

MODALIDADE: () PIBID (X) Residência Pedagógica () Pró-Licenciatura () Demais licenciaturas

USO DE FERRAMENTAS DIGITAIS COMO MEIOS ALTERNATIVOS DURANTE O ENSINO REMOTO: um relato de experiência

Maria Laura Oliveira de Assis Francelino¹; Ricardo Aparecido Avelino²

RESUMO

Devido ao atual contexto pandêmico, várias instituições precisaram se adaptar e estabelecer novas formas de ensinar os conteúdos programados no semestre letivo. Para isso, o professor precisou conhecer novas ferramentas digitais e formas de introduzi-las durante as aulas remotas na instituição de ensino, para alunos do primeiro e terceiro anos do ensino médio. Para cada tema, foram desenvolvidos uma abordagem diferente e um método que auxiliasse no ensino do conteúdo, dessa forma, os alunos conseguiriam experienciar diversas ferramentas e aumentar seu conhecimento acerca do conteúdo programado para o semestre letivo. Todo o processo proporcionou uma grande experiência, tendo sido possível, por meio deste trabalho, relatar a utilização de *slides*, cartilhas, vídeos e jogos para alunos de uma instituição de ensino federal em Muzambinho/MG.

Palavras-chave: Educação Física; Ferramentas Tecnológicas; Ensino Remoto Emergencial.

1 INTRODUÇÃO

Devido ao atual contexto pandêmico, ocasionado pelo novo coronavírus, as instituições de ensino precisaram modificar e estabelecer novas formas de ensinar e se comunicar com seus alunos em um curto espaço de tempo e, muitas vezes, sem conhecer ferramentas adequadas para tal atividade. Diante disso, os professores se viram desafiados a buscar e conhecer ferramentas digitais e utilizá-las como meio alternativo para o ensino-aprendizagem durante todo esse período.

Uma das grandes preocupações desse momento refere-se à educação e como dar continuidade às atividades escolares, por isso uma alternativa adotada por instituições públicas e privadas em nosso país é o ensino por meio de plataformas virtuais, denominado por muitos como aulas remotas, as quais utilizam tecnologias para promover o ensino e seguir com os calendários escolares.

O uso das tecnologias e de suas ferramentas digitais veio para auxiliar de forma prática e prazerosa o processo de ensino-aprendizagem, dentro e fora da sala de aula, melhorando o desempenho dos alunos.

¹ Licencianda em Educação Física, Instituição Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas Gerais (IFSULDEMINAS) *Campus* Muzambinho. E-mail: mloliveira.assis@gmail.com

² Docente, IFSULDEMINAS – *Campus* Muzambinho. E-mail: ricardo.avelino@muz.ifsulde Minas.edu.br

Segundo Cruz Junior e Silva (2010), as tecnologias não servem apenas para conteúdos extracurriculares, que por sua vez servem de alicerce ao aprendizado. São ferramentas e conhecimentos pedagógicos que precisam se integrar ao conteúdo.

Tais ferramentas são instrumentos facilitadores que auxiliam no processo de ensino-aprendizagem e produzem aulas mais criativas. Porém, precisam ser trabalhadas de forma conjunta com o conteúdo programado, pois não basta o professor apenas saber manusear as ferramentas, ele precisa dar uma finalidade à prática docente de forma a envolver o aluno nesse processo.

Para Kenski (2012), a tecnologia é o conjunto de conhecimentos e princípios científicos que se aplicam ao planejamento, à construção e à utilização de um equipamento em determinada atividade.

A pandemia exigiu que o educador se reinventasse, adaptando suas aulas às novas tecnologias, utilizando ferramentas digitais como meios alternativos durante o processo.

Dessa forma, o objetivo do presente trabalho foi relatar a experiência de utilizar ferramentas digitais em aulas remotas para adolescentes do ensino médio de uma instituição de ensino federal em Muzambinho/MG.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Os recursos digitais possibilitam o uso de tecnologias e suas ferramentas com o intuito de facilitar o acesso à informação e ao conhecimento. Temos diversos meios para tal atividade, por exemplo, programas, aplicativos, plataformas virtuais, jogos, sites, entre outros.

Tais ferramentas digitais podem ser consideradas materiais de apoio a professores e alunos durante todo o processo de ensino-aprendizagem, auxiliando e contribuindo com o repertório de atividades e podem ser usadas para diferentes finalidades e em diversas áreas, possibilitando que o trabalho seja feito de forma mais prazerosa e interessante.

A tecnologia está sempre trazendo novidades e se modificando, oferecendo melhorias para os seus usuários. Assim, faz-se necessário que a sociedade esteja pronta para aprender, ensinar e se adaptar ao novo (FURLAN; NICODEM, 2017).

Melo e Branco (2011) afirmam:

[...] utilizar-se das tecnologias digitais nas aulas de EF é uma grande possibilidade, pois se torna evidente sua influência no âmbito da cultura corporal de movimento, abre possibilidades a diversas práticas corporais, reproduzindo-as, e também as transformando e construindo novos modelos de consumo (MELO; BRANCO, 2011, p. 2.993).

3 MATERIAL E MÉTODOS

A experiência relatada ocorreu inteiramente numa instituição de ensino federal, na cidade de Muzambinho/MG, com supervisão e orientação de um professor, com aplicabilidade para duas turmas do ensino médio: 1º ano e 3º ano, com uma média de 30 alunos por turma.

Os meios utilizados durante as aulas foram: *slides* e cartilhas interativas on-line, vídeos explicativos, jogos on-line e vídeos interativos.

Cada aula teve duração de 50 minutos semanais e durante o semestre foi trabalhado o tema Hormônios; as aulas eram divididas em dois momentos: 1º - apresentação do conteúdo e 2º - discussão e esclarecimento de dúvidas que surgiram acerca do tema. Para a apresentação do conteúdo, eram utilizados *slides* e cartilhas explicativas, elaborados em sites como Google Apresentação e Canva.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Todo o período de aulas on-line com a utilização de ferramentas auxiliaadoras proporcionou uma grande experiência com os recursos digitais e suas ferramentas. A utilização de *slides*, cartilhas, vídeos e jogos possibilitou que os alunos interagissem entre si e com os professores de forma mais eficaz e prazerosa. Para cada tema, foram desenvolvidos uma abordagem diferente e um método que auxiliasse no ensino do conteúdo, dessa forma, os alunos conseguiriam experienciar diversas ferramentas e aumentar seu conhecimento acerca do conteúdo programado para o semestre letivo.

Ao final do semestre, foram elaboradas atividades avaliativas como jogos pelo aplicativo *Wordwall* e vídeos interativos elaborados na própria plataforma da instituição, nessas atividades, os alunos precisavam responder de forma correta as questões elaboradas sobre o tema Hormônios.

Os alunos se mostraram bastante interessados durante as aulas, levantavam questionamentos sobre o tema e participavam de forma ativa nas atividades de avaliação. Conforme Moran (2000, p. 1), “as tecnologias podem trazer hoje dados, imagens, resumos de forma rápida e atraente. O papel do professor - o papel principal - é ajudar o aluno a interpretar esses dados, a relacioná-los, a contextualizá-los”.

Poder utilizar de ferramentas diferentes do convencional possibilitou também que nós bolsistas tivéssemos contato com outros métodos de ensino, nesse sentido, a utilização de ferramentas digitais se torna tanto uma possibilidade de contribuir com o ensino remoto, quanto com os processos de aprendizagem, proporcionando novas formas de ensinar e, principalmente, de aprender. Foi possível ensinar a Educação Física de uma forma diferente, incluindo cada dia mais a tecnologia como ferramenta importante no desenvolvimento pessoal e profissional de todo o corpo docente.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Dessa forma, concluímos que o trabalho desenvolvido durante o semestre auxiliou de forma positiva no desenvolvimento da aula e nos conteúdos programados, apresentando uma nova forma de

ensinar a Educação Física e de usar as ferramentas digitais a favor do ensino-aprendizagem, transformando as aulas em momentos leves e com participação assídua dos alunos.

Com a utilização de ferramentas digitais, foi possível perceber uma participação significativa dos alunos e como conseguiram assimilar todo o conteúdo ao final do semestre de forma eficaz. Vídeos, *slides*, cartilhas e jogos foram essenciais para promover atividades que pudessem chamar a atenção dos alunos e promover o conhecimento e a participação deles.

Com isso, pudemos visualizar uma realidade diferente da habitual, mas que foi de extrema importância para todos os envolvidos, possibilitando conhecimento e vivências durante todo o processo.

Com a utilização de *slides*, cartilhas e vídeos durante as aulas para explicar os conteúdos, pudemos perceber que a participação dos alunos aumentou significativamente e que as aulas se tornaram mais leves e interativas, eles se mostravam interessados e participavam de forma assídua das atividades. Ao final do semestre, foi possível elaborar vídeos interativos e jogos para avaliar o conhecimento adquirido durante todo o processo.

AGRADECIMENTOS

Bolsista do Programa Institucional de Residência Pedagógica - RP, da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - CAPES - Brasil.

REFERÊNCIAS

CRUZ JUNIOR, Gilson; SILVA, Erineusa Maria. A (ciber)cultura corporal no contexto da rede: uma leitura sobre os jogos eletrônicos do século XXI. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Florianópolis, v. 32, n. 2-4, p. 89-104, 2010.

FURLAN, Marcos Vinícius Garcia; NICODEM, Maria Fátima Menegazzo. A importância das tecnologias de informação e comunicação no ambiente escolar. **Revista Eletrônica Científica Inovação e Tecnologia**, v. 8, n. 16, 2017.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. Campinas: Editora Papyrus, 2012.

MELO, Sérgio Correia; BRANCO, Eguimara Selma. O uso das tecnologias de informação e comunicação nas aulas de Educação Física. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO - EDUCERE, Curitiba, 2011, **Anais...** Disponível em: https://educere.bruc.com.br/CD2011/pdf/4960_3480.pdf. Acesso em: 07 mar. 2022.

MORAN, José Manuel. Mudar a forma de ensinar e de aprender com tecnologias. **Revista Interações-Estudos e Pesquisas em Psicologia**, 2000. Disponível em: http://www.miniweb.com.br/top/jornal/artigos/Artigos/mudar_forma_deensinar_1.html. Acesso em: 241 mar. 2022.