



Poços de Caldas

# 5º Congresso Nacional de Educação

09- 10 de Junho 2021 | 100%On-line

## FORMAÇÃO DOCENTE PARA USO DE APLICATIVOS DIGITAIS

Eixo Temático: **TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO APLICADAS À EDUCAÇÃO**

Forma de Apresentação: **RELATO DE VIVÊNCIA**

Andressa Eliza da Silva<sup>1</sup>

Daniela Maria Rissati<sup>2</sup>

Danielle Maria da Silva<sup>3</sup>

Renata de Fátima Gonçalves<sup>4</sup>

**RESUMO:** Os impasses na implantação das tecnologias na educação e as fragilidades do sistema de ensino se fortaleceram durante a pandemia da Covid-19. Este relato apresenta um projeto proposto na disciplina Prática como Componente Curricular de um curso de Pedagogia desenvolvido em uma escola pública, com o objetivo de identificar as possibilidades e a importância da integração de tecnologias no processo de ensino e aprendizagem. Após o aprofundamento teórico referente à importância das tecnologias no contexto educacional, foi confeccionada uma oficina com a explicação de três aplicativos: *Az Screen Recorder*, *Kinemaster* e *Kahoot*.

**Palavras-chave:** Tecnologia. Ensino remoto. Pandemia.

### 1 INTRODUÇÃO

Essa experiência surgiu da necessidade de compreender processos de gestão escolar durante a pandemia que modificou as formas de ensinar e aprender desafiando os profissionais da educação a buscarem ferramentas para a docência nos ambientes virtuais.

Desta forma, buscamos responder a seguinte problemática: quais as contribuições de uma formação continuada que vise o ensino e a aprendizagem por meio do uso das tecnologias? Nosso principal objetivo foi identificar as possibilidades e a importância da integração de tecnologias no processo de ensino e aprendizagem por meio do uso de aplicativos digitais. Além disso, discutimos, de acordo com a visão de um gestor, as principais dificuldades dos docentes com a inserção das tecnologias no ensino. Também apresentamos referenciais teóricos que nos evidenciam a importância da formação docente para o uso da tecnologia como ferramenta pedagógica e apontamos contribuições de alguns aplicativos digitais na prática docente.

O problema com a inserção das tecnologias no processo educativo não é recente, e segundo Sampaio; Coutinho (2013), Lucena (2016) foram criadas diferentes políticas, programas governamentais e projetos que vêm sendo implementados há algum tempo, em âmbito federal, municipal e estadual, visando a introdução das tecnologias nas práticas pedagógicas. O foco principal dessas ações é a apropriação, por parte do corpo docente, das tecnologias e de seu uso, sobretudo de modo pedagógico, com o objetivo de alcançar alte-

<sup>1</sup> Graduanda do Curso de Licenciatura em Pedagogia - IFSULDEMINAS - Campus Muzambinho.

<sup>2</sup> Graduanda do Curso de Licenciatura em Pedagogia - IFSULDEMINAS - Campus Muzambinho.

<sup>3</sup> Graduanda do Curso de Licenciatura em Pedagogia - IFSULDEMINAS - Campus Muzambinho.

<sup>4</sup> Professora tutora orientadora de TCC (IFSuldeMinas) – Polo Inconfidentes. E-mail: renata.goncalves@muz.ifsuldeminas.edu.br



Poços de Caldas

# 5º Congresso Nacional de Educação

09- 10 de Junho 2021 | 100%On-line

rações nas metodologias e nas ações em sala de aula e possibilitar transformações significativas no ensino e sua repercussão na aprendizagem dos estudantes.

A pandemia da Covid-19 reforçou a resistência na implantação de mídias digitais e fez aflorar problemas já existentes como a falta de formação docente e a desigualdade social, desafiando a comunidade escolar na adaptação ao novo cenário. De acordo com Saldaña e Palhares (2020), tais obstáculos evidenciados na pandemia, configuram um conjunto de dificuldades para a grande maioria dos estudantes das escolas públicas brasileiras, os quais enfrentam graves problemas quanto ao acesso à internet, aos computadores ou a telefones tipo smartphone, além da falta de espaço adequado para o ensino remoto e de acompanhamento pedagógico.

Segundo Moran (2000), o professor necessita compreender e dominar as tecnologias a fim de poder inseri-las em sua metodologia de ensino, para servirem de auxiliares da proposta pedagógica planejada.

Essa perspectiva se alinha aos objetivos da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) ao preconizar em duas competências gerais a relevância da tecnologia no contexto educativo, no que se refere a utilização de diferentes linguagens para expressar, partilhar informações, produzir conhecimentos e assumir o seu protagonismo discente (BRASIL, 2017).

## 2 METODOLOGIA

Inicialmente foi questionado à gestão escolar as possíveis demandas formativas dos educadores, o que nos levou às complexidades encontradas na adaptação, inserção e uso pedagógico das ferramentas virtuais, principalmente a gravação e edição de aulas.

A partir da demanda, foi ofertada a possibilidade de organização de uma oficina corroborando com a formação tecnológica de professores. A oficina aconteceu seguindo as orientações da portaria nº 343 de 17 de março de 2020 que regulamenta o ensino remoto. Participaram vinte e sete professores de uma escola pública do sul de Minas que atendem trezentos e trinta e sete alunos.

Verificou-se a existência de diversas ferramentas digitais que podem ser utilizadas no processo educativo, durante o ensino remoto, no entanto, este trabalho optou em explicitar três aplicativos: *Az Screen Recorder*, *Kinemaster* e *Kahoot*.

Os *softwares* foram elencados por apresentarem interfaces de fácil manuseio, acesso gratuito disponível em celulares, *notebooks*, *tablets*, *Android*, *IOS* e navegadores e pelas funções que despertam a ludicidade.

## 3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados revelaram a relevância da prática realizada, visto que os aplicativos digitais foram bem aceitos pelos docentes, constatado pelo recebimento de *feedbacks* positivos da direção, supervisão e professores, em especial, de uma docente que enviou um vídeo relatando as contribuições da oficina.

Verificou-se a existência de dificuldades de alguns professores no uso da tecnologia por falta de habilidades em manusear os aplicativos e o próprio telefone móvel. Além disso, alguns afirmaram que não era possível envolver nas atividades alunos mais carentes por não possuírem celulares e *internet*.

Foi possível perceber que a tecnologia é entendida como ferramenta de apoio à prática pedagógica, capaz de tornar a aula mais atrativa e motivadora, corroborando com Heinsfeld e Pischetola (2017) que a aula é um espaço de diálogo entre professor e aluno e as tecnologias não podem ser utilizadas apenas para encurtar as distâncias, mas devem fazer



Poços de Caldas

# 5º Congresso Nacional de Educação

09- 10 de Junho 2021 | 100%On-line

parte de uma proposta metodológica e de um planejamento.

## 4 CONCLUSÃO

Destacamos, por fim, a necessidade da criação de políticas públicas que preconizem o investimento na educação tecnológica e uma maior abertura docente para a qualificação em mídias digitais, pois, apresentam evidências que podem auxiliar na aprendizagem e minimizar os impactos negativos que o período pandêmico impôs sobre a educação, ressignificando os desafios e transformando-os em oportunidades para melhor uso das tecnologias no ensino remoto emergencial, visando novas perspectivas para o ensino presencial ou híbrido, visto que as tecnologias vieram para ficar.

## 5 REFERÊNCIAS

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**: educação é a base. Brasília, DF (2017).

Disponível em:

[http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_-versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_-versaofinal_site.pdf)

Acesso em: 05 fev. 2021.

BRASIL. Portaria nº 343 de 17 de março de 2020. Dispõe sobre a substituição das aulas presenciais por aulas em meios digitais enquanto durar a situação de pandemia do Novo Coronavírus - COVID-19. **Diário Oficial da União**, Brasília, 18 de março de 2020.

Disponível em: <https://www.in.gov.br/en/web/dou/-/portaria-n-343-de-17-de-marco-de-%202020-248564376>. Acesso em: 07 de mar. 2021.

HEINSFELD, B. D; PISCHETOLA, M. Cultura digital e educação, uma leitura dos estudos culturais sobre os desafios da contemporaneidade. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, Araraquara, v. 12, n. esp. 2, p. 1349-1371, ago. /2017.

Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/10301/6689>.

Acesso em: 05 de fev. 2021.

LUCENA, S. Culturas digitais e tecnologias móveis na educação. **Educar em Revista**, Curitiba, Brasil. v. 59, p. 277-290. 2016. Disponível em:

<https://www.scielo.br/j/er/a/Mh9xtFsGCs6HRpCWWM5XhvL/?lang=pt>. Acesso em: 04 mar. 2021.

MORAN, J. M. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**, 16 ed. Campinas: SP, Papirus, 2000.

SALDAÑA, P.; PALHARES, I. Declarações do ministro da Educação sobre gays e papel do MEC contrariam a lei, dizem especialistas. **Folha de São Paulo**. Educação, 24set. 2020.

SAMPAIO, P. A. S. R.; COUTINHO, C. P. **Quadros interativos na educação: uma avaliação a partir das pesquisas da área**. Educação e Pesquisa, 39(3), 741-756, 2013.