

## **DOCENTE**

Gilvan Martins Durães

## **SÍNTESE CURRICULAR**

Possui graduação em Ciência da Computação pela Universidade Salvador - UNIFACS (2007), pela qual foi aluno laureado, mestrado em Sistemas e Computação pela UNIFACS (2010) e doutorado em Ciência da Computação pela Universidade Federal da Bahia - UFBA (2014). Atualmente é Professor do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Baiano - IF Baiano, atuando principalmente no curso superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas (ADS) e no Mestrado Profissional em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT). Tem experiência na área de Ciência da Computação, com ênfase em sistemas de computação, com interesse principalmente nos seguintes temas: redes ópticas, avaliação de desempenho de sistemas, ferramenta de simulação, otimização e práticas educativas em educação profissional e tecnológica.

## **ÁREA DE CONCENTRAÇÃO**

Educação Profissional e Tecnológica - EPT

## **LINHA DE PESQUISA**

Prática Educativas em EPT

## **MACROPROJETO**

Propostas metodológicas e recursos didáticos em espaços formais e não formais de ensino na EPT

## **TÍTULO DO PROJETO**

Tecnologia e Computação nas Práticas Educativas em Educação Profissional e Tecnológica

## **RESUMO**

Com o advento e popularização das redes sociais digitais e dos recursos computacionais em geral, a Tecnologia e a Computação constituem áreas que inevitavelmente são ou serão correlacionadas à grande parte das atuais e futuras profissões. Nesta visão, tanto as Diretrizes Curriculares Nacionais do Ensino Médio como a Base Nacional Comum Curricular orientam a uma educação inovadora, especialmente no ensino médio técnico integrado, na qual os estudantes são efetivamente preparados para as atualizações, adaptações e competitividade de um

novo mundo do trabalho, ao tempo que a criatividade, o pensamento crítico, o protagonismo e a autonomia na tomada de decisões sejam despertados cotidianamente de forma transversal e integradora, sob três eixos da Tecnologia e Computação: Cultura Digital, Tecnologias Digitais e Pensamento Computacional. A Cultura Digital diz respeito à comunicação eficaz por mídia digital, utilização ética, responsável e segura das tecnologias digitais em rede e os desafios e impactos da tecnologia na sociedade. As Tecnologias Digitais compreendem os recursos de *software* e recursos físicos que visam à manipulação e interpretação de dados armazenados em mídias digitais locais ou em rede, aplicados às diferentes áreas do conhecimento. O Pensamento Computacional pode ser entendido como um conjunto de habilidades utilizadas para compreender, modelar, analisar e resolver problemas em geral e desenvolver projetos de diferentes áreas do conhecimento, não apenas da área da ciência da computação. Sua definição vai além da ideia de programar um computador e está centrada na ideia de como os humanos, e não computadores, pensam. A compreensão e utilização do pensamento computacional desperta a curiosidade e a criatividade para investigar um problema e propor e testar soluções com base nas diversas áreas do conhecimento. Apesar de muitas escolas no mundo já incluírem a Cultura Digital, Tecnologias Digitais e Pensamento Computacional em seus currículos, desde a educação infantil, ainda existe uma lacuna na popularização e generalização desta abordagem no Brasil. Dentro da Linha de Pesquisa Práticas Educativas em Educação Profissional e Tecnológica, este macroprojeto tem como objetivo investigar as questões relacionadas às práticas pedagógicas no currículo integrado com suporte da interdisciplinaridade e da Tecnologia e Computação, abordando as subáreas da Cultura Digital, Tecnologias Digitais e/ou Pensamento Computacional de forma transversal, especialmente incluindo temática da área técnica profissionalizante. Conseqüentemente, serão analisados e produzidos recursos didáticos e propostas metodológicas de ensino e aprendizagem intermediadas por recursos computacionais para a Educação Profissional e Tecnológica.

#### **TEMAS DE INTERESSE PARA ORIENTAÇÃO:**

- Metodologias de Ensino e Aprendizagem intermediadas por Recursos Tecnológicos Computacionais para a EPT;
- Formação Continuada de Docentes na área de Tecnologia e Computação.