



## FORMAÇÃO DO PEDAGOGO, TECNOLOGIAS DIGITAIS DE REDE E DOCÊNCIA NA EDUCAÇÃO BÁSICA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

Karina Marcon (1); Lidiane Goedert (2)

(1) Universidade do Estado de Santa Catarina (CEAD/UDESC). E-mail: karina.marcon@udesc.br

(2) Universidade do Estado de Santa Catarina (CEAD/UDESC). E-mail: lidiane.goedert@udesc.br

**Resumo:** Em tempos de convergência e participação professores e estudantes são desafiados a vivências de processos de ensino-aprendizagem que instigam a colaboração, a inovação, o compartilhamento e a coletividade. Neste cenário acreditamos que os docentes em formação precisam estar preparados para trabalhar com as tecnologias digitais de rede (TDR) e com as transformações sociais e atitudinais que elas imprimem à dinâmica escolar. Defendemos que um curso de formação inicial de educadores na modalidade a distância pode oportunizar a vivência de processos de inclusão digital, desde que o desenho didático no ambiente virtual de aprendizagem promova interação, colaboração, participação e autoria na apropriação de tecnologias digitais de rede. A partir deste contexto, o presente trabalho tem por objetivo socializar as experiências de aprendizagem propostas em 2017/01 na disciplina Didática da Educação a Distância, da 4ª fase do curso de Pedagogia a distância do Centro de Educação a Distância da Universidade do Estado de Santa Catarina (CEAD/UDESC). Tendo como objetivo refletir sobre didática e tecnologias da educação a distância e suas contribuições para a formação do pedagogo e para a docência na Educação Básica, a disciplina propôs aos acadêmicos a apropriação de recursos tecnológicos que estimulem características que compreendemos serem inerentes ao contexto social contemporâneo: autoria, coautoria, coletividade, criatividade e participação. Nesse sentido, por meio de atividades de aprendizagem envolvendo ferramentas como Toondoo, Fábrica de Tirinhas, Prezi e StoryJumper, os estudantes puderam relacionar os conteúdos estudados durante o semestre com a vivência de processos de apropriação de recursos disponíveis na internet, exercendo sua participação autoral na rede.

**Palavras-chave:** Inclusão Digital. Formação Docente. Formação inicial de professores. Tecnologias Digitais de Rede. Tecnologias Educacionais.

### Introdução

A apropriação dos recursos tecnológicos digitais é apenas uma das tantas dimensões que precisam ser incorporadas na formação de educadores. Especificamente sobre essa questão, acreditamos que um curso de formação de professores na modalidade a distância que abarque as características da cibercultura pode potencializar o conhecimento necessário aos docentes para transitarem pela linguagem hipermidiática e adquirirem fluência digital (MARCON, 2015). Dependendo do desenho didático, um mesmo curso online pode trabalhar com pesquisa, criatividade, coletividade, além de impor desafios que estimulem o exercício de uma docência mais flexível e aberta aos estudantes.

Da relação estabelecida entre educação a distância e tecnologias digitais de rede surgem potencialidades em função das próprias características da rede, que por intermédio das suas ferramentas podem possibilitar a criação, a autoria, a co-autoria, a coletividade e a participação nos processos de ensino-aprendizagem.



Destarte, entendemos que para que os docentes em formação tenham uma apropriação social das tecnologias e para que efetivamente vivenciem as características da rede, é preciso pensar em um desenho metodológico que promova a interação, a colaboração, a autonomia, o envolvimento e a participação do sujeito nos ambientes de atividade. Em nossa compreensão, propor um curso nessas dimensões requer pensar em inclusão digital.

Uma mera transposição de conteúdos prontos para um Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) não garante uma aula participativa, tampouco que explore os recursos da rede. Se o AVA for utilizado na lógica da mídia de massa, “[...] comprometem-se os fundamentos da cibercultura e as características da rede, abrindo mão da autoria, criatividade e da polifonia, prejudicando a dinâmica do AVA e da modalidade online como fenômeno da cibercultura” (SANTOS, 2010, p. 43).

Nesse sentido, o foco na metodologia é fundamental, contudo, acreditamos que os cursos na modalidade a distância “[...] precisam buscar caminhos de conexão crítica com o mundo, criando também circunstâncias de exploração em espaços de interação para além de si mesmos, em busca da autonomia [...]” (BRUNO, 2010, p. 208). Mais do que um desenho metodológico adequado para que os sujeitos tenham propriedade na utilização das ferramentas disponíveis, os ambientes de aprendizagem online precisam de subsídios teóricos, práticos, tecnológicos e didáticos que avalizem aos envolvidos nos processos educativos as condições para serem autônomos na apropriação do próprio conhecimento.

Compreendemos, dessa forma, que a educação online “[...] é o conjunto de ações de ensino e aprendizagem ou atos de currículo mediados por interfaces digitais que potencializam práticas comunicacionais interativas e hipertextuais” (SANTOS, 2010, p. 37). Geralmente essas interfaces digitais são disponibilizadas em AVAs por meio de ferramentas síncronas e assíncronas, que facilitam a vivência das características intrínsecas da cibercultura. Para Santos, “[...] o AVA seria como uma organização viva, em que seres humanos e objetos técnicos interagem em um processo complexo que se auto-organiza na dialógica de suas redes de conexões” (2010, p. 39).

Por meio dos recursos disponibilizados no AVA e de tecnologias, objetos de aprendizagem e recursos da web 2.0, pode-se vir a criar uma espaço de aprendizagem que oportunize condições de interação direta entre os sujeitos. Entretanto, para que essas ferramentas possam cumprir sua função de propulsoras dessas características, os envolvidos precisam sentir-se pertencentes e autorizados a participar, criar e intervir nesse ambiente.



Litwin compreende que “não é a universidade virtual que define a educação, mas a modalidade a distância que encontra uma boa proposta de ensino em que a tecnologia contribui para facilitar o encontro entre colegas ou a relação com o tutor” (2001, p. 20). Em outras palavras, a mediação e a intencionalidade pedagógica definem de que forma os sujeitos irão se apropriar das tecnologias, e uma vez que temos ao nosso alcance ferramentas que possibilitam a interação entre os agentes dos processos educativos, podemos arquitetar cursos que efetivamente impliquem essas características comunicativas.

Nesse sentido, compreende Fainholc que os educadores não poderão seguir “enseñando los mismos contenidos con la misma metodología, los tutores de los programas educativos a distancia (ahora em articulación conectiva en línea) deberán adoptar y recrear constantemente nuevos roles al interior de propuestas educativas diferentes” (FAINHOLC, 2007, p. 234). Essa questão implica extrapolar a concepção de educação transmissiva e fomentar espaços de aprendizagens online que pressupõem novos métodos, metodologias e atitudes dos envolvidos no processo.

Isso ocorre somente quando a concepção de educação a distância é superada pela concepção de educação online, e quando os agentes criadores e administradores destes espaços possuem uma concepção teórica que atende as especificidades de uma educação permeada pelas TDR, com novas demandas de aprendizagem.

Assim, foi a partir deste contexto que foi pensada e planejada a disciplina Didática da Educação a Distância (DEAD), que faz parte da matriz curricular do Curso de Pedagogia a distância, do Centro de Educação a Distância da Universidade do Estado de Santa Catarina (CEAD/UDESC), em convênio com a Universidade Aberta do Brasil (UAB). Trata-se de uma disciplina obrigatória, ofertada na quarta fase do referido curso, e tem como ementa “Processos de Comunicação e docência na Educação a Distância (EaD). Docência e Tutoria. Sistemas Tutoriais. Tutoria presencial e online. Formação de professores para EaD. Didática da EaD. Estratégias e metodologias para a docência em EaD” (CEAD, PPC, 2011, p. 12).

Ao avaliar a ementa da disciplina e a ênfase do curso na formação do(a) pedagogo(a) para a docência na educação infantil e nos anos iniciais do ensino fundamental, buscamos direcionar os estudos sobre a didática e as tecnologias da educação a distância para suas contribuições para a formação do pedagogo e para a docência na Educação Básica.

Assim, tendo como base a concepção de que cursos de formação de professores a distância podem oportunizar processos de inclusão digital (MARCON, 2015), um dos propósitos da disciplina Didática da Educação a Distância foi oportunizar aos estudantes o reconhecimento do



ambiente virtual de aprendizagem como um espaço de interatividade e de apropriação de tecnologias. Nesse sentido, as atividades de aprendizagem propostas envolveram o conhecimento e utilização de diferentes recursos da *web 2.0*, tais como o Voki, Fábrica de Tirinhas, Toondoo, Prezi e StoryJumper, assim como a reflexão sobre o potencial pedagógico que possibilitam.

Com relação ao planejamento didático da disciplina, priorizamos nas atividades de aprendizagem o estímulo à apropriação autoral e colaborativa de tecnologias digitais de rede. Entendemos que as características da *web 2.0* potencializaram uma ressignificação da modalidade da educação a distância, principalmente por possibilitar processos comunicativos em tempo real, além de ferramentas que privilegiam a autoria, a coparticipação e a coletividade na construção do conhecimento. Na formação inicial de educadores são muitos os recursos abertos que podem ser utilizados nos processos educativos, e isso cria um potencial intenso para o agenciamento de práticas pedagógicas flexíveis e orientadas a esse espaço e tempo em que se vive.

Sendo assim, o objetivo desse trabalho é socializar as experiências de aprendizagem propostas na oferta da disciplina Didática da Educação a Distância no primeiro semestre de 2017, da 4ª fase do curso de Pedagogia a distância do Centro de Educação a Distância da Universidade do Estado de Santa Catarina (CEAD/UDESC), que buscou refletir sobre didática e tecnologias da educação a distância e suas contribuições para a formação do pedagogo e para a docência na Educação Básica.

## **Metodologia**

No primeiro semestre do ano de 2017 a disciplina Didática da Educação a Distância foi oferecida a 8 turmas que se encontravam na quarta fase do Curso de Pedagogia do CEAD/UDESC, atendendo 228 alunos. Cumprindo com o que preconiza o Projeto Pedagógico do Curso, o desenvolvimento metodológico da disciplina incluiu a realização de atividades presenciais nos polos (videoconferências e prova geral), além de atividades online efetivadas no Ambiente Virtual de Aprendizagem Moodle. As atividades avaliativas desenvolvidas na sala virtual da disciplina DEAD incluíram uma atividade obrigatória desenvolvida em duas etapas, um trabalho final e uma autoavaliação.

Com o objetivo central de refletir sobre didática e tecnologias da educação a distância e suas contribuições para a formação do pedagogo e para a docência na Educação Básica, o planejamento didático da disciplina Didática da Educação no AVA para o semestre 2017.1 foi organizado em tópicos temáticos constituídos de orientações de estudo e no mínimo uma atividade de



aprendizagem que possibilitasse aos estudantes reconhecer o ambiente virtual da disciplina como um espaço de interatividade e de apropriação de tecnologias digitais de rede. Nesse sentido, os tópicos de estudo foram assim intitulados e estruturados:

a) Primeiro Tópico - Conhecendo a disciplina

Nesse espaço foram disponibilizadas informações gerais da disciplina DEAD como plano de ensino, agenda contendo as datas das principais atividades e dados da equipe docente de cada turma, a qual é constituída por um professor, um tutor a distância e um tutor presencial. Visando oportunizar nesse tópico inicial a apropriação de tecnologias digitais de rede, propomos um fórum para os alunos se apresentarem por meio do uso do Voki, um recurso da web 2.0 que permite a criação de avatares. Para esta atividade, disponibilizamos o link para o site oficial do Voki e um tutorial de uso deste recurso. Esse tópico ficou aberto à participação por duas semanas.

b) Segundo Tópico - Processos de ensino-aprendizagem na Educação a Distância

Este tópico referiu-se ao primeiro tema de estudo previsto no programa da disciplina DEAD em que o objetivo central era possibilitar ao estudante conhecer alguns princípios dos processos de ensino-aprendizagem na educação a distância. A sua organização didática envolveu orientações de estudo como indicações de leitura obrigatória e complementar, orientações para a primeira videoconferência e link para sites e tutoriais do Toondoo e da Fábrica de Tirinhas. Na atividade de aprendizagem propomos que os alunos se organizassem em grupos de 3 a 4 integrantes e criassem uma história em quadrinhos, utilizando um dos dois recursos citados acima, para ilustrar os estudos sobre os processos de ensino-aprendizagem na EaD. Cada grupo deveria criar uma história em quadrinhos para expressar um dos seguintes processos da Didática na Educação a Distância: i) O que envolve o processo ensino-aprendizagem na EaD; ii) Gerações da EaD; Características da EaD e suas implicações com a didática. O resultado final da atividade foi socializado em um fórum para que todos tivessem acesso. O período de estudo desse tópico foi quatro semanas.

c) Terceiro Tópico - Mediação Pedagógica na Educação a Distância

O objetivo de aprendizagem deste tema foi pensar a mediação pedagógica na EaD a partir dos conceitos de diálogo, interação e interatividade. A organização didática envolveu orientações de estudo com indicação de leituras obrigatórias e complementares, links para duas videoaulas e link para site oficial e para o tutorial do Prezi, que é um software online indicado para a criação de apresentações. Nesse tópico os alunos deveriam manter o mesmo grupo formado para a atividade do tópico anterior e se apropriar do Prezi para realizar a seguinte atividade: criar uma apresentação sintetizando os conteúdos dos textos indicados para leitura. Eles foram orientados a buscar materiais



complementares (imagens, vídeos, áudios) para incorporar à apresentação e elucidar os conceitos de interatividade, interação e diálogo. Ao final, cada grupo publicou em um fórum o link para acesso à apresentação criada com o Prezi. Após a socialização dessa atividade, cada grupo deveria avaliar o Prezi de outro grupo seguindo os critérios fornecidos no enunciado. Para essa etapa, os grupos foram sorteados e informados com antecedência sobre qual o trabalho que deveriam avaliar. O período de estudo desse tópico aconteceu em 03 semanas.

d) Quarto Tópico - Tecnologias da EaD e suas interfaces com a Educação Básica

O objetivo deste tópico de estudo foi investigar e refletir sobre o potencial pedagógico de tecnologias da EaD e suas relações com a educação básica. Novamente, a organização didática contemplou orientações de leituras a realizar e disponibilização de link para o site oficial e para um tutorial do recurso digital a ser apropriado nessa etapa da disciplina: o StoryJumper. Esse recurso permite elaborar um livro, criando capa, adicionando o texto, ilustrações, desenhos livres e imagens. A partir das orientações e dos materiais disponibilizados, os alunos deveriam manter os grupos já formados para as atividades anteriores e selecionar duas tecnologias de EaD, em que cada grupo deveria avaliar o potencial pedagógico de cada ferramenta, de acordo com o roteiro detalhado fornecido por meio de um template elaborado pelas professoras. Assim que a pesquisa sobre os dois recursos fosse concluída, cada grupo deveria criar um livro no StoryJumper, definindo um título, organizando um prefácio e inovando na apresentação das duas tecnologias escolhidas. Por fim, o link com o livro criado no StoryJumper foi compartilhado pelos grupos em um fórum. O período de estudo desse tópico aconteceu em quatro semanas.

Assim que o último tópico de estudo foi concluído, os alunos realizaram uma autoavaliação por meio de um questionário elaborado no próprio ambiente virtual. Essa avaliação é considerada obrigatória e compõe a fórmula para o cálculo da média semestral em todas as disciplinas. A autoavaliação normalmente tem como data final para participação, a mesma data da prova geral, realizada presencialmente no polo de apoio presencial de cada turma.

Após o desenvolvimento da disciplina, com o objetivo de realizar uma avaliação da metodologia adotada e das tecnologias escolhidas, disponibilizamos um questionário, cujas questões objetivavam a análise da percepção dos estudantes sobre o seu processo de apropriação de tecnologias sob duas perspectivas: a pedagógica e a tecnológica. Além disso, queríamos também obter um feedback que nos desse elementos para aprimorar o planejamento da disciplina em uma nova oferta. O questionário foi elaborado no Google Drive e seu link disponibilizado na sala virtual da disciplina DEAD no Moodle.



## Resultados e Discussão

Os resultados obtidos a partir do questionário de avaliação da oferta da disciplina Didática da Educação a Distância, com ênfase nas atividades de aprendizagem propostas, são apresentados a seguir, respeitando a sequência das questões que constituíram o referido questionário. O questionário ficou disponível na sala da turma durante 03 semanas, sendo que dos 228 estudantes vinculados na 4ª fase, 104 o responderam.

Quando questionados sobre o envolvimento pessoal nas atividades da disciplina DEAD, 57 estudantes consideraram seu envolvimento muito bom, seguido de 42 que consideraram bom. Somente 5 estudantes avaliaram o seu envolvimento como satisfatório. A porcentagem de cada categoria de resposta atribuída a essa questão encontra-se representada pela Figura 1.

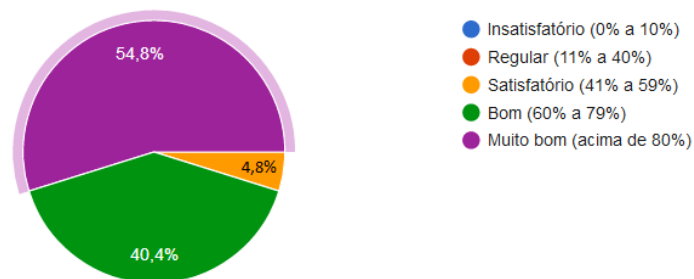


Figura 1. Avaliação do desempenho pessoal na disciplina

As questões 2, 3, 4 e 5 do questionário solicitavam que os estudantes atribuíssem uma nota de 0 (zero) a 10 (dez) ao seu grau de dificuldade em relação à apropriação dos recursos digitais de rede utilizados para realizar as atividades da disciplina DEAD: Voki, Fábrica de Tirinhas ou Toondoo, Prezi e StoryJumper. Para essas questões o grau máximo de dificuldade correspondia a nota 10 (dez), enquanto a nota 0 (zero) representaria a ausência de dificuldade. Portanto, formou-se uma escala decrescente em relação ao grau de dificuldade.

Com relação à apropriação do recurso tecnológico Voki 6 (seis) estudantes atribuíram nota zero, ou seja, afirmaram que não tiveram nenhuma dificuldade na apropriação desse recurso. Quanto ao grau máximo de dificuldade, 4 (quatro) estudantes atribuíram nota dez. Os estudantes que atribuíram nota acima de 6 (seis) somaram 49 (quarenta e nove), representando o quantitativo daqueles que tiveram mais dificuldade na apropriação do Voki. Os demais (55) atribuíram notas que variaram entre zero (0) e 5 (cinco), representando aqueles que tiveram menor grau de dificuldade ou nenhuma dificuldade com o recurso.



Na apropriação dos recursos tecnológicos Fábrica de Tirinhas ou Toondoo, 10 (dez) estudantes atribuíram nota zero e 4 atribuíram nota dez. Os estudantes que atribuíram nota acima de seis somaram 39 (trinta e nove), representando o quantitativo daqueles que tiveram mais dificuldade na apropriação desses recursos. Os demais (65) atribuíram notas que variaram entre 5 (cinco) e 0 (zero), representando aqueles que tiveram menor grau de dificuldade ou nenhuma dificuldade com o recurso.

Quanto à apropriação do recurso tecnológico Prezi, 8 (oito) estudantes atribuíram nota 0 (zero) e 3 (três) atribuíram nota dez. Os estudantes que atribuíram nota acima de seis somaram 40 (quarenta), representando o quantitativo daqueles que tiveram mais dificuldade na apropriação dos desses recursos. Os demais (64) atribuíram notas que variaram entre 5 (cinco) e 0 (zero), representando aqueles que tiveram menor grau de dificuldade ou nenhuma dificuldade com o recurso.

Por fim, com relação à apropriação do recurso tecnológico StoryJumper, 10 (dez) estudantes atribuíram nota 0 (zero) e 4 (quatro) estudantes atribuíram nota 10 (dez). Os estudantes que atribuíram nota acima de seis somaram 47 (quarenta e sete), representando o quantitativo daqueles que tiveram mais dificuldade na apropriação dos desses recursos. Os demais (57) atribuíram notas que variaram entre cinco e zero, representando aqueles que tiveram menor grau de dificuldade ou nenhuma dificuldade com o recurso.

A distribuição do número estudantes por nota de zero (0) a dez (10), expressando o grau de dificuldade na apropriação dos recursos digitais supracitados, está representada pela Tabela 1. Essa tabela está representada por nota que se refere à primeira linha e pelo número de estudantes respondentes (Est.) que corresponde à segunda linha.

*Tabela 1.* Grau de dificuldade dos estudantes na apropriação das tecnologias digitais

Voki											
Nota	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Est.	6	10	14	7	2	16	8	11	15	11	4
Fábrica de Tirinhas/Toondoo											
Nota	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Est.	10	6	20	16	6	7	5	10	11	9	4
Prezi											
Nota	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Est.	8	8	14	14	7	13	3	15	12	7	3
StoryJumper											
Nota	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Est.	10	8	14	7	8	11	9	11	14	9	4





De forma geral, o grau de dificuldade ou facilidade dos estudantes com relação à apropriação não variou significativamente em relação aos distintos recursos.

Quando questionados sobre como avaliam a contribuição dos recursos tecnológicos estudados para sua atuação na educação básica, nenhum dos estudantes se posicionou como indiferente. Nesse sentido, a Tabela 2 apresenta a distribuição da quantidade de alunos que se posicionaram nas categorias “contribuiu”, “contribuiu parcialmente” e “não contribuiu”. A Fábrica de Tirocinhas, o Toondoo, o Prezi e o StoryJumper foram bem avaliados como recursos que contribuem para a atuação do professor na educação básica (Tabela 2). Dos 104 estudantes, somente 3 (três) não associaram a contribuição do Voki para a docência na educação básica e 2 (dois) estudantes entendem que o StoryJumper também não contribui para tal objetivo.

*Tabela 2. Avaliação da contribuição dos recursos para educação básica*

Recursos	Contribui	Contribui Parcialmente	Não contribui
Voki	74	27	3
F. Tirocinhas/Toondoo	93	11	0
Prezi	90	14	0
StoryJumper	94	8	2

Os dados da Tabela 2 demonstram que os estudantes percebem, em significativo número, que os recursos digitais utilizados durante a disciplina DEAD podem contribuir para a atuação docente na educação básica.

A pesquisa também evidenciou, com base na questão 7 do questionário - a realização das atividades da disciplina DEAD possibilitou que você ampliasse o seu conhecimento pedagógico sobre os recursos? -, que 99 estudantes (95,2%) consideram que as atividades envolvendo o uso dos recursos digitais contribuíram para ampliar o conhecimento pedagógico sobre os mesmos.

Já na perspectiva qualitativa, destacamos os resultados obtidos a partir das demais questões do questionário. Quando solicitados a apontar as facilidades e dificuldades encontradas durante a realização das atividades da disciplina DEAD obtivemos respostas variadas, no entanto alguns elementos apareceram com maior frequência. Quanto às principais dificuldades mencionadas pelos estudantes, a que mais repercussão teve foi o fato de alguns sites estarem em língua inglesa, conforme podemos verificar nos excertos a seguir:



*“Tive dificuldades em me apropriar do recurso tecnológico Voki e o Prezi, pois os programas eram em inglês e de difícil entendimento.”*

*“Fácil acesso às atividades, ótimo esclarecimento na formulação das atividades. Uma das dificuldades foi o fato de alguns sites serem em inglês.”*

*“Tinha algumas palavras em inglês e não português”.*

A segunda dificuldade mais recorrente nas respostas foi em relação ao tempo para cumprir as atividades:

*“A dificuldade é no aprendizado, até nos apropriarmos do recurso utilizado. E o tempo eu acho curto, pois temos muitas atividades de várias disciplinas em um curto espaço de tempo.”*

*“Falta de tempo para mais dedicação.”*

As facilidades apontadas pelos estudantes com relação a realização das atividades propostas incluíram a qualidade dos materiais didáticos selecionados, a importância dos conhecimentos para a docência na educação básica e as orientações didáticas das atividades de aprendizagem. Os excertos a seguir, representam esses posicionamentos dos estudantes:

*“Como facilidade os materiais disponíveis.”*

*“As facilidades são a respeito do nível de conhecimento adquirido que é muito satisfatório e enriquecedor enquanto futuros docentes.”*

*“Facilidade, porque os professores disponibilizaram para nós alunos todas as orientações possíveis para a realização das atividades.”*

Na última questão solicitamos que os estudantes deixassem sugestões e críticas sobre as atividades propostas na disciplina DEAD. Dentre as críticas/sugestões, destacamos os comentários que reforçam a importância da apropriação das tecnologias para a atuação docente na educação básica, o interesse em ampliar os conhecimentos pedagógicos e tecnológicos sobre as TDR e a satisfação pelo contato com recursos desconhecidos. Seguem alguns exemplos de respostas que comprovam esses aspectos, respectivamente:

*“Gostaria de aprender mais sobre a utilização destes materiais auxiliares nos próximos semestres, gostei de participar.”*

*“Achei muito interessante todas as atividades, pois nos mostraram vários recursos tecnológicos, que fizeram que o meu conhecimento se ampliasse, recursos esses que não conhecia muito bem, mas que tive oportunidade de me apropriar, pensando a educação como processos de ensinar e aprender via o universo digital.”*

*“Achei bem interessante os novos recursos digitais, recursos esses que poderão ser muito utilizados em sala de aula como incentivo a absorção do conhecimento de forma lúdica e descontraída.”*

Apesar de muitas respostas destacarem aspectos positivos sobre as atividades de aprendizagem que foram propostas, os estudantes também deixaram críticas que reforçaram



aspectos que precisam ser analisados em um próximo planejamento da disciplina, os quais foram mencionados também nas questões anteriores, tais como: o prazo para realizar as atividades, o uso de sites em língua inglesa que não tenha a opção de tradução e a necessidade de orientações mais claras para realização das atividades de aprendizagem.

## **Conclusões**

De modo geral, os resultados apresentados nesse trabalho demonstram que os alunos ficaram satisfeitos com a organização didática da disciplina Didática da Educação a Distância, mostrando-se receptivos às atividades de aprendizagem que pretendem a apropriação de tecnologias digitais de rede. Além disso, os resultados também avigoram a importância e a necessidade de que o processo de apropriação de tecnologias digitais seja incorporado à formação de educadores e que extrapole o conhecimento sobre suas funcionalidades.

Acreditamos que é fundamental que os docentes saibam como utilizar essas tecnologias, mas, especialmente, saibam reconhecer o potencial pedagógico desses recursos para o alcance de objetivos de aprendizagem. Nesse sentido, acreditamos que suscitar oportunidades de apropriação tecnológica durante a formação inicial contribui para que se possa avançar na inclusão das TDR em contextos escolares, especialmente na educação básica (GOEDERT; MARCON, 2017), contribuindo com processos de inclusão digital.

Os resultados também sinalizam que estudantes de cursos superiores a distância, apesar de utilizarem recursos digitais no seu processo formativo, como os ambientes virtuais de aprendizagem, desconhecem e possuem dificuldades envolvendo o caráter tecnológico e pedagógico dos mesmos. Nesse sentido, entendemos que além de problematizar a leitura crítica da mídia e dos recursos tecnológicos disponíveis na web 2.0, é preciso pressupor processos formativos que provoquem o reconhecimento do potencial pedagógico dos recursos tecnológicos e que permitam o planejamento, a prática pedagógica e a avaliação envolvendo tecnologias educacionais (MARCON; GOEDERT, 2015).

Ao pensar no potencial pedagógico de uma tecnologia precisamos, inicialmente, romper com ideia que os recursos tecnológicos servem unicamente para "motivar", "inovar", "dinamizar" a prática do professor em sala de aula. Inicialmente é preciso apropriar-se da tecnologia: utilizar, testar, conhecer as funcionalidades, as limitações, os recursos disponíveis, os aspectos técnicos, as linguagens, enfim, conhecer o recurso que está sendo trabalhado.



Ao entender de forma aprofundada as funcionalidades do recurso, precisamos ter clareza sobre a adequação da ferramenta à etapa da educação básica que estamos trabalhando. O recurso digital selecionado é adequado ao grupo que estou atuando? Além disso, é preciso considerar a intencionalidade pedagógica: quais são os objetivos de ensino e quais são os objetivos de aprendizagem? Que conteúdos serão estudados? Que conceitos estarão sendo trabalhados? Como a atividade será avaliada? (GOEDERT; MARCON, 2017).

Essas são algumas reflexões para pensarmos sobre a presença das tecnologias digitais de rede nos processos de ensino-aprendizagem e os desafios que se impõe aos processos de formação inicial e continuada de professores com vistas à apropriação desses recursos pelos discentes e docentes, aos processos e à concepção de inclusão digital, bem como à reestruturação da escola e do currículo.

## Referências

BRUNO, Adriana Rocha. Educação online: aprendizagem do adulto e plasticidade em perspectiva. In: SILVA, Marco; PESCE, Lucila; ZUIN, Antônio (Orgs). **Educação Online**: cenário, formação e questões didático-metodológicas. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2010.

CEAD, Centro de Educação a Distância. **Projeto Pedagógico do Curso de Pedagogia a Distância**. 2009. Disponível em: <<http://www.cead.udesc.br/?id=363>>. Acesso em 09 set 2017.

FAINHOLC, Beatriz. **Porque es necesario pensar para la ciudadanía una sociedad del conocimiento alternativa con la práctica del socio constructivismo crítico de las TICs**. 2006. Congreso de Educación a Distancia UNED de Costa Rica, 2012.

GOEDERT, L.; MARCON, K. Tecnologias digitais de rede e formação de educadores: a percepção dos estudantes sobre seu processo formativo. In: **XIV Congresso Internacional Galego-Português de Psicopedagogia**. Universidade do Minho, Braga/Portugal, 2017.

LITWIN, Edith (Org). **Educação a Distância**: Temas para o debate de uma nova agenda educativa. Porto Alegre, Artmed, 2001.

MARCON, K. **A inclusão digital de educadores a distância**: Estudo multicaso nas Universidades Abertas do Brasil e de Portugal. 2015. Tese (Doutorado em Educação). Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2015.

MARCON, K.; GOEDERT, L. Apropriação tecnológica na formação inicial de professores: uma experiência no curso de Pedagogia CEAD/UEDESC. In: Pandini, C. et al. (Orgs.). **Práticas pedagógicas na educação a distância**: reflexões, experiências e processos. Florianópolis: UDESC, 2015.

SANTOS, Edméa. Educação online para além da EAD: um fenômeno da cibercultura. In: SILVA, Marco; PESCE, Lucila; ZUIN, Antônio (Orgs). **Educação Online**: cenário, formação e questões didático-metodológicas. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2010.