



TECNOLOGIA NO ENSINO ESCOLAR

Daniela M. MELO¹; Adriana de B. RODRIGUES²; Fabiana R. FERNANDES³; Maria A. L. MENDES⁴; Maria C. F. do NASCIMENTO⁵

RESUMO

Este trabalho relata a experiência de utilizar aplicativos pedagógicos em sala de aula, com o objetivo de refletir sobre como a tecnologia pode auxiliar no processo de ensino-aprendizagem. Foram selecionados teóricos para embasar essa reflexão e chegou-se à conclusão de que o uso das tecnologias é importante, pois facilita o entendimento dos alunos e contribui para o ensino de temas como o sistema solar. No entanto, é necessário que os professores façam uma escolha criteriosa dos aplicativos e que a escola tenha a estrutura e os equipamentos necessários para suportar essa prática. Nas instituições públicas, essas dificuldades podem ser ainda maiores, especialmente em regiões diferentes do país.

Palavras-chave: Aprendizagem; Educação; Tecnologia.

1. INTRODUÇÃO

O presente estudo é um relato de experiência elaborado a partir de uma reflexão da prática vivida na Disciplina de Prática Como Componente Curricular VI, cujo tema foi “A Tecnologia como Ferramenta de Aprendizagem no Conteúdo Escolar”, para o Trabalho de Conclusão do Curso de Licenciatura em Pedagogia EAD do Instituto Federal do Sul de Minas, Campus Muzambinho. A fundamentação teórica foi embasada em autores como Trevisan (2011), Pontes (2018), Prensky (2011) e Kenski (1997), que discutem a importância do uso das tecnologias digitais no aprendizado e os desafios enfrentados para sua aplicação em sala de aula.

A prática foi desenvolvida em um colégio particular em Ouro Fino-MG, que oferece Educação Infantil, Berçário, Maternal, Pré I e II e Ensino Médio. A gestão apresentou como demanda os desafios enfrentados pela instituição devido às transformações na educação global. A temática abordada surgiu da necessidade de atualização quanto ao uso dos recursos tecnológicos no processo educacional, especialmente devido à pandemia da Covid-19, que aumentou a utilização desses recursos pelas escolas. Isso exigiu dos professores uma readequação e atualização das metodologias de ensino, pois,

¹ Graduanda do Polo de Inconfidentes do Curso de Licenciatura em Pedagogia EAD - IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho. Email: danimellomendes@hotmail.com

² Graduanda do Polo de Inconfidentes do Curso de Licenciatura em Pedagogia EAD - IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho. Email: dridebarros@yahoo.com.br

³ Graduanda do Polo de Inconfidentes do Curso de Licenciatura em Pedagogia EAD - IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho. Email: fabianaromualdofe@gmail.com

⁴ Professora Orientadora da disciplina de TCC I do Curso de Licenciatura em Pedagogia EAD - IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho. Email: maria.mendes@muz.ifsuldeminas.edu.br

⁵ Tutora Orientadora da disciplina de TCC I do Polo de Inconfidentes do Curso de Licenciatura em Pedagogia EAD - IFSULDEMINAS – Campus Muzambinho. Email: mariacristinafnascimento@gmail.com

embora as tecnologias sejam ferramentas facilitadoras, também representam desafios no setor educacional.

Nesse contexto, é necessário capacitar os professores e adequar a instituição para tornar os recursos tecnológicos acessíveis. Conforme Kenski (1997), é importante conhecer criticamente as novas tecnologias para aproveitar suas vantagens e desvantagens, riscos e possibilidades, transformando-as em ferramentas e parceiros no processo de ensino-aprendizagem.

Além disso, aplicativos e jogos digitais podem desempenhar um papel importante na alfabetização, melhorando a atenção, concentração, raciocínio lógico e socialização das crianças, além de estimular o desenvolvimento da leitura e escrita (Prensky, 2011). Diante disso, surge a reflexão sobre como o uso de aplicativos pedagógicos pode auxiliar no ensino-aprendizagem em sala de aula. Segundo diversos professores, o uso desses aplicativos pode contribuir significativamente para o processo de aprendizagem.

Assim, o objetivo geral deste trabalho foi refletir sobre a contribuição das tecnologias para o processo de ensino-aprendizagem, estimulando o aprimoramento de competências nos futuros educadores e despertando para o ensino criativo e inovador no ambiente escolar.

2. MATERIAL E MÉTODOS

Este trabalho consiste em uma reflexão embasada em uma pesquisa qualitativa de natureza exploratória. A pesquisa foi realizada por meio de buscas em repositórios oficiais, como Ufsc, Ufscar, Usp e Revista Digital Nova Escola, a fim de buscar referências teóricas que pudessem responder à problemática levantada a partir da prática vivenciada em um colégio particular na cidade de Ouro Fino, localizada no Sul de Minas Gerais.

A prática em questão ocorreu de forma presencial, em um momento de retorno do ensino remoto, no qual a gestão escolar demonstrou uma grande preocupação em aprimorar os conhecimentos tecnológicos dos educadores. Inicialmente, foi realizada uma pesquisa para buscar aplicativos com programas de jogos e atividades educacionais que pudessem ser aplicados em sala de aula, visando beneficiar o processo de ensino-aprendizagem.

Após a seleção de cinco aplicativos considerados ideais pelo grupo, foi realizada uma oficina de capacitação junto aos gestores e professores da escola, a fim de aprimorar seus conhecimentos. Posteriormente, dois dos cinco aplicativos foram efetivamente escolhidos e utilizados pelos educadores em sala de aula, de acordo com os conteúdos abordados por eles na ocasião.

A prática teve como objetivo principal aprimorar o uso das tecnologias no processo de ensino-aprendizagem, proporcionando aos educadores a oportunidade de explorar novas ferramentas e

estratégias pedagógicas. Além disso, buscou-se estimular a criatividade e a inovação no ambiente escolar, visando um ensino mais dinâmico e atrativo para os alunos.

Portanto, a pesquisa realizada neste trabalho foi de natureza qualitativa, exploratória, embasada em referências teóricas e na prática vivenciada em um colégio particular na cidade de Ouro Fino, no Sul de Minas Gerais.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A escolha de aplicativos para uso em sala de aula deve ser feita com cautela pelos pedagogos e professores, levando em consideração a adequação dos aplicativos para a prática educacional.

De acordo com Pontes (2018) a mudança para o uso de tecnologias em sala de aula implica em uma mudança de paradigmas dos professores sobre como o conhecimento é aprendido e construído.

A utilização de aplicativos selecionados pelos pedagogos e professores mostrou-se benéfica para o processo de ensino-aprendizagem, despertando o interesse e a empolgação dos alunos. No entanto, é importante que os professores também considerem a disponibilidade de recursos tecnológicos na instituição, pois nem todas as escolas possuem infraestrutura adequada. A tecnologia é vista como uma necessidade e uma oportunidade para a educação, mas é necessário garantir o acesso igualitário a todos os alunos. A utilização de recursos tecnológicos requer o entendimento e envolvimento dos educadores e gestores para que sejam realmente úteis no processo de ensino-aprendizagem

5. CONCLUSÃO

Após a realização deste trabalho, pode-se afirmar que os objetivos propostos foram alcançados. Foi possível refletir sobre a contribuição das tecnologias no processo de ensino-aprendizagem, estimulando o aprimoramento de competências nos futuros educadores e despertando para o ensino criativo e inovador no ambiente escolar.

Ao analisar a importância das tecnologias na inclusão digital na área educacional, constatou-se que os professores devem buscar conhecimento sobre as ferramentas digitais, a fim de utilizá-las de forma adequada e eficaz. A inserção dessas tecnologias pode despertar o interesse dos alunos e facilitar o processo de aprendizado.

Foi ressaltado também que a escolha dos aplicativos deve ser feita de forma criteriosa, levando em consideração a idade e a intencionalidade do trabalho, além da disponibilidade de recursos e

infraestrutura. Dessa forma, é possível garantir que as tecnologias sejam utilizadas de maneira adequada e efetiva no ambiente escolar.

Observou-se que as crianças se empolgam e interagem de forma positiva com as ferramentas digitais, o que facilita o aprendizado dos conteúdos educacionais. É importante ressaltar que, na era digital, é fundamental que as crianças tenham contato com as tecnologias de forma educacional, aprendendo a utilizá-las corretamente e conscientes dos perigos que podem surgir.

Conclui-se, portanto, que o uso de recursos tecnológicos no ambiente escolar pode proporcionar maior interação, facilidade e envolvimento dos alunos, desenvolvendo sua criatividade e ampliando seu contato com diferentes culturas. Isso resulta em um aprendizado significativo, que prepara os estudantes para o mundo digital em constante evolução.

REFERÊNCIAS

KENSKI, Vani Moreira. **Formação de Professores: memórias**. São Paulo: Ed. Escritura, 1997.

PONTES, Joelma de Silveira. **A importância do Uso da Tecnologia Como Ferramenta Pedagógica na Sala de Aula**. Congresso Internacional de Educação e Tecnologias. São Paulo, p. 1-13. jun./jul. 2018. Disponível em: <https://cietenped.ufscar.br/submissao/index.php/2018/article/view/102/109>. Acesso em: 27 abr. 2023

PRENSKY, Marc. **Aprendizagem Baseada em Jogos Digitais**. São Paulo: Senac São Paulo, 2012. p. 576. Disponível em: https://www.google.com.br/books/edition/Aprendizagem_baseada_em_jogos_digitais/ipBNEAAAQBAJ?hl=pt-BR&gbpv=1&printsec=frontcover. Acesso em: 27 abr. 2023

TREVISAN, Rita. Martina Roth Fala Sobre Educação e Tecnologia. **NOVA ESCOLA**, nov. 2011. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/904/martina-roth-fala-sobre-educacao-e-tecnologia>. Acesso em: 27 abr. 2023