVA, e concluam os exercícios em sala de aula. sob a orientação do professor. Para usar este modelo, é muito importante projetar e desenvolver materiais para aprendizado online e aplicações práticas.

Schneider et al. (2014) destacam que a sala de aula invertida é uma das mudanças educacionais deste século. Nesse modelo, o aluno se prepara para os encontros presenciais utilizando as ferramentas disponibilizadas pelas faculdades. Desta forma, o professor deixa de ser um mediador da informação e passa a ser um mediador entre os alunos que já estão a aprender online e a aplicação prática que está concluída.

De acordo com Horn e Staker (2015), a sala de aula invertida é o modelo rotacional que recebeu mais atenção da mídia até o momento. A lição de casa e os planos de aula mudaram.

Nesse formato, o aluno tem a opção de retroceder ou avançar de acordo com a velocidade de aprendizado da seção online. Assim, eles ganham maior independência no aprendizado.

Na sala de aula não se utiliza a aquisição passiva de conteúdos, mas sim a resolução de problemas, a discussão ou a prática de trabalhos de projeto. Segundo pesquisas, esse tempo gasto em uma aprendizagem mais ativa é mais eficaz do que na aprendizagem passiva. (HORN; STAKER, 2015).

Devido aos vários motivos e características destacadas em relação aos benefícios do ensino híbrido, cuidados devem ser tomados no processo de avaliação da aprendizagem. À medida que surgem novos modelos de ensino, a avaliação deve ser revista para proporcionar uma aprendizagem eficaz do aluno.

Com isso, o ensino híbrido é um modelo educacional que traz novas possibilidades de aprendizagem, capazes de criar um processo mais dinâmico e diversificado.

2.7 A RELAÇÃO DA CRIATIVIDADE COM OS MÉTODOS DE ENSINO HÍBRIDO

A criatividade é um aspecto central para o sucesso da aprendizagem em um cenário de ensino híbrido. Combinando aulas presenciais e online, o ensino híbrido oferece aos alunos a oportunidade de explorar conteúdos de forma mais independente e personalizada, permitindo que a criatividade seja colocada em prática.

Um dos desafios do ensino híbrido é manter a motivação dos alunos, pois aulas online podem ser monótonas e tediosas. É por isso que os métodos criativos e inovadores são essenciais para o sucesso do ensino híbrido. Os educadores podem utilizar diferentes técnicas que incentivem a criatividade, tais como jogos educacionais, técnicas de aprendizagem em grupo e projetos colaborativos.

A criatividade também desempenha um papel vital para os alunos em relação aos projetos desenvolvidos online, onde a abordagem híbrida pode ser usada para soluções em diferentes áreas, como em metodologias de marketing, criação de jogos e blogs. Essas atividades apresentam a oportunidade dos alunos se envolverem em diferentes aspectos criativos, permitindo que ideias fluam com facilidade.

> Em um futuro bem próximo, a sociedade terá, no tocante à criatividade, a mesma consciência que tem hoje em dia sobre a universalidade da educação. Dito com os termos do enunciado: a educação da criatividade será uma exigência social. Saturnino de la Torre (2008, p. 22)

O uso de recursos tecnológicos também pode contribuir para uma maior criatividade no ensino híbrido, tais como o uso de recursos em vídeo, animações e tecnologias interativas, que permitem aos alunos uma maior interação e participação no processo de aprendizagem. Além disso, a tecnologia pode ajudar a moldar o pensamento criativo por meio do acesso a bancos de dados, ferramentas de pesquisa e simuladores.

Por isso, a metodologia criativa vem propor um renascimento da criatividade de cada aluno e uma maneira de ensinar que não iniba esta habilidade tão importante. O foco desta abordagem é tornar as aulas menos exaustivas, explorar o melhor de cada aluno e criar um processo de ensino-aprendizagem em que eles sejam os protagonistas**.**

> No século 21, uma cidadania criativa é fundamental para a proeminência nacional e o sucesso econômico de um país. Como resultado, o foco na educação criativa continuará a crescer. (Sawyer, 2017, p. 354)

Antes de tudo, o educador deve ter claro o seu papel de mediador do conhecimento. Isso significa que ele vai transmitir os conhecimentos considerando a história de vida dos alunos. Assim, os papei de aprendiz e especialista devem ser alternados ao longo da jornada.

Para promover uma educação criativa é importante que o docente crie dinâmicas que permitam que os alunos interajam nas aulas virtuais, seja lúdico para ensinar, incentive os alunos para que penem criticamente, promova experiências práticas entre outras.

Incentivar a autonomia do aluno passando a clareza que isso envolve errar e acertar, construir, modificar, testar e aprender de forma ainda mais eficiente. A criatividade é a chave para uma aula virtual dinâmica e atrativa.

Portanto, a criatividade é um elemento-chave para o desenvolvimento do ensino híbrido, estimulando a capacidade que o aluno tem de se apropriar do conteúdo, além de proporcionar a habilidade do pensamento crítico e a resolução de problemas complexos. Com o uso de várias ferramentas criativas e inovadoras, os educadores podem ajudar os alunos a desenvolver sua capacidade de criar e adaptar soluções em um ambiente de ensino que mescla o presencial com o virtual.

2.8 FORMAÇÃO DOCENTE

Historicamente, a formação docente tem se constituído como um dos problemas do campo educacional. Em meio a várias críticas, o processo de formação docente vem

acontecendo sob diversos formatos visando atender a complexas demandas desses profissionais que têm a responsabilidade de formar outras pessoas.

Novos paradigmas aliados a fatores como avanços tecnológicos, mudança no perfil dos estudantes, que migraram da condição de meros receptores para sujeitos ativos no processo de ensino-aprendizagem, implicando em novos olhares para a formação docente. Essa mudança por si só já requer do professor o domínio de várias habilidades socioemocionais, além daquelas que aparecem no âmbito do presente estudo.

Dessa forma, são inúmeros desafios a serem enfrentados, que se acentuam à medida que o mundo passa por diversas mudanças em distintas áreas e territórios. Dentre as mudanças que o mundo passa, a questão da diversidade passou a ser vista sob diversos olhares. Tem-se no presente a emergência dessa diversidade e isso reverbera sobretudo na educação. Essa questão se reveste de tal importância que não tem a ver apenas com o campo educacional, mas perpassando pelo respeito pelos outros, alcançando assim a dimensão do ser humano. É nessa perspectiva que é exigido um repensar que aponte caminhos e que mostrem de que forma o processo formativo poderá trazer respostas, se não a todos, mas a uma parcela desses desafios.

A linha histórico-crítica defende que a educação deve adotar uma perspectiva emancipatória, na qual é necessário superar a separação entre teoria e prática para alcançar uma formação completa. Dito isso, passa-se a abordar a dicotomia entre teoria e prática, como um dos aspectos que caracterizou a formação de professores.

Distintos períodos da história demonstram que as iniciativas de formação de professores assumiram várias faces. Gatti et al. (2019) apontam que, assim como ocorreu com o desenvolvimento da educação básica, o processo formativo mais estruturado aconteceu de forma lenta, sem conexão com a realidade.

Foram modelos de formação que se distanciaram de uma proposta que contemplasse teoria e prática como elementos indissociáveis que levam à práxis docente.

Gatti e Barretto (2009) apresentaram dados de uma pesquisa que analisou os currículos de 71 cursos de pedagogia. O estudo apontou que não foi possível evidenciar contribuições, a partir da análise das ementas das disciplinas dos referidos cursos, para a uma formação que conseguisse articular os conhecimentos teóricos com a prática docente. Não há menção das autoras a respeito da presença ou ausência das *Soft Skills* nessa análise que elas desenvolveram.

Para Gatti et al. (2019), as licenciaturas, ao longo dos anos, apresentaram características bastante semelhantes ao formato de bacharelado, mais preocupadas com a formação disciplinar

específica.

Imbernón (2002) sintetiza o modelo de formação oferecido aos nossos educadores afirmando que, durante algum tempo, a formação esteve centrada em conteúdo. Na visão do autor, historicamente a preocupação concentrou-se na perspectiva técnica e racional.

Na visão de Perrenoud et al. (2002), constitui-se um equívoco pensar separadamente teoria e prática, pois é a articulação entre esses dois elementos que dá sentido à formação.

Para os autores, desconsiderar a relação intrínseca entre teoria e prática na formação tem suas consequências. Segundo eles, a supervalorização da teoria isoladamente da prática levaria apenas à obtenção de um diploma. Ao passo que, contrariamente, a prática ser considerada mais importante que a teoria, propicia, no máximo, sobrevivência na profissão.

Como caminho para superação dessa cultura, os autores entendem que é preciso combater firmemente essa dicotomia presente na formação, a partir da ideia de que a formação é uma só, não existindo separação entre teoria e prática.

Essa dicotomia, leva ao esvaziamento da teoria e resulta numa supervalorização na abordagem das disciplinas instrumentais, sem qualquer articulação com disciplinas teóricas (CANDAU; LELIS, 2014).

Dessa concepção equivocada derivam modelos que dividem a formação de professores em duas partes. Na primeira, são ensinadas as teorias e técnicas de ensino, que eram apresentadas como saberes científicos. Na segunda, permite-se que os futuros professores apliquem as teorias e técnicas numa prática real ou simulada (GATTI et al., 2019).

Tardif (2000) destaca a importância que a teoria assume no sentido de dar sustentação à prática, argumentando que “os professores em sua prática devem se apoiar em conhecimentos especializados, e formalizados, na maioria das vezes, por intermédio das disciplinas científicas em sentido amplo, incluindo, evidentemente, as ciências naturais e aplicadas, mas também as ciências sociais e humanas, assim como as ciências da educação. ” (TARDIF, 2000, p. 6).

Com isso, é possível perceber na fala do autor a preocupação em não tratar separadamente teoria e prática.

Na Pedagogia da Autonomia, Freire (1996) enfatiza que teoria e prática requerem reflexão, e se esses elementos não dialogam, o caminho está aberto para um movimento sem sentido, pois “a reflexão crítica sobre a prática se torna uma exigência da relação teoria/prática sem a qual a teoria pode ir virando blábláblá e a prática, ativismo.” (FREIRE, 1996, p. 12).

Souza (2007) destaca que enxergar teoria e prática como elemento único, significa considerar um todo único. Na visão dele, há uma unicidade teoria prática a partir de dois polos, estabelecendo relações de interdependência e reciprocidade. Ainda sobre essa questão, o autor acrescenta que teoria e prática funcionam como uma espiral sob um intenso processo de intercâmbio.

Assim, em oposição à visão dicotômica, os pontos de vista aqui apresentados por vários autores demonstram congruência quanto à necessidade de articulação entre teoria e prática na formação do docente, assumindo, então, caráter de relevância.

Para além da dissonância entre as propostas de formação e as necessidades dos docentes, observa-se que não é raro encontrar no Brasil a prática da docência sem a devida habilitação legal. Esse é um problema que historicamente esteve presente nas escolas brasileiras.

Sob a ótica da reflexão, pode-se encontrar alguns autores que tratam da reflexão na docência.

O conceito de professor reflexivo originou-se nos Estados Unidos, em oposição a um modelo de racionalidade técnica, que reduzia conceitualmente o professor a um mero aplicador de pacotes curriculares que já vêm prontos (ALARCÃO, 1996). A nova epistemologia da prática levou a uma reconsideração conceitual-teórica, provocando profunda mudança tanto na função do professor quanto no seu processo formativo prático (PÉREZ GÓMEZ, 1992).

Professor reflexivo é alguém que reconhece os limites do seu conhecimento e assume posição de humildade em relação ao estudante, tomando isso como estímulo, sem a necessidade de perda da autoridade, não se confundindo com autoritarismo que a posição de educador lhe confere. (FREIRE, 1996).

A reflexão-na-ação propicia uma consciência sobre a necessidade de aprender aquilo que não se conhece (SCHÖN, 1992). No entanto, conforme destaca o autor, a disposição para reconhecer seus próprios limites encontra resistência nos sistemas educacionais, pois a burocracia de uma escola está organizada em torno do modelo do saber escolar.

André (2016) levanta a bandeira da importância da reflexão e seus respectivos efeitos sobre a atividade docente. A concepção que a autora traz sobre reflexão caminha para o sentido crítico. Pensar criticamente “significa se debruçar sobre o próprio trabalho para poder entender aquilo que está sendo feito, ponderar sobre o que é bom, sobre seus acertos e o que é preciso mudar para poder obter melhores resultados. ” (ANDRÉ, 2016, p. 19).

A reflexão sobre a prática educativa acontece quando o professor se esforça para aproximar-se do estudante e procura entender o próprio processo de conhecimento, ajudando-o para que esse conhecimento sobre a ação se articule com o saber escolar. A capacidade de perceber a heterogeneidade dos alunos e suas dificuldades é o tipo de ensino denominado por Schön (1992) de reflexão-na-ação.

Para Alarcão (1996, p.16-17), há distinções entre diferentes tipos de reflexão. A reflexão pode ocorrer na ação, que é aquela que acontece quando a ação está sendo praticada. Por outro lado, é considerada reflexão sobre a ação quando o profissional, após ter praticado a ação, desenvolve um processo de reconstrução mental sobre a ação praticada para que assim possa 42nalisa-la.

A reflexão aqui entendida como um movimento dialético que conduz à mudança e não como um ato de pensar sobre a prática descolada da teoria, mas possibilitando uma reflexão consigo mesmo sobre sua prática. Quando uma formação não consegue articular a teoria ao contexto prático não é possível se falar em mudança, tampouco exigir qualidade no trabalho do docente (WENGZYNSKI; TOZETTO, 2012). Assim, a dimensão da reflexão sobre sua própria ação é vista por esses autores como um elemento que precisa ocupar mais espaço na formação do professor.

Em uma perspectiva na qual a educação assume caráter de emancipação, superar a dicotomia entre teoria e prática, conjugada com aspectos relacionados ao relacionamento humano e humanizado, parece ser um caminho que pode levar à aproximação de uma formação plena.

A crise gerada em razão da pouca atenção dada pelos governos à educação fez surgir modelos emergenciais de formação, que não respondem às demandas da docência para os tempos atuais. Não é tão difícil de se encontrar relatos na literatura mostrando que as ações formativas estiveram desvinculadas das reais necessidades dos docentes, ofertadas sob a forma de ações atividades precisas, apressadas, incertas, muitas vezes desenvolvidas para atingir objetivos e desenvolver a carreira docente (GATTI, et al., 2019).

As incongruências apontadas na formação inicial fizeram surgir várias concepções acerca da formação continuada de professores. Em meio a uma diversidade de opiniões, André (2016) chama a atenção para aquilo que ela denomina como grande equívoco.

Até certo período histórico, a educação básica era vista como uma fase separada e de natureza contínua, sem articulação entre si. Todavia, essa visão reducionista foi sendo

substituída, até se chegar àquela que enxerga a formação continuada como um processo capaz de responder a uma realidade escolar em constante mudança, portanto, como algo dinâmico.

A escolha dos conteúdos abordados nas formações destinadas a professores é motivo de tensão entre pesquisadores da área educacional. Algumas críticas direcionam-se principalmente aos critérios de escolha dos temas, que muitas vezes acontecem sem escuta prévia dos principais interessados, ou seja, os professores. Por vezes são propostos temas desconexos com a realidade, que são abordados por especialistas externos, sem identidade com a escola, nem com o cotidiano escolar, esses fatores são citados como causas de insatisfação (GATTI et al., 2019).

Sobre essa questão, Tardif (2011) destaca que em determinados cursos de formação, são abordadas teorias sociológicas, docimológicas, psicológicas, didáticas, filosóficas, históricas pedagógicas, que foram concebidas, na maioria dos casos, sem relação com a realidade dos professores.

Após a Segunda Guerra, as grandes potências tinham a intenção de difundir suas ideologias mundo afora e um dos caminhos utilizados na tentativa de alcançar esse objetivo foi a educação. A partir de então, tornou-se estratégico difundir a cultura da necessidade de "capacitar recursos humanos" (ALVARADOPRADA; FREITAS; FREITAS, 2010).

Na concepção desses autores, os contextos históricos levaram a uma visão distorcida de que a formação continuada deveria corrigir falhas no processo de formação inicial. Como consequência, a formação continuada passou a ser entendida como capacitação, treinamento e reciclagem, além de outras denominações.

Reciclagem, treinamento, aperfeiçoamento, capacitação, educação permanente e educação continuada são alguns dos termos utilizados, em diferentes contextos e instâncias educacionais, na tentativa de definir formação continuada, segundo destaca Menezes (2003).

A gama de terminologias utilizadas na educação é uma das preocupações de Altenfelder (2005). Para a autora, existem claras diferenças entre termos que vão além da questão semântica. Como exemplo, apresenta quatro diferentes tipos de terminologias.

A primeira, é denominada de reciclagem. No ponto de vista da autora, há um equívoco quanto ao uso dessa palavra no contexto educacional, já que é comumente utilizada para fazer referência aos processos de modificação de objetos materiais, podendo assim ser associada a cursos superficiais e rápidos.

A segunda recebe a denominação de treinamento, também utilizada inadequadamente,

pois pode levar à associação a processos que são modelados mecanicamente, e que não condizem com a concepção de educação continuada.

O aperfeiçoamento é a terceira das denominações, que é entendida como um conjunto de atividades que visam completar alguém, tornando-o perfeito, completo, O que leva à recusa da própria educação é a negação da capacidade de desenvolvimento e crescimento do ser humano, ou seja, a rejeição da ideia de que é possível aprender e evoluir ao longo da vida.

E, por último, a capacitação. Essa é uma terminologia que é bastante usada e que pode ser empregada na formação continuada. Para tanto, alerta Altenfelder (2005), é preciso considerar que capacitar assume o sentido de tornar capaz e habilitar a pessoa para desempenhar a sua função de educadora, necessitando para tanto, alcançar as condições necessárias à profissão de docente.

Assim, é possível depreender que a diversidade de interpretações sobre o significado do termo "formação continuada" pode levar a posições equivocadas sobre quais objetivos precisam ser alcançados nessa etapa da carreira docente, de maneira que atenda às demandas dos profissionais.

Feito esse percurso inicial, são apresentados alguns aspectos relacionados à formação continuada.

A formação continuada é vista por Paula (2009) como uma etapa de formação permanente, que inclui todas as atividades planejadas, seja pelas instituições ou pelos próprios profissionais, sendo uma oportunidade de propiciar tanto o desenvolvimento pessoal quanto o aperfeiçoamento na profissão. Nessa perspectiva, entende-se a formação como processo, tratado pela literatura internacional como *life long learning*, ou, traduzido para a língua portuguesa, aprendizagem ao longo da vida, permitindo que o professor se reconheça como eterno aprendiz.

Assim, a definição que se entende ser a que mais se aproxima da proposta deste estudo é aquela que aponta em direção ao avanço dos conhecimentos que levem ao desenvolvimento pessoal e profissional. (GATTI et al., 2019)

Vale ressaltar que a literatura inclui autores que expressam preocupação com propostas de educação continuada. Essa inquietação traduz-se em críticas feitas em relação ao planejamento, e não participação dos professores na definição dos conteúdos que são abordados, segundo aponta Souza (2007).

Na mesma direção, a continuidade dos programas também recebe críticas (GATTI et al., 2019), pois há uma opinião quase unânime de que oficinas, palestras e seminários são atividades ineficazes, isoladas, e que não produzem o efeito esperado.

Apresentados aspectos de natureza conceitual, passa-se então para outros que tratam da forma como foram propostas ações de formação continuada de educadores.

No âmbito da legislação brasileira, a formação continuada de professores é abordada na LDB/1996 (BRASIL, 1996) no art. 62-A, parágrafo único, estabelecendo uma garantia de oferta de formação continuada aos profissionais da educação.

O Plano Nacional de Educação – PNE (2014-2024), instituído pela Lei nº 13.005/2014 (BRASIL, 2014), que contempla um conjunto de diretrizes, metas e estratégias com o propósito de melhorar a qualidade da educação no país, estabelece, em um dos objetivos da meta 16, a garantia de formação continuada em suas respectivas áreas de atuação, a todos os especialistas em educação básica, tendo em conta as necessidades, exigências e contextualização dos sistemas educativos.

Ao analisar o Proformação – Programa de Formação de Professores implementado pelo MEC em 1999, Gatti et al. (2019) alertam que os responsáveis pelo planejamento de ações formativas devem atentar para o fato de que processos socioafetivos e culturais precisam ser valorizados além dos cognitivos, pois assim passam a adquirir sentido, serem aceitos e incorporados aos conhecimentos.

Num breve percurso histórico, chega-se à implantação da BNCC (BRASIL, 2018b), que chama a atenção pelo desafio de assegurar aos estudantes o desenvolvimento de dez competências gerais, que consubstanciam, no âmbito pedagógico, os direitos de aprendizagem e desenvolvimento. Nesse sentido, o documento destaca que as mudanças propostas exercerão influência tanto na formação inicial, quanto na de caráter continuado dos educadores.

Em se tratando das formações continuadas no Brasil, Gatti et al. (2019) relatam a existência de experiências inovadoras, mas chamam a atenção para o desenvolvimento de várias outras ações que não atenderam efetivamente às demandas dos docentes, que necessitam de uma formação para além da aprendizagem de conteúdos trabalhados no cotidiano de sala de aula.

A considerar a realidade global, tem-se, portanto, um cenário de certa forma contraditório no Brasil, uma vez que as ações formativas, segundo consta na literatura pesquisada, não demonstraram preocupação com o desenvolvimento de *Soft Skills*, que na

literatura internacional têm se mostrado fatores fundamentais principalmente na formação profissional de professores.

Com base em estudos sobre propostas de formação de educadores, Paula (2017) concluiu que os princípios da dialogicidade, na perspectiva de Paulo Freire, não são considerados, nem praticados nas ações formativas, tanto na inicial, quanto na continuada.

Esse cenário revela que as ideias defendidas por Paulo Freire, um dos educadores contemporâneos mais respeitados no Brasil como também em outros países, precisam ganhar mais espaço na formação docente.

Quando a questão da formação docente se volta para a EPT, o cenário que se apresenta é de preocupação, face à pouca atenção dispensada a essa temática, em que pese o ensino técnico e tecnológico ser ofertado no Brasil há mais de um século.

Na tentativa de entender o cuidado que foi dispensado à formação de professores no âmbito da Educação Profissional e Tecnológica no Brasil, voltasse então o olhar para essa modalidade de educação.

2.9 FORMAÇÃO DOCENTE NA DIREÇÃO DA CRIATIVIDADE

A formação docente deve ser pensada em linha com a promoção da criatividade. Afinal, o papel do educador é não somente transmitir conhecimentos, mas também despertar nos estudantes uma capacidade crítica e criativa para solucionar problemas e ir além do que se sabe.

Nesse sentido, é importante que os educadores sejam capacitados para desenvolver o pensamento crítico e criativo em suas aulas. Isso pode ser feito por meio de atividades que incentivem a criatividade, como debates, resolução de problemas, jogos educativos, entre outras.

Além disso, é fundamental que os docentes sejam atualizados em relação às tendências pedagógicas que valorizam a criatividade e o conhecimento prático. Isso inclui o uso de tecnologias e metodologias inovadoras em sala de aula, tais como o ensino a distância, o ensino híbrido, a gamificação, entre outros.

A utilização da criatividade no processo de ensino-aprendizagem é inquestionavelmente importante para o desenvolvimento humano e científico-tecnológico. Por isso, este trabalho busca propor estratégias para incentivar seu uso na Formação Continuada de Educadores. Com

isso, objetiva-se fornecer aos educadores ferramentas para que possam desenvolver sua criatividade, aprimorando o processo de ensino-aprendizagem e o conhecimento em geral.

A pesquisa bibliográfica adotada neste estudo contou com o procedimento metodológico da análise e síntese. Como resultado, foi possível selecionar, elaborar e/ou adaptar estratégias de ensino. Essas estratégias possuem um caráter inovador e podem ser aplicadas em todos os níveis de ensino para estimular o potencial criativo tanto dos professores quanto dos alunos. Essa ampliação pode contribuir significativamente para a efetividade do processo de ensino-aprendizagem.

O professor, participante do processo docente-educativo necessita preencher variados requisitos para que ele se realize eficientemente. Um dos aspectos mais relevantes para o processo de ensino-aprendizagem em todas as áreas do conhecimento é a Criatividade, imprescindível para que o conhecimento possa ser construído, interpretado e refletido e não apenas transmitido ou reproduzido. Através da utilização de estratégias voltadas para o desenvolvimento da Criatividade em sala de aula, o aluno também é sujeito desse processo sendo, então, capaz de construir seu próprio conhecimento e assim poder interferir/transformar a realidade, contribuindo para a resolução ou minimização dos problemas sociais. Do mesmo modo, o professor necessita ser criativo principalmente quando trabalha com várias turmas, já que não pode e nem age da mesma forma em todas, ainda que o conteúdo possa ser o mesmo. Nesses casos, ele tem que levar em consideração o contexto e as particularidades daquele grupo e do meio ambiente e agir de acordo com eles (BAPTISTA, 2000). Em muitas e, talvez, em todas as ocasiões, ele necessita ter capacidade, originalidade e Criatividade para poder desenvolver as atividades que estimulem os alunos a formularem suas próprias ideias e construírem seu próprio conhecimento. Isto vai depender, presumidamente, de vários fatores, desde a realidade socioeconômica do grupo, ao contexto histórico-ambiental da sociedade onde este grupo se insere, à formação do professor, à orientação do currículo etc. Essas relações dentro do ensino acontecem em todos os níveis, do infantil ao superior.

O melhor caminho seria possivelmente através da Educação como Barreto (2007, p. 5) destaca: “[...] a criatividade é a capacidade que possui um ser humano de favorecer a brevidade da solução de certos problemas, [...] especialmente, através da educação”. Pensando assim, considera-se ser possível através de estratégias diversas despertar, motivar e desenvolver a Criatividade nos alunos (BAPTISTA, 2000) pois, como enfatizam Abrahão e Schmidt (2015, p.139) “[...] a educação é, portanto, uma das áreas responsáveis ou, deveria ser, por estimular e desenvolver a criatividade dos sujeitos envolvidos no processo.” Para Miel (1993, p. 26) a

Criatividade no ensino pode ser julgada “[...] pela qualidade de oportunidades efetivamente oferecidas por um professor para que os jovens tenham experiências educativas”. Já para Alencar (1991, p.13) “[...] não basta ensinar o que é conhecido.

É também necessário preparar o aluno para questionar, refletir, mudar e criar.” Quando se trata da criatividade no Ensino Superior, Castro (2015, p. 108) argumenta que esta “[...] tem papel relevante na obtenção de um futuro sustentável [...]”, pois, em uma cultura emancipadora e socialmente responsável, propicia capacidades fundamentais em todos que participam do processo de ensino. Inquietações e Proposituras na Formação Docente Capítulo 8 86 É possível “ensinar” a Criatividade na medida em que se estimula, motiva e/ou facilita o pensamento criativo do aprendiz.

Pode-se também, “ensinar” com Criatividade, já que o professor tem muitas oportunidades de ser criativo e dispõe de muitas técnicas para tal, principalmente pelo fato de o processo educativo envolver ambos, professor e alunos, com potencialidades singulares e mutáveis (BAPTISTA, 2000).

Por fim, é importante que os professores sejam incentivados a serem criativos em seu próprio trabalho, desenvolvendo novas formas de ensino e criando projetos inovadores. Isso pode ser alcançado por meio de treinamentos específicos e de incentivos financeiros para investir em projetos educativos.

Em suma, a formação docente deve caminhar na direção da criatividade, para que os estudantes possam desenvolver uma visão crítica e criativa do mundo que os cercam e se tornem cidadãos mais ativos e participativos na construção da sociedade.

3. METODOLOGIA E MÉTODO

A metodologia adotada nesta dissertação de mestrado será baseada em uma abordagem qualitativa de pesquisa, em que a coleta e análise de dados serão realizadas por meio de estudos de caso. Esse tipo de abordagem foi escolhido porque permite uma investigação aprofundada e detalhada do fenômeno estudado, neste caso, a criatividade na formação continuada de educadores por meio das soft skills e das novas tecnologias digitais no ensino híbrido.

3.1 PLANEJAMENTO E DESENVOLVIMENTO DA PEQUISA

A pesquisa será realizada em uma escola de educação profissional da cidade do Rio de Janeiro, que adota o ensino híbrido como metodologia de ensino em alguns cursos do seu portfólio. A escolha dessa escola se deve ao fato de que o ensino híbrido é uma abordagem que tem sido muito promissora para a melhoria do desempenho dos estudantes e para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais e cognitivas.

Para a coleta de dados, serão aplicados questionários e entrevistas semiestruturadas com os educadores que participaram da formação continuada por meio das soft skills e das novas tecnologias digitais. Além disso, serão realizadas observações participantes nas aulas em que os educadores aplicam essa metodologia de ensino. Para a análise dos dados, serão utilizadas técnicas de análise de conteúdo, com o objetivo de identificar as percepções dos educadores sobre a importância da criatividade no processo de ensino e aprendizagem, bem como sua relação com as soft skills e as novas tecnologias digitais.

Por fim, serão apresentados os resultados da pesquisa, que incluem os principais desafios enfrentados pelos educadores na utilização das soft skills e das novas tecnologias digitais na formação continuada, bem como as estratégias mais eficazes para desenvolver a criatividade nos educadores e nos alunos no ensino híbrido.

Com isso, espera-se contribuir com a compreensão sobre a importância da criatividade na formação continuada de educadores, enfocando as soft skills e as novas tecnologias digitais como elementos fundamentais para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais e cognitivas no contexto do ensino híbrido.

Esta pesquisa será dividida em cinco fases conforme quadro a seguir:

Quadro 1 – Fases da Pesquisa

Fases da Pesquisa				
1 Pesquisa científica e Exploratória	**2** Prototipagem da Capacitação	**3** Turma Piloto	**4** Vivência da experiência	**5** Análise da vivência

Fonte: Autoria própria

A proposta foi elaborar uma capacitação para os educadores de forma que sejam sensibilizados e tenham fundamentos para realizar em sua prática docente uma aula ou atividade, utilizando criatividade nos conceitos e fundamentos das *Soft Skills* e das tecnologias digitais. Foi realizado um acompanhamento com o grupo da turma piloto para que fosse possível acompanhar como os conceitos e fundamentos desenvolvidos durante a capacitação foram aplicados em sala de aula com uma vivência desta experiência, finalizando foi realizado uma análise desta vivência.

Nesta primeira fase buscou-se identificar o perfil do público, o grau de conhecimento sobre o tema dos participantes e material de domínio público e gratuito disponível na internet referente aos fundamentos e sobre a importância do aprendizado das *Soft Skills* e das Tecnologias digitais na Educação. Assim, foi possível mapear as competências e habilidades necessárias para o educador e todo o material foi organizado para elaboração da capacitação.

Diante desse cenário, sugerimos atividades mediadas pelas novas tecnologias digitais e pelas *Soft Skills*, a partir da Sequência Didática, para educadores de diversas instituições de ensino, com o objetivo de desenvolver, junto ao educando, todo o processo da inserção da nova tecnologia digital e *Soft skills* com criatividade nos espaços formais e não formais de aprendizagem. Elaborar práticas, embasadas por conceitos das teorias de aprendizagem, usando novas tecnologias digitais e as *Soft skills*.

Após a organização do conteúdo do curso por meio de uma sequência didática, foi utilizado o Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) do site: https://classroom.google.com/. Nele foi criado um curso com o nome: SSTE – *Soft Skills*, Tecnologias Digitais e Criatividade na Educação – Formação Continuada de Educadores. O curso foi planejado para educadores de qualquer área de atuação que tenham o interesse em ferramentas e técnicas para

desenvolverem habilidades criativas, soft skills e a aplicação de novas tecnologias digitais em sala de aula.

O design instrucional do curso, levou em conta que pode haver entrada de alunos a qualquer momento, o curso deve ter um viés formativo. As etapas do curso devem ser curtas, estimando uma carga horária máxima de 4h semanais, pois em geral os educadores são atuantes e precisam conciliar a capacitação a sua carga de trabalho.

A Sequência Didática apresentada está dividida em 20 horas, sendo que 10h estão distribuídas em 5 encontros (de 2h) síncronos remotos pelo *Meet* e as outras 10h estão distribuídas no modelo assíncrono.

Figura 1 – Print da Tela inicial do Curso



Fonte: Autoria própria

TURMA PILOTO

Esta etapa contempla o desenvolvimento do curso na plataforma, com a organização dos módulos do curso, material de apoio e atividades em seguida a disponibilização do curso no ambiente virtual para cadastro dos alunos.

VIVÊNCIA DA EXPERIÊNCIA

Esta fase tem objetivo de acompanhar junto a amostra a aplicação em sua prática docente quanto a utilização dos conceitos e fundamentos das *Soft Skills* e das tecnologias digitais na Educação apresentados na capacitação, sendo realizado um suporte, nas etapas de planejamento da situação de aprendizagem.

ANÁLISE DA VIVÊNCIA

Finalizar a pesquisa realizado uma análise da experiência, levando em conta a capacitação e como a amostra aplicou em seu ambiente de trabalho, nesta etapa espera-se ter dados que permitam avaliar se foi possível criar uma situação de aprendizagem e se atendeu os objetivos de aprendizagem esperados.

CRONOGRAMA

Quadro 2 – Cronograma proposto

Setembro 14/09 a 28/09/2022	Outubro	Novembro/Dezembro 01/11 a 06/12/22	Dezembro/Janeiro
● Pesquisa	● Prototipagem da Capacitação	● Turma piloto (20h) 3ª e 5ª (2h)	● Pesquisa ação/vivência da experiência

Fonte: Autoria própria

3.2 APLICAÇÃO

Para a turma piloto foram convidados educadores de uma escola de educação profissional da cidade do Rio de Janeiro, com o objetivo de desenvolver, junto ao educando, todo o processo da inserção da nova tecnologia digital e *Soft skills* com o uso da criatividade nos espaços formais e não formais de aprendizagem.

Neste modelo o curso foi desenvolvido para que a turma piloto tivesse com o ingresso dos participantes sempre ativa, ou seja, permitindo entrada de novos alunos a qualquer momento, visto se tratar de uma formação continuada com viés formativo.

Após o curso ser disponibilizado na plataforma, foi divulgado via WhatsApp e stories do Instagram um convite para uma capacitação gratuita com o título: SSTE – Soft Skills, Tecnologias Digitais e Criatividade na Educação – Formação Continuada de Educadores, logo

após a inscrição os alunos já recebiam as orientações por WhatsApp para acessar a plataforma, esta ação gerou 17 alunos matriculados.

O curso foi dividido em 04 módulos, com atividades interligadas, dando a ideia de continuidade. O primeiro foi denominado Criatividade. Nele, os educadores aprenderam conceitos básicos sobre criatividade e sua importância no contexto educacional, trabalharam práticas para desenvolver a criatividade e houve o compartilhamento de ideias e melhores práticas de como incentivar a criatividade dos alunos. O segundo foi chamado de Soft Skills. Nessa fase, os educadores tiveram acesso a conceitos básicos sobre soft skills e sua aplicação na carreira e na vida, participaram de dinâmicas para identificação de habilidades comportamentais que precisam ser desenvolvidas e jogos com simulação de situações reais em que as soft skills são fundamentais. O terceiro módulo foi intitulado Tecnologias Digitais. Nessa etapa os educadores aprenderam conceitos sobre tecnologias digitais e sua aplicação em sala de aula. Dinâmicas com exploração de ferramentas digitais disponíveis para o ensino e aprendizado e Experimentação em sala de aula com a utilização de tecnologias digitais.

Os educadores utilizaram as ferramentas Padlet, Mentimeter e Kahoot para atividades síncronas e assíncronas, interação e fixação de conteúdo.

Durante o uso das ferramentas, eles foram estimulados a aprofundar seus conhecimentos e praticar a tecnologia integrada em Soft Skills e a criatividade, permitindo que sejam utilizados em sala de aula. Nesse sentido, Bacich e Moran (2018) destacam que o ensino e a aprendizagem devem ser híbridos e ativos, como o mundo, e utilizar tecnologias para facilitar a aprendizagem colaborativa, seja o indivíduo próximo ou distante, o que horizontaliza a educação.

Além das atividades interativas em sala de aula, os educadores realizaram quatro tarefas de avaliação: microaulas com Soft Skills no Canvas, com compartilhamento no Instagram; Padlet com cooperação; uma videoaula de bolso com compartilhamento no YouTube; Podcast no Anchor com publicação automática no Spotify.

Em parceria com uma Instituição de Ensino do Rio de Janeiro, foi utilizado o espaço físico para o encontro presencial, uma sala de aula tradicional, mas com recurso multimídia e acesso à internet, onde foi possível, utilizando notebooks e por aproximadamente 4h, realizar uma sensibilização a respeito do estado da arte sobre o ensino das *Soft Skills* e das tecnologias digitais na Educação e a importância da criatividade no processo, em seguida foi apresentado ao grupo a estrutura do Ambiente Virtual de Aprendizagem, ou seja, como fazer para entrar

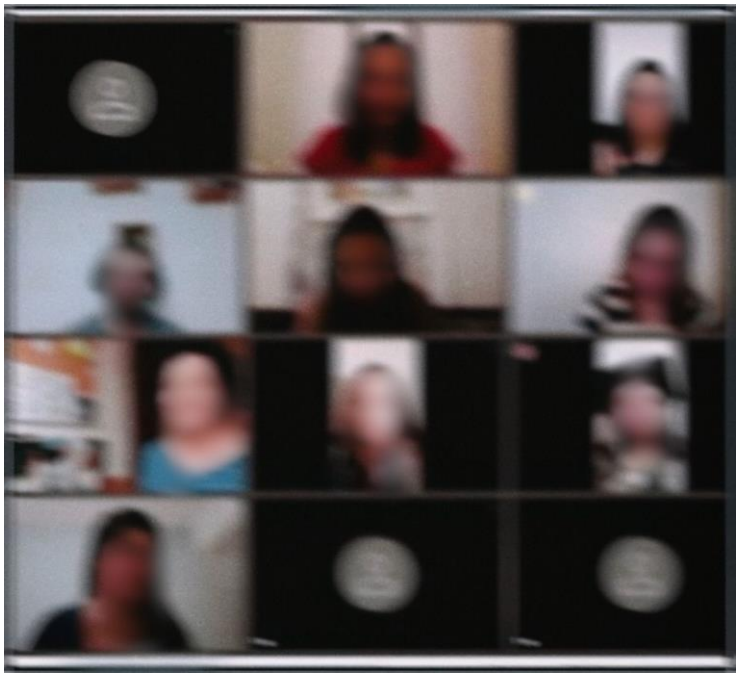
com seu usuário e senha, acessar o conteúdo do curso, onde postar as atividades e como acessar os recursos disponíveis.

Figura 2 – Foto Encontro presencial realizado em 01/11/2022



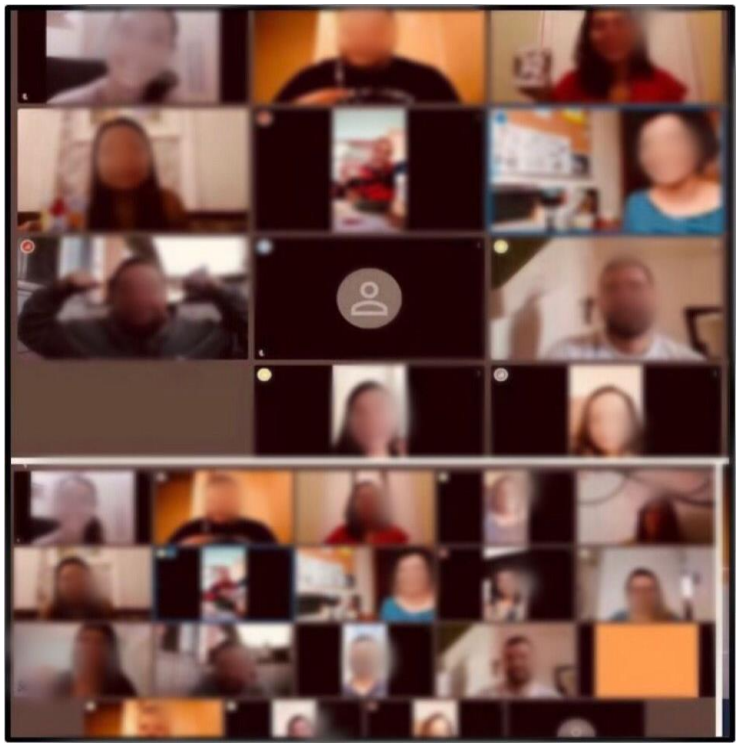
Fonte: Autoria própria

Figura 3 – Foto Encontros online realizados em 03/11/2022



Fonte: Autoria própria

Figura 4 – Foto Encontros online realizados em 17 e 24/11/2022,06/12/2022



Fonte: Autoria própria

Os participantes do curso se mostraram muito motivados e determinados a utilizarem a criatividade com os recursos tecnológicos e as *soft skills* em sua prática docente, procuraram utilizar como exemplos, elementos que utilizam em suas aulas para realizar as atividades.

No total foram inscritos 17 cursistas nesta capacitação, destes 10 participaram a tempo de concluir dentro do cronograma proposto.

Após a capacitação online o curso passou por ajustes incluindo mais exemplos e tutoriais, em seguida foi feito um empacotamento do curso, de forma a ser permitido sua implantação em outros ambientes virtuais de aprendizagem por qualquer pessoa ou instituição.

A partir dos depoimentos e do perfil dos professores, ficou claro que utilizar uma plataforma que permita a capacitação mediada por tecnologia, de forma minimizar o deslocamento para uma capacitação, além do deslocamento cada professor tem uma rotina diferente, assim, permitir que ele execute sua atualização de forma que o curso se encaixe em seus horários foi um ponto positivo. Mas a realização de um encontro presencial foi muito importante para apresentação da plataforma utilizada para desenvolvimento do curso, além de sensibilização para o conteúdo do curso, assim ao menos um encontro presencial foi o suficiente para que os professores pudessem dar continuidade na capacitação.

3.3 DETALHAMENTO DA VIVÊNCIA

Quando foi realizado o acompanhamento da amostra em sua prática docente, fez parte desta etapa a construção do plano de aula, com intervenção do pesquisador no que se refere a aplicação da Criatividade, das *Softs Skills* e Tecnologias Digitais na Educação, além do apoio no uso das ferramentas, por isso, para seleção da amostra para acompanhar a vivência desta experiência, seria fundamental que fosse escolhido um professor que tivesse concluído o curso, atuante em sala de aula e que em seu planejamento de aula contemplasse desenvolver atividades com uso das *Soft Skills* e uma metodologia ativa. Não importando o ano em que esta atividade seria aplicada, desta forma, após capacitação, foi selecionado um dos participantes do curso para acompanhar a aplicação de sua experiência em seu ambiente de trabalho.

O professor leciona em uma escola profissionalizante, com turma de Aprendizagem em serviços administrativos e estava em curso no seu projeto pedagógico uma abordagem para trabalhar a temática mercado de trabalho como tema central para as atividades e após a capacitação, optou por utilizar como metodologia ativa a gravação de um vídeo currículo e uma dinâmica teatral de entrevista de emprego.

O professor desenvolveu uma enquete junto com a turma utilizando o Kahoot e permitindo que a turma interagisse para a escolha do tema do vídeo e da dinâmica teatral com objetivo de tratar com seus alunos as principais *Soft Skills* para o mercado de trabalho. Este tema funcionou como fio condutor entre as disciplinas para o desenvolvimento de suas atividades.

O professor selecionado para acompanhar esta experiência, não tinha conhecimento prévio sobre as ferramentas digitais e sobre *Soft Skills*, todos os conhecimentos necessários para criação e desenvolvimento das dinâmicas destas aulas foram desenvolvidos durante a capacitação. Ele optou por fazer atividades mais simples, porém dinâmicas que permitiam o desenvolvimento das Soft Skills e a utilização das ferramentas digitais de forma integrada e que permitisse que os alunos pudessem desenvolver as habilidades necessárias para o mercado de trabalho.

A discussão entre os alunos mediado pelo professor foi com propósito de desenvolver as *Soft Skills* adequadas para aquele cenário e a utilização das tecnologias digitais para que eles saíssem das aulas com um produto que pudessem utilizar na sua busca por emprego.

Assim, após a realização desta capacitação e acompanhar um dos professores em sua prática foi possível perceber que tanto o corpo docente quanto os alunos da escola ficaram muito envolvidos com a aula, a percepção foi que os alunos se apropriam da tecnologia de forma que o conteúdo proposto para a atividade foi explorado com muita propriedade,

permitindo a discussão durante as aulas seguintes. Ficou claro as *Soft Skills* e o desenvolvimento delas em sala de aula foi o fio condutor para que tudo fluísse bem e de forma criativa A integração das *Soft Skills* com a tecnologia digital permeadas pela criatividade fez total diferença no resultado desse trabalho com os alunos.

Alguns contratempos para disponibilizar os notebooks foram identificados durante a realização da atividade, mas contornados pois não havia equipamento para todos os alunos, então a abordagem utilizada pelo docente foi dividir em grupos e os alunos utilizaram os computadores em duplas, estratégia que foi muito produtiva, pois os alunos ajudaram uns aos outros e colocaram em prática as suas habilidades socioemocionais.

4. RESULTADOS E DICUSSÕES

4.1 DESENVOLVIMENTO DOS RECURSOS DIGITAIS E SEQUÊNCIA DIDÁTICA - PRODUTOS:

4.1.1 Desenvolvimento da Sequência Didática

O objetivo da sequência didática é fornecer aos professores ferramentas e técnicas para desenvolverem habilidades criativas, soft skills e a aplicação de novas tecnologias digitais em sala de aula. A demanda por esse tipo de habilidades e conhecimentos é crescente, e cabe aos educadores prepararem seus alunos para o mundo profissional cada vez mais complexo e exigente.

Duração: 20 horas

Módulo 1: Criatividade
- Aula expositiva: Conceitos básicos sobre criatividade e sua importância no contexto educacional.
- Dinâmica de grupo: Exercícios práticos para desenvolver a criatividade.
- Discussão em grupo: Compartilhamento de ideias e melhores práticas de como incentivar a criatividade dos alunos.

Módulo 2: Soft Skills
- Aula expositiva: Conceitos básicos sobre soft skills e sua aplicação na carreira e na vida.
- Dinâmica de grupo: Identificação de habilidades comportamentais que precisam ser desenvolvidas.
- Jogo de papeis: Simulação de situações reais em que as soft skills são fundamentais.

Módulo 3: Tecnologias Digitais
- Aula expositiva: Conceitos básicos sobre tecnologias digitais e sua aplicação em sala de aula.
- Dinâmica de grupo: Exploração de ferramentas digitais disponíveis para o ensino e aprendizado.

- Prática em sala de aula: Experimentação em sala de aula com a utilização de tecnologias digitais.

Módulo 4: Integração das habilidades
- Aula expositiva: Como integrar criatividade, soft skills e tecnologias digitais em sala de aula.

- Prática em grupo: Desenvolvimento e apresentação de uma atividade prática que aplique as habilidades adquiridas nesse curso.

- Discussão em grupo: Feedback sobre a atividade prática desenvolvida pelos participantes.

Conclusão:
A sequência didática permitirá que os professores desenvolvam habilidades criativas, soft skills e a aplicação de novas tecnologias digitais em sala de aula. Essas habilidades são fundamentais para preparar os alunos para o mercado de trabalho e para a vida em geral, tornando-os capazes de lidar com a complexidade e mudança constante.

4.1.2 Desenvolvimento do Ebook

O objetivo do material é mostrar como um curso de formação de educadores, na modalidade híbrida, com foco na criatividade, com uso de soft skills e utilizando novas tecnologias na educação, pode colaborar na práxis pedagógica.

O Ebook, que terá um viés interativo com link para o Canal do Youtube, é sobre a importância da criatividade na formação continuada de educadores por meio das soft skills e das novas tecnologias digitais no ensino híbrido tem como principais objetivos:

1. Sensibilizar os educadores sobre a importância das soft skills e das novas tecnologias digitais no processo de formação continuada, especialmente no contexto do ensino híbrido.

2. Demonstrar como a criatividade pode ser uma habilidade fundamental para o desenvolvimento de atividades pedagógicas mais atrativas e efetivas, capazes de engajar os alunos e promover sua aprendizagem de forma mais significativa.

3. Apresentar algumas das principais soft skills que os educadores devem desenvolver para melhorar sua prática pedagógica no contexto do ensino híbrido, tais como empatia, colaboração, liderança, resolução de problemas e pensamento crítico.

4. Mostrar como as novas tecnologias digitais podem ser utilizadas de forma criativa e inovadora no processo de ensino e aprendizagem, fortalecendo as habilidades dos educadores em usar essas ferramentas para otimizar o ensino presencial e online.

5. Oferecer exemplos práticos e criativos de atividades pedagógicas que podem ser desenvolvidas com base em soft skills e tecnologias digitais, mostrando como essas abordagens podem promover o engajamento dos alunos, facilitar a aprendizagem e tornar o ensino híbrido mais eficiente e efetivo.

4.1.3 Desenvolvimento do Canal no Youtube

A criação do canal no YouTube tem como objetivo a troca de conhecimento sobre criatividade, soft skills e novas tecnologias digitais na formação continuada de educadores. É uma maneira de ajudar esses profissionais a se manterem atualizados.

Neste canal, os educadores poderão encontrar recursos úteis, como tutoriais, vídeos, artigos e muito mais. Estes materiais podem ser usados como ferramentas de aprendizagem para ajudar a desenvolver habilidades práticas e teóricas. Além disso, este canal também pode fornecer informações sobre os últimos desenvolvimentos tecnológicos, bem como novas abordagens no ensino. Assim, os educadores podem se manter atualizados e preparados para ensinar de maneira eficaz e criativa.

Além disso, o canal também pode fornecer aos educadores a oportunidade de se conectar com outros professores, compartilhar experiências e desenvolver novas estratégias de ensino. A troca de ideias entre educadores ajuda a promover a inovação e a melhoria dos métodos de ensino. Os educadores também podem aproveitar para compartilhar seus conhecimentos sobre criatividade, soft skills e novas tecnologias digitais para ajudar seus colegas. Desta forma, eles podem desenvolver um ambiente de aprendizagem participativo, que estimule o aprendizado contínuo e a colaboração entre educadores.

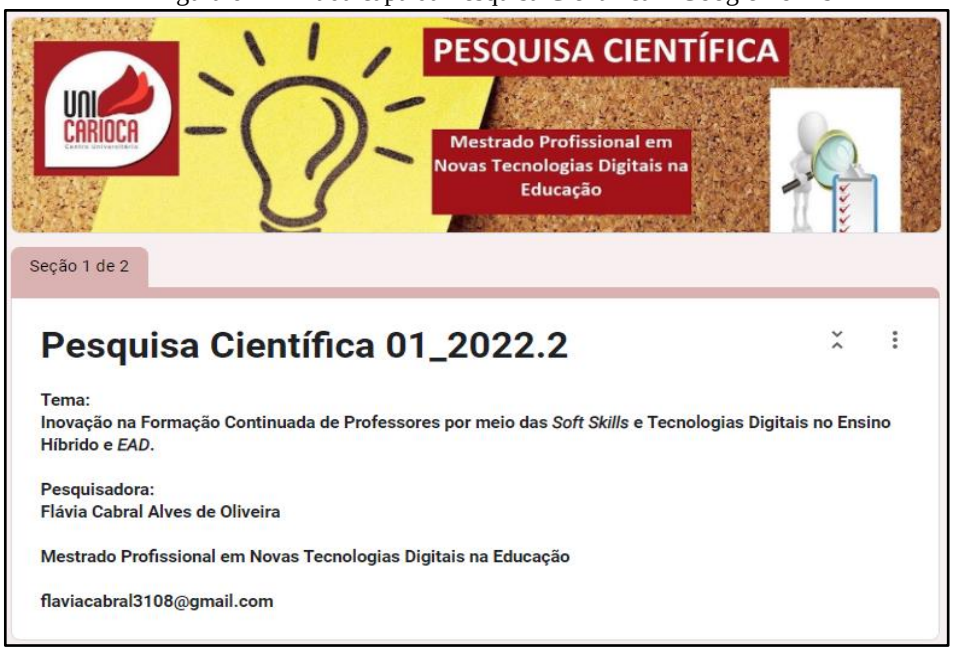
Figura 5 – Print da capa do Canal no Youtube



4.2 ANÁLISE DOS QUESTIONÁRIOS DE PESQUISA EXPLORATÓRIA E AVALIAÇÃO DOS RECURSOS DIGITAIS

A pesquisa foi realizada por meio de um questionário online, constituído por 10 perguntas. Foi divulgada nas redes sociais e por *whatsapp*, ficou disponível para participação de 14/09 a 28/09/2022 e contou com 43 participantes.

Figura 6 – Print da capa da Pesquisa Científica – Google Forms



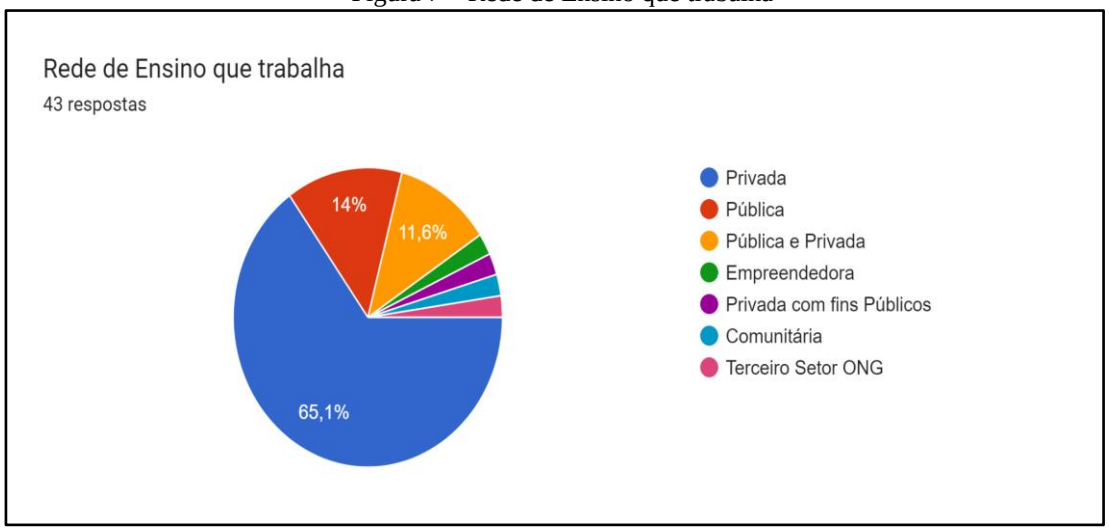
4.2.1 Perfil dos participantes

Ao realizar uma pesquisa, é fundamental traçar um perfil dos participantes envolvidos. Por meio dessa análise é possível compreender melhor as características da amostra e, consequentemente, analisar de forma mais precisa os resultados. Além disso, o perfil dos participantes também pode contribuir para o planejamento de novas estratégias de pesquisa e tomada de decisões mais assertivas. Neste sentido, o estudo do perfil dos participantes é uma etapa crucial para o sucesso de qualquer pesquisa.

O gráfico referente a figura 7 mostra a distribuição das atuações profissionais dos educadores que participaram da pesquisa, elencando as categorias da rede privada, rede pública, redes pública e privada, empreendedor, comunitária e terceiro setor. De acordo com os dados apresentados, 65% das pessoas que atuam na rede privada, enquanto 14% estão na rede pública. Além, desses, 11,6% atuam tanto na rede privada quanto na pública. As categorias de empreendedor, comunitária e terceiro setor abrangem o restante dos participantes.

Esta análise evidencia que a maioria dos participantes atuam em instituições privadas. Porém, ainda é considerável o número dos que atuam em ambientes públicos ou que combinam ambas as atuações. Por fim, os demais profissionais estão distribuídos entre as categorias de empreendedorismo, atuação comunitária e terceiro setor.

Figura 7 – Rede de Ensino que trabalha



Fonte: Autoria própria

A análise do gráfico da Figura 8 nos mostra uma grande quantidade de participantes da pesquisa que possuem uma vasta experiência na docência, tendo atuado por mais de 10 anos.

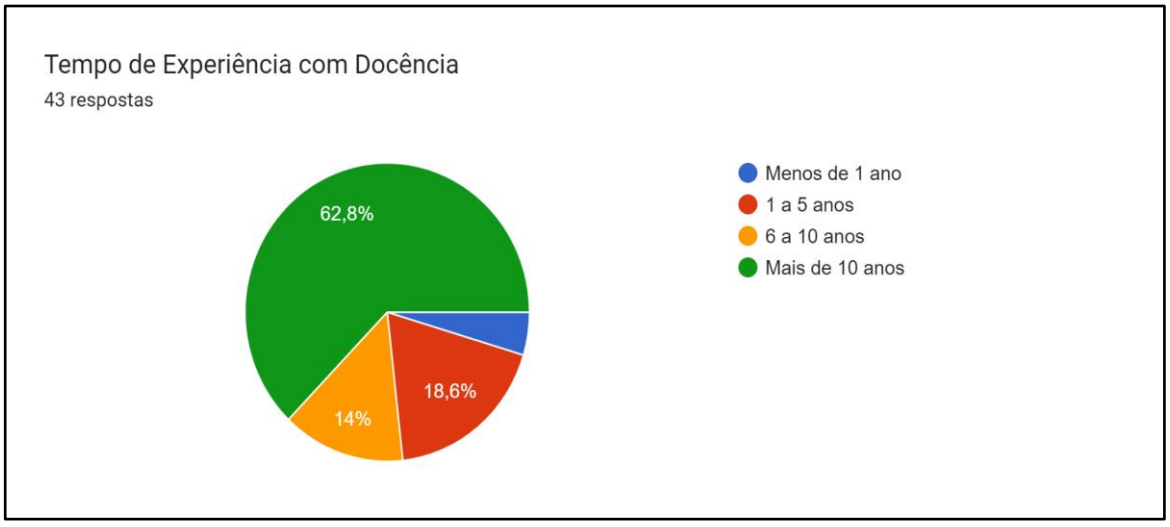
Essa informação é relevante para entendermos que a maioria dos respondentes tem um conhecimento aprofundado sobre os desafios e as oportunidades presentes no cenário educacional brasileiro.

Com um percentual de 62,8%, os resultados indicam que a maioria dos profissionais pesquisados possui uma grande bagagem de experiência, o que pode influenciar positivamente na qualidade da educação oferecida aos alunos. Essas pessoas estão mais seguras em suas ações e tomada de decisões, o que pode refletir em uma maior assertividade na condução do processo de ensino-aprendizagem.

Por outro lado, mesmo que não sejam a maioria, ainda existe um número significativo de professores com menos de 10 anos de experiência. Tendo em vista que a atuação na docência é complexa e exige muita dedicação e conhecimento técnico, esse grupo pode enfrentar algumas limitações, especialmente ao lidar com situações novas que demandem uma experiência prévia. No entanto, isso não significa necessariamente que esses professores não sejam competentes e efetivos em sua prática educativa.

Em resumo, o gráfico da Figura 8 evidencia a importância da experiência para atuar como professor, mas não devemos desconsiderar a necessidade de formação continuada e atualização constante, principalmente com relação as novas tecnologias digitais, que ainda é desafiador para os educadores. É importante que os docentes, independentemente de sua experiência, busquem aprimorar suas competências e habilidades, para que possam oferecer a melhor qualidade de ensino aos alunos.

Figura 8 – Tempo de Experiência com Docência



Fonte: Autoria própria

A figura 9 apresenta informações relevantes sobre o grau de formação profissional dos integrantes do grupo em análise. Podemos observar que a maioria, correspondente a 55%, possui Especialização como grau de formação, o que indica um alto nível de especialização técnica, podendo ser um indicativo de maior experiência profissional e domínio em determinada área do conhecimento.

Em seguida, há a presença de um número considerável de profissionais com grau de Mestrado, que correspondem a 18,6% do grupo. Essa formação pode indicar uma busca por aprimoramento técnico e acadêmico, bem como o desenvolvimento de habilidades de pesquisa e análise crítica.

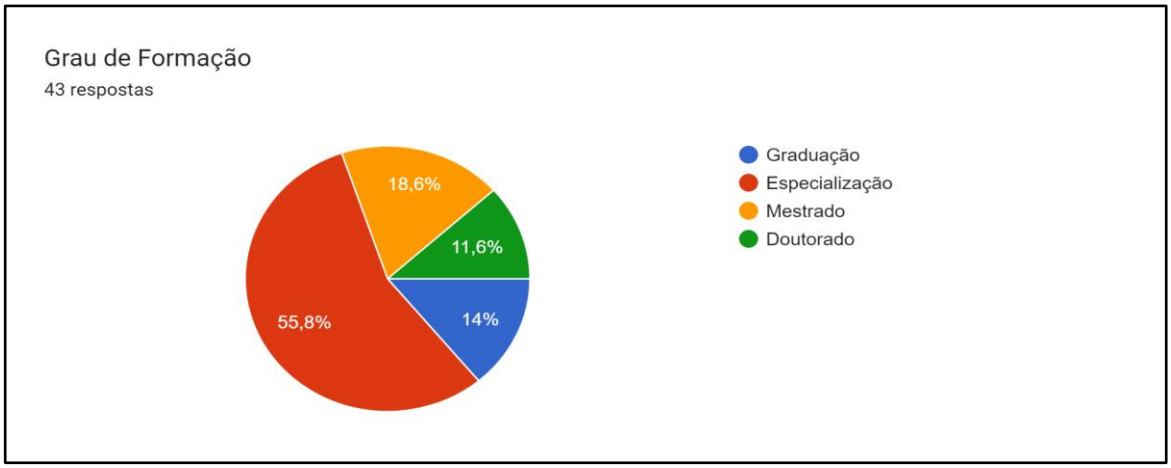
Ainda na figura, percebemos que 14% dos integrantes possuem graduação, o que sugere que eles possam estar iniciando a sua carreira profissional ou em processo de desenvolvimento. Porém, isso não descarta a possibilidade de possuírem conhecimentos práticos e específicos de suas áreas de atuação.

Por fim, é possível notar que 11,6% dos profissionais possuem doutorado, o que evidencia uma formação altamente especializada e especialização em pesquisa avançada. Possuir um grau de doutorado significa que o indivíduo se dedicou a um longo processo de formação acadêmica e desenvolveu habilidades específicas para sua área de atuação.

Como Marcondes diz: “É então no diálogo e na troca com seus pares, parceiros com os quais partilha o interesse de pesquisa sobre os mesmos objetos - com todas as angústias, inquietações e possibilidades de encaminhamentos teóricos satisfatórios e atuais -, que o professor como pesquisador reflexivo vai encontrar espaço para construir um saber ágil, consensual, operacionalmente aceito e possível de ser atualizado a qualquer momento.” (Marcondes Filho, 1995, p.23)

Portanto, a figura 9 apresenta um cenário diverso de formação dos membros do grupo, mas todas as variações de grau de formação têm seu valor e podem contribuir para o sucesso do projeto em questão. É importante destacar que os diferentes níveis de formação podem agregar conhecimentos técnicos e científicos diversificados, contribuindo para a elaboração de soluções de qualidade e diversificadas.

Figura 9 – Grau de Formação



Fonte: Autoria própria

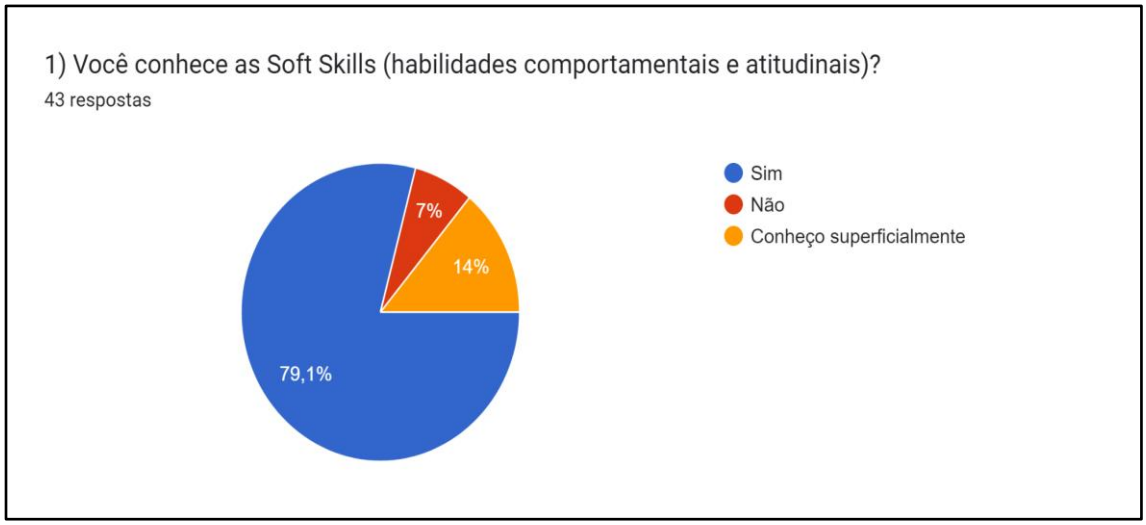
A figura 10 apresenta dados interessantes sobre o nível de conhecimento dos participantes sobre as soft skills, ou habilidades comportamentais. A análise dos dados mostra que a maioria dos participantes (79,1%) já conhecem as soft skills, enquanto apenas uma parcela reduzida dos respondentes não as conhece (7%).

Além disso, é significativo observar que há um pequeno grupo de participantes que conhece as soft skills de forma superficial (14%), o que pode indicar que há uma necessidade de aprofundamento e melhor entendimento dessas habilidades. Isso pode ser um obstáculo para o desenvolvimento das soft skills, já que é importante que os profissionais possuam uma compreensão adequada do que são essas habilidades e como elas podem ser aplicadas no ambiente de trabalho e além. Mas também representa uma oportunidade para desenvolvê-las na Formação continuada.

Conforme Lima (2000), a reflexão é fundamental para a formação e deve ser realizada de maneira consistente e prática, valorizando o desenvolvimento da habilidade de aprender a aprender por parte de educadores, alunos e demais colegas. A prática do educador, nesse sentido, reflete seu próprio modo de agir para além de si mesmo em prol do bem-estar humano.

Os resultados apresentados na figura 10 são importantes e indicam que há um bom nível de conhecimento das soft skills entre os participantes em geral. No entanto, é preciso estar atento e investir em recursos para que aqueles que conhecem apenas superficialmente as habilidades comportamentais possam realizar uma capacitação adequada e, assim, contribuir para um ambiente de trabalho mais colaborativo e produtivo.

Figura 10 – Você conhece as *Soft Skills* (habilidades comportamentais e atitudinais)?



Fonte: Autoria própria

A figura 11 apresenta uma análise importante sobre o conhecimento e desenvolvimento das soft skills pelos participantes. Podemos observar que a maioria dos participantes possui conhecimento sobre o que são as soft skills, o que pode ser avaliado pelo fato de que quase 80% deles afirmam conhecer essas habilidades.

No entanto, é preciso reconhecer que o conhecimento não necessariamente se traduz em prática e desenvolvimento dessas habilidades. Vemos isso claramente quando observamos os dados apresentados no gráfico. Apesar de muitos dos participantes afirmarem conhecer as soft skills, nem todos conseguem desenvolvê-las em suas aulas.

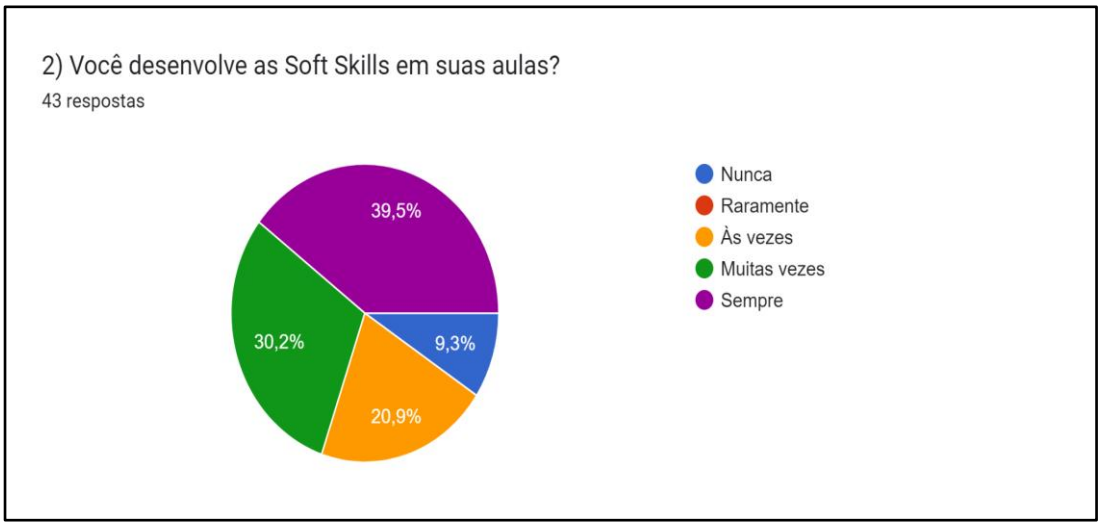
Conforme observado na figura 11, cerca de 39,5% dos participantes afirmaram sempre utilizar as soft skills em suas aulas, enquanto 30,2% afirmaram utilizá-las muitas vezes. Em contrapartida, 9,3% afirmaram nunca as utilizar. Esses dados mostram que ainda há uma parcela considerável de profissionais da educação que não têm o hábito de desenvolver as soft skills em suas aulas.

Isso é preocupante, já que as soft skills são habilidades fundamentais para o desenvolvimento pessoal e profissional dos alunos, pois são habilidades que permitem lidar com situações complexas, comunicar-se de forma efetiva, trabalhar em equipe, resolver problemas, entre outras. Além disso, essas habilidades são cada vez mais valorizadas pelo mercado de trabalho e podem fazer a diferença na hora de conseguir uma colocação na área de atuação.

Segundo Freire (2013), não é possível ensinar conceitos que estejam distantes da realidade dos alunos de forma efetiva. É preciso estabelecer uma integração do currículo com as perspectivas e valores culturais de cada indivíduo, ou seja, não se pode simplesmente entregar conhecimento pré-determinado e pronto. Isso, por sua vez, requer que o professor esteja atento às manifestações sociais e construtos desses alunos em seu ambiente cultural.

Portanto, é importante que os profissionais da educação invistam cada vez mais na prática e no desenvolvimento das soft skills em suas aulas, criando estratégias e metodologias que permitam o desenvolvimento dessas habilidades em seus alunos. Somente assim será possível preparar os alunos não apenas para os desafios acadêmicos, mas também para os desafios do mundo profissional e pessoal.

Figura 11 – Você desenvolve as *Soft Skills* em suas aulas?



Fonte: Autoria própria

A figura 12 apresenta dados interessantes sobre as soft skills mais valorizadas pelos participantes em suas aulas. Soft skills, também conhecidas como habilidades pessoais ou sociais, são competências que ajudam as pessoas a se relacionarem bem com os outros e a dominarem tarefas complexas. Elas são muito valorizadas pelo mercado de trabalho atual, pois permitem que os profissionais consigam se adaptar rapidamente a novas situações, resolvam problemas de forma eficaz e trabalhem com outras pessoas.

Um aspecto interessante da figura 12 é que a maioria dos participantes conseguiu identificar pelo menos uma soft skill que utilizou em suas aulas. Isso sugere que essas habilidades são muito valorizadas no ambiente acadêmico e que os alunos estão sendo

encorajados a desenvolvê-las. Além disso, é interessante notar que algumas soft skills são mais citadas que outras pelos alunos.

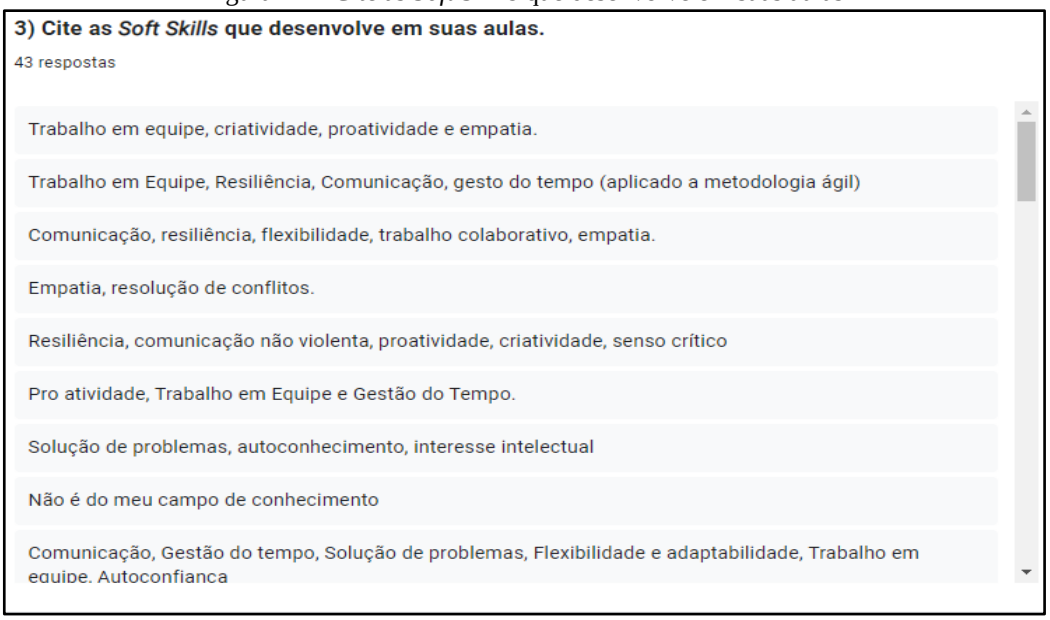
O trabalho em equipe é a soft skill mais citada pelos participantes, seguida de criatividade, resolução de problemas e comunicação. Essas habilidades são cruciais para o sucesso em qualquer área profissional, pois permitem que as pessoas trabalhem em conjunto de forma harmoniosa e eficiente, gerem novas ideias e solucionem problemas complexos de forma criativa.

Outro aspecto relevante dessa figura é o fato de que alguns participantes relataram não ter conhecimento sobre soft skills. Isso pode ser um reflexo da falta de informação e orientação adequada sobre o assunto. Soft skills ainda são pouco compreendidas por muitas pessoas, e é importante que os educadores e profissionais do mercado de trabalho as destaquem e incentivem seu desenvolvimento.

De acordo com Mészáros (2008), a educação vai além da simples transmissão de conhecimentos, visto que ela tem como objetivo conscientizar e ser testemunho vivo, fazendo da aprendizagem uma parte inerente de nossa existência.

Em suma, a figura 12 apresenta um panorama interessante sobre as soft skills mais utilizadas pelos participantes durante suas aulas. Ela sugere que as habilidades sociais e pessoais são valorizadas no ambiente acadêmico e que os alunos estão sendo encorajados a desenvolvê-las. Além disso, ela identifica as principais soft skills citadas pelos participantes, bem como a falta de conhecimento de alguns deles sobre o assunto. Isso aponta para a necessidade de mais informação e orientação sobre a importância das soft skills.

Figura 12 – Cite as *Soft Skills* que desenvolve em suas aulas



Fonte: Autoria própria

A figura 13 apresenta uma análise dos resultados da pesquisa realizada com educadores, com o objetivo de entender o uso de tecnologias digitais para desenvolver as soft skills em suas aulas. As soft skills são habilidades comportamentais, como a criatividade, a comunicação e o pensamento crítico.

Uma análise dos resultados mostra que, embora exista uma variação nas respostas dos educadores, a maioria utiliza tecnologias digitais para desenvolver as soft skills em suas aulas com alguma frequência. Os dados revelam que 32,6% dos educadores utilizam essas tecnologias às vezes, enquanto 27,9% relatam que utilizam sempre.

Isso sugere que os educadores estão cientes da importância das soft skills para a aprendizagem e o desenvolvimento dos estudantes e estão buscando maneiras de integrar as tecnologias digitais em suas aulas para promover essas habilidades. É importante lembrar que a criatividade e outras soft skills são cada vez mais valorizadas no mercado de trabalho, por isso é crucial que os estudantes sejam incentivados a desenvolvê-las desde cedo.

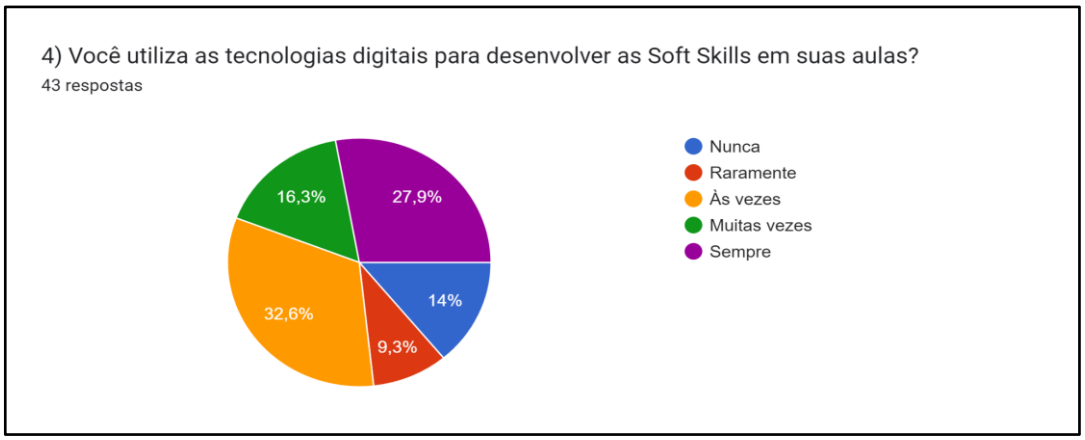
Embora haja um número significativo de educadores que utilizam as tecnologias digitais com frequência, ainda há uma parcela considerável, 14%, que nunca as utiliza. Isso pode indicar uma resistência a novas tecnologias, falta de conhecimento sobre os recursos disponíveis ou simplesmente uma falta de interesse em desenvolver essas habilidades em seus alunos.

Considerando a integração de possibilidade educacionais, nesse caso das soft skills e das novas tecnologias digitais, Moran (2007) destaca a importância da interação entre

educadores e os meios de comunicação, a fim de que possam compreender o processo de aprendizagem como uma troca mútua. Nessa perspectiva, é fundamental que ambas as partes compreendam o impacto da educação na sociedade e contribuam para a promoção da democracia e do exercício da cidadania.

A figura 13 nos mostra, portanto, que os educadores estão conscientes da importância das soft skills e que muitos estão utilizando as tecnologias digitais para desenvolvê-las em suas aulas. No entanto, é importante continuar incentivando o uso dessas tecnologias e capacitando os educadores para que possam oferecer experiências de aprendizagem mais ricas e efetivas para seus alunos.

Figura 13 – Você utiliza as tecnologias digitais para desenvolver as *Soft Skills* em suas aulas?



Fonte: Autoria própria

A figura 14 apresenta uma análise interessante sobre as tecnologias digitais mais utilizadas pelos participantes em suas aulas para o desenvolvimento das soft skills. Observa-se que os conteúdos audiovisuais em redes sociais são os mais utilizados, representando 37,2% do total. Isso pode ser explicado pelo fato de que as redes sociais são uma maneira popular e atualizada de compartilhar informações e conhecimentos, além de oferecer facilidade de acesso e interatividade entre os alunos.

Em segundo lugar, aparece a gamificação com 16,3%. Essa tecnologia pode ser uma alternativa interessante para tornar o aprendizado mais divertido e engajante, principalmente em assuntos que podem parecer cansativos. Além disso, a gamificação também pode incentivar a competição saudável entre os alunos, estimulando o desenvolvimento das habilidades sociais.

As salas virtuais também são utilizadas por 14% dos participantes. Essas ferramentas são comuns em cursos à distância e podem ser uma solução prática para o ensino remoto, que

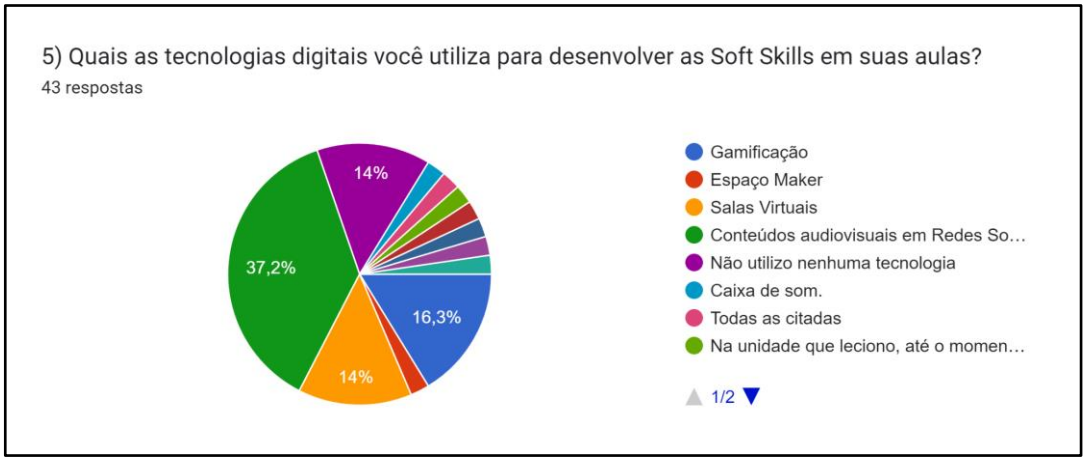
atualmente é muito utilizado. As salas virtuais oferecem recursos como chats, fóruns de discussão, compartilhamento de arquivos e outros, facilitando a interação entre os alunos e o professor.

Por fim, 14% dos participantes não utilizam nenhuma tecnologia digital em suas aulas. Isso pode ser devido a questões como falta de acesso ou conhecimentos sobre as tecnologias disponíveis, falta de investimento em infraestrutura ou até mesmo pelo próprio conteúdo das aulas, que pode não demandar o uso de tecnologias específicas.

Considerando Moran (2015), a tecnologia está presente em todos os ambientes, sejam eles físicos ou digitais, o que implica em uma educação formal que é uma mistura de ambos. Assim, a sala de aula agora é expandida para incluir os espaços digitais. Para atender às necessidades do aluno do século XXI, é necessário ir além do contato pessoal em sala de aula. Nesse contexto, o aluno busca ser protagonista em seu próprio processo educacional, utilizando a tecnologia como uma forte aliada.

Vimos na figura 14 mostra que as tecnologias digitais têm um papel importante no ensino de habilidades chamadas de soft skills. É necessário que educadores e instituições de ensino explorem de maneira criativa e coerente as tecnologias disponíveis para potencializar o aprendizado de seus alunos.

Figura 14 – Quais as tecnologias digitais você utiliza para desenvolver as *Soft Skills* em suas aulas?



Fonte: Autoria própria

A figura 15 apresenta um dado importante sobre a percepção dos docentes em relação ao desenvolvimento de habilidades socioemocionais, ou soft skills. De acordo com a pesquisa

realizada, a maioria dos docentes inclui o desenvolvimento dessas habilidades em sua própria prática educativa.

Esse resultado é bastante significativo, uma vez que o papel dos docentes na formação de habilidades socioemocionais é cada vez mais reconhecido. As soft skills são competências fundamentais no mundo do trabalho, na vida pessoal e nas relações interpessoais, e sua valorização tem sido cada vez maior no contexto atual.

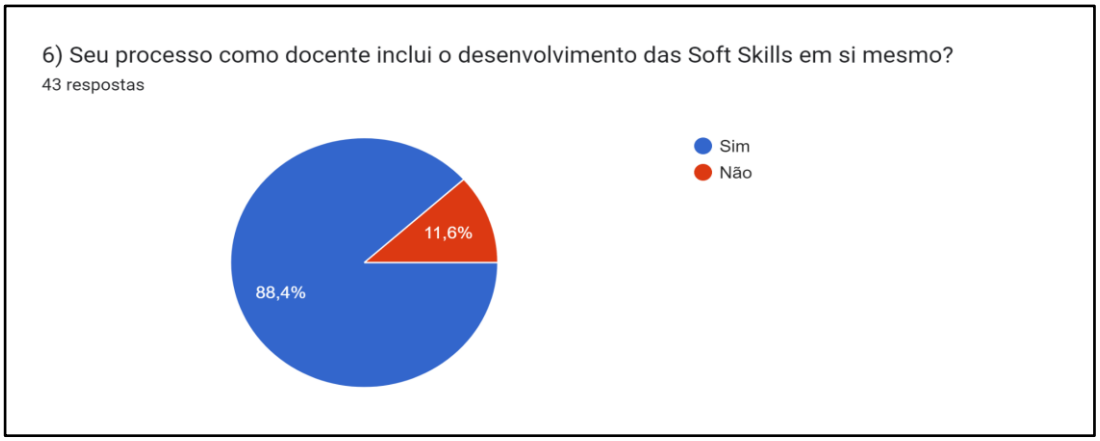
Ao incluir o desenvolvimento dessas habilidades em seu processo como docente, os profissionais da educação demonstram estar atentos às necessidades dos alunos e às mudanças no mundo do trabalho. Além disso, sinalizam que reconhecem a importância de trabalhar não só o conhecimento técnico, mas também as dimensões emocionais, comportamentais e sociais dos estudantes.

No entanto, é importante destacar que a inclusão das soft skills no processo educativo não deve ser vista como uma tarefa isolada dos docentes, mas como uma responsabilidade compartilhada por toda a comunidade escolar. É necessário que haja um comprometimento institucional com o desenvolvimento dessas habilidades, que deve envolver a definição de objetivos claros, a seleção de estratégias e metodologias adequadas e a avaliação dos resultados.

Segundo Vygotsky (2001), a aprendizagem colaborativa é um processo complexo de atividades sociais que é impulsionado por interações mediadas pelas relações entre os estudantes, docentes e sociedade.

Em resumo, a figura 15 sugere que os docentes estão sensíveis à importância das soft skills e incluem em sua própria prática educativa o desenvolvimento dessas habilidades. Esse resultado é um indicativo positivo, mas deve ser visto como um ponto de partida para a promoção de uma educação mais integral e adequada às necessidades da sociedade contemporânea.

Figura 15 – Seu processo como docente inclui o desenvolvimento das *Soft Skills* em si mesmo?



Fonte: Autoria própria

Quanto as soft skills que os participantes entendem como necessárias para o desenvolvimento de um docente mais integrador, vemos a figura 16 evidencia que os participantes compreendem a importância das soft skills para o aprimoramento do perfil profissional do docente. Entre as habilidades citadas, destacam-se a criatividade, flexibilidade, empatia e comunicação.

A criatividade foi a soft skill mais mencionada pelos participantes, o que ressalta sua relevância para o desenvolvimento de um docente integrador. Isso porque, a criatividade permite que o educador crie estratégias inovadoras para o ensino e se adapte às particularidades de cada aluno. Além disso, a criatividade também possibilita que o docente crie soluções para os desafios do cotidiano escolar, o que pode melhorar a efetividade do processo educacional.

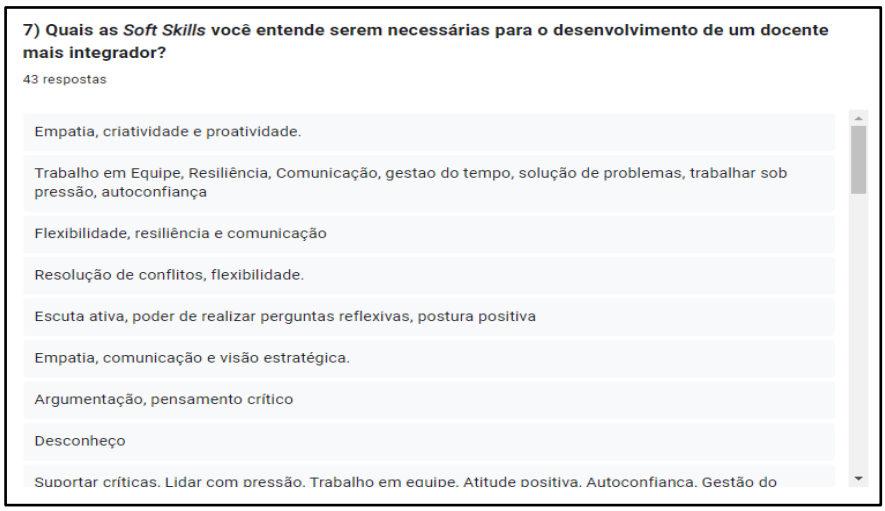
Dessa forma, é importante que a formação continuada dos educadores dê atenção à estimulação da criatividade dos professores. Isso pode ser feito por meio de atividades que os incentivem a pensar de forma criativa, como dinâmicas de grupo, oficinas de arte ou de escrita criativa, entre outras estratégias.

Entretanto, é importante ressaltar que a criatividade não é uma habilidade isolada, mas está relacionada com outras soft skills que foram citadas na pesquisa, como a flexibilidade, empatia e comunicação. A flexibilidade permite que o docente se adapte às diferentes demandas e situações do cotidiano escolar, enquanto a empatia e a comunicação são essenciais para o estabelecimento de um ambiente escolar acolhedor e colaborativo.

De acordo com Mészáros (2008), a educação vai além da simples transmissão de conhecimentos, visto que ela tem como objetivo conscientizar e ser testemunho vivo, fazendo da aprendizagem uma parte inerente de nossa existência, dessa forma, a formação continuada

dos educadores deve considerar todas essas soft skills, de forma integrada, para preparar professores mais competentes, reflexivos e capazes de atender às necessidades e demandas dos alunos e da escola em geral.

Figura 16 – Quais as *Soft Skills* você entende serem necessárias para o desenvolvimento de um docente mais integrador?



Fonte: Autoria própria

Ao observarmos a figura 17, podemos perceber que há um espaço significativo para trabalhar com o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, especialmente o aspecto criatividade, no ambiente escolar. Mais de um terço dos participantes indicaram ter alguma dificuldade nessa área, e aproximadamente 12% relataram ter muita dificuldade.

Esses números destacam a importância de dedicar tempo e recursos para a promoção da criatividade em sala de aula. Afinal, essa habilidade é fundamental não apenas para o sucesso acadêmico, mas também para o desenvolvimento pessoal e profissional dos alunos.

Trabalhar a criatividade na escola pode incluir atividades como: estimular a curiosidade e a imaginação dos alunos, incentivar o pensamento divergente e a análise crítica, oferecer oportunidades para experimentação e aprendizado não linear, e permitir que os alunos assumam riscos e aprendam com os erros.

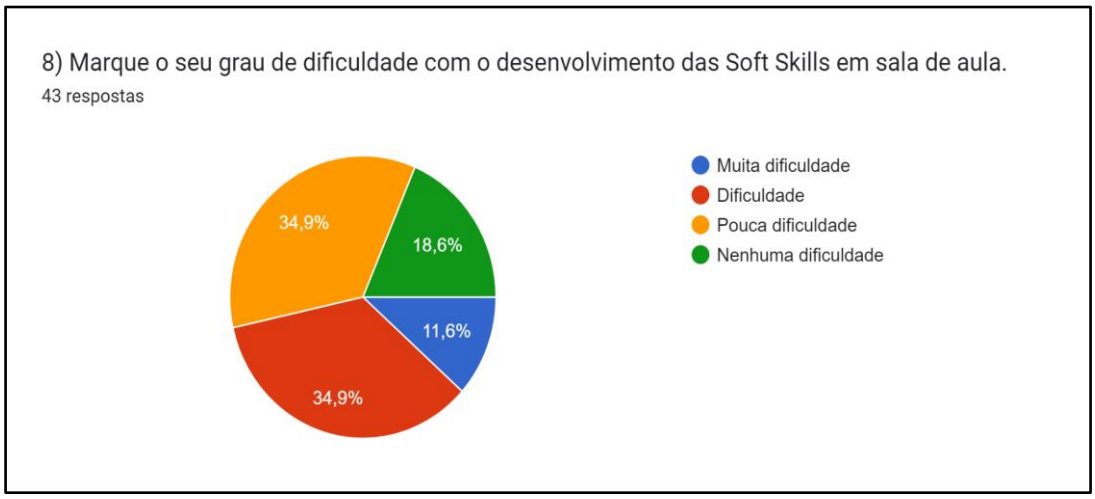
Wechsler e Nakano (2011) argumentam que a formação de professores ainda tem falhas, já que costuma focar em conhecimentos já adquiridos, deixando de desenvolver novas estratégias para solucionar problemas enfrentados pelos docentes. Portanto, é importante que

os professores tenham criatividade tanto em suas atitudes quanto em suas estratégias de ensino em sala de aula.

Também é importante que os professores estejam capacitados para ensinar e orientar o desenvolvimento da criatividade, o que pode envolver formação continuada e recursos para aprimorar suas habilidades na área.

Em conclusão, a figura 17 mostra que há uma demanda real para o desenvolvimento de soft skills, especialmente criatividade, na sala de aula. Investir nessa área pode trazer benefícios significativos para o sucesso dos alunos e sua preparação para o mundo adulto.

Figura 17 – Marque o seu grau de dificuldade com o desenvolvimento das *Soft Skills* em sala de aula.



Fonte: Autoria própria

De acordo com a figura 18, vemos que a pesquisa aponta para uma dificuldade geral dos educadores com o uso de tecnologias digitais em sala de aula. É importante ressaltar que a tecnologia é uma ferramenta cada vez mais presente em nossa sociedade e que sua utilização correta pode enriquecer o processo de ensino e aprendizagem.

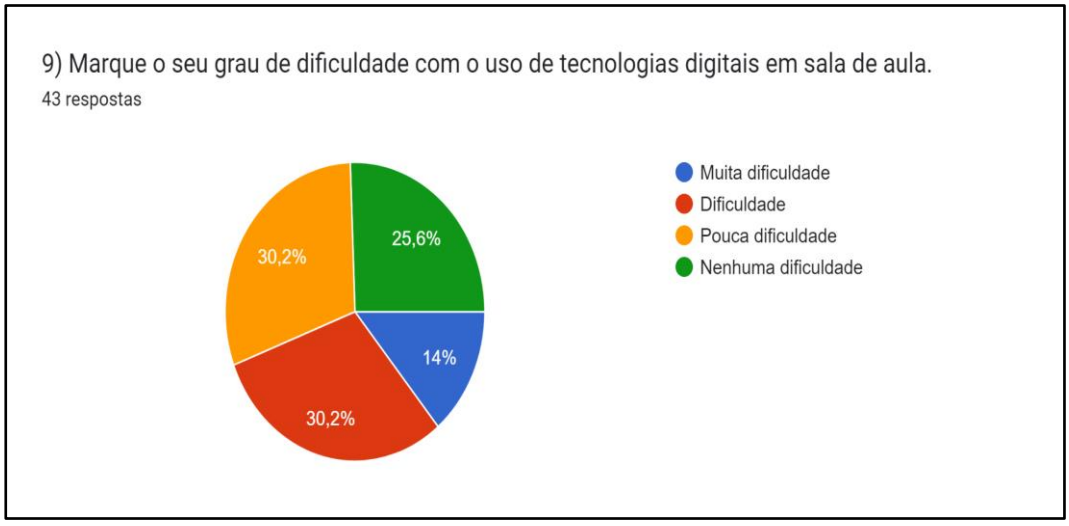
No entanto, a falta de habilidade e conhecimento técnico pode dificultar a integração dessas tecnologias nas práticas pedagógicas. A porcentagem de professores que relataram ter "muita dificuldade" com o uso das tecnologias digitais é relativamente baixa, mas ainda assim preocupante, pois pode indicar uma resistência em aprender e aplicar novos recursos em seu trabalho.

Por outro lado, é animador observar que quase dois terços dos professores não relataram dificuldades significativas com essas tecnologias, o que pode indicar que o uso de recursos digitais está cada vez mais presente nas práticas pedagógicas.

Segundo Moran (2015), a tecnologia está presente em todos os ambientes, sejam eles físicos ou digitais, o que implica em uma educação formal que é uma mistura de ambos. Assim, a sala de aula agora é expandida para incluir os espaços digitais. Para atender às necessidades do aluno do século XXI, é necessário ir além do contato pessoal em sala de aula. Nesse contexto, o aluno busca ser protagonista em seu próprio processo educacional, utilizando a tecnologia como uma forte aliada.

É importante que as instituições de ensino e formação continuada dos professores ofereçam cursos e capacitações para o desenvolvimento das habilidades digitais, a fim de que os professores possam integrar as tecnologias de forma eficiente e criativa em suas aulas, potencializando as possibilidades de ensino e aprendizagem.

Figura 18 – Marque o seu grau de dificuldade com o uso de tecnologias digitais em sala de aula.



Fonte: Autoria própria

Em seguida, vemos na figura 19, que a maioria dos participantes considera importante o desenvolvimento das soft skills com o apoio das tecnologias digitais nas aulas híbridas, remotas e/ou presenciais. Essa informação é relevante, uma vez que as soft skills são competências socioemocionais que estão cada vez mais valorizadas pelo mercado de trabalho.

Com a pandemia de Covid-19, houve uma grande aceleração na adoção das tecnologias digitais na educação, e isso abriu diversas possibilidades para o desenvolvimento das soft skills. Através do uso de ferramentas virtuais, é possível trabalhar habilidades como comunicação, colaboração, pensamento crítico, empatia, resiliência e liderança, entre outras.

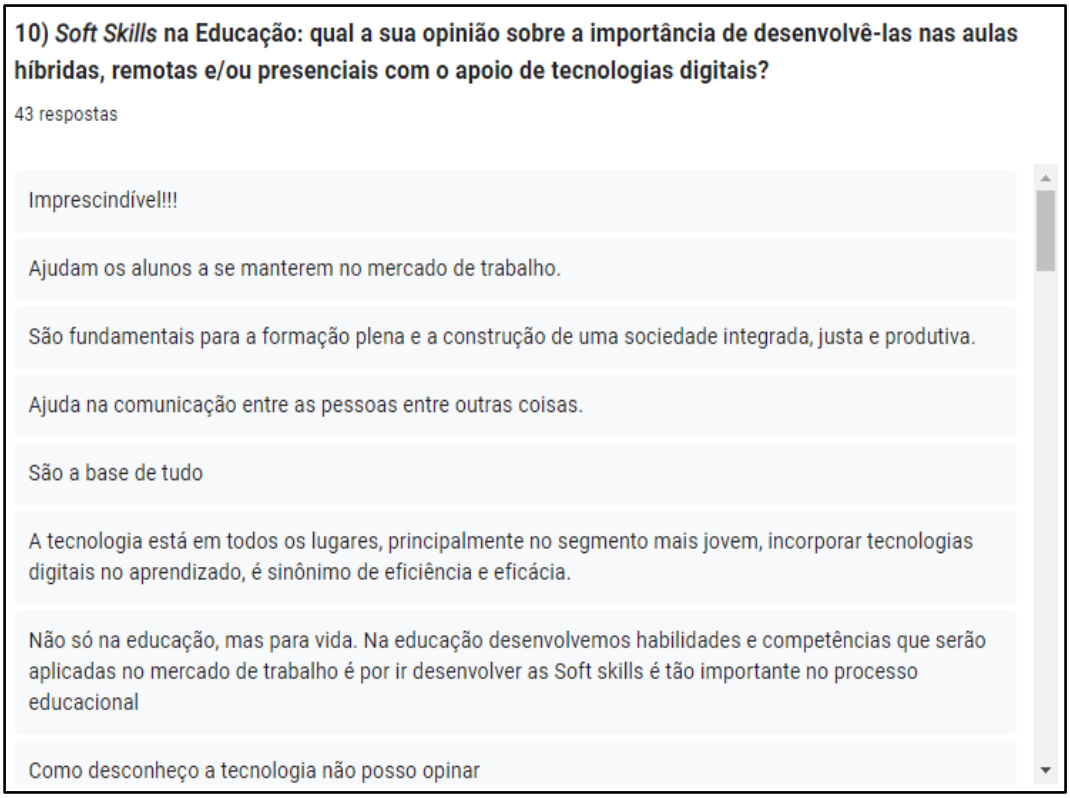
Além disso, as aulas híbridas e/ou remotas oferecem uma oportunidade para desenvolver a autonomia dos estudantes, uma vez que é necessário que eles se organizem e gerenciem seu tempo de estudo de forma independente. Essa competência é fundamental para a vida acadêmica e profissional, pois permite que o indivíduo seja mais produtivo e eficiente em suas tarefas.

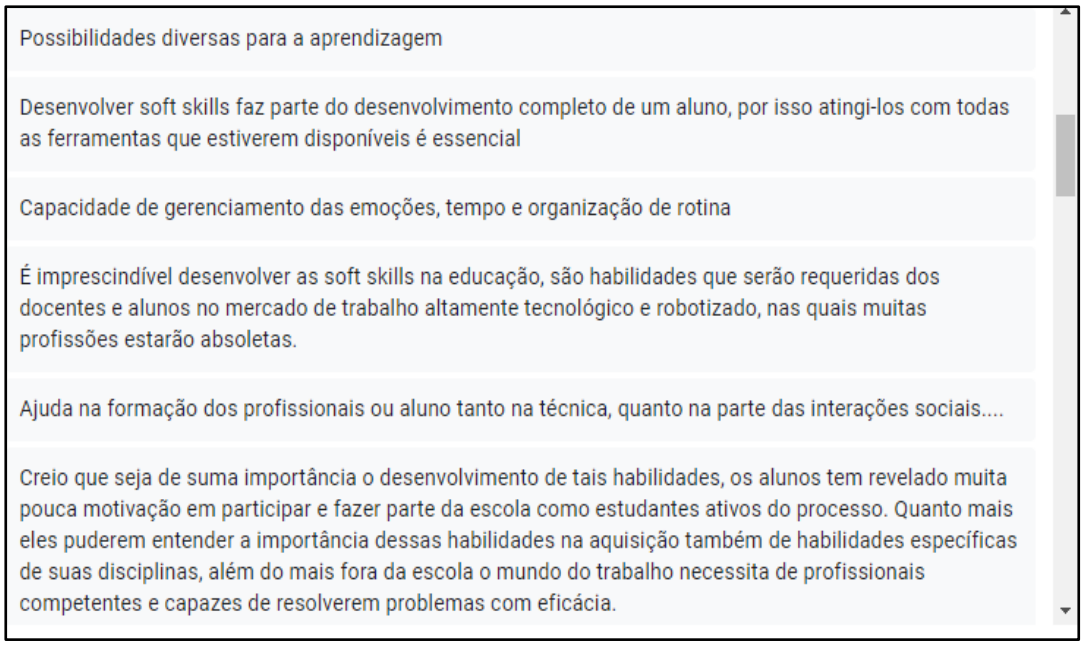
No entanto, é importante ressaltar que o uso das tecnologias digitais na educação também apresenta desafios, como a exclusão digital e a sobrecarga de informações. Portanto, é necessário que as instituições de ensino e os educadores estejam preparados para lidar com essas questões e garantir que todos os estudantes tenham igual acesso aos recursos digitais.

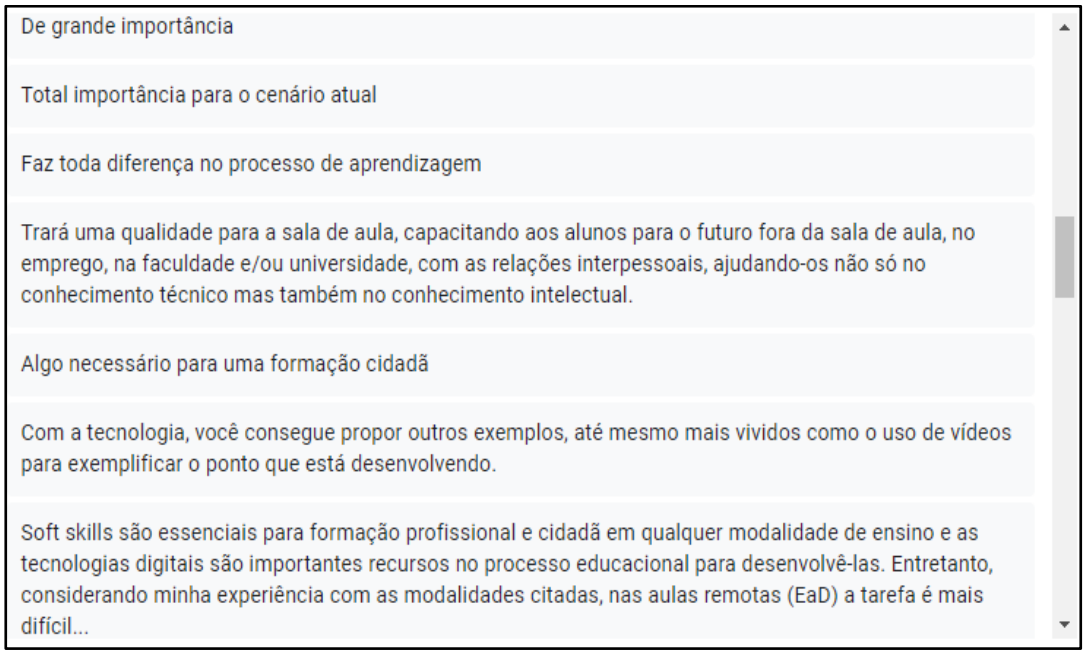
Conforme Lima (2007), é fato conhecido que só conseguimos transformar a história da educação que temos através da mobilização de esforços, de uma mudança de paradigmas, da coragem de nos posicionarmos como parte do coletivo escolar, da necessidade de revisitar diariamente nossos conhecimentos e de uma leitura e reorientação sincera com o objetivo de desenvolver todos os atores sociais, incluindo cada indivíduo envolvido no processo educacional na escola, na educação escolarizada, na educação para a vida e vida fora da escola.

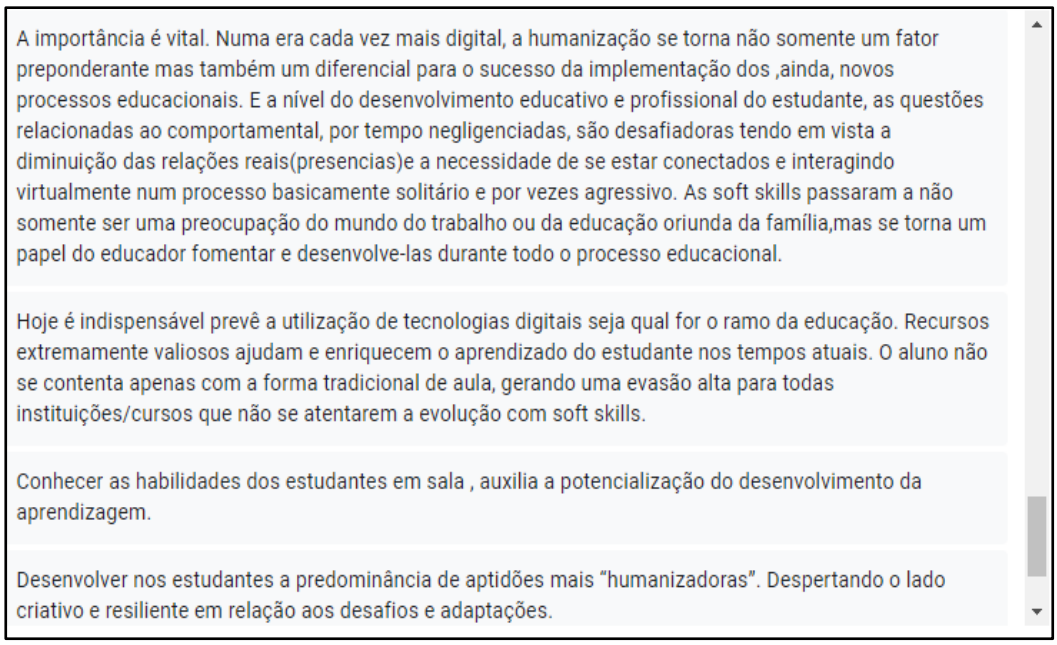
Em resumo, a figura 19 mostra que o uso das tecnologias digitais no ensino pode oferecer diversas oportunidades para o desenvolvimento das soft skills, e que isso é visto como importante pelos participantes. No entanto, é preciso tomar cuidado para garantir que todos os estudantes sejam beneficiados e que nenhum seja deixado para trás.

Figura 19 - *Soft Skills* na Educação: qual a sua opinião sobre a importância de desenvolvê-las nas aulas híbridas, remotas e/ou presenciais com o apoio de tecnologias digitais?









Fonte: Autoria própria

4.3 AVALIAÇÃO DE CONTEÚDO APÓS A APLICAÇÃO DA VIVÊNCIA – PERGUNTAS ABERTAS APLICADAS NO QUESTIONÁTIO (Google Forms – 2)

Com o objetivo de ter uma percepção desta experiência sob ótica do professor, de como ele percebeu os aspectos relevantes da capacitação realizada, de forma a compreender se o método e recursos disponibilizados foram eficazes, foi realizado uma breve entrevista onde o professor respondeu a 3 perguntas:

Pergunta 1: O ambiente foi oportuno para mediar o currículo e a metodologia didática para uma oficina de formação continuada de professores?

Pergunta 2: Como foi vivenciar a formação continuada junto aos professores selecionados?

Pergunta 3: Como aplicou, em suas práticas docente, os conhecimentos construídos na formação continuada?

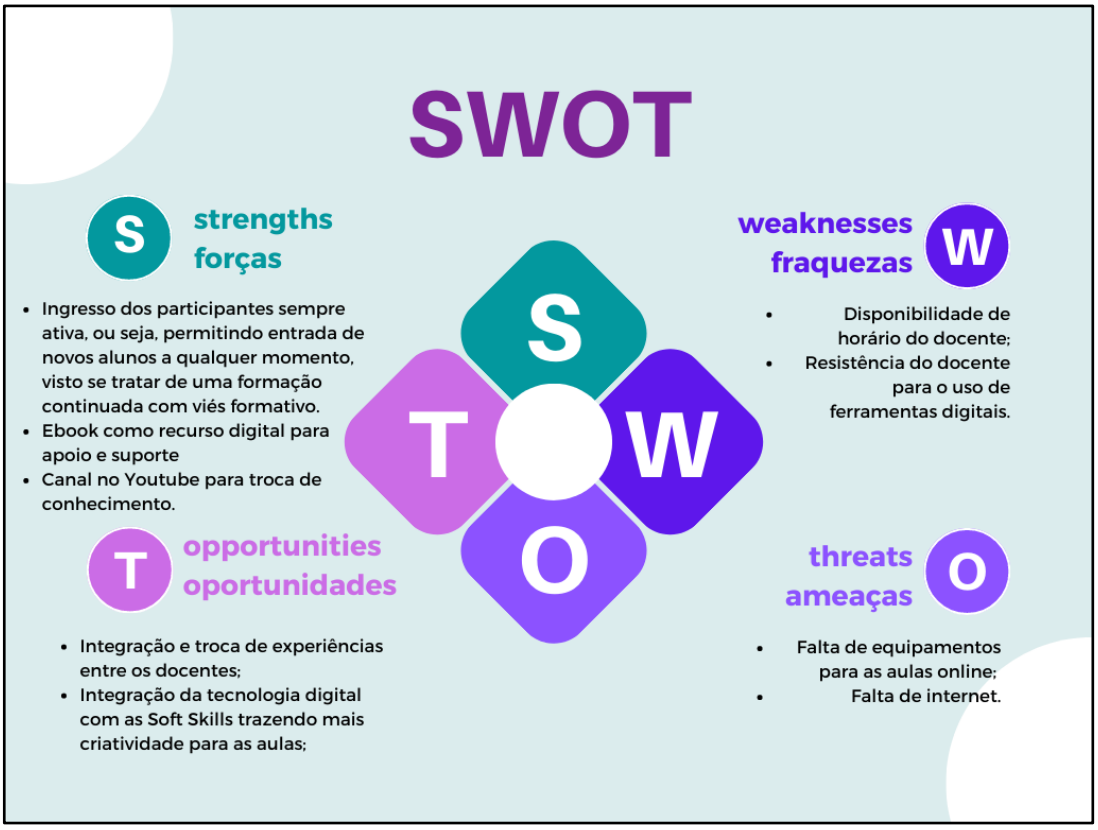
Para a pergunta um, ele respondeu que sim. "*As condições eram adequadas, tanto a infraestrutura quanto os recursos de suporte. A qualidade das aulas, da facilitadora, a receptividade e o engajamento dos colegas. Superou as minhas expectativas."*

Na segunda pergunta ele relatou que o principal foi a troca entre os professores. Nas palavras dele: "*A troca entre os professores é sempre muito rica. Foi de grande importância para a minha sala de aula, na construção do ensino aprendizagem."*

Na última pergunta ele relatou com muito entusiasmo e orgulho esta experiência, destacando o entusiasmo dos alunos durante todo o processo. Nesta última resposta ele relatou: "*Coloquei em prática com meus alunos a integração da tecnologia digital com as Soft Skills* e estimulei a minha criatividade em sala de aula. Eles adoraram interagir por meio da gameficação e criação de vídeos e a empolgação começou desde quando começamos a criar as dinâmicas. De forma criativa, desenvolvendo as *Soft Skills* e utilizando as tecnologias digitais para melhorar os resultados. Foi emocionante ver o resultado do que criaram juntos. Confesso que quase desisti, mas foi muito importante para o meu desenvolvimento como educador superar as minhas limitações.*"*

4.4 AVALIAÇÃO DAS OFICINAS E MATERIAIS DIDÁTICOS (Análise Swot)

Figura 20 – Análise Swot



Fonte: Autoria própria

Conforme vimos na Figura 21, as forças do programa de formação continuada incluem sua flexibilidade em permitir a entrada de novos alunos a qualquer momento e o uso de recursos digitais como ebooks e canais no YouTube. Essas são ferramentas úteis para apoiar o aprendizado e fornecer suporte para os participantes.

No entanto, há algumas fraquezas a serem superadas, como a disponibilidade de horário do docente e sua possível resistência ao uso de tecnologias digitais. Esses obstáculos podem afetar a qualidade do ensino e a capacidade do programa de atrair novos participantes.

As oportunidades incluem a integração e troca de experiências entre os docentes e a própria integração da tecnologia com as habilidades sociais, contribuindo para um ensino mais criativo e inovador.

No entanto, as ameaças à continuidade desses cursos incluem a falta de equipamentos adequados para aulas online e a falta de conectividade à internet. Essas barreiras podem

dificultar o acesso à formação continuada, especialmente para aqueles que vivem em áreas remotas ou de baixa renda.

Para superar esses desafios, é importante que as instituições que oferecem a formação continuada considerem maneiras de melhorar a conectividade e oferecer equipamentos digitais adequados, além de encorajar os educadores a se adaptarem aos recursos digitais disponíveis para melhorar a qualidade do ensino. Ao fazer isso, a formação continuada pode se tornar mais acessível e eficaz para um público mais amplo.

Figura 21 – Depoimentos dos cursistas

Cursista 1	"O curso superou as minhas expectativas. As formadoras souberam introduzir o conteúdo de forma bastante clara, didática e totalmente interativa. O conteúdo foi disponibilizado de modo muito coerente com explicações claras e objetivas a todo momento, facilitando o processo de aquisição do novo conhecimento. Parabéns pela iniciativa! Vocês foram incansáveis! Apoiaram e facilitaram a construção de cada etapa, com muita dedicação e empenho. Agradeço a oportunidade de poder participar dessa formação que me abriu um leque de possibilidades de trabalho em sala de aula. Obrigada a toda a equipe!"
Cursista 2	"Participar da formação me permitiu abrir um leque de possibilidades, apesar de já conhecer alguns dos recursos apresentados eu acreditava que eu precisaria de mais tempo ou de recursos melhores para desenvolver. E formação ajudou a me libertar dessas crenças limitantes como professora. Hoje, vejo as minhas aulas mais interativas e sem dúvidas mais conectada com a realidade tecnológica que estamos vivendo."
Cursista 3	"O curso foi excelente e já deixa saudades. As formadoras estão de parabéns pelo profissionalismo e cuidado conosco, foram incansáveis no suporte quase que full time. Considero que o mais difícil foi conciliar as atividades profissionais com o tempo necessário para meu melhor desempenho no curso. Que venha uma nova turma com mais ferramentas para aplicarmos no cotidiano. Muito sucesso para nós! Gratidão!"
Cursista 4	"Acredito que a forma como as aulas foram propostas e realizadas, trouxe muita organização e dinamismo. Todo o conteúdo foi bem pensado e as dinâmicas apresentadas são muito interessantes e certamente podem e já estão sendo usadas em minhas aulas. Adorei!!!"

Na figura 21 temos acesso aos depoimentos de alguns cursistas da formação continuada realizada. Todos demonstraram que suas expectativas quanto ao curso foram superadas e que tudo que desenvolveram nas aulas será aplicado em suas aulas com os seus respectivos alunos. Relataram que a forma como as aulas foram propostas e estruturadas trouxe dinamismo e organização, o que facilitou para que conseguissem participar, uma vez que suas agendas são muito ocupadas.

Alguns relataram a superação do medo com o uso das tecnologias digitais e reforçaram a importância das aulas terem sido trabalhadas de forma criativa e considerando as necessidade individuais. Isso foi importante para que entendessem e conseguissem colocar em prática a criatividade com o uso das soft skills e das tecnologias digitais.

Como a dificuldade relativa à criatividade foi muito citada durante o trabalho, foi importante refletir sobre a crença de que só alguns são criativos porque nasceram assim, a criatividade é uma capacidade inata do ser humano. Desde muito cedo, observamos que as crianças têm uma habilidade natural para criar, inovar e se expressar de maneiras surpreendentes. Por isso, entende-se que o indivíduo nasce criativo e cabe a nós, enquanto sociedade, manter esse potencial vivo e desenvolvê-lo ao longo da vida.

De acordo com Alencar (2000) e Michalko (2002), a criatividade pode e precisa ser exercitada e, para isso, existem técnicas que auxiliam a desenvolver o potencial criativo.

Desde a infância, podemos perceber as diversas formas de criatividade das crianças. Seja por meio de desenhos, brincadeiras, histórias ou até mesmo na forma como abordam questões cotidianas, a criatividade está presente em todas as etapas do desenvolvimento infantil.

Além disso, diversos estudos comprovam que a criatividade é uma habilidade que pode ser desenvolvida ao longo da vida. O processo criativo envolve diferentes áreas da mente e do corpo, desde o pensamento lógico até a sensibilidade artística. Por isso, é imprescindível que, desde cedo, as escolas e as famílias incentivem a criatividade das pessoas, oferecendo-lhes oportunidades para explorar e experimentar diferentes formas de expressão.

A criatividade é uma habilidade fundamental para a inovação e o progresso em todas as áreas da sociedade, seja no campo da tecnologia, da ciência, das artes ou da educação. Por isso, é essencial que acreditemos no potencial criativo de todos os indivíduos e que criemos condições para que essa habilidade seja cultivada e aprimorada.

Em suma, a criatividade é uma habilidade inata do ser humano, presente desde a infância e pode ser desenvolvida por todos ao longo da vida. É essencial que as escolas, as famílias e a sociedade como um todo valorizem e promovam a criatividade, para que possamos construir um mundo mais inovador, humano e criativo.

Zwierewicz (2012) destaca a importância da criatividade na formação do educador e ressalta que a criatividade é essencial para a sobrevivência planetária. Isso significa que é fundamental que os professores valorizem e integrem a criatividade em suas práticas diárias para enfrentar os desafios do mundo contemporâneo.

5. CONCLUSÃO

Diante da atual demanda de adaptação do processo educativo às novas tecnologias e da crescente valorização das habilidades socioemocionais, o uso de soft skills e das tecnologias digitais no ensino híbrido se mostra uma solução adequada para a formação continuada de educadores e para uma educação inovadora e criativa.

O emprego dessas ferramentas permite o desenvolvimento de competências essenciais para lidar com as mudanças exigidas pelo mundo atual, bem como um aprendizado mais dinâmico, atraente e personalizado. Ademais, o ensino híbrido possibilita uma democratização do acesso ao conhecimento, favorecendo a inclusão social e a construção do conhecimento em conjunto.

Ao integrar a criatividade com as *soft skills* e as tecnologias digitais ao conteúdo dado em sala de aula, os educadores criam oportunidades para que os alunos desenvolvam as suas habilidades socioemocionais e tecnológicas. Assim, a escola torna-se um ambiente motivador e agradável para os alunos, buscando transformá-los em protagonistas do seu próprio aprendizado.

Como resultado, os educadores podem adotar métodos ativos baseados na modalidade híbrida, aplicar diferentes atividades e materiais para planejar suas aulas e usar as habilidades socioemocionais, também conhecidas como *soft skills*, para atuar como facilitadores e desenvolver nos alunos habilidades fundamentais para a vida.

Além disso, essa integração permite que eles explorem suas potencialidades, seus valores e saibam lidar cada vez mais com problemas reais e todas as adversidades que surgem no dia a dia.

São maneiras de preparar os educadores e observar como eles correspondem aos novos ensinos, como veem os novos métodos e como a escola organiza todo esse processo de ensino-aprendizagem voltado para as habilidades do século XXI.

Portanto, para a formação continuada de educadores, é necessário considerar a incorporação das soft skills e das tecnologias digitais no ensino híbrido, de forma a promover uma educação criativa, inovadora e alinhada às necessidades sociais e tecnológicas da atualidade.

6. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABED, A. Z. **O desenvolvimento das habilidades socioemocionais como caminho para a aprendizagem e o sucesso escolar de alunos da educação básica**. São Paulo, 2014.

ABED, A. L. Z. **O desenvolvimento das habilidades socioemocionais como caminho para a aprendizagem e o sucesso escolar de alunos da educação básica**. **Construção Psicopedagógica**, São Paulo, v. 24, n. 25, p. 8-27, 2016.

ALARCÃO, I. **Reflexão crítica sobre o pensamento de D. Schön e os programas de formação de professores**. *In*: ALARCÃO, I. (org.). **Formação reflexiva de professores**: estratégias de supervisão. Porto: Porto Editora, 1996. cap. 1, p. 11-39.

ALENCAR, E. M. L. S. **O estímulo à criatividade no contexto educacional.** Revista Portuguesa de Educação, 1991. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1413-85571997000100004 Acesso em 21/06/2023.

ALENCAR, E. M. L. S. **O perfil do professor facilitador e do professor inibidor da criatividade segundo estudantes de pós-graduação**. Boletim da Academia Paulista de Psicologia, São Paulo, v. 19, p. 84-95, 2000.

ALFONSO-GOLDFARB, A.M. **"Mirando a la historia de la minería desde otros enfoques: los informes extranjeros entre los siglos XVII e XIX".** In: MARTOS, M.C. (org.). *Minería e metalurgia; Intercambio tecnológico y cultural entre América y Europa durante el período colonial español*. Sevilla/Bogotá, Muñoz Moya y Montraveta, 1994.

ALTENFELDER, A. H. **Desafios e tendências em formação continuada. Construção Psicopedagógica**, São Paulo, v. 13, n. 10, 2005. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1415-69542005000100004 Acesso em: 01/03/2023.

ALVARADO-PRADA, L. E.; FREITAS, T. C.; FREITAS, C. A. **Formação continuada de professores: alguns conceitos, interesses, necessidades e propostas. Revista Diálogo Educacional**, Curitiba, v. 10, n. 30, p. 367-387, maio/ago. 2010. Disponível em: https://periodicos.pucpr.br/index.php/dialogoeducacional/article/view/2464 Acesso em: 02/05/2023.

ALVES, R. **O sabor do saber: A arte de produzir fome**. 2002. Disponível em https://pt.scribd.com/document/347973678/A-Arte-de-Produzir-Fome-Rubem-Alves# Acesso em: 02/02/2023.

ALVES, R. **A alegria de ensinar**. 3 ed. São Paulo: ARS Poética Editora, 1994.

ANDRÉ, M. **Formar o professor pesquisador para um novo desenvolvimento profissional**. *In*: ANDRÉ, M. (org.). **Práticas inovadoras na formação de professores**. Campinas, SP: Papirus, 2016.

BACICH, Lilian; MORAN, José. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018.

BACICH, Lilian; NETO, Adolfo Tanzi; TREVISANI, Fernando de Mello. **Ensino híbrido: personalização e tecnologia na educação**. Porto Alegre: Penso, 2015.

BARRETO, Elba Siqueira de Sá. **Participação na escola: contribuições para a melhoria da qualidade da educação**. Brasília: Escola de Gestores da Educação Básica, 2007.

BEHRENS, M. A. **O paradigma emergente e a prática pedagógica**. 3. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007. Disponível em: https://www.intaead.com.br/webinterativo/didatica/arq/09.A%20pr%E1tica%20pedag%F3gica.pdf Acesso em: 02/05/2023.

BINOTTO, C.; SÁ, R.A. **Tecnologias digitais no processo de alfabetização: analisando o uso do laboratório de informática nos anos iniciais.** 2014, p.318. Disponível em: https://periodicos2.uesb.br/index.php/praxis/article/view/792/671 Acesso em 19/06/2023.

BNCC – **Base Nacional Comum Curricular** – Disponível em:

http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=79 611-anexo-texto-bncc-aprovado-em-15-12-17-pdf&category_slug=dezembro-2017pdf&Itemid=30192 Acesso em: 23/02/2023.

BORUCHOVITCH, Evely. **Inteligência e motivação: perspectivas atuais. A motivação do aluno: aspectos introdutórios.** In: BORUCHOVITCH, Evely; BZUNECK, José Aloyseo; (Org.)**..** 3 ed. Petrópolis RJ: Editora Vozes, 2004.

BROILO, C. L.; FRAGA, E. T.; PEDROSO, M. B. **Os alunos como parceiros: adesões e resistências as inovações no espaço de sala de aula**. In: CUNHA, M. I. (Org.). **Pedagogia universitária:** energias emancipatórias em tempos neoliberais. Araraquara: Junqueira & Marins, 2006. p.109 -133.

BZUNECK, José. A.. **A motivação do aluno: aspectos introdutórios**. In: E. BORUCHOVITCH & J. BZUNECK;. (Org.). **A motivação do aluno:** contribuições da Psicologia contemporânea. 3 ed. Petrópolis RJ: Editora Vozes, 2004.

CANÁRIO, Rui. **A escola tem futuro? Das promessas às incertezas.** Porto Alegre: Artmed, 2006.

CANDAU, V. M.; LELIS, I. A. **A relação teoria-prática na formação do educador**. *In*: CANDAU, V. M. (org.). **Rumo a uma nova didática**. 24. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014. p. 56-72.

CASASSUS, J. **Fundamentos da educação emocional**. 1. ed. Brasília: Editora UNESCO: Liber Livro, 2009.

CHAVES, E. O. C., 2016. ***O computador na educação e informática***. Rio de Janeiro: Educom.
CIERVO, T. J. R.; SILVA, R. R. D. **A centralidade das competências socioemocionais nas políticas curriculares contemporâneas no Brasil**. Revista e-Curriculum, São Paulo, v. 17, n. 2, p. 382-401 abr./jun. 2019. Disponível em: https://revistas.pucsp.br/curriculum/article/view/38834 Acesso em: 26 maio 2023.

DELLOS, R., April 2015. **Kahoot! A digital game resource for learning**. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 12(4).

FERNANDES, C. M. B.; ZANCHE, M. B.; KONARZEWSKI, S. E. **Pedagogia universitária: refletindo sobre os impasses e desafios para a experiência inovadora**. In: **97** CUNHA, M. I. (Org.). **Pedagogia universitária:** energias emancipatórias em tempos neoliberais. Araraquara: Junqueira & Marins, 2006. p.97- 125.

FILIPE, M.; ORVALHO, J. G. Blended-Learning e aprendizagem colaborativa no ensino superior . 2004. Trabalho apresentado no VII Congresso Iberoamericano de Informática Educativa. Disponível em: http://www.ufrgs.br/niee/eventos/RIBIE/2004/comunicacao/com216-225.pdf Acesso em: 15/04/2023.

FREIRE, P. **Política e educação: ensaios/Paulo Freire**. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2001. (Coleção Questões de Nossa Época; v. 23).

FREIRE, Paulo, ***Pedagogia da Autonomia. Saberes necessários à prática educativa***, Paz e Terra, São Paulo, 1998.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FREIRE, Paulo. Pedagogia do oprimido. 1. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2013.

GATTI, B. A.; BARRETTO, E. S. S. **Professores do Brasil**: impasses e desafios. Brasília: UNESCO, 2009, 294 p. Disponível em: https://www.scielo.br/j/cp/a/WtQzbcPzwjF5qwk4qRPGq5K/ Acesso em: 14/02/2023.

GATTI, B. A.; BARRETTO, E. S. S.; ANDRÉ, E. D. A. A.; ALMEIDA, P. C. A. **Professores do Brasil**: novos cenários de formação. Brasília: UNESCO, 2019, 344 p. Disponível em: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000367919. Acesso em: 14/02/2023.

GOLEMAN, D. **Trabalhando com a inteligência emocional**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2011.

HARARI, N. YUVAL. ***Sapiens: Uma breve História da humanidade***. São Paulo: L&PM Editores, 2015.

HORN, M. B.; STAKER, H. Blended: usando a inovação disruptiva para aprimorar a educação. Tradução: Maria Cristina Gularte Monteiro. Porto Alegre: Penso, 2015.

IMBERNÓN, Francisco. **Formação continuada de professores**. Porto Alegre: Artmed Editora, 2010.

IMBERNÓN, F. **Formação docente e profissional**: formar-se para mudança e a incerteza. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2002.

KAHOOT!, ***Learning Games***. 2019. Disponível em: https://kahoot.com Acesso em: 16/03/2023.

KALINKE, Marco Aurélio. **Para não ser um professor do século passado**. Curitiba: Gráfica Expoente, 1999.

KECHAGIAS, K. (ed.). **Teaching and Assessing Soft Skills**. MASS Project, set. 2011. Disponível em: https://www.yumpu.com/en/document/read/10974306/teaching-and-assessingsoft-skills-mass-measuring-and- . Acesso em: 08/06/2023.

LEE, L. T.; LEE, T. T.; TOWNSHIP, Tanzi. **Investigating Soft Skills for Success in the Workforce: Perceptions of Elementary School Teachers**. International Review of Social Sciences and Humanities. Sarupeta, v. 1, n. 2, p. 140-149, 2011. Disponível em: https://www.semanticscholar.org/paper/Investigating-Soft-Skills-for-Success-in-the-Workfo-Lee-Lee/c2de9c6457f00e66a20d9cb06863ff37993bc0a8 Acesso em: 22/05/2023.

LIBÂNEO, José Carlos**. *Adeus professor, adeus professora: novas exigências educacionais e profissão docente***. São Paulo: Cortez, 1998.

LIMA, Paulo Gomes. **La formación del educador reflexivo: notas para la orientación de sus prácticas**. Revista Latinoamericana de Estudios Educativos. San Ángel, México, os D.F.: , v.XXX, n.03, p.117 - 127, 2000.

LIMA, Paulo Gomes. **Saberes pedagógicos da educação contemporânea. es pedagógicos da educação contemporânea. Engenheiro es pedagógicos da educação contemporânea.** Coelho/SP: Centro Universitário Adventista de São Paulo, 2007.

MAGNANI, L.H. **Por dentro do jogo: videogames e formação de sujeitos críticos** (in) Trab. linguist. apl. **Anais Eletrônico** vol.46 no.1 Campinas Jan./June 2007. Disponível em: https://www.scielo.br/j/tla/a/cDTy6m4tFNMygVXSTKSjRVG/?lang=pt Acesso em: 15/05/2023.

MARCONDES FILHO, C. O Método O Método atrator atrator . atrator São Paulo: ECA/USP, 1995.

MATHEWS, S. M.; JANARDHANA, P.; REDDY, P. J. K. **Soft Skills of Secondary Level Teachers**. Procedia Social and Behavioral Sciences, Khon Kaen, v. 112, p. 1010-1013, 2014. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/269942077_Soft_Skills_of_New_Teachers_in_the_Secondary_Schools_of_Khon_Kaen_Secondary_Educational_Service_Area_25_Thailand Acesso em: 06/06/2023.

MENEZES, C. M. A. **Educação continuada de educadores: superando ambiguidades conceituais**. Revista da FAEEBA – Educação e Contemporaneidade, Salvador, v. 12, n. 20, p. 311-320, jul./dez., 2003. Disponível em: https://www.revistas.uneb.br/index.php/faeeba/issue/view/237 Acesso em: 28/05/2023.

MEIHY, J. C. B. **Guia prático de história oral:** para empresas e universidades, comunidades, famílias. São Paulo: Contexto, 2011.

MÉSZÁROS, István. **A educação para além do capital**. 2ª ed. São Paulo: Boitempo, 2008.

MICHALKO, M. ***Los secretos de los genios de reatividad***. Barcelona: Gestión 2000-2002.

MORAN, J. M.; CH, L. **APRENDER E ENSINAR COM FOCO NA EDUCAÇÃO HÍBRIDA**. Revista Pátio. Nº25, junho, p. 45-47, 2015. Disponível em:

http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2015/07/hibrida.pdf Acesso em: 18/03/2023.

MORAN, J. M. **Mudando a educação com metodologias ativas. Coleção Mídias Contemporâneas**. Convergência Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens. Vol. II. P. 15-33. 2015. Disponível em Educação Transformadora – José Moran – Educador e pesquisador de projetos de transformação da educação (usp.br) Acesso em 23/06/2023.

MORAN, J. M. **Desafios na comunicação pessoal**. 3º ed. São Paulo: Paulinas, 2007.

MORAN, J. **Educação híbrida: um conceito-chave para a educação, hoje**. In: BACICH, L.; TANZI NETO, A.; TREVISANI, F. de M. (Org.). Ensino híbrido: personalização e tecnologia na educação. Porto Alegre: Penso, 2015.

NGANG, T. K., & Chan, T. C. (2015). **The Importance of Ethics, Moral and Professional Skills of Novice Teachers**. Procedia - Social and Behavioral Sciences, 205(May), 8–12. Disponível em: https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042815050223?via%3Dihub Acesso em: 18/03/2023.

NGANG, T. K., Yunus, H. M., & Hashim, N. H. (2015). **Soft Skills Integration in Teaching Professional Training: Novice Teachers'** Perspectives. Procedia - Social and Behavioral Sciences, 186(November), 835–840. Disponível em: https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042815024647?via%3Dihub Acesso em: 18/03/2023.

NÓVOA, A. **FORMAÇÃO DE PROFESSORES E PROFISSÃO DOCENTE**. In: _____. Os professores e a sua formação. Lisboa: Dom Quixote, 1992. p.25.

NÓVOA, Antônio. **Profissão docente.** Entrevista concedida ao repórter P.C. Revista Educação, São Paulo, n. 154, 2010. Disponível em: https://revistaeducacao.com.br/2011/09/10/profissao-docente/ Acesso em 18/03/2023.

PACHAURI, D.; YADAV, **A. Importance of Soft Skills in Teacher Education Programme.** International Journal of Educational Research and Technology, v. 5, n.1, p. 22-25, mar. 2014. Disponível em: http://soeagra.com/ijert/ijertmarch2014/5.pdf Acesso em: 18/03/2023.

PAULA S. G. **Formação continuada de professores: perspectivas atuais**. Paidéia, Belo Horizonte, n. 6, p. 65-86, jan./jun. 2009. Disponível em: http://revista.fumec.br/index.php/paideia/article/view/944 Acesso em: 19/03/2023.

PAULA, L. C. **Contribuições da Dialogicidade em Paulo Freire às Pesquisas e Propostas sobre Formação de Educadores**. Cadernos de Pesquisa: Pensamento Educacional**.** Curitiba, v. 12, n. 30, p. 57-73, jan./abr. 2017. Disponível em: https://seer.utp.br/index.php/a/article/view/504/450 Acesso em: 19/03/2023.

PERRENOUD, P.; THURLER, M. G.; MACEDO, L.; MACHADO, N. J.; ALLESSANDRINI, C. D. **As competências para ensinar no século XXI**: a formação dos professores e o desafio da avaliação. São Paulo: Artmed, 2002.

PINTO, I.R.F. (2011). ***Atividades Promotoras de Pensamento Crítico*: Sua Eficácia em Alunos de Ciências da Natureza do 5.º Ano de Escolaridade**. Dissertação de mestrado, Instituto Politécnico e Escola Superior de Educação de Lisboa. Disponível em: https://repositorio.ipl.pt/handle/10400.21/1789 Acesso em: 19/03/2023.

PORTO, C., OLIVEIRA, K.E., and CHAGAS, A., 2017, p. 58 ***Whatsapp* e educação** entre mensagens, imagens e sons. Disponível em: https://books.scielo.org/id/r3xgc/pdf/porto-9788523220204.pdf Acesso em: 19/03/2023.

PRENSKY, M. Digital natives, Digital immigrants. MCB University Press, v. 9, n. 5, October, 2001. Disponível em: https://www.semanticscholar.org/paper/Digital-Natives%2C-Digital-Immigrants-Prensky/3c54695422e4d6f0a76850887c58ffc5d82f6365 Acesso em: 19/03/2023.

PUJOL,M.A. **A escola que queremos: escolas de desenvolvimento humano**. In: TORRE,S.;PUJOL,M.A.;SILVA,V.L.S. (Org.). **Inovando na sala de aula**: instituições transformadoras. Blumenau: Nova Letra, 2013, p. 13-31.

RUHALAHTI, S.; KORHNEN, A. M.; RASI, P. **Authentic, dialogical knowledge construction: a blended and mobile teacher education programme**. Educational Research. Londres, v. 59, p. 373-390, set. 2017. Disponível em: https://doi.org/10.1080/00131881.2017.1369858 Acesso em: 12/03/2023.

SANTOS, Geovane Barbosa dos Santos; *et al*. **As potencialidades do aplicativo Mentimeter para a construção de processos de ensino e aprendizagem interativos**. In: LUNARDI, Larissa; RAKOSKI, Maria Cristina; FORIGO, Franciele Meinerz (orgs). Ferramentas digitais para o ensino de Ciências da Natureza, 174p., 2021. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/350240048_As_potencialidades_do_aplicativo_Mentimeter_para_a_construcao_de_processos_de_ensino_e_aprendizagem_interativos Acesso em: 14/04/2023.

SAWYER, R. Keith. **Creativity Research and Cultural Contex**t: Past, Present, and Future. *Journal of Creative Behavior*, v. 51, n. 4, p. 352-354, dec, 2017.

SCHNEIDER, E. I. et al. **Blended learning:o caminho natural para as instituições de ensino superior**. São Paulo: ABED, 2014. Disponível em: http://www.abed.org.br/hotsite/20-ciaed/pt/anais/pdf/105.pdf Acesso em: 16/02/2023.

SCHÖN, D. **Formar professores como profissionais reflexivos**. *In*: NÓVOA, A. (coord.). **Os professores e sua formação**. Lisboa: Dom Quixote, 1992. p. 7992.

SCHULZ, B. **The importance of soft skills: education beyond academic knowledge**. NAWA - Journal of Language and Communication, Windhoek, v.2, n. 1, p. 146-154, 2008. Disponível em: https://ir.nust.na/bitstream/10628/39/1/The%20Importance%20of%20Soft%20%20Skills-Education%20beyond%20academic%20knowledge.pdf Acesso em: 19/03/2023.

SILVEIRA, Maurício de Souza; COGO, Ana Luísa Peterson. **Contribuições das tecnologias educacionais digitais no ensino de habilidades de enfermagem: revisão integrativa**. Revista Gaúcha de Enfermagem, v.38, 2017. Disponível em: https://www.scielo.br/pdf/rgenf/v38n2/0102-6933-rgenf-1983-144720170266204.pdf Acesso em: 15/02/2023.

SOUZA, R. L. L. **Formação continuada dos professores e professoras do município de Barueri**: compreendendo para poder atuar**.** 2007. 244 f. Dissertação (Mestrado em Educação Matemática) – Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo. São Paulo, 2007. Disponível em: https://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/48/48134/tde-22022008-135442/pt-br.php Acesso em: 15/02/2023.

STRIEDER, Roque. ***Educar para a iniciativa e a solidariedade***. Ijuí, RS: Editora UNIJUI, Coleção Educação, 2000.

SUBIRATS, J. **Educação: responsabilidade social e identidade comunitária**. In: GÓMEZ-GRANELL & VILA (org.). **A cidade como projeto educativo**. Porto Alegre: Artmed, 2003.

TARDIF, M. **Saberes profissionais dos professores e conhecimentos universitários: Elementos para uma epistemologia da prática profissional dos professores e suas consequências em relação à formação para o magistério**. Rev. Bras. Educ., Rio de Janeiro, n.13, p. 5-24, jan./abr. 2000. Disponível em: http://educa.fcc.org.br/scielo.php?pid=S1413-24782000000100002&script=sci_abstract Acesso em: 15/02/2023.

TARDIF, M. **Saberes docentes e formação profissional**. 12. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

TEIXEIRA, A. B. **Habilidades Socioemocionais na Educação**. Curitiba: Appris, 2020.

THOMPSON, P. **A voz do passado: história oral**. 3.ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992.

TORRE, S. Professor e alunos criativos. In: _____. **Criatividade aplicada:** recursos para uma formação criativa. São Paulo: Madras, 2008. p.81-103.

TORRE, Saturnino de la. ***Criatividade aplicada: recursos para uma formação criativa*****.** São Paulo: Madras, 2008.

VALENTE, J. A. **Blended Learning e as mudanças no ensino superior: a proposta da sala de aula invertida.** Educar em Revista, Curitiba, n. 4, p. 79-97, 2014.

VYGOTSKY, L. S. **A Construção do Pensamento e da Linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

WALLON, H. **Psicologia e educação da infância**. Lisboa: Editorial Estampa, 1975.

WECHSLER, S. M.; NAKANO, T. de C. **Criatividade: encontrando soluções para os desafios educacionais**. In: WECHSLER, S. M.; SOUZA, V. L. T. de. (Org.). **Criatividade e aprendizagem: caminhos e descobertas em perspectiva internacional**. Campinas: Loyola, 2011. p. 11-31.

WENGZYNSKI, D. C; TOZETTO, S. S. **A formação continuada face as suas contribuições para a docência**. *In*: SEMINÁRIO DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO DA REGIÃO SUL, 9, 2012, Caxias do Sul. Anais [...]. Caxias do Sul: ANPED SUL, 2012. Disponível em: http://www.ucs.br/etc/conferencias/index.php/anpedsul/9anpedsul/paper/viewFil e/2107/513 Acesso em: 15/02/2023.

WYLER, M. M.; RAISER, J. S. Habilidades sociais e educação: avanços e possibilidades. **Ágora: Revista de Divulgação Científica**. Mafra, v. 19, n. 2, p. 40-63, jul./dez. 2014. Disponível em: https://core.ac.uk/download/pdf/229772939.pdf Acesso em: 12/05/2023.

YOUNG, Michael, F. D. **Para que servem as escolas? Educação & Sociedade**, v. 28, n. 101, p. 1287-1302, 2007.

ZWIEREWICZ, M. **Da adversidade à resiliência: o princípio motivador da escola criativa**. In: TORRE, S. de la; ZWIEREWICZ, M. (Coord.). **Criatividade na adversidade - personagens que transformaram situações adversas em oportunidade**. Blumenau: Nova Letra, 2012. p. 49-60.

ANEXO 1

COMPETÊNCIAS GERAIS DA BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR

1- Valorizar e utilizar os conhecimentos historicamente construídos sobre o mundo físico, social, cultural e digital para entender e explicar a realidade, continuar aprendendo e colaborar para a construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva.
2- Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas.
3- Valorizar e fruir as diversas manifestações artísticas e culturais, das locais às mundiais, e também participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.
4- Utilizar diferentes linguagens – verbal (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita), corporal, visual, sonora e digital –, bem como conhecimentos das linguagens artística, matemática e científica, para se expressar e partilhar informações, experiências, ideias e sentimentos em diferentes contextos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.
5- Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.
6- Valorizar a diversidade de saberes e vivências culturais e apropriar-se de conhecimentos e experiências que lhe possibilitem entender as relações próprias do mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas ao exercício da cidadania e ao seu projeto de vida, com liberdade, autonomia, consciência crítica e responsabilidade.
7- Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável em âmbito local, regional e global, com posicionamento ético em relação ao cuidado de si mesmo, dos outros e do planeta.

8- Conhecer-se, apreciar-se e cuidar de sua saúde física e emocional, compreendendo-se na diversidade humana e reconhecendo suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade para lidar com elas.
9- Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, fazendo-se respeitar e promovendo o respeito ao outro e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade de indivíduos e de grupos sociais, seus saberes, identidades, culturas e potencialidades, sem preconceitos de qualquer natureza.
10- Agir pessoal e coletivamente com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.

Fonte: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=79611-anexo-texto-bncc-aprovado-em-15-12-17-pdf&category_slug=dezembro-2017pdf&Itemid=30192

APÊNDICE 1

LINK DOS PRODUTOS:

CANAL NO YOUTUBE:

https://www.youtube.com/@FormacaoContinuadadeEducadores/about



E-BOOK:

EBOOK



APÊNDICE 2

Sequência Didática

Propósito Geral do Curso: O propósito do curso é fornecer aos educadores ferramentas e técnicas para desenvolverem habilidades criativas, soft skills e a aplicação de novas tecnologias digitais em sala de aula. O curso permitirá que os professores desenvolvam habilidades criativas, soft skills e a aplicação de novas tecnologias digitais em sala de aula. Essas habilidades são fundamentais para preparar os alunos para o mercado de trabalho e para a vida em geral, tornando-os capazes de lidar com a complexidade e mudança constante.

SEQUÊNCIA DIDÁTICA **Criatividade, Ferramentas Digitais e *Soft Skills* na Educação**
● **Instituição de Ensino**: Centro Universitário Carioca - UniCarioca
● **Educador(a)/ Pesquisador(a):** ✓ Flávia Cabral Alves de Oliveira
● E-mail do(a) pesquisador (a): flavia_cabral@icloud.com
● Público-Alvo: Educadores
ESTRUTURA
● **Unidades Temáticas:** Ciência e Tecnologia Ciências Humanas

● **Conteúdos Curriculares:** Criatividade, Tecnologias Digitais e *Soft Skills* na Educação
● **Objetos de Conhecimento:** Criatividade, Tecnologias Digitais e *Soft Skills* na Educação
● **Objetivo Geral:** Compreender a importância da criatividade por meio do desenvolvimento de habilidades interpessoais (Soft Skills) e o uso de ferramentas digitais para o desenvolvimento integral dos estudantes. Desenvolver produtos com ferramentas digitais para o ensino presencial ou híbrido.
● **Objetivos Específicos:** ✓ Descobrir as próprias Soft Skills, a fim de desenvolvê-las; ✓ Criar um design no Canva com uma pergunta que instigue a interação do aluno; ✓ Elaborar uma microaula para o Instagram com base na disciplina do professor utilizando as *Soft Skills*; ✓ Gravar uma videoaula “de bolso” com o tema da microaula; ✓ Operar o KineMaster para pequenas edições na videoaula “de bolso”; ✓ Produzir um episódio de Podcast com o tema da microaula.

METODOLOGIA

1ª Etapa (aula síncrona 01):

Tempo: 20 minutos

1- Apresentação do formador/cursistas, do plano de ensino (objetivos e avaliação) e do ambiente do curso; identificação de potencialidades e experiências.

Tempo: 50 minutos

2- Aula expositiva: Conceitos básicos sobre criatividade e sua importância no contexto educacional.
- Dinâmica de grupo: Exercícios práticos para desenvolver a criatividade.
- Discussão em grupo: Compartilhamento de ideias e melhores práticas de como incentivar a criatividade dos alunos.

Tempo: 35 minutos

3- O formador apresentará o Canva e as *Soft Skills*, criando uma arte. Após a apresentação do formador, os cursistas, em dupla, usarão o ***Canva*** para criar um *card*, de acordo com a disciplina que ministra ou um tema contemporâneo transversal na BNCC utilizando as *Soft Skills*. O *card* deverá conter uma pergunta para instigar a interação dos alunos nos comentários. **Ex.: Você sabia que...?**

Enviar o card para o e-mail: flavia_cabral@icloud.com

4- Os cursistas apresentarão os *cards* criados no ***Canva***, compartilhando a tela do computador/celular.

Tempo Estimado:

- 120 minutos

Local para Realização:

- Meet

Recursos Utilizados:

- Smartphone / Notebooks / desktop
- Canva
- Mentimeter

Tempo: 30 minutos

4- Atividade ***Mentimeter*** (nuvem de palavras): O cursista deverá clicar no *link disponível na sala de aula virtual (também colocado no chat do Meet) e escrever até 3 palavras que completem a frase: "***Para você, as *Soft Skills* são...***"*.

Tempo: 5 minutos

5- Encerramento pelo formador

Fundamentação Pedagógica	Fundamentação Tecnológica

[...] para se construir uma nova forma de pensar a profissão, é preciso uma cultura que desenvolva um novo processo de formação inicial, de modo que seja mais reflexiva e prática. [...] Moran, Masetto e Behrens (2006) destacam que um dos princípios metodológicos norteadores para os professores é fazer a integração entre tecnologias, metodologias e atividades pedagógicas (DA SILVA, BARCELOS 2020, p.334) Ngang, Yunus e Hashim (2015) destacam a necessidade de trabalhar essas habilidades em programas de formação de professores, haja vista que a abordagem das *soft skills* em ações formativas contribui para a empregabilidade desses profissionais. Um estudo realizado na Malásia, junto a professores, mostrou que as habilidades socioemocionais contribuem no desenvolvimento de estratégias e técnicas eficazes de ensino.	O Mentimeter é um recurso que favorece um ensino centrado no aluno, permitindo uma aprendizagem lúdica e compartilhada. Com ele, é possível criar atividades interativas como nuvens de palavras, enquetes abertas e fechadas, murais e escalas, permitindo a participação anônima dos estudantes durante a aula. Para acessar o Mentimeter, o professor acessa o endereço (mentimeter.com) e se cadastra com e-mail para criar e escolher o formato das atividades. O acesso dos alunos ocorre por outro endereço (menti.com), digitando o código fornecido pelo professor para participar da atividade (SANTOS et al., 2021).	

<table>
<tr>
<td>

2ª Etapa (aula assíncrona 01):

Seguindo o assunto da frase que escolheu para o *card* “Você sabia que…?”, a dupla deverá criar outros 3 cards complementando o tema, a fim de produzir uma microaula.

A comunicação entre as duplas poderá ser feita pelo *WhatsApp* ou criando uma sala no *Meet*.

<table>
<tr><th>Fundamentação Pedagógica</th><th>Fundamentação Tecnológica</th></tr>
<tr><td>Essa estratégia propicia a troca de informações, a associação e o desenvolvimento de ideias, o trabalho em equipe e a reflexão e a tomada de decisão (CAMARGO, DAROS, 2018)</td><td>“A presença do professor é fundamental para que a utilização de um aplicativo como o WhatsApp seja verdadeiramente enriquecedora, quer enquanto “arquiteto” e “construtor” do ambiente de aprendizagem, quer também como mediador e facilitador da aprendizagem que se constrói nesse cenário.” (PORTO, C., OLIVEIRA, K.E., and CHAGAS, A., 2017, p. 58)</td></tr>
</table>

</td>
<td>

Tempo Estimado:

- Atividade Assíncrona não presencial

Local para Realização:

- Google Classroom
- WhatsApp
- Meet

Recursos Utilizados:

- Smartphone / Notebooks / desktop
- Canva

</td>
</tr>
<tr>
<td>

3ª Etapa (aula síncrona 02):

Tempo: 30 minutos

1. Os cursistas apresentarão os *cards* criados no *Canva* (microaula), compartilhando a tela do celular/notebook/desktop no *Meet*.

Tempo: 30 minutos

2. O Formador apresentará uma atividade pedagógica sobre *Soft Skills* postada no *Instagram*. Logo após, mostrará como é postado um ou

</td>
<td>

Tempo Estimado:

- 120 minutos

Local para Realização:

- Meet

</td>
</tr>
</table>

mais *posts* no Instagram.

3. Os cursistas postarão suas microaulas no *Instagram*.
4. Todos deverão curtir e comentar as microaulas no *Instagram*.

Tempo: 55 minutos

5. O formador com as informações que os cursistas disponibilizarão no Padlet (linha do tempo) produzirá um **e-book** no *Canva* com as microaulas das duplas.

Tempo: 5 minutos

6. Encerramento pelo formador

Recursos Utilizados:

- Smartphone / Notebooks / desktop
- Canva

Fundamentação Pedagógica	Fundamentação Tecnológica
[...] o aumento de transmissão de informações pelas redes sociais, leva a preocupação de quais informações estão sendo produzidas e repassadas. Nessa perspectiva, propor que o conhecimento científico ganhe popularização e discussão nas redes sociais pode ser uma forma de incentivar estudos e novas reflexões. (PEREIRA, 2019, p.120) Abed (2014) entende que as *Soft Skills* são revestidas de tal importância que se torna	Segundo Choti e Behrens (2015), as redes sociais contêm ferramentas síncronas e assíncronas de comunicação, o que as transforma em um espaço inovador de aprendizagem, permitindo interações, socialização e aprendizagem colaborativa em rede, o que resulta na construção coletiva de saberes entre os indivíduos.

imprescindível o investimento na formação de professores, pois é necessário prepará-los "para organizar e orquestrar a cena pedagógica de maneira a contemplar o desenvolvimento integral dos estudantes. " (ABED, 2014, p.17).		

4ª Etapa (aula assíncrona 02):

1- Acessar o material sobre roteiro na sala de aula virtual.

2- Com base na microaula produzida anteriormente, as duplas construirão um roteiro para a **gravação** de uma microaula de aproximadamente 1min. Para interagir nessa atividade, a sugestão é que o WhatsApp ou o *Google Drive* seja utilizado.

3- O roteiro deverá ser enviado para o e-mail: flavia_cabral@icloud.com

Fundamentação Pedagógica	Fundamentação Tecnológica
Conforme ocorrem as inovações das tecnologias da informação e comunicação, surgem novas possibilidades no âmbito educacional que podem auxiliar no processo ensino-aprendizagem, pois segundo Moran (2000, p.6) Com a Internet pode-se modificar mais facilmente a forma de ensinar e	Ferramenta tecnológica chamada Google Drive. Essa ferramenta disponibiliza vários recursos que podem facilitar a interação entre os discentes e docentes, otimizar o tempo das aulas, além de poder ser usada tanto em desktops, quanto em dispositivos móveis. **(**MACIEL,

Tempo Estimado:

- Atividade Assíncrona não presencial

Local para Realização:

- Google Classroom

Recursos Utilizados:

- Smartphone / Notebooks / desktop

aprender. Procurar estabelecer uma relação de empatia com os alunos, procurando conhecer seus interesses, formação e perspectivas para o futuro. É importante para o sucesso pedagógico a forma de relacionamento professor/aluno. As *soft skills* são habilidades mentais, emocionais e sociais relacionadas ao comportamento humano e à personalidade de um indivíduo. Portanto, eles falam sobre como as pessoas se relacionam e interagem com o seu entorno.	Wanderson José; PANE, Nayene M. P.K., 2016) "A presença do professor é fundamental para que a utilização de um aplicativo como o *WhatsApp* seja verdadeiramente enriquecedora, quer enquanto "arquiteto" e "construtor" do ambiente de aprendizagem, quer também como mediador e facilitador da aprendizagem que se constrói nesse cenário." (PORTO, C., OLIVEIRA, K.E., and CHAGAS, A., 2017, p. 58)	• WhatsApp ou Google Drive
5ª Etapa (aula síncrona 03): **Tempo: 30 minutos** 1- Os cursistas apresentarão os roteiros. **Tempo: 30 minutos** 2- Planejamento de como serão feitas as gravações: a) Quem gravará a microaula: apenas 1 ou os 2 integrantes da dupla? b) Quem fará a edição posteriormente (cortes, capa, legenda, imagens, música etc)? ***Obs.: O celular deverá ser utilizado para a gravação e edição.*** **Tempo: 40 minutos** 3- Gravação das microaulas. As duplas se reunirão via *WhatsApp* para a execução da atividade.		Tempo Estimado: • 120 minutos Local para Realização: • Meet Recursos Utilizados: • Smartphone / Notebooks / desktop • WhatsApp

Tempo: 15 minutos

4- Todos retornarão à sala para comentarem como foi a experiência. Pontos positivos e negativos.

Tempo: 5 minutos

6- Encerramento pelo formador

Fundamentação Pedagógica	Fundamentação Tecnológica
Acreditando que a tecnologia deve ser entendida como instrumento no processo de ensino e aprendizagem (TAPSCOTT, 2010), o uso do telefone celular, bem orientado e estimulado por um professor, pode se tornar uma boa ferramenta pedagógica, no registro de imagens, ambientes, filmagem e bloco de notas. Para Lévy (1999), o registro é importante, pois a imagem mental não é suficiente para guardar diversas informações. Pode-se dizer que o uso de dispositivos móveis na educação, em específico o celular, pode agregar um maior dinamismo e interatividade ao conteúdo curricular. Aquele tem por função melhorar o aprendizado utilizando os seus aplicativos na execução de	Na educação, as tecnologias digitais são conhecidas como Tecnologias Educacionais Digitais (TED) e representam aplicativos, ambientes virtuais de aprendizagem e os recursos tecnológicos que são utilizados para favorecer o processo de interação entre professores e estudantes, seja no ensino presencial ou virtual (SILVEIRA; COGO, 2017).

<table>
<tr><td>
<table>
<tr><td>tarefas, anotação, armazenamento de ideias, pesquisa via internet, registro de imagens e filmagens, compartilhado entre os educandos por meio do bluetooth. (GROSS, 2014, p.56 e 57)</td><td></td></tr>
</table>
</td><td></td></tr>
<tr><td>

6ª Etapa (aula assíncrona 03):

1- Acessar material de apoio (videoaulas) sobre edição de vídeo no celular na sala de aula virtual.

2- Fazer atividade de fixação no ***Kahoot***, disponibilizada na sala de aula virtual.

3- Editar a microaula. Colocar: capa, legenda, imagem, música etc. Fazer cortes, se houver necessidade.

<table>
<tr><th>Fundamentação Pedagógica</th><th>Fundamentação Tecnológica</th></tr>
<tr><td>[...] gamificação consiste na utilização de elementos de jogos digitais, denominados games, como ferramentas didáticas. A inclusão destes recursos no processo de ensino aprendizagem tem por objetivo potencializar o processo, promovendo a motivação dos discentes e o aprimoramento da capacidade de resolução de problemas. [...] a aprendizagem baseada em games é considerada</td><td>Segundo Kapp (2012), a “Gamificação” é a utilização de elementos dos jogos, fora do contexto destes, com a finalidade de motivar os indivíduos à ação, ajudar na resolução de problemas e favorecer aprendizagens. Elementos como regras, objetivos, ranking, diversão, competição estão presentes na gamificação.</td></tr>
</table>

</td><td>

Tempo Estimado:

- Atividade Assíncrona não presencial

Local para Realização:

- Google Classroom

Recursos Utilizados:

- Smartphone / Notebooks / desktop
- *Kahoot*

</td></tr>
</table>

como uma das melhores práticas em educação por promover o engajamento dos estudantes em atividades de resolução de problemas, permitir o aprimoramento do senso crítico e a revisão dos conteúdos estudados. (PRÁ,2017, p. 4)	O Kahoot é uma plataforma de aprendizagem gratuita baseada em jogos que tem como missão institucional "desbloquear o potencial mais profundo de cada aluno de todas as idades e em todos os contextos", através de um aprendizado divertido, mágico, inclusivo e envolvente (KAHOOT, 2018). Entre as possibilidades disponíveis, essa plataforma possibilita a criação de questionários (quizzes) que podem ser respondidos por usuários que estejam conectados à internet por meio de smartphones ou computadores, bastando para isso a realização de um cadastro na plataforma de ensino virtual. A proposta do Kahoot é envolver os alunos por meio de estratégias semelhantes a jogos, com pontuação, interação e ranqueamento (DELLOS, 2015).	
7ª Etapa (aula síncrona 04): **Tempo: 40 minutos** 1- O formador tirará possíveis dúvidas quanto à edição das microaulas		Tempo Estimado: • 120 minutos

e sobre *Soft Skills*.

2- O formador tirará possíveis dúvidas quanto à edição das microaulas e sobre *Soft Skills*.

2- As duplas compartilharão as microaulas no *Drive* e no *YouTube,* com auxílio do formador.

Tempo: 30 minutos

3- O formador apresentará pelo navegador de internet (notebook) a plataforma gratuita de criação de *Podcast*: ***Anchor.***

Tempo: 25 minutos

4- O formador apresentará o aplicativo ***Anchor*** para Smartphone. O grupo criará um podcast em conjunto a partir da ferramenta: ***Convide amigos para participar.***

Tempo: 20 minutos

5- Comentário a respeito do aplicativo Anchor.

Tempo: 5 minutos

6- Encerramento pelo formador

Fundamentação Pedagógica	Fundamentação Tecnológica
[...] Dentre as vantagens que esta ferramenta possibilita destaca-se a possibilidade de autorregulação da aprendizagem e personalização da experiência de estudo, ou seja, o estudante consegue optar pela aceleração, desaceleração, repetição e pausa dos episódios. Outra vantagem apontada diz respeito à	Na educação, as tecnologias digitais são conhecidas como Tecnologias Educacionais Digitais (TED) e representam aplicativos, ambientes virtuais de aprendizagem e os recursos tecnológicos que são utilizados para favorecer o processo de

Local para Realização:

- Meet

Recursos Utilizados:

- Smartphone / Notebooks / desktop

flexibilidade e portabilidade, que possibilitam o estudo concomitante com a realização de outras tarefas, a qualquer momento e em qualquer lugar, mesmo sem conexão à internet. Essa ferramenta permite que o acadêmico aprenda, por exemplo, enquanto limpa a casa ou enquanto volta de ônibus da faculdade. Por conseguinte, transforma o tempo ocioso em tempo academicamente produtivo. Ouvir os áudios pode ser uma forma mais relaxante e envolvente de estudar, exigindo menos energia mental do estudante do que as aulas tradicionais. Os estudantes ouvem arquivo de áudio durante o tempo de inatividade, logo, eles querem – além da educação – se divertir. [...] (DA ROSA, 2021, p 1 e 2)	interação entre professores e estudantes, seja no ensino presencial ou virtual (SILVEIRA; COGO, 2017).	
8ª Etapa (aula assíncrona 04): 1- Gravar um ***Podcast*** sobre Como as *Soft Skills* podem contribuir para aprendizagem considerando as habilidades mais exigidas pelo mercado e compartilhar o link no Classroom. Cada grupo abordará uma habilidade. (Pensamento analítico, pensamento crítico, criatividade, aprendizagem ativa, capacidade de resolver problemas complexos, empatia, relacionamento interpessoal, resiliência, ...) 2- Prazo final para conclusão/envio das tarefas: *Microaula*, Videoaula "de bolso", *Podcast* e *Padlet* – dia 06/12/22. 3- A partir da **SD** disponibilizada no tópico ***SUA OPINIÃO***		Tempo Estimado: ● Atividade Assíncrona não presencial Local para Realização: ● Google Classroom

<table>
<tr>
<td colspan="2"><u>(Classroom)</u>, preencher o formulário de avaliação da mesma.

4- Gravar um vídeo ou criar um podcast dizendo suas impressões a respeito do curso.

<table>
<tr><th>Fundamentação Pedagógica</th><th>Fundamentação Tecnológica</th></tr>
<tr><td>A aprendizagem colaborativa e a aprendizagem cooperativa têm sido frequentemente defendidas no meio acadêmico atual, pois se reconhece nessas metodologias o potencial de promover uma aprendizagem mais ativa por meio do estímulo: ao pensamento crítico; ao desenvolvimento de capacidades de interação, negociação de informações e resolução de problemas; ao desenvolvimento da capacidade de autorregulação do processo de ensino-aprendizagem. Essas formas de ensinar e aprender, segundo seus defensores, tornam os alunos mais responsáveis por sua aprendizagem, levando-os a assimilar conceitos e a construir conhecimentos de uma maneira mais autônoma. Tais propostas trazem intrinsecamente concepções sobre o que é ensino, aprendizagem e qual a natureza do conhecimento. Uma das</td><td>“Ferramentas como o padlet, que apresentam características colaborativas, permitem a interação dos sujeitos difundindo ideias, cultura, democratizando as informações e aprendendo em um contexto diferente do presencial” (SILVA; LIMA, 2018).</td></tr>
</table>
</td>
<td>Recursos Utilizados:

● Smartphone / Notebooks / desktop / Padlet</td>
</tr>
</table>

ideias fundamentais que elas encerram é a de que o conhecimento é construído socialmente [...] (TORRES, 2014, p.1)		

OBSERVAÇÕES

- O cursista precisará ter acesso à internet para realizar todas as atividades.
- O ideal é que ele tenha um computador (notebook ou desktop) e um celular ANDROID, para as aulas síncronas. Isso facilitará a prática.
- Para o aplicativo KineMaster, apenas o celular será usado. Os tutoriais foram feitos em um celular ANDROID. O aplicativo KineMaster também pode ser baixado no sistema IOS, porém o design das telas é diferente e não haverá tutoria para o IOS.
- O desejado é que, ao iniciar o curso, já tenha baixado no celular o aplicativo KineMaster e que tenha uma conta no Instagram.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABED, A. Z. **O desenvolvimento das habilidades socioemocionais como caminho para a aprendizagem e o sucesso escolar de alunos da educação básica.** São Paulo, 2014. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias =15891-habilidades-socioemocionais-produto-1-pdf&Itemid=30192.

CAMARGO, F.; DAROS, T. **A sala de aula inovadora: estratégias pedagógicas para fomentar o aprendizado ativo**. Porto Alegre: Penso, 2018.

CHOTI, Deise Maria Marques; BEHRENS, Marilda Aparecida. A utilização das redes e mídias sociais na formação continuada de professores aponta para um paradigma inovador? In: TORRES, P. L. **Redes e mídias sociais**. Curitiba: Appris, 2015.

DA ROSA, Eduardo Vieira et al. As vantagens da utilização de podcast como uma ferramenta de educação médica: uma revisão bibliográfica. **Anais do Salão Internacional de Ensino, Pesquisa e Extensão**, v. 13, n. 2, 2021.

DA SILVA PAES, Elizabeth Freitas Barreto; BARCELOS, Gilmara Teixeira; DE OLIVEIRA MARTINS, Analice. Tecnologias digitais na formação dos professores de Língua Portuguesa: uma proposta didático-pedagógica à luz da Base Nacional Comum Curricular. In: **Anais do XXVI Workshop de Informática na Escola**. SBC, 2020. p. 329-338.

DELLOS, R. Kahoot! A digital game resource for learning. Journal of Instructional Technology and Distance Learning, v. 12, n. 4, p. 49-52, 2015.

GROSSI, Márcia Gorett Ribeiro; FERNANDES, Letícia Carvalho Belchior Emerick. Educação e tecnologia: o telefone celular como recurso de aprendizagem. **EccoS Revista Científica**, n. 35, p. 47-65, 2014.

KAHOOT. Disponível em: http:/www.kahoot.it. Acesso em 02 mar. 2019.

KAPP, K. M. The Gamification of Learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. San Francisco: Pfeiffer, 2012.

MACIEL, W. J.; PANE, N. M. P. K. **O Uso do Google Drive como Ferramenta Pedagógica**, 2016. Disponível em: http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2016/2016_artigo_mat_unioeste_wandersonjosemaciel.pdf

MORAN, J. M., **Novas tecnologias e mediação pedagógica** / José Manuel Moran, Marcos T. Masetto, Marilda Aparecida Behrens – Campinas, 3ª ed., SP, Papirus, 2000.

NGANG, T. K.; YIE, C. S.; SHAHID, S. A. M. Quality teaching: relationship to soft skills acquisition. **Procedia - Social and Behavioral Sciences**, v. 191, p. 1934-1937, 2015. Disponível em:

https://www.researchgate.net/publication/282536112_Quality_Teaching_Relationship_to_Soft_Skills_Acquisition.

PRÁ, Raquel; FREITAS, Tainá Araújo; DE ARAUJO AMICO, Marcia Regina. Análise da ferramenta Kahoot como facilitadora do processo de ensino aprendizagem. **Redin-Revista Educacional Interdisciplinar**, v. 6, n. 1, 2017.

PORTO, C., OLIVEIRA, K.E., and CHAGAS, A., comp. **Whatsapp e educação**: entre mensagens, imagens e sons [online]. Salvador: Ilhéus: EDUFBA; EDITUS, p. 58, 2017. ISBN 978-85-232-2020-4.

https://doi.org/10.7476/9788523220204.

PEREIRA, Jocimario Alves; DA SILVA JUNIOR, Jairo Ferreira; DA SILVA, Everton Vieira. Instagram como Ferramenta de Aprendizagem Colaborativa Aplicada ao Ensino de Química. **Revista Debates em Ensino de Química**, v. 5, n. 1, p. 119-131, 2019.

SANTOS, Geovane Barbosa dos Santos; et al. As potencialidades do aplicativo Mentimeter para a construção de processos de ensino e aprendizagem interativos. In: LUNARDI, Larissa; RAKOSKI, Maria Cristina; FORIGO, Franciele Meinerz (orgs). Ferramentas digitais para o ensino de Ciências da Natureza, 174p., 2021. Disponível em: < encurtador.com.br/alvN1>. Acesso em: 14 jun. 2021.

SILVA, P. G.; LIMA, D. S. **Padlet como ambiente virtual de aprendizagem na formação de profissionais da educação**, 2018. Disponível em: https://seer.ufrgs.br/renote/article/view/86051/49407.

SILVEIRA, Maurício de Souza; COGO, Ana Luísa Peterson. Contribuições das tecnologias educacionais digitais no ensino de habilidades de enfermagem: revisão integrativa. Revista Gaúcha de Enfermagem, v.38, 2017. Disponível em: . Acesso em: 22 maio 2021.

TORRES, Patrícia Lupion; IRALA, Esrom Adriano Freitas. Aprendizagem colaborativa: teoria e prática. **Complexidade: redes e conexões na produção do conhecimento. Curitiba: Senar**, p. 61-93, 2014.