



EDUCAÇÃO EM FOCO

23 e 24 de março de 2021



FERRAMENTAS DIGITAIS PARA O ENSINO REMOTO:

Um relato de experiência da Residência Pedagógica

Rafael C. BEMVINDA¹; Maria Apd^a. de SOUZA²; Paula dos S. VIEIRA³;

Patrícia E. S. CARVALHO⁴; Fabiana L. de OLIVEIRA⁵

RESUMO

Este relato resumo teve como principal objetivo, abordar a importância das ferramentas digitais que se tornaram indispensáveis e colaboraram para o ensino e aprendizado dos alunos durante este período de aulas através do ensino remoto. Essas ferramentas são uma ótima opção para a aprendizagem, desde acompanhada de objetivos claros e com potencial de apoiar as práticas pedagógicas, sendo exploradas a serviço da construção da aprendizagem e como um facilitador aos professores e estudantes. que se tornaram indispensáveis e colaboraram para o ensino e aprendizado dos alunos durante este período de aulas através do ensino remoto.

Palavras-chave: Tecnologia; Pandemia; Aprendizagem; Educacional.

1. INTRODUÇÃO

O Brasil, assim como os demais países do mundo, enfrenta uma complexa conjuntura provocada pela pandemia da Covid-19, doença causada pelo novo coronavírus, o SARS-CoV-2, cujo quadro clínico varia de infecções assintomáticas a crise respiratória grave (BRASIL, 2020).

Consequentemente, o propósito deste trabalho foi analisar, entre tantas ferramentas digitais, o uso do *Podcast* que foi o recurso utilizado durante o ensino-remoto em tempos de pandemia. Já que o mesmo é uma ferramenta de fácil acesso, e com o uso de algum aparelho eletrônico, o aluno fazendo login em sua conta, ele consegue acessar podcasts criados por ele mesmo, por professores e amigos.

1 Bolsista CAPES, IFSULDEMINAS – *Campus Machado*. E-mail: rafacostta35@icloud.com

2 Bolsista CAPES, IFSULDEMINAS – *Campus Machado*. E-mail: mariasouzaholanda37@gmail.com

3 Bolsista CAPES, IFSULDEMINAS – *Campus Machado*. E-mail: paulasnvieira@gmail.com

4 Bolsista CAPES, IFSULDEMINAS – *Campus Machado*. E-mail: patricia.escar2019@gmail.com

5 Coordenadora, CAPES, IFSULDEMINAS – *Campus Machado*. E-mail: fabiana.lucio@ifsuldeminas.edu.br

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

O processo de globalização da economia e da comunicação, a evolução das tecnologias e de uma consciência de mundialização em rede têm provocado mudanças acentuadas na sociedade, impulsionando o nascimento de novos paradigmas, modelos, processos de comunicação educacional e novos cenários de ensino e de aprendizagem digital (GARRISON; ANDERSON, 2005).

A pandemia trouxe inúmeras modificações em nossa rotina, por conta das medidas sanitárias e do distanciamento social. Um dos setores mais afetados foi o educacional, de modo que as atividades pedagógicas presenciais foram interrompidas e os órgãos reguladores nacionais indicaram a continuidade do semestre letivo, por meio de atividades remotas.

O uso da tecnologia como ferramenta de ensino pode contribuir no processo educacional e, por decorrência, na rotina de todos os atores envolvidos nesse processo – alunos, professores e gestores. Estes recursos de aprendizagem são, de fato, um elemento central e muito importante nessa equação, porque a sua utilização em contextos virtuais de aprendizagem, permitem congrega todas as vertentes da literacia, podendo, pois, revelar-se uma opção bastante válida e eficaz.

Para além da utilização destes recursos disponíveis na web social, é notável, também, que o professor se “ouse” a produzir o seu próprio material através de softwares de fácil utilização, que seja um “maker”. Um “maker” que elabore vídeos curtos que não “esgotem” os estudantes, porque na realidade é preferível criar vários vídeos curtos a ter apenas um muito longo. Para além dos já conhecidos softwares, Movie Maker e iMovie, do Windows e da Apple, respectivamente, existem muitas ferramentas online gratuitas para edição e compartilhamento de vídeos. Do ponto de vista pedagógico, a maioria das atividades maker se fundamenta na abordagem Construcionista, Papert, S. (1990), que enaltece os benefícios do envolvimento do estudante em projetos em que ele assume o protagonismo e promove a criação de algum objeto que possa ser socializado.

Segundo Nunes (2007 apud Souza e Cunha, 2009) em seu artigo sobre Tecnologia Educativa, para argumentar sobre a necessidade de se atentar para que a tecnologia na sala de aula não sirva apenas como suporte para facilitar a vida do professor, mas que envolva, sobretudo na concepção de um projeto tecnológico-pedagógico na escola, os agentes como um todo: professor, direção, coordenação e aluno. Isso significa que as novas tecnologias na educação devem ser sim adotadas, mas com cautela, de forma que atuem não somente como um suporte em sala de aula, mas que sirvam como subsídio para que o professor desenvolva habilidades e competências úteis para os alunos em qualquer situação da vida.

A tecnologia redimensiona a profissionalidade docente desenhando novos traços que arquitetam a escola numa nova era. A identidade profissional docente manter-se-á viva na cultura

do terceiro milênio, mas é o encontro consigo e com os outros imbuído em novas dinâmicas e estratégias identitárias, que vai dar sentido à mudança e à renovação da identidade profissional docente na era digital (Quadros-Flores & Raposo-Rivas, 2017).

3. MATERIAL E MÉTODOS

Foram planejadas várias aulas como parte da regência do Programa de Residência Pedagógica com finalidade de analisar o uso de ferramentas digitais em sala de aula, tais como: podcast, kahoot, e entre outras para serem aplicadas nas turmas do 1º, 2º e 3º ano do Ensino Médio Integrado do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sul de Minas - Campus Machado. No decorrer do planejamento dessas aulas, os residentes levantaram questionamentos entre si, perguntando-se se essas ferramentas digitais utilizadas nas aulas poderiam contribuir de forma eficiente no aprendizado dos alunos durante o ensino remoto e se seriam uma nova maneira de ensino nas escolas futuras.

Para responder esta questão foi levantada uma votação para os alunos perguntando-lhes qual ferramenta digital eles consideravam de fácil manuseio, atrativa, e que ajudasse na fixação da matéria. E com o cruzamento desses dados levantados, pudemos eleger quais as ferramentas digitais mais agradáveis para os alunos, de mais fácil manejo para o professor e com o melhor desempenho didático.

4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Perante as diversas opções de ferramentas para o auxílio do novo modelo de ensino, destacamos entre elas o *Podcast*, um programa de rádio que possibilita gravar mensagem de voz de curta duração e de fácil edição, usando aplicativos como o anchor, ou até mesmo pelos próprios recursos presentes no celular, já que as tecnologias digitais ajudam muito nas aulas do ensino remoto, mas ainda encontram dificuldades, quanto a falta de acesso à internet, computador ou celular. Mesmo assim, os discentes se mostraram interessados em participar das atividades propostas, desse modo obtivemos um maior número de interação entre alunos e professores.

E com base nos resultados apresentados pelas atividades elaboradas para os alunos, ficou evidente que a utilização do podcast é mais atrativo, tornando mais dinâmico o ensino, colaborando para a redução do impacto da pandemia na vida escolar. Com a repercussão, podemos afirmar que as tecnologias vieram para permanecer de forma definitiva na elaboração do processo de ensino e aprendizado de alunos e professores.

5. CONCLUSÕES

Tendo em vista os aspectos observados, tais como: o fácil manuseio, atratividade do aplicativo, e para compreensão da matéria; as ferramentas digitais se tornaram destaque no ensino remoto, visto que, só seria possível a continuidade do ano letivo através do uso desses instrumentos.

E de acordo com as aulas aplicadas, pudemos concluir que o Podcast é uma ferramenta digital de alta relevância para o ensino-aprendizagem, e como ele é um recurso digital de fácil manuseio, o mesmo foi destaque entre os alunos e residentes já que a ferramenta se adequa às necessidades e circunstâncias dos alunos para o aprendizado.

AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com apoio do Programa Institucional de Residência Pedagógica - RP, da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES – Brasil.

REFERÊNCIAS

- BRASIL. Ministério da Saúde. O que é Covid-19. Brasília: Ministério da Saúde, 2020a Disponível em: <https://coronavirus.saude.gov.br/sobre-a-doenca>. Acesso em 01 fev. 2021.
- GARRISON, D.; ANDERSON, T. El e-learning en el siglo XXI. Investigación e práctica. Barcelona: Octaedro, 2005.
- NUNES, Marília Forgearini. O papel do supervisor frente às novas tecnologias. Projeto STOA, Universidade de São Paulo, 2007.
- PAPERT, S. (1980). Mindstorms: children, computers and powerful ideas. New York: Basic Books.
- QUADROS-FLORES, Paula Alves; RAPOSO-RIVAS, Manuela. A inclusão de tecnologias digitais na educação:(re) construção da identidade profissional docente na prática. **Revista Prácticum**, v. 2, n. 2, p. 2-17, 2017.
- SOUZA, Angela Gonçalves de; CUNHA, Maria Carmen Khnychala. Reflexões sobre a tecnologia educativa: conceitos e possibilidades. Revista Horizontes de Linguística Aplicada, Brasília, v. 8, n. 1, p. 82-99, mar. 2009.