

TECNOLOGIAS PARA INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO: UMA NOVA FORMA DE ENSINAR

Flávia Morales Antunes¹

Ariane Lemos de Bastos²

Verônica Morales Antunes³

Sandra Dutra Piovesan⁴

Resumo:

O avanço tecnológico progressivo tem influenciado a vida de todos os indivíduos e também acarretado mudanças nas formas de comunicação e em consequência nas formas de ensinar, seja nas series mais iniciais assim como em etapas mais avançadas da vida dos estudantes. As aulas tradicionais já não atraem os estudantes e a utilização de recursos que possam contribuir para a formação escolar se fazem necessários. O uso da tecnologia na educação já é uma necessidade imediata, reconhecida pela maioria dos professores atualizados com as últimas tendências na área. Diante disso, é preciso que esses professores passem por uma qualificação para que possam dominar ou até mesmo conhecer os recursos disponíveis para serem usados em suas aulas. Sendo assim, se faz necessário dominar e experimentar que recursos podem ser empregados para melhora efetiva do aprendizado dos alunos e do dia a dia dos professores. (SANTAROSA et al. 2012) Com base nisso foi criado este projeto, para a capacitação de professores para estarem aptos a utilização destes novos recursos tecnológicos e conseguirem aplica-los em suas aulas trazendo uma melhora na aprendizagem e uma nova forma de ensinar.

Palavras-chave: Informatica na educação, tecnologias assistivas, gamificação, formação docente

Modalidade de Participação: Iniciação Científica

TECNOLOGIAS PARA INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO: UMA NOVA FORMA DE ENSINAR

¹ Aluno de graduação. fmantunes@yahoo.com.br. Autor principal

² Discente. ariane.bastos@gmail.com. Co-autor

³ Pedagoga. veronicaantunes@unipampa.edu.br. Co-autor

⁴ Docente. sandrapiovesan@unipampa.edu.br. Orientador

TECNOLOGIAS PARA INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO: UMA NOVA FORMA DE ENSINAR

1 INTRODUÇÃO

O avanço tecnológico progressivo tem influenciado a vida de todos os indivíduos e também acarretado mudanças nas formas de comunicação e em consequência nas formas de ensinar, seja nas series mais iniciais assim como em etapas mais avançadas da vida dos estudantes. As aulas tradicionais já não atraem os estudantes e a utilização de recursos que possam contribuir para a formação escolar se fazem necessários.

O uso da tecnologia na educação já é uma necessidade imediata, reconhecida pela maioria dos professores atualizados com as últimas tendências na área. Diante disso, é preciso que esses professores passem por uma qualificação para que possam dominar ou até mesmo conhecer os recursos disponíveis para serem usados em suas aulas. Sendo assim, se faz necessário dominar e experimentar que recursos podem ser empregados para melhora efetiva do aprendizado dos alunos e do dia a dia dos professores. (SANTAROSA et al. 2012)

Com base nisso foi criado este projeto, para a capacitação de professores para estarem aptos a utilização destes novos recursos tecnológicos e conseguirem aplica-los em suas aulas trazendo uma melhora na aprendizagem e uma nova forma de ensinar.

2 RECURSOS TECNOLOGICOS COMO APOIO AO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

Cada vez mais a oferta de cursos em EaD aumenta, pode-se encontrar essa modalidade de ensino em vários seguimentos do saber, desde cursos de qualificação profissional até cursos de ensino superior a distância, percebe-se também um incentivo por parte dos governos para a implantação e ampliação dessa modalidade de ensino que confere algumas vantagens quando comparada ao ensino dito “tradicional” como por exemplo uma maior flexibilidade em relação ao tempo e espaço para os envolvidos, tanto professores quanto alunos. Contudo, para uma melhor adaptação dessa forma de ensinar é necessário que os profissionais educadores se familiarizem e se apropriem dela (UNESCO, 2014).

Com isso projeto propõe-se a trabalhar através do moodle (ambiente EaD) os seguintes temas: Objetos de Aprendizagem e seus Repositórios, MOOCs e AVAs, Tecnologias Assistivas e o uso de games. Uma breve descrição sobre os recursos utilizados.

Objetos de Aprendizagem (OAs) são compreendidos como recursos digitais que podem ser reusados no intuito de apoiar diferentes processos de aprendizagem (WILEY 2000). Para que estes OAs possam ser reutilizados, primeiramente, eles devem ser colocados em repositórios. Este repositório é semelhante a um banco de dados, onde os objetos são armazenados e podem ser buscados através de palavras-chaves. No repositório pode conter quaisquer tipos de objetos de aprendizagem, como por exemplo: vídeos, imagens, animações, apresentações, jogos, entre outros.

MOOCs são cursos online que são livres e massivos, isto porque, a sua sigla tem como significado Massive Open Online Course (KAPLAN *et al.* 2016). Nos anos que estão por vir, na chegada de novas tecnologias vão permitir que os MOOCs proporcionem aulas de reforços e avaliações mais personalizadas, melhorando a aprendizagem.

AVAs são ambientes virtuais de aprendizagens, esses ambientes colaboram na criação de cursos que são acessíveis a população, (SILVA 2016) um grande exemplo de AVA é o Moodle, ambiente utilizado por muitos professores da Universidade Federal do Pampa. Através desse ambiente são divulgados avisos, materiais de aula, materiais de apoios,

descrição de atividades, entre outras funcionalidades. É uma grande forma de auxílio aos alunos.

Tecnologias Assistivas são um conjunto de recursos e serviços que servem para auxiliar as pessoas que possuem algum tipo de deficiência a conseguir exercer suas atividades independentemente e conseguirem uma maior inclusão (BERSCH 2017). Esta tecnologia é denominada pelo Comitê de ajudas Técnicas como:

“Tecnologia Assistiva é uma área do conhecimento, de característica interdisciplinar, que engloba produtos, recursos, metodologias, estratégias, práticas e serviços que objetivam promover a funcionalidade, relacionada à atividade e participação, de pessoas com deficiência, incapacidades ou mobilidade reduzida, visando sua autonomia, independência, qualidade de vida e inclusão social” (BRASIL - SDHPR. – Comitê de Ajudas Técnicas – ATA VII, 2012).

O último módulo trata do uso da Gamificação no processo de ensino. Gamificação é uma prática de criação de dinâmicas e utilização de jogos em quaisquer áreas de ensino. Com a aplicação deste método no ensino podem existir recompensas, desafios, metas possibilitando ao usuário querer aprender mais, e desafiando-se constantemente. Este método foi criado pois, na educação um dos grandes problemas é de os alunos perderem o interesse pelo conteúdo e gerando a desistência dos estudos (LORENZONI, 2016). Com uma forma mais lúdica de aprendizagem os alunos tendem a não perder o interesse e quererem sempre mais.

3 METODOLOGIA E DESENVOLVIMENTO

“A EaD é uma modalidade de educação, planejada por docentes ou instituições, em que professores e alunos estão separados espacialmente e diversas tecnologias de comunicações são utilizadas ...onde, a separação temporal tem sido cada vez menos essencial para defini-la” (MATTAR, 2011. p.3).

Levando em conta Maia e Mattar, optou-se para o curso de capacitação de professores a modalidade EaD, afim de se utilizar do ambiente virtual de aprendizagem Moodle, disponível na Universidade Federal do Pampa e conferir maior flexibilidade para o docente inscrito no mesmo.

Logo após, foi realizado uma revisão da literatura para a criação dos materiais para os módulos de aprendizagem que compõem o curso “Tecnologias para Informática na Educação”. Com os materiais, de cada bloco, prontos, iniciou-se a pesquisa de outros elementos para apoio e complementação, no intuito de suplementar os materiais utilizados no curso, tais-como vídeos. A partir deste momento, deu-se início a confecção das atividades de fixação do conteúdo exposto no moodle, para a conclusão de cada um dos módulos propostos.

No início do curso, será utilizada uma dinâmica de apresentação chamada “Quem sou eu? ”, desenvolvida pela UFRGS. Esta dinâmica trata-se da criação de um cartão de apresentação para cada um dos cursistas onde eles produzem seu cartão e se apresenta para os colegas e postam o resultado em uma atividade no moodle. A escolha desta atividade ocorreu afim de se ter um apanhado do perfil de cada um dos participantes.

A medida que o cursista vai avançando, serão ofertados slides para entendimento do conteúdo, materiais de apoio e algumas atividades no final de cada módulo. Quando se conclui os módulos, existirá uma atividade final dividida em duas partes. A primeira parte trata-se de um texto colaborativo em que cada um deve relatar como foi a aplicação dos conceitos vistos ao longo do curso. E a segunda parte se trata da criação de um artigo fazendo um relato individual das suas experiências.

4 RESULTADOS ESPERADOS

Com esse trabalho espera-se conseguir capacitar os professores a trabalhar com novas tecnologias e habilitá-los a encontrar formas de incluir pessoas com deficiência as suas aulas. Desta forma busca-se trazer a mesma aprendizagem a todos os seus alunos e mais motivação para que eles queiram cada vez aprender mais.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

É esperado que através desse curso os professores estejam aptos a aplicar todos os conceitos abordados no curso em sua sala de aula. A união dos objetos de aprendizagem que são uma forma mais divertida de aprender, dos cursos online (MOOCs) que são práticos e objetivos, dos ambientes virtuais de aprendizagem (AVAs) que não é necessário estar em sala para poder utilizá-los, das Tecnologias Assistivas que através dela os alunos com deficiência estarão inclusos nas aulas e do uso da Gamificação que irá propor uma forma lúdica e interessante de promover o conteúdo, os alunos estarão mais motivados e conseguirão abstrair mais facilmente o conteúdo, trazendo uma sala de aula mais engajada e produtiva.

REFERÊNCIAS

- BERSCH, R. **“Introdução à Tecnologia Assistiva”**. Porto Alegre/RS. 2017.
- BRASIL. SDHPR – **“Secretaria Nacional de Promoção dos Direitos da Pessoa com Deficiência-SNPD”**. 2009. Disponível em: <http://www.pessoacomdeficiencia.gov.br/app/publicacoes/tecnologia-assistiva> Acesso em: 11/09/2018
- KAPLAN A. M., HAENLEIN M. **Higher education and the digital revolution: About MOOCs, SPOCs, social media, and the Cookie Monster, Business Horizons**, Volume 59. (2016)
- LORENZONI, M. **“Gamificação: O Que É E Como Pode Transformar A Aprendizagem”**. 2016. Disponível em: <http://info.geekie.com.br/gamificacao/> Acesso em: 11/09/2018
- MATTAR, J. **“Guia de Educação a distância”**. São Paulo: Cengage Learning: Portal Educação, 2011.
- SANTAROSA, L.M.C., CONFORTO D. **“Formação de Professores em Tecnologias Digitais Acessíveis”**. Porto Alegre. 2012.
- SILVA R. **S.O que é Ambiente Virtual de Aprendizagem: aprenda a explorá-lo**. 2016. Acessado em 07/08/2018. Em: <https://eadbox.com/o-que-e-ambiente-virtual-de-aprendizagem/>
- UNESCO. **“O Futuro DA APRENDIZAGEM MÓVEL: Implicações para planejadores e gestores de políticas”**. Brasília, 2014.
- WILEY, D. A., **“Connecting learning objects to instructional design theory: A definition, a metaphor, and a taxonomy”**. The Instructional Use of Learning Objects, 2002. Em <http://reusability.org/read/chapters/wiley.doc>