

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO PAULO
CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM DESIGN EDUCACIONAL**

Trabalho de Conclusão de Curso:
**Educador Digital - Competências, transição e
implantação de um novo perfil profissional**

Sidney Felipe Moraes
Orientador: Prof. Dra. Gisele Grinevicius Garbe

São Paulo – 2021

Moraes, Sidney Felipe

Educador Digital - Competências, transição e implantação de um novo perfil profissional. / Sidney Felipe Moraes. – São Paulo, 2021.

51f. il.:

Orientador: Professora Dra. Gisele Grinevicius Garbe.

TCC (Curso de Graduação em Design Educacional)
Universidade Federal de São Paulo - Unifesp.

1. Educador Digital 2. Covid19 3. Educação Digital 4.
Empreendedorismo digital.

**Educador Digital - Competências, transição e
implantação de um novo perfil profissional**

NOTA AO LEITOR

Este é um Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à UNIFESP – Universidade Federal de São Paulo no quinto semestre do Curso Superior de Tecnologia em Design Educacional no mês de junho de 2021. Teve como orientadora a professora Doutora Gisele Garbe.

O tema exposto neste trabalho, na verdade é um processo real de transição de carreira na qual estou em processo. Trabalho há mais de 10 anos na área de Tecnologia da Informação e agora estou em mudança para área de empreendedorismo educacional e educação digital. Assim, optei por elaborar um trabalho real onde fosse possível aplicar de fato todas as pesquisas, prototipagens e aprendizados no processo que estou. Me deparei com diversos problemas, dúvidas, inseguranças, incertezas e isso serviu como combustível para as sugestões de mapeamentos, ideias e possíveis intervenções para a formação e a implantação sadia de uma nova postura profissional: o educador digital.

MORAES, Sidney Felipe. Educador Digital - Competências, transição e implantação de um novo perfil profissional. Trabalho de Conclusão de Curso (Curso Superior de Tecnologia em Design Educacional) – Universidade Federal de São Paulo, 2021.

RESUMO

Este trabalho inicia com a pesquisa das abordagens de educação de adultos, empreendedorismo e identidade digital, educação digital, novos formatos de ensino e aprendizagens pós pandemia e inovação na carreira educacional. Após isso, é realizada uma pesquisa, coleta e tabulação de dados com profissionais na área educacional e assim é apresentado um projeto de trilha de formação e aprendizagem para os profissionais que assim como eu estão em processo de transição de carreira ou estão iniciando no mundo de educação digital e/ou empreendedorismo educacional digital. Por fim, são apresentadas propostas de continuidade e de novos estudos para inovação do trabalho e da área.

Palavras-Chave: Covid19, educação digital, identidade digital, empreendedorismo digital, educador digital, educação.

ABSTRACT

This work begins with researching approaches to adult education, entrepreneurship and digital identity, digital education, new post-pandemic teaching and learning formats and innovation in educational careers. After that, a survey, data collection and tabulation is carried out with professionals in the educational area and thus a training and learning path project is presented for professionals who, like me, are in the process of career transition or are starting in the world of digital education and/or digital educational entrepreneurship. Finally, proposals for continuity and new studies for innovation in work and in the area are presented.

Keywords: Covid19, digital education, digital identity, digital entrepreneurship, digital educator, education.

ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA 1 - Mapa da Empatia.....	18
FIGURA 2 – Questionário Educador Digital	19
FIGURA 3 – Quais as maiores dificuldades encontradas em relação ao lecionar e a aprendizagem em tempos de pandemia?.....	20
FIGURA 4 – Quais competências um educador digital necessita?.....	21
FIGURA 5 – O que falta você conhecer, aprender e se especializar para se tornar um educador digital?.....	21
FIGURA 6 – O que o aluno cobra em relação as aulas online?.....	22
FIGURA 7 – CANVAS	25
FIGURA 8 – Cronograma de Atividades.....	27
FIGURA 9 – Plano de Orçamento.....	27
FIGURA 10 – Mapa de risco	28
FIGURA 11 – Tela Inicial do Protótipo.....	30
FIGURA 12 - Ideia.....	30
FIGURA 13 – Planejamento.....	31
FIGURA 14 – Drive Planejamento.....	31
FIGURA 15 - Drive Planejamento II.....	32
FIGURA 16 - Identidade.....	32
FIGURA 17 – Identidade II.....	33
FIGURA 18 – Método.....	34
FIGURA 19 – Método II.....	34
FIGURA 20 – Drive Método.....	35

FIGURA 21 - Produto	35
FIGURA 22 – Produto II.....	36
FIGURA 23 – Drive Produto.....	36
FIGURA 24 – Gestão.....	37
FIGURA 25 – Drive Gestão.....	37
FIGURA 26 – Trello Gestão.....	38
FIGURA 27 – Classificação Trello Gestão.....	39
FIGURA 28 – Inovação..... Trello Gestão.....	40
FIGURA 29 - Marketing.....	41
FIGURA 30 – Marketing II.....	41
FIGURA 31 – Drive Marketing.....	42
FIGURA 32 – Canal Youtube.....	42
FIGURA 33 – Página Instagram.....	43
FIGURA 34 - .Inovação.....	44
FIGURA 35 – Mapa de Inovação.....	44
FIGURA 36 – Mapa de Inovação Interativo.....	45

Sumário

1. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA E PEDAGÓGICA	6
1.1. Educação Pós Pandemia Covid19.....	10
1.2. Educação e Educador Digital.....	10
1.3. Educador Empreendedor.....	12
1.4. Andragogia e Trilha de Aprendizagem.....	13
2. MOTIVAÇÃO E OBJETIVOS	16
2.1. Objetivo geral.....	16
2.2. Objetivos específicos	16
3. ANÁLISE CONTEXTUAL	17
3.1. Público-alvo.....	17
3.2. Mapa de empatia	18
3.3. Dados coletados (questionário, co-design).....	19
4. GESTÃO DO PROJETO	25
4.1. Canvas	25
4.2. Equipe de desenvolvimento.....	28
4.3. Cronograma de desenvolvimento	28
4.4. Orçamento	28
4.5. Mapa de risco.....	29
4.6. Lições aprendidas – Conclusões	30

5. CARACTERÍSTICAS DO GUIA DESENVOLVIDO	30
5.1. Ideia	31
5.2. Marca	33
5.3. Método	34
5.4. Produto	36
5.5. Gestão	38
5.6. Marketing.....	42
5.7. Inovação	45
5.8. Consideração Finais	47
6. ESPECULANDO FUTUROS	48
7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	50

Agradeço imensamente a professora Gisele pela compreensão e incentivo.

1. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA E PEDAGÓGICA

1.1. Educação Pós Pandemia Covid19

O presente projeto visa a discorrer acerca da realidade do professor na pandemia, que exigiu mudanças de postura, conhecimento e competências. A pandemia que se instaurou em 2020 em decorrência do novo coronavírus causador da COVID-19, conforme classifica a OMS (Organização Mundial de Saúde), fez com que os indivíduos precisassem adotar uma série de medidas de prevenção e segurança, como o isolamento social, que refletiram em vários setores da sociedade, inclusive na educação e no processo de aprendizagem. Assim, as práticas pedagógicas antes presenciais precisaram ser remodeladas em meio a nova realidade advinda com o isolamento social, para o ensino remoto, fazendo com que os professores assumissem novas atribuições e competências, não obstante, assumissem um novo papel como educadores digitais (SOUZA et al, 2020).

Desse modo, a nova realidade obrigou tão rapidamente que os professores se tornassem mais inovadores, criativos e aprendessem a lidar com os desafios de utilizar novas ferramentas tecnológicas e um modo de se comunicar que não estavam acostumados. Nesse sentido, os recursos e ferramentas tecnológicas se colocaram como mais uma competência que os professores precisaram desenvolver para que ocorresse o modelo de aprendizagem remoto. Além disso, emergem novas metodologias, abordagens pedagógicas e estratégias de aprendizagem que se adaptam a este cenário.

1.2. Educação e Educador Digital

Portanto, com a pandemia ficou evidente os diversos desafios e a transformação na identidade do professor atual, além das novas competências em abordagens pedagógicas, metodológicas e tecnológicas para atender a nova realidade e o novo perfil do estudante e do educador digital. Todavia, essa nova identidade se esbarra com as deficiências estruturais na formação e aperfeiçoamento de professores, conforme discorre Gal et al, (2020):

“Infelizmente a formação de professores, de um modo geral, ainda não os prepara devidamente para um ensino no contexto digital e reflexivo. Por outro lado, há profissionais veteranos que apresentam resistência, seja porque já se estabeleceram na profissão, ou também por não terem recebido esse tipo de formação e, por isso, necessitarem de um processo de aperfeiçoamento de sua prática.” (GAL et al, 2020)

Assim, essa nova identidade contribui para que as tecnologias possibilitem novas formas de aprender e novas maneiras de garantir a aprendizagem, buscando que a prática pedagógica se aproxime das necessidades dos alunos. Visto que “o exercício da docência não se reduz à aplicação de modelos previamente estabelecidos, ao contrário, é construído por meio da prática dos professores, as quais estão histórica, política, cultural, tecnológica, científica, econômica e educacionalmente situadas” (ARAÚJO, 2015).

Dessa forma, no cenário em que vivemos, surge um novo formato de professor, que antes de tudo, é um indivíduo preparado e atualizado acerca do que ocorre no mundo. Recorre aos meios de informações disponíveis para poder argumentar diante de assuntos polêmicos, visto que alguns alunos, por já estarem mais acostumados com esses recursos, possuem essa habilidade de busca e habilidade de informação digital, pois já pertencem a uma geração que não vislumbra o mundo sem esses tais meios de informação (GAL et al, 2020).

Este novo perfil, que chamamos de educador digital, além de conhecer das ferramentas tecnológicas e de autoria, conhece sobre abordagens pedagógicas adaptativas, metodologias ativas, estratégias de aprendizagem e engajamento, inovação digital e aprendizagem criativa, significativa, etc., não sendo apenas um executor de ferramentas digitais devido ao ensino remoto emergencial. Mas sim um autor crítico de tais ferramentas alinhado com os processos atuais de aprendizagem.

Outro ponto de destaque é que na ausência de uma orientação específica sobre o uso dessas ferramentas tecnológicas, correremos o risco de termos alunos que se tornarão grandes adultos alienados, usuários virtuais sem atitudes éticas. Porém, se pensarmos de maneira diferente, estes recursos poderiam ser usados como meio de propagação do ensino e de conhecimentos. Desse modo,

o educador digital precisa iniciar o aluno para que obtenha uma visão crítica, constituindo como tarefa do educador utilizar e apresentar esses meios da maneira mais didática possível, pois, muitas vezes, a falta de informação leva o aluno a permanecer à margem do senso comum e manipulável (GAL et al, 2020).

Porém, é preciso levar em consideração os desafios que permeiam a atuação do educador digital, conforme discorre Souza et al (2020):

“Ser professor não é ter receitas prontas ou varinhas de condão para a solução de todos os problemas, mas atuar com ações transformadoras, com certeza é um princípio nobre. Por isso, ao se pensar em práticas de aprendizagem à distância é preciso que se entenda o contexto em que os educandos estão inseridos e antes de tudo, promover atividades que contemplem a realidade desses sujeitos” (SOUZA et al, 2020, p.1332).

Visto isso, o ensino remoto, no cenário em que vivemos se constitui como medida paliativa e não contempla todas as experiências que a sala de aula promove. Ações pedagógicas, embasadas no acesso remoto, exigem reflexões cotidianas, porque as atividades remotas representam uma solução de emergência e apresentam limitações, principalmente, quando se trata dos recursos metodológicos e didático-pedagógicos.

1.3. Educador Empreendedor

Ademais, com tais mudanças provocadas pela pandemia, conforme discorrido anteriormente, fez com que os professores refletissem sobre a necessidade da transição para que um novo perfil de professor fosse criado: o educador digital empreendedor. Primeiramente, conforme Guimarães et al (2016):

“Para que a compreensão sobre a “invasão” do empreendedorismo no espaço escolar não seja distorcida pelos operadores pedagógicos, é indispensável que se promova o esboço do que realmente significa empreendedorismo, uma vez que, provavelmente por falta de conhecimento dedicado ao tema, muitos entendem que esta temática está afeita ao espaço empresarial e, portanto, circunscrita à dimensão dominada pelo espectro capitalista, o qual é vigorosamente repellido por muitos educadores, em razão das implicações e imposições que o modelo determina nas ações – ditas autônomas – das instâncias educacionais. Sinteticamente, empreender é um ato intencional

e, como tal, é determinante da vontade precedente que o professor denota ao ser impelido a executar alguma ação inovadora, transformadora, pioneira em sua prática cotidiana, com uma direção estabelecida.” (GUIMARÃES et al, 2016)

Empreender no ambiente acadêmico encontra inúmeras barreiras, assim como no lado econômico, porém concede ao professor o papel de propulsar à descoberta de novos percursos cognitivos, revendo os acordos tácitos empregados com seus alunos, conforme discorre Guimarães et al (2016):

“O ambiente universitário deve estar envolvido por uma atmosfera completamente estimulante, regida pelo espírito empreendedor e consignada não pela simplicidade do processo ensino-aprendizagem, mas por um padrão elevado de construção e desvelamento do conhecimento, esmerado em um modelo de ação que contempla a reflexão, a criatividade, a inovação e, essencialmente, a execução, através da prática a ser cristalizada na socialização da produção epistemológica.” (GUIMARÃES et al, 2016)

Portanto, o empreendedorismo educacional tornou-se um processo metodológico e ontológico que permite um rol de práticas pedagógicas ao professor, institui novas visões, novas ligações e razões para a relação que o professor mantém com os seus alunos (GUIMARÃES et al, 2016).

1.4. Andragogia e Trilha de Aprendizagem

Portanto, para este processo de reaprendizado e migração citado nos parágrafos anteriores, se faz necessário o conhecimento e a criação de diversos novos comportamentos e atitudes: o letramento digital, identificação e mapeamento de persona alvo, identidade visual educacional, estratégias de marketing digital e engajamento, criação de conteúdos digitais e aprendizagem de recursos tecnológicos, além da imagem educacional digital, do formato e técnica empreendedora e inovadora de atuação como educador e mediador digital (que será o protótipo apresentado nas próximas etapas do projeto em questão), além disso, para o novo educador digital assimilar e estar motivado para esta mudança de perspectiva e o protótipo apresentado ter uma boa recepção e engajamento, se faz necessário a construção do mesmo baseado no conhecimento da andragogia (educação de adultos).

O Educador que está em processo de transição para a educação digital depara-se com barreiras culturais, sociais, psicológicas e comportamentais onde se faz necessário uma ruptura de padrões anteriores para a elaboração de um novo formato de educação e mediação digital. É necessário entender que o Educador em questão é constituído por sua bagagem cultural, social, experiência de vida, “vícios e manias” profissionais e pode ter certa resistência em aceitar tal proposta. Para isso, o guia contará com o embasamento da Andragogia, onde o próprio Educador será o agente principal no processo de aprendizagem, compartilhando suas experiências e motivações. Conforme cita (COELHO, DUTRA, MARIELI, 2016, PG 4):

A Andragogia pode ser vislumbrada como uma contradição do modelo pedagógico, centrando-se numa etapa de vida na qual os interesses e as motivações são diferentes, forçando assim uma mudança no papel do professor que sai da posição de agente detentor do conhecimento e organizador da informação e passa a decidir sobre os diversos aspectos do ensino, planejamento, conteúdo, avaliação e metodologia.

Como complemento, BELLAN (2005, PG. 55) esclarece que [...] “quando o professor decide articular seus papéis de aprendizagem pela ótica da andragogia, sua postura precisa ser revista e transformada num agente facilitador com visão das diferentes formas de aprendizagem” [...].

Assim, iremos desenvolver o guia para o novo Educador digital através do conceito de Andragogia utilizando os cinco princípios andragógicos sugeridas por KRAJN (1993):

1. Identificação das necessidades educativas: O andragogo tem que identificar as verdadeiras necessidades educativas dos adultos. Estabelecem-se metas e objetivos com a finalidade de satisfazer as necessidades individuais e sociais do sujeito;
2. Planificação do programa: A eficácia da educação de adultos depende, quando a iniciação da formação, se tenha em conta a experiência prévia e o nível educativo dos alunos. O programa deve estar aberto a mudanças que poderão surgir quando se revelam novas necessidades educativas;
3. Planificação dos métodos: Devem estar adequados aos hábitos e às técnicas dos adultos;

4. Aplicação do programa: Essencialmente o trabalho em grupo, porém o estudo independente também permite aos indivíduos uma maior responsabilidade pela sua própria aprendizagem;

5. Avaliação dos resultados e rediagnostico da aprendizagem: Tendo em conta que a educação de adultos se afirma como uma espiral de ciclos andragógicos, orientados para um objetivo educativo definitivo que, na realidade, nunca se consegue alcançar, uma vez que se centra no «pleno desenvolvimento do ser humano», torna-se difícil a sua avaliação. Os métodos atuais de avaliação são insuficientes para avaliar mudanças quer na personalidade, nas atitudes e até mesmo nos valores produzidos pela educação dos indivíduos. (in Osorio, 2003).

Iremos também unir o conceito de Heutagogia (estudo da autoaprendizagem) no protótipo a fim de incentivar o comportamento intraempreendedor do educador que implantará o recurso, onde ele possa alterar o proposto, utilizando da criatividade e aprendizagem constante para sempre inovar em sua nova carreira de educador digital. A Heutagogia, conforme cita a Almeida (2003, p. 105) é:

O conceito de heutagogia (heuta – auto, próprio – e agogus – guiar) surge com o estudo da autoaprendizagem na perspectiva do conhecimento compartilhado. Trata-se de um conceito que expande a concepção de andragogia ao reconhecer as experiências cotidianas como fonte de saber e incorpora a autodireção da aprendizagem com foco nas experiências.

Almeida (2003) ainda afirma que a Heutagogia envolve o estudo da autoaprendizagem; valoriza as experiências cotidianas como fonte de saber e incorpora a aprendizagem autodirigida, com foco nas experiências; tenta explicar 103 esses fenômenos, na perspectiva do conhecimento compartilhado, que podem ocorrer no ensino a distância. Esse conceito surge em um momento em que as informações disponíveis necessitam ser tratadas e selecionadas, e assim transformadas em conhecimento. Basicamente, a Heutagogia contempla o fato de o aluno administrar sua própria aprendizagem, com flexibilidade, delimitando as formas e os modelos comportamentais que facilitam sua busca pelo conhecimento

2. MOTIVAÇÃO E OBJETIVOS

A motivação inicial que emerge como a pergunta de pesquisa é: “ Como podemos realizar uma curadoria de conteúdo, métodos e ferramentas através de uma trilha de aprendizagem para a formação de um novo perfil de educador digital, mediante aos fatos atuais que impactaram a educação, não apenas subsidiando ferramentas e técnicas, mas sim mudando o formato de gerar aprendizagem e incentivar a mudança em seu perfil profissional e na forma de encarar a educação atual e seus desafios, incentivando o empreendedorismo e a auto aprendizagem?

Após pesquisas, cursos e informações sem conexões, é notável que informações e instruções sem contextualização e um bom design educacional não garante o sucesso no processo de ensino / aprendizagem. Na minha trajetória no processo de migração para a área de educação digital, me senti extremamente perdido e confuso em qual caminho seguir, como seguir, quais técnicas e ferramentas utilizar, pois as informações existem, mas não há ligação entre elas. Baseado nesta minha inquietação na procura de um guia ou uma trilha de formação para empreendedorismo na educação digital, resolvi empreender antes mesmo de começar. E minha experiência se tornou a grande motivadora para a realização deste trabalho.

2.1. Objetivo geral

Elaborar um guia para a execução e implantação do perfil ‘educador digital empreendedor’ por meio de trilha de aprendizagem organizada sob a perspectiva do design educacional para o público adulto baseada em processos, problemas e projetos e na qual serão apresentados temas, etapas e tarefas a serem implantadas.

2.2. Objetivos específicos

1. Realizar o mapeamento através de pesquisa e tabulação das necessidades com o público alvo, interpretação dos resultados, definição do objetivo de aprendizagem, definição das estratégias de aprendizagem,

pesquisa e curadoria de conteúdo, planejamento do guia através do design educacional do conteúdo baseado nas necessidades mapeadas.

2. Planejamento do objeto de aprendizagem através da construção dos temas específicos e criação do roteiro do objeto de aprendizagem, realizar a constituição dos processos andragógicos e metodologias ativas ao objeto educacional, definir estratégia de organização sistematização do guia - a estrutura da trilha, design, processo de comunicação, abordagem pedagógica.
3. Elaborar recursos digitais, construção efetiva do guia, pesquisa da ferramenta e método de apresentação. Desenvolvimento do guia em si.

Para realizar tais objetivos, utilizarei como método de desenvolvimento, curadoria e pesquisa de conteúdo, pesquisa e questionários para tabulação e análise de dados, prototipação, análise de persona e público alvo.

3. ANÁLISE CONTEXTUAL

O contexto estudado nos faz perceber sobre um cenário que está em rápida mudança e exige do educador uma postura auto observadora e auto motivadora para um cenário de transição após a realidade que estamos frente a pandemia COVID19. Um ensino emergencial e remoto acaba por entregar apenas resultados emergenciais, onde o objetivo de aprendizagem, o engajamento e a inovação não é o objetivo final, além de saturar o educador que sem conhecimento, métodos e ferramentas, apenas entrega o necessário. O cenário apresenta uma necessidade real aos educadores referente a inovação, empreendedorismo e conhecimento efetivo sobre tecnologia e educação digital. Somente assim uma estrutura sólida de perfil profissional é construída para atender as demandas de um mundo totalmente digital pós pandemia.

3.1. Público-alvo

O Público alvo é o professor ou futuro professor de modo geral (que leciona matérias de ensino básico, profissionalizante ou até ensino universitário)

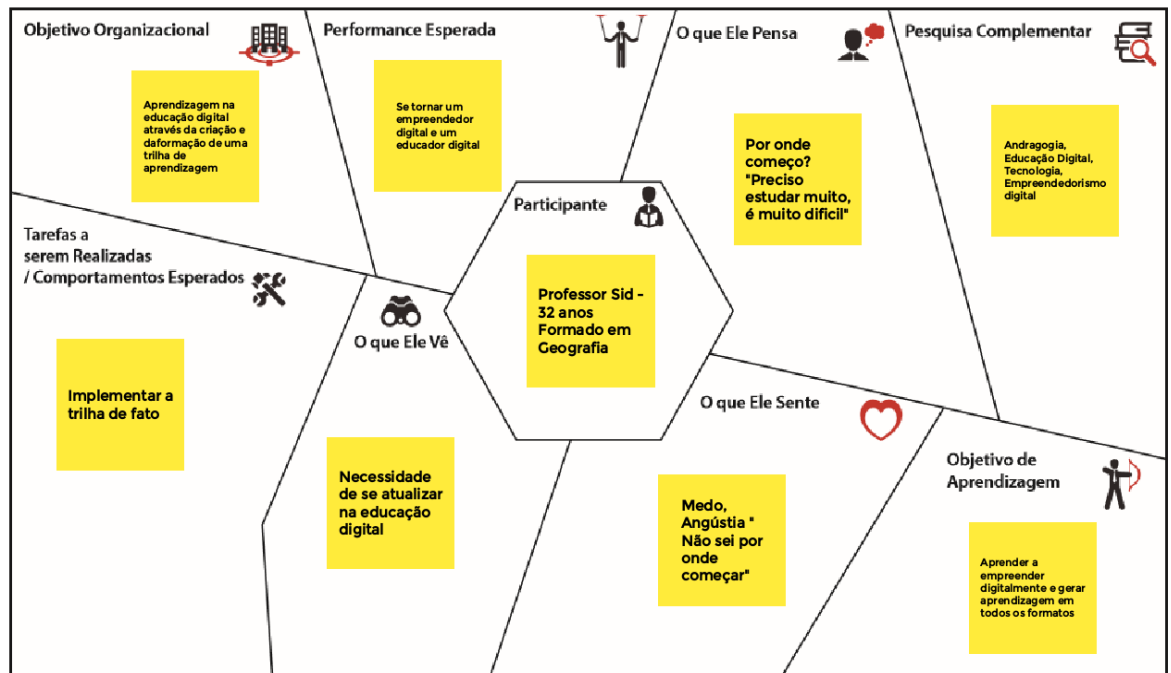
e que queira iniciar ou migrar suas aulas e serviços para o formato digital ou que já atua no formato digital mas atua de forma emergencial, apenas no formato remoto e não tem ainda uma identidade digital, um processo de geração de conteúdo estruturado e não fornece serviços digitais além de não conseguir ter uma identidade digital dos seus serviços, além da divulgação e captação de alunos.

3.2. Mapa de empatia

Através do mapa de empatia podemos refletir sobre o possível perfil do nosso público alvo: “ *Sid, 32 anos, licenciado em Geografia*” é uma possível persona que podemos analisar e captar informações.

Este perfil anseia e sabe da necessidade de ser um educador digital mas acredita que é muito desafiador iniciar sua carreira digital, que necessita de muito estudo e preparação, sente medo e angústia pois não sabe por onde começar e acaba não iniciando pois se sente perdido sobre “como fazer”, pois, até o momento só focou sua atenção e estudos nos temas de sua formação acadêmica e só lecionou no formato presencial.

Figura 1 – Mapa de empatia



Fonte: [Jamboard](#).

A metodologia que será utilizada para atender as necessidades destas personas será a escuta através das respostas vindas do questionário encaminhado ao público-alvo que apontará caminhos a serem percorridos no desenvolvimento deste projeto.

3.3. Dados coletados (questionário, co-design)

Foi realizada pesquisa entre os dias 01 e 05/05, através do Google Formulários para coleta de dados e mapeamento das dificuldades e necessidades de formação e aprendizagem dos professores para o formato digital. O questionário foi enviado para grupos específicos de professores e profissionais de educação em redes sociais e *whatsapp*. O questionário obteve 16 respostas ao total.

FIGURA 2 - Questionário Educador Digital.

The image shows a Google Forms interface for a questionnaire titled "Pesquisa 'Educador Digital'". The subtitle is "Pesquisa para projeto de conclusão de curso TEDE- Tecnologia em Design Educacional". The form includes a text input field for "Nome (Opcional)" with a placeholder "Digite seu nome completo" and a "Short answer text" label. Below this is a section for "Sexo" with a red asterisk, containing two radio button options: "Masculino" and "Feminino". A "Cargo" label is positioned above the options. On the right side of the form, there is a vertical toolbar with icons for adding questions, saving, sharing, and other form management tools.

Fonte: <https://forms.gle/ahKRAdbHUPfSqi3d6>

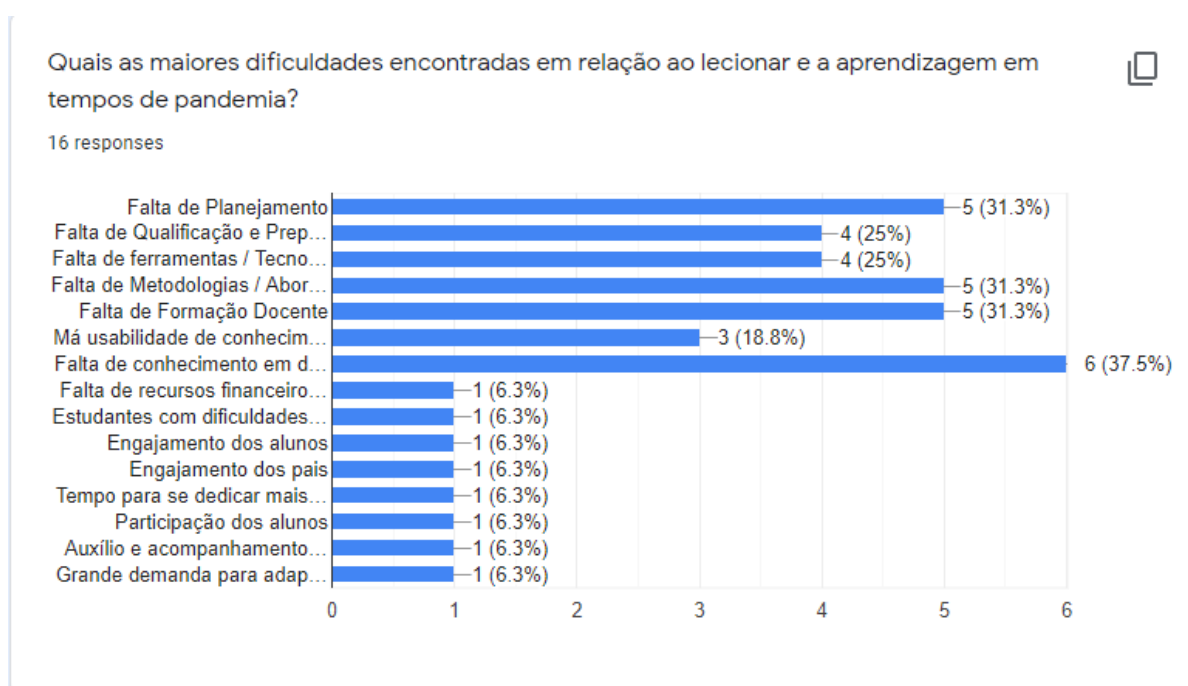
No Questionário, as perguntas foram:

Nome (Opcional)
Sexo
Idade
Estado
Cargo
Tipo de Instituição
Matéria que leciona
Quais as maiores dificuldades encontradas em relação ao lecionar e a aprendizagem em tempos de pandemia?
Quais competências um educador digital necessita?
O que falta você conhecer, aprender e se especializar para se tornar um educador digital?
O que o aluno cobra em relação as aulas online?
O que mudou na sua vida com este novo formato educacional atual pós Pandemia?

As análises das respostas foram tabuladas no Excel e concluídos os seguintes dados:

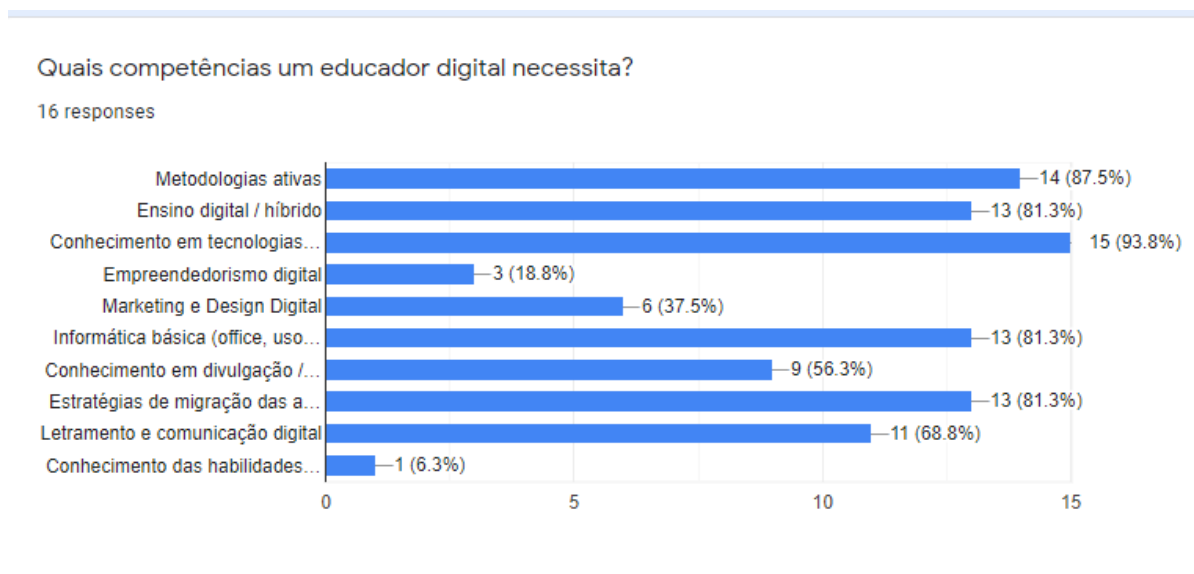
1. 68% mulheres responderam, idade média de 42 anos, 50% professores de ensino médio / técnico e 25% fundamental I. 56% de instituição pública, as matérias que lecionam são matérias de ciclo básico como Português, Matemática, Geografia, Química, mas 2 respostas lecionam Informática.
2. Sobre as maiores dificuldades encontradas, nota-se a falta de conhecimento em divulgação / engajamento nas aulas, falta de metodologias e formação docente e falta de planejamento.

FIGURA 3 – Quais as maiores dificuldades encontradas em relação ao lecionar e a aprendizagem em tempos de pandemia?



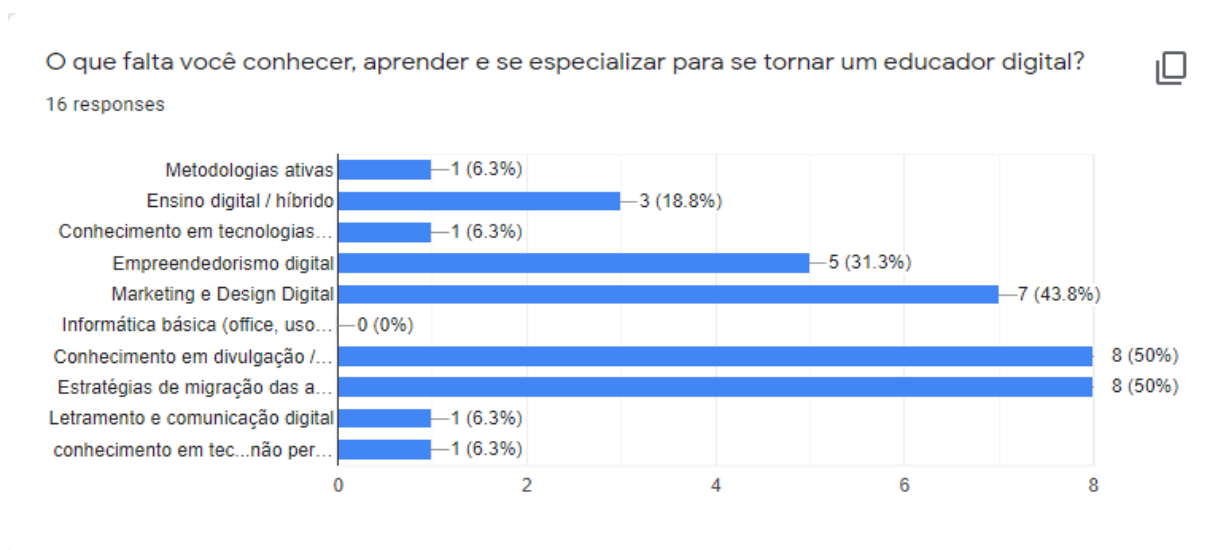
Fonte: Elaboração própria

Sobre as competências desejadas nota-se a necessidade de metodologias e tecnologias para o ensino digital e conhecimentos básicos em informática.

FIGURA 4 – Quais competências um educador digital necessita?

Fonte: Elaboração própria

Sobre a auto percepção, nota-se o desconhecimento em design, marketing, divulgação e empreendedorismo digital, além do processo de migração para esta nova realidade.

FIGURA 5 – O que falta você conhecer, aprender e se especializar para se tornar um educador digital?

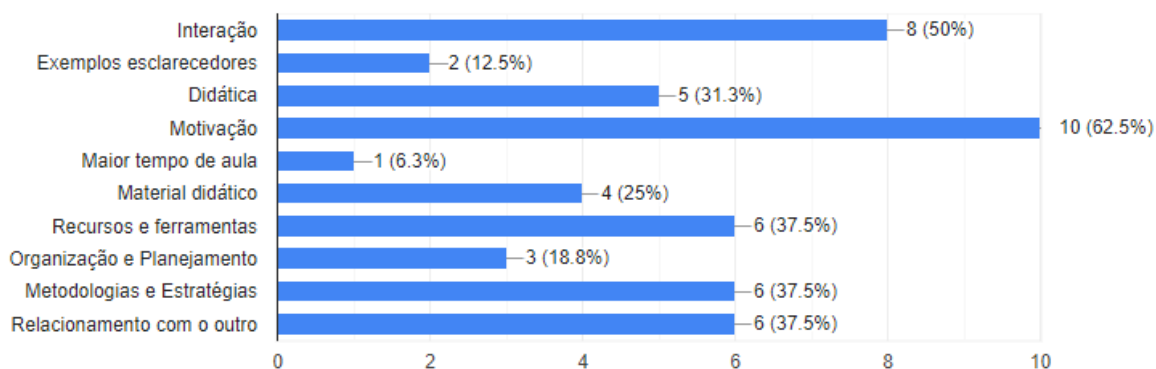
Fonte: Elaboração própria

Sobre a necessidade do aluno, o professor aponta a falta de interação, motivação. Metodologia e ferramentas, no qual pode ser explicado pelas respostas anteriores.

FIGURA 6 – O que o aluno cobra em relação as aulas online?

O que o aluno cobra em relação as aulas online?

16 respostas



Fonte: Elaboração própria

A pergunta aberta demonstra reflexões e observações interessantes sobre a falta de planejamento, de conhecimento e técnica e a falta de formação do professor:

O que mudou na sua vida com este novo formato educacional atual pós Pandemia?

- *Estou trabalhando dobrado, sem alcance do objetivo, a Aprendizagem dos alunos*
- *Maior uso de recursos digitais nas aulas com diversidade de metodologias com a gravação das videoaulas e a disponibilidade do material on line foi possível verificar a necessidade de organizar melhor a sala de aula virtual no moodle de maneira que ela fique intuitiva e que a sala de aula não dê trabalho extra para o estudante encontrar recursos, cronograma e atividades.*

- *Estou dedicando muito mais tempo ao preparo das aulas e me sinto mais cansada.*
- *Tive q me adaptar a ser um professor tutor, que envia e cobra lições,já que a plataforma da secretaria de educação estadual contratou professores para ministrar aulas online e mesmo no horário das aulas,existe pouca adesão dos alunos. No presencial com poucos alunos foi muito bom,pq estavam engajados e o aprendizado bem mais efetivo que qdo a sala está lotada.*
- *O surgimento de desafios pessoais e profissionais muito mais complexos, que exigem mais atenção, organização e planejamento e a capacidade de inovar, na didática, nos materiais e nas relações professor-aluno.*
- *Estou trabalhando muito mais pela falta de engajamento da família.*
- *Muita coisa, ainda não sei se estou no meu quarto, ou se estou no escritório, muito material para ser colocado nas aulas, preparação, gravação, atender alunos, enfim estamos sobrecarregados e o trabalho não aparece, sensação de muitas perdas de estudantes, se nós estamos nos adaptando, eles também estão.*
- *Precisamos nos reinventar todo dia*
- *As horas de dedicação ao trabalho, aumentaram de forma considerável. Falta incentivo da instituição.*
- *Preciso de mais tempo para planejamentos*
- *Metodologia*
- *Multiplicou o trabalho burocrático e a participação dos alunos reduziu muito.*
- *Tudo mudou! A forma como eu organizava minhas aulas, o planejamento. A forma de ouvir os alunos pois eles têm necessidades diferentes do ensino presencial. Outra mudança interessante é que dificilmente eu consigo me desligar do trabalho. Antes eu conseguia passar vários dias sem trazer trabalho pra casa, agora eu tenho uma rotina constante de atividades do trabalho.*
- *Alta demanda de trabalho.*

4. GESTÃO DO PROJETO

4.1. Canvas

FIGURA 7 - CANVAS

TCC – TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO		CANVAS	Aluno: Sidney Moraes	Date: Junho/2021	Version: 1
Justificativa (Como?) Através de uma Trilha de formação baseado em pilares para a formação do educador digital, através de temas que juntos, auxiliará a criação de um novo perfil de profissional educacional. Conteúdos de planejamento, marca, identidade, produtos, gestão, inovação, tecnologias serão abordados em caráter prático e dinâmico.	Abordagem pedagógica Interacionista, Construtivista e em rede: Aluno no centro da aprendizagem, interação, auto regulação, Andragogia como abordagem. Experiências e motivações prévias do aluno. Abordagens e metodologias ativas baeados em projetos, problemas e processos.	Tema/Proposta inicial (O que?) Educador Digital - Competências, transição e implantação de um novo perfil profissional Elaboração de uma trilha de formação e aprendizagem na construção ou migração de um novo perfil de educador digital	Público-Alvo/Persona (Para quem) O Público alvo é o professor ou futuro professor de modo geral (que lecione matérias de ensino básico, profissionalizante ou até ensino universitário) e que queira iniciar ou migrar suas aulas e serviços para o formato digital ou que já atua no formato digital mas atua de forma emergencial, apenas no formato remoto e não tem ainda uma identidade digital, um processo de geração de conteúdo estruturado e não fornece serviços digitais além de não conseguir ter uma estrutura sólida de marca, serviços, tecnologias divulgação e captação de alunos.	Curadoria/Referências Educação Digital Empreendedorismo Digital Marketing Digital Inovação em Educação Educador Digital Andragogia Identidade Digital	
	Recursos e ferramentas necessários para produção Internet banda larga, notebook, softwares de armazenamento de dados, softwares de design gráfico, câmera ou filmadora para gravação de vídeos, equipamentos de gravação, acesso a redes sociais e pagamentos digitais.		Estratégias de ensino Através de um modelo de formação baseado na Andragogia, trilha de aprendizagem passo a passo que se tornará um guia para a execução do projeto		
Metas (Quanto?)		Entregável/Protótipo			

Como objetivo devo desenvolver até o final deste semestre, um protótipo e um relatório individual do TCC.

Um guia chamado “ Guia do Educador Digital” e um controle de gestão de tarefas do educador digital.

Fonte: Elaboração própria.

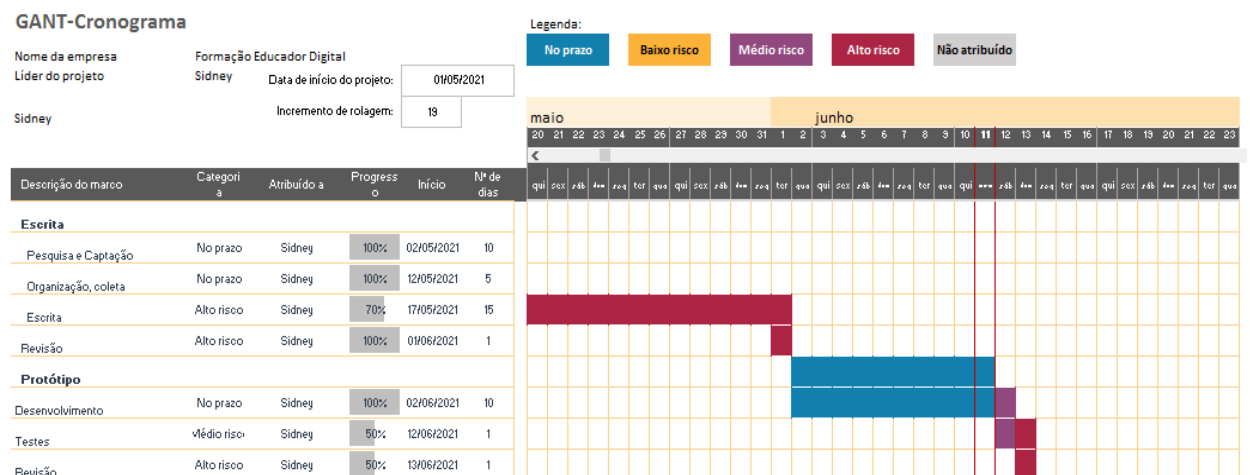
4.2. Equipe de desenvolvimento

Eu serei o único integrante da equipe e acumularei as seguintes funções:

- Designer educacional
- Professor conteudista
- Profissional de criação e edição de conteúdo
- Gestor do projeto
- Tecnologia

4.3. Cronograma de desenvolvimento

FIGURA 8 – Cronograma de desenvolvimento



Fonte: Elaboração própria.

4.4. Orçamento

FIGURA 9 – Plano de Orçamento

Plano Orçamento

Item	Custo	Centro Custo	Mensal?
Notebook 8GB 250HD I5Processador	3560	Infra estrutura	Não
Internet Banda Larga200Mb	125	Infra estrutura	Sim
Equipamentos gravação vídeo	560	Produção	Não
Assinaturas Softwares	150	Produção	Sim
Material e Canpanhas de Divulgação Inicial	500	Marketing	Sim

Fonte: Elaboração própria.

4.5. Mapa de risco

FIGURA 10 – Mapa de risco

Cód	Risco	Consequência	Probabilidade	Impacto	NRI	Tratamento	Contingência
1	Má formulação do questionário e poucas respostas dos questionários	Má interpretação dos dados e visão generalista	4	3	12	Divulgar e ter mais tempo para a pesquisa	Abstrair as reflexões com a massa de dados que temos mas não tomar conclusões
3	Má elaboração da proposta de aprendizagem (trilha)	Possível retrabalho e baixo sucesso na proposta de aprendizagem	3	4	12	Mitigar e compartilhar- Etapas de revalidação do escopo e proposta, objetivos de aprendizagem e metodos	Equipe atuando em caráter de emergência 24/7 para reformulação
2	Custos iniciais elevados	Custos iniciais elevados para divulgação e ferramentas de uso	4	2	8	Aceitar e Mitigar Trabalhar com softwares livres e retorno dos investimentos	Investimento organico e software livre
5	Rápidas mudanças nos temas expostos	Mercado em constante atualização, trilha com rápida modificação	3	2	6	Aceitar Atualizar o conteúdo é sempre uma premissa	Entrega em caráter experimental ou em caráter de simulação, atualização semanal
4	Não engajamento do futuro educador digital	Não engajamento, aceitação	2	2	4	Mitigar e compartilhar- Etapas de revalidação do escopo e proposta, objetivos de aprendizagem e metodos	Realinhamento de escopo, brainstorm em caráter de emergência, realização de experimentos e pesquisa de campo

Fonte: Elaboração Própria.

4.6. Lições aprendidas – Conclusões

Foram inúmeras as lições aprendidas. Aprendi sobre a necessidade do planejamento, a necessidade de uma maior massa de dados para tomada de decisão e aprendi como um projeto baseado em uma necessidade / dor real ajuda muito o desenvolvimento e motivação na criação. Como pontos de atenção / melhoria, destaco a falta de tempo hábil, a falta de planejamento e motivação inicial, a falta de referencial teórico, a complexidade de criação do protótipo e a dificuldade na escrita. A lição é a necessidade de maior planejamento e maior dedicação a estruturação da ideia e não só em sua execução.

5. CARACTERÍSTICAS DO GUIA DESENVOLVIDO

O guia construído se baseia em uma proposta web utilizando a plataforma Genially, que é uma ferramenta online de autoria, gratuita para profissionais de educação e ou associados Google. Possui inúmeros recursos interativos e foi escolhido pela sua facilidade de uso, dinamismo, acesso gratuito através do e-mail institucional e pela facilidade de exportação e publicação.

Maiores informações sobre a ferramenta: <https://www.genial.ly/interactive-content-education>

Através da plataforma citada, foi criado uma apresentação interativa no formato de trilha de aprendizagem por etapas, onde cada etapa se relaciona com a próxima até ao final atingirmos o objetivo desejado. Cada etapa é composta por estratégias, abordagens e design educacional proposto conforme a Andragogia. O uso do lúdico, avatares, linguagem clara e direta, diversidade de mídias, exemplos reais, material complementar de pesquisa e referência, interação e reflexão com o aluno (o professor a ser formado) confirma tal abordagem. Além disso, diversos materiais de apoio, templates, propostas de exercícios e aplicação prática no projeto de carreira do aluno confirmam o uso de movimentos pedagógicos interacionistas e construtivistas.

FIGURA 11 - Tela Inicial do Protótipo



Fonte: <https://view.genial.ly/60be6623046e3e0d5672d98f/guide-guia-educador-digital>

A navegação é por tema, e estes são apresentados na ordem sugerida de utilização conforme as pesquisas, experiências e estudos de caso, formam uma teia de conhecimento para o próximo tema e prepara o aluno a sua formação de educador digital.

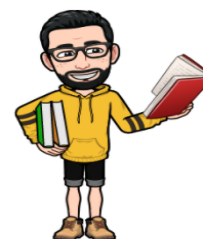
O Primeiro subtema é IDEIA.

5.1. Ideia

FIGURA 12 - Ideia

Planejamento é tudo

O primeiro passo para iniciar na jornada de educador digital é planejar. Que tipo de professor é você? Quais seus objetivos e sonhos com a educação? Quem são seus alunos? Quais seus desejos e necessidades? Veja ao lado algumas técnicas e ferramentas que podem te ajudar:



Vamos definir aqui os objetivos gerais e específicos da sua atuação, seu público e formatos de atuação

[+ info](#)

Fonte: Elaboração própria.

Neste subtema é abordado o planejamento. A concepção da sua ideia de Educador Digital, o universo da educação digital, o público alvo, seus objetivos de aprendizagem, definição de tema educacional, plano de ensino e aula e também a montagem de um plano de negócio salientando a importância de se pensar no seu serviço e o contexto digital.

FIGURA 13 - Planejamento



Fonte: Elaboração própria.

O link de materiais nos leva a uma pasta do drive com diversos materiais de apoio e templates para execução e preenchimento das etapas:

FIGURA 14 – Drive Planejamento

My Drive > Planejamento Educador Digital ▾ 👤		
Name ↓	Owner	Last modified
 Templates	me	Jun 7, 2021 me
 Exemplos	me	Jun 7, 2021 me
 Bonus e Dicas	me	Jun 7, 2021 me

Fonte: Elaboração Própria.
FIGURA 15 – drive planejamento II

My Drive > Planejamento Educador Digital > Templates ▾ 👤		
Name ↓	Owner	Last modified
 TEMPLATE PLANO DE AULA.docx 👤	me	Jun 7, 2021 me
 Template Mapa de Objetivos.pdf 👤	me	Jun 7, 2021 me
 Template - O AEIOU do Plano de Aula.docx 👤	me	Jun 7, 2021 me
 PLANO DE CURSO Template.docx 👤	me	Jun 7, 2021 me
 canvas_di_empatia.pdf 👤	me	Jun 7, 2021 me

Fonte: Google Drive.

5.2. Marca

Após a confecção dos propostos do subtema de planejamento, vamos falar da marca, ou seja, de sua identidade digital. Neste subtema apresento o conceito de identidade digital educacional, os 10 passos de criação de uma identidade visual digital, a construção do painel semântico e a elaboração dos primeiros entregáveis como a criação de sua identidade visual na ferramenta CANVA e a criação de seu portfólio pessoal na ferramenta GOOGLE SITES:

FIGURA 16 – Identidade

Identidade digital

Como você vai se apresentar no mundo digital? Terá um avatar, um slogan, cores e formatos pré definidos? Veja ao lado algumas técnicas e ferramentas que podem te ajudar:



Vamos definir aqui sua marca, projetar sua identidade e seu formato de apresentação como educador digital

[+ info](#)

Fonte: Elaboração própria.
FIGURA 17 – identidade II



Fonte: Elaboração própria

Os materiais de apoio e preenchimento, além dos exemplos já realizados são divulgados nesta etapa.

5.3. Método

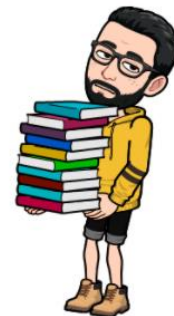
Nesta etapa, já com o planejamento elaborado (O QUE), a identidade criada (QUEM), agora é hora de preparar o COMO do educador digital: seu método de ensino. São apresentadas diversas dicas de metodologias ativas,

tipos de aprendizagens, formas e estratégias de ensino, além do framework **“Design aprendizagem ativa”** que propõe a criação de uma aula já digital, ativa e inovadora. Além disso, é abordado e alertado sobre quais abordagens, princípios e linhas pedagógicas o educador irá usar junto com as metodologias para garantir maior estrutura e eficácia em suas práticas.

FIGURA 18 - Método

Como ensinar na web?

No formato digital, é necessário inovar nos métodos e abordagens pedagógicas. Vamos aprender algumas metodologias que podem fazer a diferença para este formato.



Metodologias ativas são a chave para uma educação digital engajadora.

Aprendizagem maker, criativa, significativa, com humor são métodos inovadores de aprendizagem.

[+ info](#)

Fonte: Elaboração própria.

FIGURA 19 – Método II

O método de ensino é o "como" iremos transmitir nosso conhecimento. Na realidade digital, precisamos engajar, captar a atenção, inovar, encantar. Para isso, planejar o método é muito importante.

Para um educador digital, as metodologias ativas são necessárias. Aprendizagem baseado em projetos, problemas, sala de aula invertida, ensino híbrido, gamificação, etc. Além disso, as abordagens inovadoras como ensino maker, aprendizagem criativa, aprendizagem significativa, STEAM, são extremamente necessárias para o mundo digital. Vamos aprender mais sobre elas?

Uma framework interessante é o **Design Aprendizagem Ativa**, que já propõe a concepção de uma aula no formato digital:



Fonte: Elaboração própria.

FIGURA 20 – Drive Método

My Drive > Método Educador Digital		
Name ↓	Owner	Last modified
Metodologias Ativas.pdf	me	Jun 8, 2021 me
Metodologias ativas como aplicá-las_2018.pdf	me	Jun 8, 2021 me
frameworkDesignAtiva.pdf	me	Jun 8, 2021 me
EBOOK - METODOLOGIAS ATIVAS.pdf	me	Jun 8, 2021 me

Fonte: Google Drive

5.4. Produto

Com as etapas acima definidas, agora vamos definir o “COM O QUÊ”. Nesta etapa, apresento algumas ferramentas de concepção do produto ou serviço digital, tais como o canva de objetivos de curso, projeto de curso, storyboard, roteiros de vídeo, roteiro de avaliação. Além disso já apresento ferramentas de gravação e edição de vídeos, streaming, AVAS e ferramentas e apps para turbinar as aulas.

FIGURA 21 - Produto

Seu Produto

Seja uma aula particular, uma mentoria, um curso digital ou uma série de lives, é necessário projetar, criar e implementar seu produto/serviço digital.



Vamos definir aqui seu produto e aprender algumas técnicas e ferramentas para criação

[+ info](#)

Fonte: Elaboração própria.

FIGURA 22 – Produto II

Caso seu produto seja aulas particulares, podemos realizar streamings em ferramentas sociais, tais como **YOUTUBE** e ou ferramentas de meeting como o **Google Meeting**:



Fonte: Elaboração própria.

FIGURA 23 – Drive Produto

My Drive > Produto Educador Digital ▾ 👤	
Name ↓	Owner
 PROJETO DE CURSO - MODELO.docx 👤	me
 MODELO ROTEIRO DE VÍDEO.docx 👤	me
 MODELO DE STORYBOARD - CURSO METODOLOGIAS... 👤	me
 MODELO DE STORYBOARD - CURSO METODOLOGIAS... 👤	me
 MODELO DE AVALIAÇÃO.docx 👤	me
 CANVA OBJETIVO DE CURSO.docx 👤	me
 80 ferramentas digitais para educação.pdf 👤	me

Fonte: Elaboração própria.

5.5. Gestão

Nesta etapa, são apresentadas técnicas e ferramentas para gerenciar seu produto e sua empresa educacional que já começa a tomar forma. Gestão de Projetos para Educação, Métodos ágeis, Mapas mentais e diversos templates de arquivos para gestão:

FIGURA 24- Gestão



Fonte: Elaboração própria

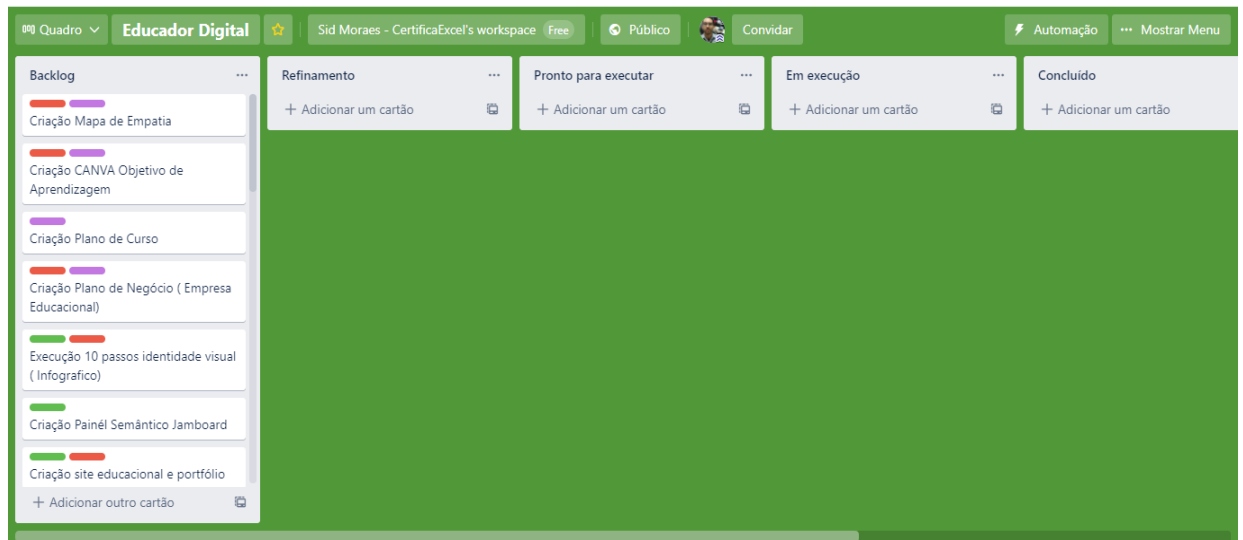
FIGURA 25 – Drive Gestão

My Drive > Gestão Educador Digital		
Name ↓	Owner	Last modified
RISCOS PROJETO.xlsx	me	Jun 9, 2021 me
PLANO DE RECURSOS HUMANOS.xlsx	me	Jun 9, 2021 me
ORÇAMENTO-PROGRAD.xlsx	me	Jun 9, 2021 me
MARCO LÓGICO.pptx	me	Jun 9, 2021 me
LIÇÕES APRENDIDAS.xlsx	me	Jun 9, 2021 me
GANT PROGRAD.xlsx	me	Jun 9, 2021 me
BPMN-SandFranSid.pdf	me	Jun 9, 2021 me

Fonte: Elaboração própria.

Nesta etapa, está um item muito importante do protótipo: **O canva de gestão de projetos: Educador Digital**. Este canva é fundamental para o controle prático de todas as etapas necessárias para iniciar, executar e concluir sua jornada para a educação digital. Veja:

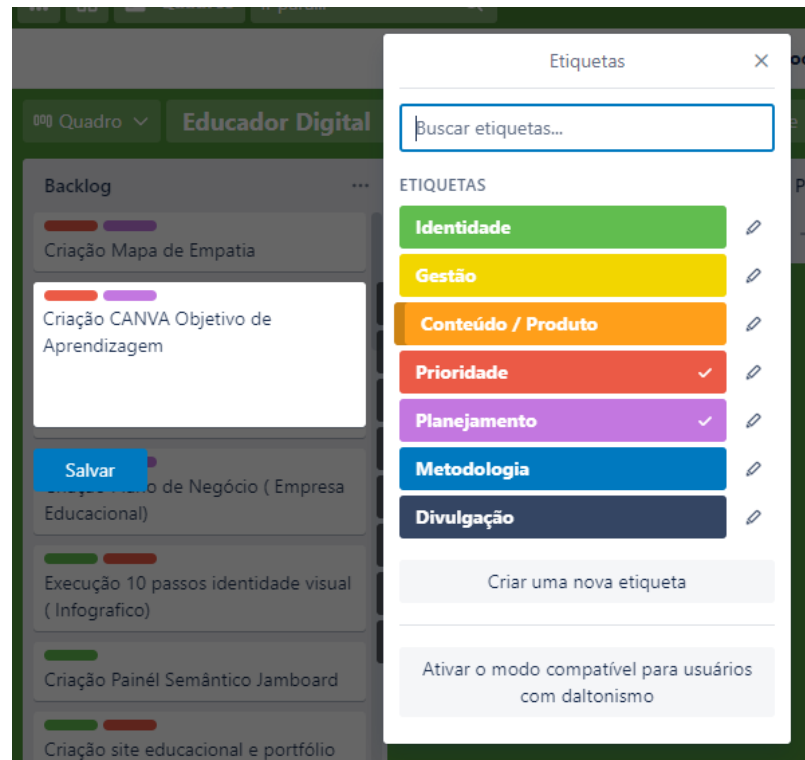
FIGURA 26 – Trello Gestão



Fonte: <https://trello.com/b/PQf2OKPO/educador-digital>

Os *boards* são baseados nas metodologias ágeis, as etapas iniciam-se no *backlog* e já estão classificadas por subtema e importância:

FIGURA 27 - Classificação Trello Gestão



Fonte: Trello.com

Cada tarefa pré-criada na ferramenta *Trello* é uma necessidade de execução para o desenvolvimento de sua carreira digital e tais tarefas ao serem realizadas devem ser arrastadas para os próximos *boards*, servindo assim de referência e controle nas demandas, necessidades e prioridades para quem não tem ideia de como começar.

Outro *board* específico é o *board* de “Inovação Constante”, na qual sugere um processo constante de atualização na carreira, no produto e na vida do educador, contemplando o conceito de educação 5.0, web inovação e design especulativo:

FIGURA 28 – Inovação Gestão Trello



Fonte: Trello.com

5.6. Marketing

Após a criação e gestão do produto / serviço educacional, a divulgação e estratégia de marketing se faz necessária. Nesta etapa é apresentado a necessidade de criação, manutenção e divulgação de redes sociais, mídias, divulgação e campanhas, anúncios, afiliação, e investimentos em sites de buscas, além de sites de terceirização de aulas.

FIGURA 29 - Marketing

Sua Divulgação

Agora é hora de mostrar para o mundo a sua missão!



Vamos aprender aqui técnicas e ferramentas de marketing digital e apresentação do seu produto / serviço educacional

[+ info](#)

Fonte: Elaboração própria.

FIGURA 30 – Marketing II



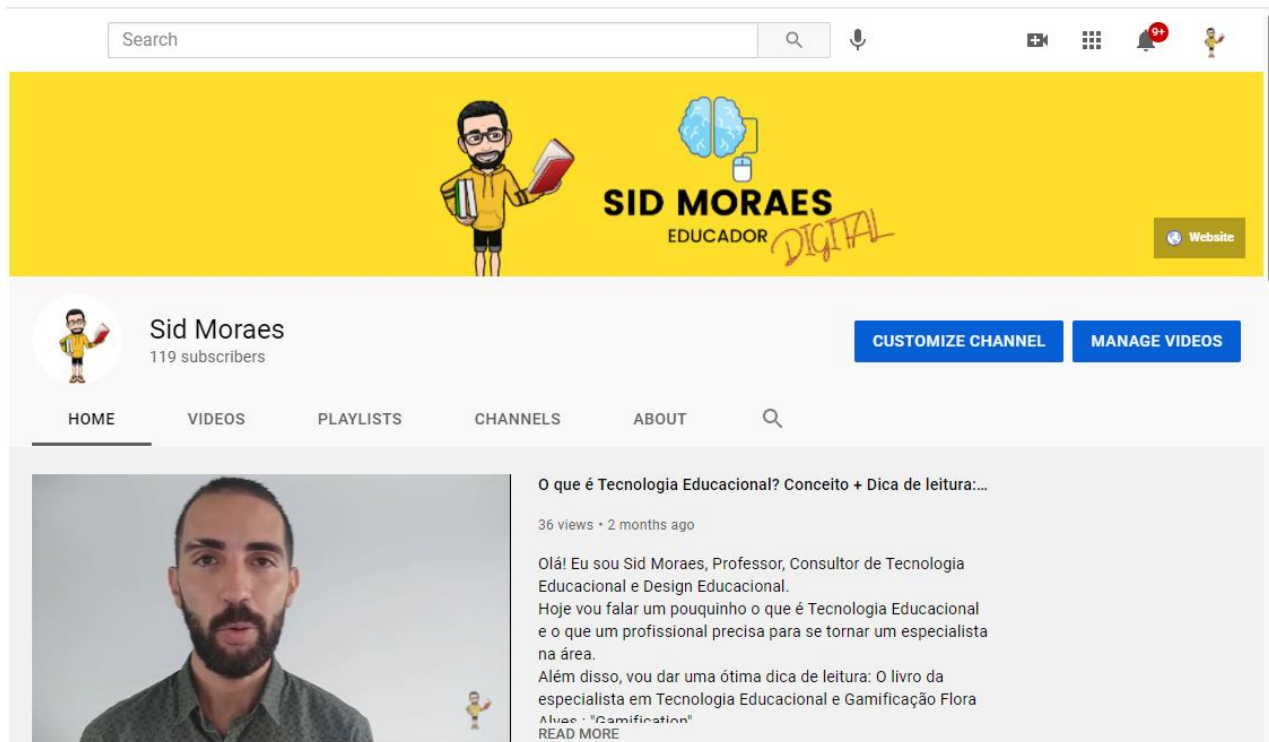
Fonte: Elaboração própria.

FIGURA 31 – Drive Marketing

My Drive > Marketing Educador Digital ▾ 👤		
Name ▾		Owner
 O-Guia-do-Marketing-Digital-para-Iniciantes.pdf 👤		me
 Marketing Professores.pdf 👤		me
 ebook introducao-ao-marketing-no-linkedin.pdf 👤		me
 E-BOOK-GRUIA-PRÁTICO-INSTAGRAM-PARA-CAPTA... 👤		me

Fonte: Elaboração própria.

FIGURA 32 – Canal Youtube



Search

SID MORAES
EDUCADOR DIGITAL

Website

Sid Moraes
119 subscribers

CUSTOMIZE CHANNEL MANAGE VIDEOS

HOME VIDEOS PLAYLISTS CHANNELS ABOUT

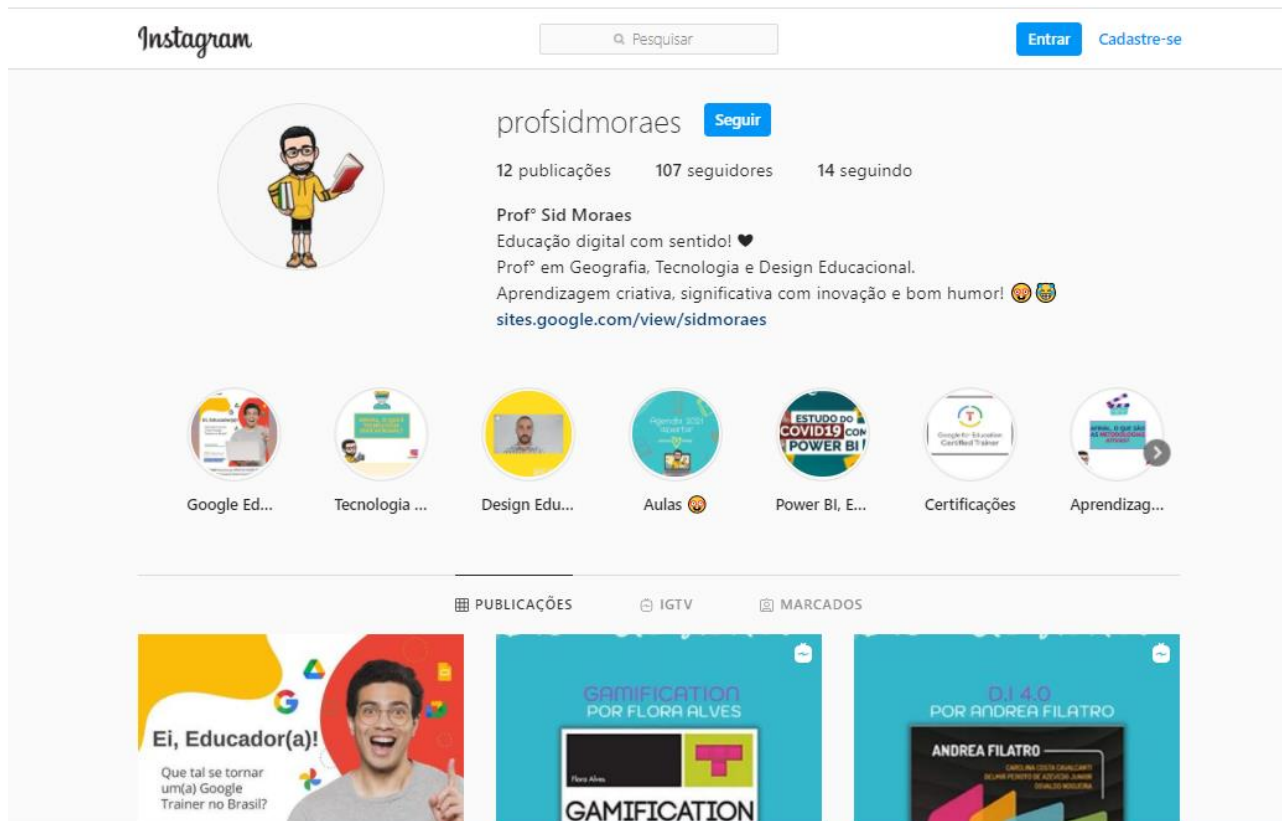
O que é Tecnologia Educacional? Conceito + Dica de leitura:...
36 views • 2 months ago

Olá! Eu sou Sid Moraes, Professor, Consultor de Tecnologia Educacional e Design Educacional. Hoje vou falar um pouquinho o que é Tecnologia Educacional e o que um profissional precisa para se tornar um especialista na área. Além disso, vou dar uma ótima dica de leitura: O livro da especialista em Tecnologia Educacional e Gamificação Flora Alves - "Gamification"

READ MORE

Fonte: YouTube

FIGURA 33 – Página Instagram



Fonte: Youtube.

5.7. Inovação

Nesta etapa, o processo de Andragogia é muito usado. Instigo, investigo, questiono o que mais o educador digital pode fazer, como ele pode pensar fora da caixa, inovar. Não basta aprender métodos e ferramentas, é necessário estar atento, aprendendo a todo momento. Neste subtema falo sobre inovação da educação, educação 5.0, tendências para os próximos 10 anos e apresento um diagrama de reflexão e preenchimento: **O educador digital inovador**

FIGURA 34 - Inovação

Vamos além?

Missão realizada? Calma que tem mais...

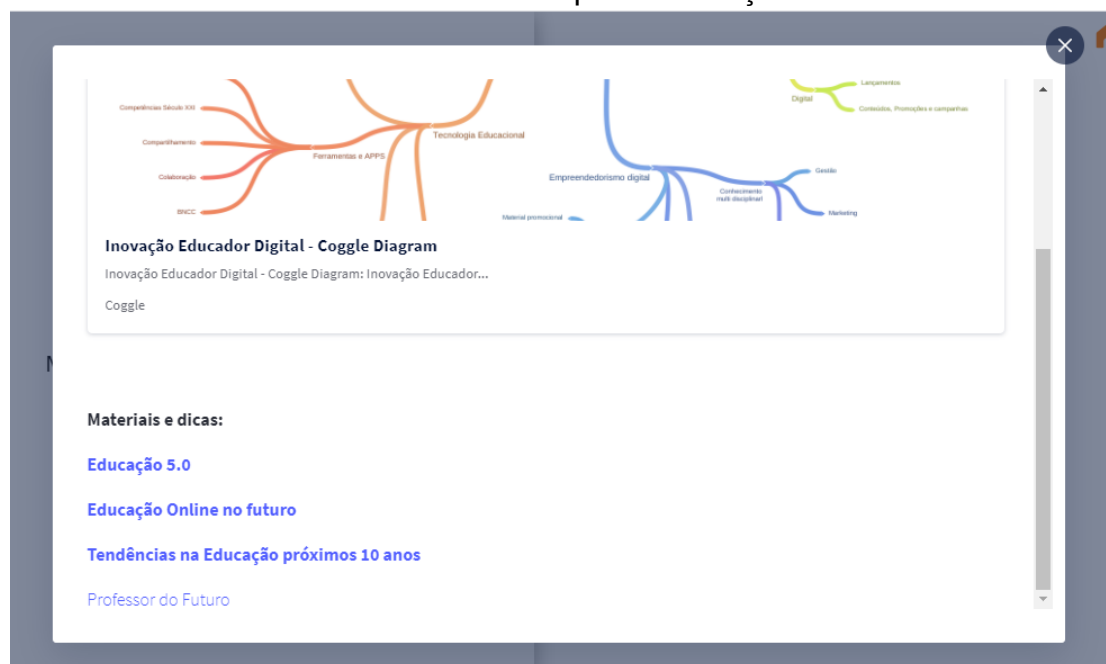


Além da criação do seu produto / serviço educacional digital, é hora de inovar

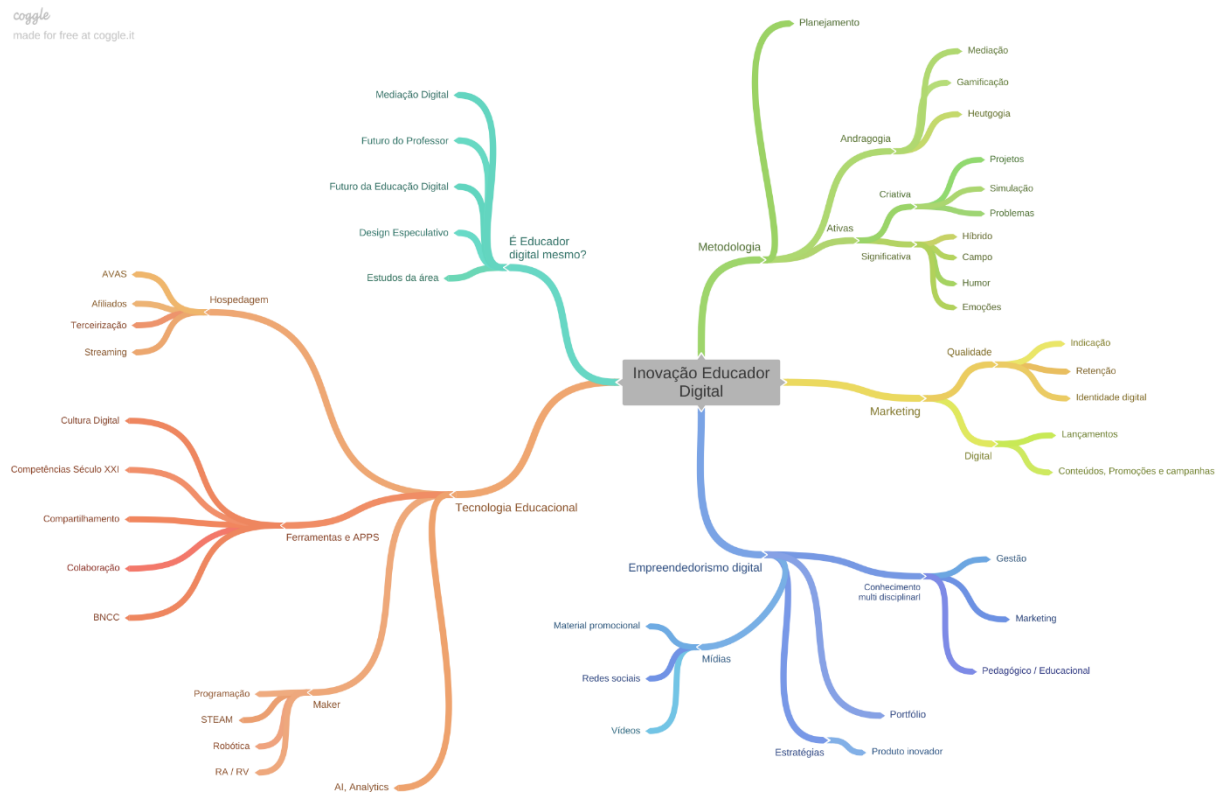
[+ info](#)

Fonte: Elaboração própria.

FIGURA 35 – Mapa de Inovação



Fonte: Elaboração própria.

FIGURA 36 – Mapa de Inovação Interativo

Fonte: <https://coggle.it/diagram/YMlZrWCK-FDjyQqE/t/inova%C3%A7%C3%A3o-educador-digital>

5.8. Consideração Finais

Por fim, com este guia, quis criar na prática um referencial em formato de trilha de aprendizagem como forma de sanar primeiramente as minhas dores no universo de empreendedorismo digital e consecutivamente criar uma curadoria e referencial de ideias, métodos, processos, ferramentas e materiais para, primeiramente utilização própria, onde terei de forma centralizada todos os recursos e métodos que irei precisar e futuramente realizar uma elaboração completa do guia para assim uma publicação como um possível workshop, curso ou até um produto a ser comercializado ou oferecido. Os benefícios do guia para os professores que assim como eu acabam “perdidos” neste momento de iniciação ou transição é a centralização do conteúdo, a sequência e estratégia didática focada na aprendizagem de adultos, a riqueza e curadoria de recursos,

e a abordagem prática e “do / yourself” com planos reais de entrega. Para uma entrega real do guia é necessário mais pesquisa e estudo, coleta de dados, planejamento, organização técnica, curadoria e principalmente autoria, onde a habilidade de Designer Educacional pode trazer inúmeras habilidades, desde a concepção pedagógica até o desenvolvimento tecnológico, não apenas entregando um guia mas sim um exemplo de inovação e empreendedorismo digital baseado em um problema real de um professor

6. ESPECULANDO FUTUROS

Conforme cita MACHADO, L. M. A. (2018), O design crítico e especulativo nasce da necessidade de reimaginar nossa realidade vivida, do hoje. Diante das incertezas do futuro, o design crítico e especulativo propõe futuros possíveis e questionamentos diante do presente. O ato projetual especulativo não é isolado da realidade, parte de uma reflexão do cotidiano em que o designer insere seu olhar e subjetividade. Ao observar a realidade, o designer especulativo extrai dela tecnologias emergentes, conceitos morais e comportamentos sociais para propor mundos, realidades, ficções, narrativas enfim, a fim de não só imaginar o futuro, mas questionar o presente.

Com esta abordagem, relacionado ao tema de pesquisa deste trabalho de conclusão de curso, podemos associar que apenas a criação de um guia ou uma trilha ou um “framework” ou a classificação e parametrização do profissional em teias de “educador 4.0” ou “educador digital” não estabelece uma concepção de criação especulativa e sim apenas de qualificação profissional e enquadramento a demandas atuais que são impostas por organizações, mercados e até instituições de ensino. Para especular e atingir um nível crítico de design em relação a criação de um perfil de “educador” e uma identidade educacional tecnológica emergente, é preciso refletir no “porque do porquê” e analisar tais “atualidades” e suas demandas, no presente, sua atuação e impacto na sociedade, na família e principalmente no aprendiz. Aprender uma nova tecnologia ou receber um método sem compreender uma nova habilidade e seu impacto no meio é inovar? Mapear o presente, buscar formas de criar recursos que afetam diretamente o paradigma educacional Brasileiro, utilizar sim de

frameworks, recursos e tecnologias, mas principalmente estimular o senso crítico “eu / profissional “, “eu / aluno”, “eu/ educação”, “eu / sociedade”, “eu / mundo” e assim inovar e criar meios, recursos e métodos para atingir este objetivo. Especular é duvidar, é indagar, é vasculhar as causas, descobrir motivos e criar soluções que mude o que já estamos vivendo e possa não ser mais efetivo. É chegar em um ponto reflexivo que pergunto: “Sou mesmo professor?” “Este termo professor é válido” ou apenas “mediador”? ou quem sabe um mero aprendiz que busca e compartilha o que aprendo? Quem me disse que sou um “Educador digital”, por qual motivo?, não seria mais uma nova profissão classificatória?

7. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARAÚJO, Marilete Terezinha Marqueti de. **A IDENTIDADE DO PROFESSOR QUE UTILIZA AS TECNOLOGIAS E MÍDIAS DIGITAIS NA SUA PRÁTICA PEDAGÓGICA.** Dissertação de Mestrado, 2015. Disponível em: <https://acervodigital.ufpr.br/handle/1884/40834>>. Acesso em: 26/03/2021.

COELHO, Marcos Antônio; DUTRA, Lenise Ribeiro; MARIELI, Joane. **ANDRAGOGIA E HEUTAGOGIA: PRÁTICAS EMERGENTES NA EDUCAÇÃO.**

GUIMARÃES, Jairo de Carvalho; MARTINS, Marcos Antonio Lima. **"EMPREENDEDORISMO EDUCACIONAL: REFLEXÕES PARA UM ENSINO DOCENTE DIFERENCIADO."** Revista Pensamento Contemporâneo em Administração, vol. 10, no. 2, 2016, pp.34-49. Redalyc, Disponível em <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=441746395010> Acesso em: 26/03/2021.

GAL, Michele Bruna de Sousa Silva; OLIVEIRA, Débora Leite de; MORAES, Rozania Maria Alves de; PEREIRA, Rogéria Costa. **O PAPEL DO PROFESSOR NA ERA DIGITAL: DESAFIOS E TRANSFORMAÇÕES**

MACHADO, L. M. A. (2018), **DESIGN CRÍTICO E ESPECULATIVO COMO POSICIONAMENTO PROJETUAL: UMA ABORDAGEM EXPERIMENTAL COM FOCO NA VIOÊNCIA NA CIDADE DE FORTALEZA**
Disponível em: <http://www.repositorio.ufc.br/handle/riufc/33165>

PALÚ, Janete; SCHUTZ, Jenerton Arlan, MAYER, Leandro (orgs). **DESAFIOS DA EDUCAÇÃO EM TEMPOS DE PANDEMIA** - Cruz Alta: Ilustração, 2020.

SOUZA, Kessylen Carvalho Cardoso Lopes de; ALMEIDA, Luciana da Silva; LUQUETTI, Eliana Crispim França. **DE REPENTE, PROFESSOR DIGITAL”:** PERCEPÇÕES DE PROFESSORES ALFABETIZADORES SOBRE O ENSINO REMOTO, 2020. Disponível em <http://www.filologia.org.br/rph/ANO26/78supl/97.pdf>>. Acesso em: 26/03/2021.