



PRÁTICAS EM TECNOLOGIAS DIGITAIS PARA SALA DE AULA

Kliver Moreira Barros¹, Stelamara Souza Pereira², Zaqueu Henrique de Souza³

¹Universidade de Rio Verde - UniRV/ kliver@unirv.edu.br

²Fundação integrada municipal de ensino superior - UNIFIMES/ stelamara@gmail.com

³ Universidade de Rio Verde - UniRV / zaqhen@gmail.com

Resumo:

As tecnologias digitais fazem parte da realidade da sociedade do século XXI, no entanto, há dificuldades em conhecer ou saber utilizar as tecnologias como prática pedagógica que possa contribuir para o processo ensino aprendizagem. Nesse sentido, o minicurso apresentará ferramentas disponibilizada pelo *Google* (formulário, *Drive e Earth*), bem como, construção de um site gratuito utilizando a plataforma *Webnode*, e o *software* *HagáQuê* como possibilidades pedagógicas no ensino. Essas ferramentas digitais apresentam variadas possibilidades de utilização pedagógica para o desenvolvimento de uma aula, neste caso este minicurso pretende apresentar as ferramentas e alguns possíveis usos.

Palavras-chave: tecnologias digitais; prática pedagógica; professores.

1. Introdução

O uso da tecnologia está presente em todas as fases da educação, desde as mais remotas como o papiro até as mais sofisticadas como os projetores e computadores com *softwares* pedagógicos.

A evolução da tecnologia trouxe uma infinidade de possibilidades para o desenvolvimento da sociedade, inclusive no campo educacional, sendo o enfoque principal deste trabalho a informática na escola como instrumento que propicie novas práticas no processo de ensino e aprendizagem nas aulas de matemática. O enfoque principal deste trabalho, portanto é a informática na escola, tida como instrumento que propicia novas práticas no processo de ensino e aprendizagem nas aulas de matemática.

A sociedade, por sua vez, tornou-se dependente dos aparatos tecnológicos, e a cada dia essa dependência vem aumentando, principalmente quando se trata da eletricidade e, conseqüentemente, da informática, pelo seu grande poder de transportar informação com celeridade aos mais diversos lugares. Para D'Ambrósio (1986):

Estamos atravessando uma das épocas mais interessantes da história da humanidade. Encontramo-nos diante de um progresso científico e tecnológico dos mais marcantes que, paradoxalmente, coincide com injustiças sociais e desequilíbrios dos mais chocantes entre os vários países e, muitas vezes, regiões do mesmo país. Enquanto o mundo da ciência e da tecnologia se nos apresenta capaz de realizar o que poderia

ser considerado há alguns anos atrás verdadeiros milagres, a utilização dos progressos da ciência e da tecnologia para tornar a vida do homem menos angustiante parece-nos ser uma tarefa que escapa ao poder dos cientistas e, de fato, a impressão que se tem é que à medida que o progresso científico avança, menos e menos as realizações são voltadas a minorar o sofrimento do homem (p. 13).

É preciso assim, analisar como as tecnologias, com enfoque na informática, podem auxiliar professores e alunos no processo de ensino e aprendizagem voltados para formação de cidadãos críticos, com capacidade de transformar o espaço em que vivem, promovendo qualidade de vida e, conseqüentemente, bem-estar social.

É neste sentido que o minicurso está proposto, levar aos professores e futuros professores, dispositivos que possam ser utilizados durante o processo de ensino e aprendizagem de forma que os alunos estejam ativos e consigam internalizar os conceitos estudados de forma significativa. Além disso, mostrar as várias funcionalidades digitais existentes que podem ser utilizadas tanto no momento das aulas quanto em pesquisas. Serão expostas as principais características das ferramentas do Google (formulários, *drive*, *earth*), as etapas de uma *Webquest* e suas definições, a criação de *website* gratuito na plataforma Webnode, software HagáQuê e vários outros dispositivos que podem ser utilizados pelos professores de todas as áreas do conhecimento.

2. Referencial teórico

Quando se trata da informática na educação, Borba e Penteadó (2012, p. 19) apontam que “discussões sobre a forma como a Tecnologia Informática (TI) tem sido utilizada e a implicação desse uso para a organização da sociedade atual tem estado constantemente presente na literatura”, e nas escolas essa discussão também parte para este rumo.

Os professores comentam muito sobre o uso de tecnologia nas aulas, alguns aprovam outros não. Uns acham que os problemas educacionais acabariam com o uso adequado dos computadores nas aulas, outros apontam que a estrutura atual não suportaria ter computadores em todas as escolas. Tem-se então, dois pontos positivos que o uso da informática traria para o processo de ensino e aprendizagem, com enfoque na forma de como os alunos aprendem os conteúdos e como a informática auxiliaria de forma positiva neste processo.

As novas configurações da sociedade, como citado anteriormente, a qual se encontra informatizada, fazem com que a escola tenha um papel diferente no contato com os alunos da sociedade contemporânea. Neste sentido, Pais (2011, p. 63) aponta que

[...] na prática pedagógica, devemos valorizar a criação de situações, envolvendo conceitos e resoluções de problemas. Nessa linha de referência, coloca-se a

educação escolar para alcançar as novas competências exigidas pela informatização da cultura e do trabalho, onde o fazer pedagógico não se resume à comunicação ou repetição dos saberes acumulados pela história.

De acordo com a citação anterior, o papel da escola é promover uma educação que coloque o aluno em contato com o seu cotidiano, criando situações-problemas que envolvam os conteúdos pré-estabelecidos nos livros didáticos. A informática pode auxiliar com bastante propriedade neste processo, já que tem a facilidade em demonstrar situações práticas através de *softwares* educacionais que estão disponíveis livremente para as mais variadas disciplinas.

A grande responsabilidade da escola em relacionar os conteúdos dos livros didáticos ao cotidiano do aluno com a utilização do computador também é enfatizada por Cantú (2005) citado por Vaz *et al* (2009, p. 106) da seguinte forma:

esta revolução tecnológica constitui um elemento essencial para a compreensão da nossa modernidade, na medida em que cria formas novas de socialização e, até mesmo, novas definições de identidade cultural e coletiva. Em função disto, considera-se como responsabilidade dos sistemas educativos, fornecerem, a todos, os meios para dominar a proliferação das informações, de selecioná-las e hierarquizar, dando mostras de espírito crítico (CANTÚ, *apud* VAZ, 2009, p. 106).

Para que este processo se concretize faz-se necessário a utilização do computador de forma interativa, não sendo somente um auxílio para o professor transmitir os conteúdos, mas para ser uma ferramenta que o aluno construa seu conhecimento através da relação dos conteúdos com as atividades de seu cotidiano.

Assim sendo, existem vários recursos tecnológicos digitais os quais os professores podem estar utilizando como dispositivos que os auxiliem na mediação entre os conteúdos e os alunos que, por sua vez, devem estar ativos no processo de ensino e aprendizagem.

3. Metodologia

O minicurso terá duração de 4 (quatro) horas. Como recursos pedagógicos, serão utilizados computadores com acesso à internet para todos os participantes inscritos no minicurso. A exposição será efetuada por meio do projetor multimídia. O processo de ensino e aprendizagem acontecerá de forma interativa, fazendo com que os inscritos estejam ativos nos processos e participem juntamente com os professores na construção e/ou utilização dos dispositivos digitais. Serão abordados os seguintes dispositivos: ferramentas do *Google*, criação de sites na plataforma *Webnode*, etapas de uma *WebQuest* e *software* HagáQuê. Os participantes manusearão esses recursos educacionais adaptando a qualquer conteúdo e a qualquer nível de ensino.

4. Público alvo

Professores da rede pública de ensino e estudantes de cursos de licenciatura.

5. Considerações Finais

Com este minicurso espera-se oferecer aos participantes conhecimentos básicos de ferramentas digitais que podem ser utilizados na prática na sala de aula, e também as possibilidades de utilização destas ferramentas como recursos educacionais. Assim, por meio dessa abordagem, acredita-se que possa ampliar os conhecimentos dos professores com relação à sua prática escolar de inúmeras formas e desmistificar o uso dos recursos tecnológicos como meros instrumentos transmissores de informação.

6. Referências

BORBA, Marcelo de Carvalho; PENTEADO, Miriam Godoy. **Informática e educação Matemática**. 5. ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2012.

PAIS, Luiz Carlos. **Ensinar e Aprender Matemática**. São Paulo: Autêntica, 2011.

VAZ, Caroline Rodrigues; FAGUNDES, Alexandre Borges e PINHEIRO, Nilcéia A. Maciel. O surgimento da ciência, tecnologia e sociedade (CTS) na educação: uma revisão. **Anais do I Simpósio Nacional de Ensino de Ciência e Tecnologia**, Curitiba, 2009. ISBN: 978-85-7014-048-7. Disponível em:

<http://www.pg.utfpr.edu.br/sinect/anais/artigos/1%20CTS/CTS_Artigo8.pdf>. Acesso em: 10/set./2015.