

PRÁTICAS PEDAGÓGICAS COM NOVAS TECNOLOGIAS NO CONTEXTO EDUCACIONAL VISANDO O PROCESSO DE ENSINO E DA APRENDIZAGEM

Elizabeth Kelly Correia¹

Renilze de Barros A. dos S. Ferreira²

Congregação de Santa Dorotéia do Brasil - Faculdade Frassinetti do Recife

email (elizabethdapaz@yahoo.com.br)

Esse trabalho apresenta reflexões de uma pesquisa de campo (CHIZZOTTI, 1995), numa escola pública da região metropolitana do Recife, buscando “identificar se os professores que atuam em escola pública estão usando as tecnologias disponíveis na escola e verificar as formas de uso na prática docente”. A pesquisa lançou mão de entrevistas e observações de aulas, com o foco da abordagem qualitativa. Baseamos nos autores: Freire (2007) ao considerar o aluno como mentor de sua própria aprendizagem; Moran, Masseto, Behrens (2009); Demo (2006); e Mercado (2008) ao descreverem sobre os recursos tecnológicos no contexto do ensino. Como resultados, assinalamos que os docentes utilizam as ferramentas disponíveis na escola, todavia, de forma tímida, sem muita inovação e sem inserir nos planejamentos de ensino. Portanto, ver-se a necessidade de maior empenho de todos os que fazem o processo educativo, primando que o docente conheça mais as potencialidades das tecnologias disponíveis nas escolas, para saber como melhor usá-las nas práticas educativas, visualizando ampliar as possibilidades de ensino mais contextualizado e empolgante, para obter melhores resultados na formação dos alunos.

As tecnologias têm impactado as relações sociais, provocando transformações na vida social e cultural da sociedade, alterando a maneira das pessoas viverem, pensarem, se comunicarem, trabalharem, etc.

No que diz respeito ao contexto educacional, as tecnologias são elementos de discursão e alvo de incentivos governamentais, visando uma maior atualização das escolas.

Os incentivos para o uso dos recursos tecnológicos no ambiente educacional têm se respaldado por ser elemento integrante da realidade social, histórica e cultural, nos dias atuais, e tais abordagens são completadas nas capacitações e encontros de professores promovidos pelas secretarias de educação nas instâncias; municipais, estaduais, em congressos regionais, nacionais e internacionais, primando ampliar a inclusão digital.

Diante dessa realidade, a busca dessa pesquisa ficou centralizada em questionamentos, como; os professores estão atuando em sala de aula, em escolas públicas que possuem tecnologias, têm desenvolvido práticas pedagógicas inovadoras, visando ampliar o processo de ensino e aprendizagem.

Dessa forma a busca foi ampliada para quais tecnologias estão presentes na escola, e observar como os docentes utilizam no processo de ensino e aprendizagem.

Para atender nossos objetivos, nos fundamentamos em Freire (2007), que considera o aluno como mentor de sua própria aprendizagem; em Moran, Masseto, Behrens (2009) por citarem a

¹ Aluna do curso de Pedagogia da Faculdade Frassinetti do Recife (FAFIRE); Email - elizabethdapaz@yahoo.com.br.

² Mestre em Educação (UFPE); Profª da Faculdade Frassinetti do Recife (FAFIRE); Email - rferreira.ead@gmail.com.

educação em articulação com a tecnologia; em Demo (2006) que destaca a importância dos recursos tecnológicos no contexto do ensino; e em Mercado (2008), por descrever a necessidade de se integrar às mídias no processo de ensino.

Logo, lançamos mão de uma pesquisa de campo, na possibilidade de ler a realidade (CHIZZOTTI, 1995), sendo uma Escola Municipal localizada no Bairro de Casa Amarela, na cidade do Recife, coletado dados junto às pessoas (FONSECA, 2002), como: docentes e gestoras. Para o tratamento dos dados, filiamos à pesquisa qualitativa, analisando as concepções apresentadas e práticas docentes observadas. Utilizamos a análise do discurso, na perspectiva de Foucault, por considerar a análise crítica da realidade de uma prática social (FOUCOLT, In. SALATIEL, 2008), neste sentido, as tecnologias que estão disponíveis na escola como parte integrante do contexto de ensino, a fim de descrever e explicar o explorado (YIM, 2005), como resultado da pesquisa.

Justifica-se esta pesquisa, pela necessidade de educadores ampliarem a visão quanto ao uso das tecnologias disponíveis no ambiente escolar, e se posicionarem de forma efetiva, neste contexto.

Vale destacar que nos dias atuais temos alunos mais curiosos e atualizados com as ferramentas tecnológicas, inclusive, considerando todas as idades e níveis sociais. Logo, o professor, atual, deve repensar sua metodologia do ensino, e propiciar ao aluno ações para explorar tais recursos, diante de novas propostas educacionais. Como exemplo, as inúmeras possibilidades propostas na Internet, com as novas tecnologias da informação e da comunicação (NTICs) como: pesquisas, jogos e games *onlines*, *facebook*, *blog*, uso do celular, os quais têm fascinado os jovens, oferecendo benefícios ao processo educacional, diferentemente dos que muitos pensam (MATTAR, 2014).

Portanto, as práticas pedagógicas nas escolas devem ser pensadas, repensadas e planejadas pelos docentes, especificamente diante das novas posturas do ensino, compreendendo o aluno como o mentor de sua própria aprendizagem e o docente como aquele que cria as possibilidades para a produção e a construção de aprendizagem (FREIRE, 2007). Assim, é necessário identificar os meios de se obter melhores condições para a aprendizagem dos alunos e primar pelo seu uso.

Segundo Moran, Masseto e Behrens (2009) as TICs no contexto do ensino deve direcionar aos objetivos do ensino. Portanto, o professor precisa planejar as suas aulas, para tal, saber quais tecnologias serão incluídas no processo de ensino, visando à aprendizagem do aluno. Logo, é preciso conhecer as possibilidades das tecnologias, como usá-las no ensino, e procurar ser parceiro

com os alunos no processo educativo. Portanto, é fundamental rever ampliar a visão quanto ao processo do ensino, pois, conforme aponta Moran (2000)

[...] ensinar com as novas mídias será uma revolução se mudarmos simultaneamente os paradigmas convencionais do ensino, que mantêm distantes professores e alunos. Caso contrário, conseguiremos dar um verniz de modernidade, sem mexer no essencial (p.73).

Neste sentido, é importante que o docente se capacite, discutindo sobre o uso dos recursos tecnológicos, uma vez que os alunos são mais dinâmicos e os instrumentos (computador e celular, por exemplo) são elementos instigantes que podem ser úteis, corroborando e oportunizando novas práticas aos envolvidos no processo educacional. O docente ao utilizar as ferramentas tecnológicas precisa avaliar se as mesmas permitem ampliar o processo de aprendizagem, como se ver:

É importante não nos esquecermos de que a tecnologia possui um valor relativo: ela somente terá importância se for eficiente para tanto. As técnicas não se justificarão por si mesmas, mas pelos objetivos que se pretenda que elas alcancem que no caso serão de aprendizagem [...] (MASETTO, 2000, p. 144).

Evidentemente, apenas usar tecnologias não produz práticas exitosas, uma vez que as tecnologias por si só não bastam. Logo, é saber “o que usar”, “por que usar” e “como usar”, visando ampliar as possibilidades de construção do conhecimento dos alunos, priorizando os objetivos do ensino, focados no conteúdo a serem trabalhados.

Assim, a reflexão docente deve se configurar de forma crítica, uma vez que “o professor precisa pensar a sua prática pedagógica” (BEHRENS, 2000, p. 70), e propor recursos facilitadores ao processo educacional, primando por atingir os objetivos de ensino. Logo, se faz necessário que o uso dos recursos tecnológicos não seja realizado como um “modismo”, isto é, “fazer o que todos fazem”, mas visar à atuação criativa, entendendo que é preciso “desenvolver diferentes formas de expressão, de interação, de sinergia, de troca de linguagens, conteúdos e tecnologias” (MORAN, 2000, p.32). Nesse sentido, é preciso propor atividades que induzam o aluno a criar, a refletir, a manusear, fazendo com que ele se sinta responsável pela construção de sua aprendizagem.

Falando de tecnologia, não se pode ignorar o fato dos jovens estarem incorporando *games* em suas vidas, logo, de forma específica, os educadores devem ficar atentos a tais recursos por ser

mais um facilitador para a aprendizagem, como se vê: “Jogos são dispositivos de ensino e treinamento efetivos para alunos de qualquer idade, e muitas situações, porque são altamente motivadores e comunicam muito eficientemente conceitos e fatos em muitas áreas” (MATTAR, 20014).

Para Machado (1997), as TICs estão se desenvolvendo rapidamente, e estas podem ser utilizadas para o bem da sociedade, inclusive para a educação. E, observamos que os recursos tecnológicos estão cada vez mais presentes no cotidiano escolar. Nos dias hodiernos, o aluno pode pesquisar não só em livros, mas ter acesso às bibliotecas *online*, jogos e games, pesquisar em sites que possam dar respostas mais rápidas e precisas de assuntos atualizados, sem falar das notícias do mundo inteiro e sua comunicação em tempo real. Essas contribuições são positivas na educação, visto que o aluno pode penetrar no mundo digital ampliando os seus conhecimentos.

Diante desse contexto, acreditamos no quanto esse projeto vai ajudar as docentes em sua área de atuação, melhorando e atualizando a sua didática dentro do contexto escolar, fazendo uso desse instrumento tão usado na sociedade, como a tecnologia. Também não podemos deixar de citar que o aluno é o principal beneficiário quando o professor permite o uso das tecnologias em sala de aula, lembrando que não é apenas usar a tecnologia em sala de aula, mas o professor deve direcionar esse recurso, para que o mesmo seja utilizado de forma específica, sem fugir do contexto educacional.

Sabemos o quanto é desafiador para o docente, porém, se faz necessário para qualquer profissional, a capacitação, pois é através dela que o professor se qualifica, para melhorar o seu campo de atuação, aquele indivíduo que permite que o tempo o engesse, será descartado pelo campo de trabalho. Estamos falando de educação, sem ela o sujeito não conhecerá novos horizontes, e o professor tem a responsabilidade de doar o seu melhor, dessa forma, podemos dizer que o educador assume o compromisso com toda uma sociedade, onde terá uma grande parcela na construção do conhecimento do sujeito, levando o mesmo a aprendizagem, portanto, podemos dizer que a educação deverá estar concatenada coma a tecnologias, visto que é um instrumento muito usado na sociedade e que pode trazer grande aprendizado na área educacional.

REFERENCIAS

ALMEIDA, M. **Prática e Formação de Professores na Integração de Mídias**, Série “Pedagogia de Projetos e Integração de Mídias”. Programa Salto para o Futuro, Set. 2003.

DEMO, Pedro. **Formação Permanente e Tecnologias Educacionais**. Petrópolis, RJ: Editora Vozes. 2006.

DUARTE, Vânia Maria do Nascimento. **Pesquisa Quantitativa e Qualitativa**. Disponível em: <<http://monografias.brasilecola.uol.com.br/regras-abnt/pesquisa-quantitativa-qualitativa.htm>>. Acesso em: 17 de Novembro de 2016.

FFLCH/USP. **Boletim Paulista de Geografia**. Seção São Paulo – Associação dos Geógrafos Brasileiros, nº 1 (1949), 2006. Disponível em: <http://www.geografia.ffe.usp.br/graduacao/apoio/Apoio/Apoio_Tarik/2012/FLG0435/BPG_84.pdf#page=93> Acesso em: 14 de Dezembro de 2016.

LEITE, Lígia Silva (Org.). **Tecnologia Educacional: descubra suas possibilidades na sala de Aula**. 5ª Edição. Petrópolis, RJ: Editora Vozes. 2010.

MASETTO, M.T. Mediação pedagógica e o uso da tecnologia. In: MORAN, J.M.; MASETTO, M.T; BEHRENS, M.A. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 15ª Ed. Campinas: Papirus, 2009.

MATTAR, João. **Games em educação: como os nativos digitais aprendem**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.

MERCADO, Luis Carlos Leopoldo (2008). **Integração de mídias nos espaços de aprendizagem**. Disponível em: <<http://www.oei.es/noticias/spip.php?article4813>>. Acesso em: 14 de Dezembro de 2016.

MERCADO, Luís Paulo Leopoldo (Org.). **Tendências na Utilização das Tecnologias da Informação e Comunicação na Educação**. Alagoas: EdUFAL. PPGE/CEDU. 2004.

MORAN, José Manuel; MASETTO, Marcos T.; BEHRENS, Marilda Aparecida. **Novas Tecnologias e mediação pedagógica**. 3ª Edição. Campinas S,P: Papirus Editora. 2001.

PAIS, Luis Carlos. **Educação Escolar e as Tecnologias da Informática**. Belo Horizonte: Autêntica. 2005.

PREFEITURA DO RECIFE. **Portal da Educação. Projetos e Ações**. Disponível em:<<http://www.portaldaeducacao.recife.pe.gov.br/projetoseacoes>> Acesso em: 09 de Setembro de 2016.

SILVA, Marco. **Sala de Aula Interativa**. 4ª Edição. RJ: Quartet. 2006.

SOMMER, Luis Henrique. **Educação à distância e formação de professores: problemas, perspectivas e possibilidades**. INEP Ministério da Educação. Novembro de 2010.

SOUZA, Cleidson de. **Etnografia (em CSCW)** – Universidade Federal do Pará Rogério de Paula – Intel, Brasil – Apresentado no WCSCW’ 2005.

SOUZA, Arão de Azevedo (Coord.) **Tecnologias Digitais na Educação**. EDUEPB 2011.
Disponível em: <<http://static.scielo.org/scielobooks/6pdyn/pdf/sousa-9788578791247.pdf>> Acesso em: 15 de Dezembro de 2016.

TRIPP, David. **Pesquisa-ação: uma introdução metodológica**. Educação e Pesquisa, São Paulo, v. 31, n. 3, p. 443-466, set./dez. 2005 443. Disponível em:
<<http://www.scielo.br/pdf/ep/v31n3/a09v31n3.pdf>>. Acesso em: 17 de Dezembro de 2016.

UNESCO. Representação da UNESCO no Brasil. **Uso de TIC na Educação**. Disponível em:
<<http://www.unesco.org/new/pt/brasil/communication-and-information/access-to-knowledge/ict-in-education/>>. Acesso em: 08 de Fevereiro de 2017.

YIN, R. **Estudo de caso: planejamento e métodos**. 3ª Ed. Porto Alegre: Bookman, 2005.