

**CENTRO UNIVERSITÁRIO INTERNACIONAL UNINTER  
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO E  
NOVAS TECNOLOGIAS**

**ALDEIR DE MOURA COSTA**

**PRODUTO DA DISSERTAÇÃO: PRODUTO  
EDUCACIONAL: GUIA PARA FORMAÇÃO  
CONTINUADA DOCENTE – UMA EXPERIÊNCIA DE  
APRENDIZAGEM MEDIADA (EAM), POR MEIO DA  
ABORDAGEM STEAM**

**CURITIBA  
2025**

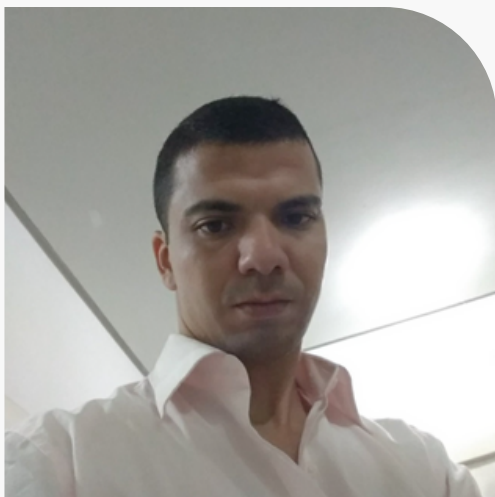
ALDEIR DE MOURA COSTA



# GUIA

# FORMAÇÃO DOCENTE

**Mediação Digital na Docência:  
Formação Continuada com Base  
na Experiência de Aprendizagem  
Mediada (EAM) e STEAM**



## **SOBRE O AUTOR**

Aldeir de Moura Costa é Mestre pelo Programa de Pós-graduação Profissional em Educação e Novas Tecnologias (UNINTER), possui graduação em Pedagogia pela Universidade Norte do Paraná (2018), Licenciatura em Matemática pelo Centro Universitário Uninter (2021). Atualmente é professor da Prefeitura de Sooretama-ES . Tem experiência como Professor de Matemática e Formação na área de Educação Especial.

### **PRODUTO:**

**COSTA, ALDEIR DE MOURA. GUIA DE FORMAÇÃO DOCENTE - MEDIAÇÃO DIGITAL NA DOCÊNCIA: FORMAÇÃO CONTINUADA COM BASE NA EAM E STEAM.**

**ORIENTADORA: DRA. WALDIRENE SAWOZUK BELLARDO**

# INTRODUÇÃO

Este guia de formação continuada nasce da necessidade de responder ao desafio de inclusão digital docente, propondo uma abordagem inovadora e humanizadora: a Experiência da Aprendizagem Mediada (EAM), desenvolvida por Reuven Feuerstein, articulada à abordagem STEAM (Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática), com base nos princípios da interdisciplinaridade, da mediação intencional e da modificabilidade cognitiva.

A proposta é formar professores capazes de integrar as tecnologias digitais ao currículo escolar de forma crítica, criativa e significativa, promovendo a inclusão, a equidade e o protagonismo dos estudantes. Para isso, o guia se fundamenta nos três primeiros parâmetros universais da EAM:

1. Intencionalidade e Reciprocidade – o professor como mediador consciente, que organiza os estímulos e promove interações significativas;
2. Transcendência – a aprendizagem que ultrapassa o aqui e agora, conectando-se com contextos mais amplos e futuros;
3. Mediação de Significado – a construção de sentido como elemento central da aprendizagem, que mobiliza o engajamento e a motivação do aluno.

**Mediação Digital na Docência:  
Formação Continuada com  
Base na EAM e STEAM**



Esses parâmetros são integrados à abordagem STEAM, que propõe a resolução de problemas reais por meio de projetos interdisciplinares, colaborativos e criativos, nos quais as tecnologias digitais são ferramentas de expressão, investigação e transformação.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC), em sua Competência Geral 5, estabelece que os estudantes devem ser capazes de “compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de forma crítica, significativa, reflexiva e ética”. Para que isso se concretize, é imprescindível que os professores também desenvolvam essas competências, o que exige uma formação continuada que vá além da instrumentalização técnica e promova uma verdadeira transformação pedagógica.

Este guia, portanto, é mais do que um conjunto de conteúdos: é uma proposta de mudança de paradigma na formação docente. Ele reconhece o professor como sujeito em constante desenvolvimento, capaz de aprender, reaprender e reinventar sua prática a partir de experiências mediadas, colaborativas e contextualizadas. Ao articular os fundamentos da EAM com a abordagem STEAM, o guia oferece um caminho formativo que valoriza a singularidade de cada educador, respeita seus ritmos e contextos, e aposta no seu potencial de transformação.

## **Mediação Digital na Docência: Formação Continuada com Base na EAM e STEAM**



# JUSTIFICATIVA

No contexto da formação docente, a EAM oferece uma alternativa potente às abordagens tradicionais, ao colocar o professor no centro do processo formativo como sujeito ativo, reflexivo e transformador. Ao ser mediado, o professor aprende a mediar – e essa é a chave para a construção de práticas pedagógicas mais inclusivas, inovadoras e alinhadas às demandas do século XXI.

A integração da EAM com a abordagem STEAM potencializa ainda mais essa proposta, ao oferecer um referencial metodológico que valoriza a interdisciplinaridade, a criatividade e o uso das tecnologias digitais como ferramentas de mediação e expressão.

**Mediação Digital na Docência:  
Formação Continuada com  
Base na EAM e STEAM**



Desse modo, esse guia apresenta como objetivo geral, apresentar uma proposta de formação continuada para professores da rede pública ou privada, da educação básica ou ensino superior, fundamentada na Experiência da Aprendizagem Mediada (EAM) e na abordagem STEAM, com foco no desenvolvimento de competências digitais e na mediação pedagógica significativa. Os objetivos específicos ficaram assim definidos:

1. Apresentar os fundamentos teóricos da EAM e seus três primeiros parâmetros universais, articulando-os à prática docente com tecnologias digitais;
2. Promover a compreensão e a aplicação da abordagem STEAM como estratégia interdisciplinar para o desenvolvimento de competências digitais na escola.

**Mediação Digital na Docência:  
Formação Continuada com  
Base na EAM e STEAM**



# TEMA

MEDIAÇÃO DIGITAL NA  
DOCÊNCIA: FORMAÇÃO  
CONTINUADA COM BASE NA  
EXPERIÊNCIA DE APRENDIZAGEM  
MEDIADA (EAM) E STEAM





# OBJETIVO

## GERAL

Promover o desenvolvimento de competências digitais em professores por meio de uma formação mediada, fundamentada na EAM de Reuven Feuerstein e na abordagem STEAM, com foco na inclusão, na autonomia e na inovação pedagógica.

# OBJETIVOS

## ESPECÍFICOS

1. Desenvolver nos docentes a consciência de sua modificabilidade cognitiva e potencial de aprendizagem;
2. Apresentar os fundamentos da EAM e seus parâmetros universais como base para a mediação pedagógica com tecnologias;
3. Capacitar os professores no uso de ferramentas digitais acessíveis (Canva, Powtoon, Clipchamp) para aplicação em projetos interdisciplinares;
4. Estimular a criação de práticas pedagógicas inovadoras e colaborativas, alinhadas à BNCC e ao framework STEAM.

# MÓDULOS

## **Módulo 1**

### **Mediação e Modificabilidade Cognitiva**

1- Introdução à EAM e à MCE;

2- Parâmetros universais da mediação: intencionalidade, transcendência e significado;

3- Reflexão sobre a trajetória docente e crença na modificabilidade.

# MÓDULOS

## Módulo 2

### Cultura Digital e Competências Docentes

1- Diagnóstico das competências digitais dos participantes;

2-Apresentação do DigCompEdu e da BNCC;

3-Discussão sobre a privação cultural digital e estratégias de superação.

# MÓDULOS

## **Módulo 3**

### **Ferramentas Digitais Acessíveis**

1- Oficina prática com Canva: criação de materiais visuais;

2- Oficina prática com Powtoon: produção de vídeos animados;

3- Oficina prática com Clipchamp: edição de vídeos e gravação de aulas.

# MÓDULOS

## Módulo 4

### STEAM e Interdisciplinaridade

1- Fundamentos da abordagem STEAM;

2- Planejamento de projetos interdisciplinares com tecnologias;

3-Aplicação da metodologia em contextos reais da escola.

# MÓDULOS

## **Módulo 5**

### **Planejamento e Avaliação Mediadora**

1- Planejamento de aulas com mediação digital;

2-Avaliação formativa e reflexiva com base na EAM.

# METODOLOGIA

- Mediação intencional e personalizada
- Aprendizagem colaborativa e contextualizada
- Oficinas práticas com tutoria e acompanhamento
- Uso de vídeos, estudos de caso e projetos integradores



# STEAM e Aprendizagem Mediada - Vídeos de Apoio



Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=5nujtbctB00>



Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=gshHZ-JJ7R8>

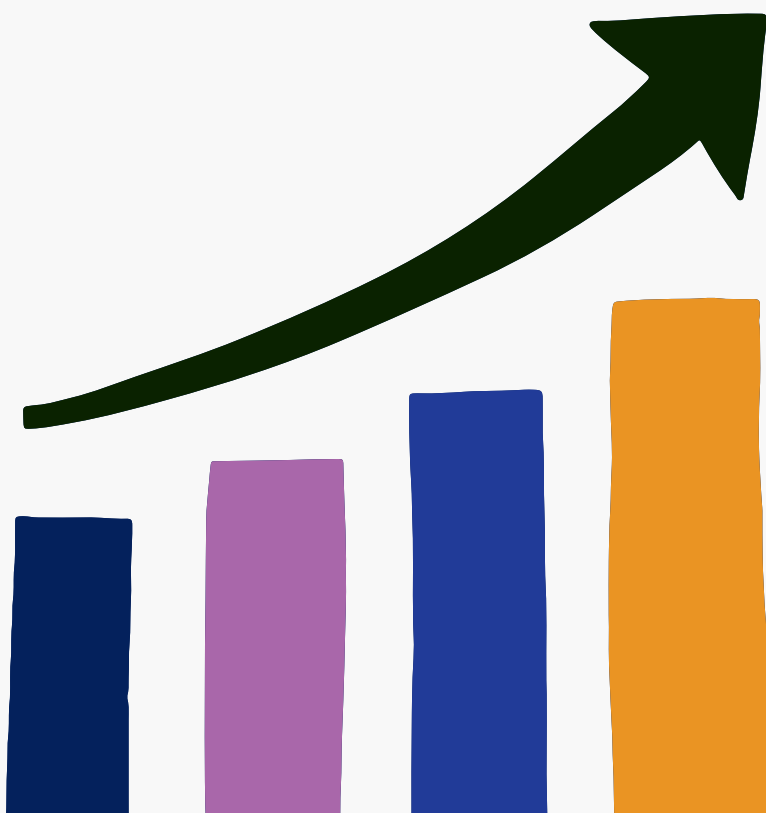
# STEAM e Aprendizagem Mediada - Vídeos de Apoio



Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=sVfpg3jTkDo&t=0s>

# AVALIAÇÃO:

- AUTOAVALIAÇÃO INICIAL E FINAL COM BASE NO DIGCOMPEDU
- PORTFÓLIO DIGITAL COM PRODUÇÕES REALIZADAS NOS MÓDULOS
- ENQUETES E FEEDBACKS VIA GOOGLE FORMS
- AVALIAÇÃO QUALITATIVA DA MEDIAÇÃO E DO ENGAJAMENTO



# CARGA-HORÁRIA

---

**40 HORAS (DIVIDIDAS EM  
ENCONTROS PRESENCIAIS OU  
HÍBRIDOS + ATIVIDADES  
ASSÍNCRONAS)**

**8 HORAS POR MÓDULO**



# Referências:

AURELIANO, F. E. B. S.; QUEIROZ, D. E. D. As tecnologias digitais como recursos pedagógicos no ensino remoto: implicações na formação continuada e nas práticas docentes. Educação em Revista, v. 39, p. e39080, 2023. DOI: <https://doi.org/10.1590/0102-469839080>

DA ROS, Sílvia Zanatta. Pedagogia e mediação em Reuven Feuerstein: o processo de mudança em adultos com histórico de deficiência/ Silva Zanatta da Ros. – São Paulo: Plexus Editora, 2002.

FEUERSTEIN, R. Além da inteligência: aprendizagem mediada e a capacidade de mudança do cérebro/ Reuven Feuerstein, Refael S. Feuerstein, louis H. Falik; prefácio de John D. Branstoford; tradução de Aline Kaehler. – Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

FEUERSTEIN, R.; BOLIVAR, C.R. La teoria de la modoficabilidad cognoscitiva estructural: uma explicación alternativa sobre el dasarrollo cognoscitivo diferencial. Guaiana: Universidad Nacional Experimental de Guayana, 1980.





[aldeirmoura@yahoo.com.br](mailto:aldeirmoura@yahoo.com.br)