

## **A DIVERSIFICAÇÃO METODOLÓGICA NO PROCESSO DE ENSINO- APRENDIZAGEM MEDIADO POR TECNOLOGIAS DIGITAIS: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA.**

Daniel Elizeu Vieira <sup>1</sup>  
Francinilda da Rocha de Jesus <sup>2</sup>  
Maria Beatriz de Sousa Rosado <sup>3</sup>

### **INTRODUÇÃO**

A evolução tecnológica, originada a partir do século XXI, trouxe grandes transformações para a sociedade. Este desenvolvimento contínuo, tem se difundido cada vez mais abrangendo diversos ramos inclusive a educação, passando a ser aliada no processo de ensino-aprendizagem. Contudo, múltiplos são os desafios para incorporação da tecnologia no ensino, tendo em vista a sua complexibilidade e múltiplas facetas aliado a necessidade em formar professores e alunos para uma interação adequada entre conteúdo, pedagogia e tecnologia.

A cultura escolar tem se apresentado resistente ao processo de inovação tecnológica uma vez que os professores não estão, em geral, preparados para a compreensão das tecnologias em sua totalidade, seguida da indisponibilidade de ferramentas tecnológicas nas escolas. Embora, previsto na BNCC (Base Nacional Comum Curricular) como parâmetro de aprendizagem.

Uma das tecnologias mais utilizadas na atualidade pelos jovens é o celular, ferramenta essa avaliada por muitos pesquisadores como um mecanismo de expressivo potencial de ganhos para os educandos, quando trabalhadas de forma correta. Todavia, esse não é utilizado em sala de aula, divergindo da perspectiva de (SANTOS & SANTOS, 2014, p. 1) que destaca o celular como sendo “um recurso pedagógico que pode proporcionar aos alunos uma série de benefícios para a promoção de uma pesquisa, objetivando contribuir com a discussão sobre determinado assunto que vem sendo debatido em sala de aula, ilustrando essa mesma discussão.”

Nessa perspectiva, Paulo Freire (2007) reflete sobre a utilização das tecnologias como mecanismo de expansão da capacidade crítica e criativa dos educandos, dependendo da forma que é utilizada. Nesse viés, convém analisar que o uso da tecnologia no âmbito escolar promove

---

<sup>1</sup> Graduando do Curso de Ciências Biológicas da Universidade Federal do Piauí - UFPI, [daniel16elizeu@gmail.com](mailto:daniel16elizeu@gmail.com);

<sup>2</sup> Graduanda do Curso de Ciências Biológicas da Universidade Federal do Piauí - UFPI, [francinilda.rocha1997@gmail.com](mailto:francinilda.rocha1997@gmail.com);

<sup>3</sup> Graduanda do Curso de Ciências Biológicas da Universidade Federal do Piauí - UFPI, [biams382@gmail.com](mailto:biams382@gmail.com);



uma transformação no ato educativo, criando oportunidades para a formação cidadã pautada em abertura ao mundo com uma construção criadora.

Partindo desse pressuposto, o uso das ferramentas tecnológicas traz consigo a ludicidade que segundo (PINTO E TAVARES, 2010, p. 232) “é portadora de um interesse recíproco, canalizando as energias no sentido de um esforço total para consecução de seu objetivo”.

Diante dessa perspectiva, com a pandemia de COVID-19, o sistema educacional foi um dos que sofreu significativos desafios quanto a sua garantia, diante de um cenário de grande impacto mundial. Entretanto, como forma de resistência ao momento, passa a ser mediado totalmente por ferramentas tecnológicas.

Portanto, o presente relato busca descrever uma atividade didática mediada por recursos tecnológicos online desenvolvida em uma turma com aproximadamente 16 alunos, no qual constatava-se a pouca participação e interesse dos alunos em virtude da prevalência de aulas tradicionais, marcada pela apresentação dos conteúdos em slide e indicação das atividades do livro a ser descrita e respondida.

## **METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)**

A atividade aqui descrita efetuou-se durante participação no estágio, em período de pandemia, no qual as aulas, em geral, passaram a ser ministradas com o uso da plataforma digital Google Meet. Tal plataforma, apresenta-se um limite de uso equivalente a uma hora, para usuários não assinantes.

As aulas observadas eram características do tradicionalismo – ministração de conteúdo e atividade escrita do livro. Em virtude, da limitação da plataforma havia a necessidade de reiniciar a aula a cada uma hora aula. A cada reinício a professora dizia “Menino liga a câmera”, em silêncio o aluno permanecia, a professora então reiterava a fala “Esse aí deve ter ligado o celular e foi dormir”. Não havia uma importância para o aluno que se mantivesse toda a aula apenas ouvindo ou dormindo. Para além disso, pouco era o espaço de fala para os alunos, com isso não havia conflitos de fala na aula.

A demonstração de falta de domínio da plataforma era expressada na fala da professora “Vocês sabem como faz isso nessa plataforma?”, acrescido de relato quanto ao não preparo para tal realidade. Assim, em uma pausa para procura do exercício no livro didático a ser direcionado para escrita, a professora abre espaço para os estagiários propor atividade. Imediatamente começou a se pensar em plataforma online que pudesse integrar os alunos de forma a contemplar o processo educativo. Resolveu-se então incrementar e adequar ao contexto escolar da referida série o jogo nas plataformas Wordwall e Quizizz, com os conteúdos

ministrados pela professora. Em seguida, a proposta e dinâmica do jogo foi apresentada aos alunos. Simultaneamente foram as perguntas dos alunos para entender como funcionaria, pela expressão percebia-se o entusiasmo e ansiedade para conhecer a nova atividade que estava sendo proposta naquele momento, remetendo a importância desse tipo de atividade, com caráter inovador para os alunos.

Após finalização dos jogos, realizou-se um momento para reflexão e discursão acerca dos conteúdos apresentados durante a execução do jogo e sobre as experiências dos alunos quanto a realização desse tipo de atividade, o que proporcionou uma interessante perspectiva quanto a união entre os aspectos pedagógicos e a tecnologia com o intuito de causar interação escolar.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

A prevalência de aula tradicionais é um método de ensino pouco eficaz, visto que os alunos não se sentem atraídos a aprender, contrariando a ideia de (BACICH e MORAN, 2018, p. 32), que reflete sobre as “(...) estratégias de ensino centradas na participação efetiva dos estudantes na construção do processo de aprendizagem, de forma flexível e interligada”, que são considerados método adequado por muitos pesquisadores.

Nessa perspectiva, no processo de ensino-aprendizagem perfaz-se necessário adotar diferentes procedimentos, de modo, a não permitir que os livros didáticos e apresentações em slides sejam os únicos artefatos do trabalho pedagógico do professor.

A investigação por diferentes técnicas, com a finalidade de ampliar o acesso às informações, ou ainda, com o objetivo de adequá-lo ao grupo de alunos que o utilizam, vem se configurando como um dos principais problemas da profissão docente. Essa problemática, decorre de diferentes aspectos como: o pouco tempo para um planejamento que englobe atividades atrativas em salas de aula, ou até mesmo, o baixo conhecimento sobre as tecnologias aplicadas à educação, pelos docentes.

Atividades como a descrita, possui caráter inovador, a depender de como e onde utilizada, permitindo instigar os alunos a participarem das aulas, sendo fundamental para um processo que permite o aluno desenvolver habilidades investigativas, importantes para o ensino de Ciências e Biologia, quando trabalhadas de forma correta.

Partindo desse pressuposto, as plataformas digitais devem ser tidas como aliadas no processo educativo. Para tal, convém preparar os profissionais para uso de forma a contemplar



os aspectos pedagógicos e tecnológicos previsto na BNCC. Pois, inúmeras são as plataformas de recursos online disponíveis na internet, entretendo, diante de uma grande diversidade escolar, essas plataformas devem ser reorganizadas de acordo com o contexto no qual pretende-se fazer uso.

Vale destacar que essa prática, quando discutida ao final de sua execução, vai para além de apenas realizar uma atividade “sem fundamentação” é preciso compreender a dimensão da prática refletindo sobre o ocorrido, apresentando os resultados e possibilidades para que os alunos façam uma reflexão ativa da atividade executada.

A execução da atividade viabilizou analisar e refletir sobre a importância do uso da tecnologia na educação como ferramenta metodológica. Ademais, diante dos feedbacks dos alunos sobre a atividade, despertou-se o sentimento de que trabalhar as temáticas, definidas em conselho superior, de forma atrativa e dinâmica é possível despertar a curiosidade e interesse dos alunos.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Portanto, observa-se que o uso da tecnologia na educação podem ser importantes aliados no processo de ensino-aprendizagem, colabrando de forma positiva quando trabalhada de forma adequada. Para tal, a formação continuada dos professores para esse novo cenário é fundamental.

As ferramentas tecnológicas proporcionam uma melhor educação, de forma a propor a inclusão digital e dinamização do processo de ensino, configurando-se como primordial sua admissão no âmbito educacional.

**Palavras-chave:** Aulas Atrativas, Recursos Tecnológicos, Ensino.

## **REFERÊNCIAS**

BACICH, L.; MORAN, J. (Org.). Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: **Penso**, 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. Base nacional comum curricular. Brasília: **MEC/SEB**, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br>. Acesso em: 12 nov. 2022.

FREIRE, Paulo. Educação e mudança. 31ª ed. Rio de Janeiro: **Paz e Terra**, 2007.

PINTO, C. L. TAVARES, H. M. O Lúdico na Aprendizagem: Aprender a Aprender. **Revista da Católica**, Uberlândia, v. 2, n. 3, p. 226-235, 2010.



SANTOS, J. O.; SANTOS, R. M. O uso do celular como ferramenta de aprendizagem. **Revista Brasileira de Educação e Saúde**, v. 4, n. 4, 2014.