



INTERNATIONAL
INTEGRALIZE
SCIENTIFIC

ed.3

SETEMBRO
2021



INTERNATIONAL
INTEGRALIZE
SCIENTIFIC



ed.3 | SETEMBRO
2021

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

Biblioteca da INTEGRALIZE, (SC) Brasil

International Integralize Scientific. 3ª ed. Setembro/2021. Florianópolis - SC

Periodicidade Mensal

Texto em português

ISSN/2675-5203

1 - Ciências da Administração

2 - Ciências Biológicas

3 - Ciências da Saúde

4 - Ciências Exatas e da Terra

5 - Ciências Humanas/ Educação

6 - Ciências Sociais Aplicadas

8 - Direito

7 - Linguística, Letras e Arte

9 - Tecnologia

10 - Teologia

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

Biblioteca da Integralize - SC – Brasil

Revista Tecnológica da INTEGRALIZE- Ed.3, n.01,
Setembro/2021. Florianópolis-SC

PERIODICIDADE MENSAL

Texto em Português

ISSN/2675-5203

1. Ciências da Administração
2. Ciências Biológicas
3. Ciências da Saúde
4. Ciências Exatas e da Terra
5. Ciências Humanas/ Educação
6. Ciências Sociais Aplicadas
7. Direito
8. Linguística, Letras e Arte
9. Tecnologia
10. Teologia

EXPEDIENTE

INTERNATIONAL INTEGRALIZE SCIENTIFIC

ISSN/2675-5203

É uma publicação mensal, editada pela INTEGRALIZE - Florianópolis - SC

Florianópolis-SC

Rodovia SC 401, Bairro Saco Grande, CEP 88032-005.

Contato: (48) 99175-3510

<https://www.integralize.online>

Diretor Geral

Luan Trindade

Diretor Administrativo-Financeiro

Bruno Garcia Gonçalves

Diretor Acadêmico

Hélio Sales Rios

Editora-Chefe

Vanessa Sales

Conselho Editorial

Marcos Ferreira

Revisores

Hélio Sales Rios

Mac Janet Alves Lima

Diagramação

Balbino Júnior

Permitida a reprodução de pequenas partes dos artigos, desde que citada a fonte.

Os conceitos emitidos nos artigos são de responsabilidade exclusiva de seus Autores.

TECNOLOGIA

TECHNOLOGY

INTERNATIONAL INTEGRALIZE SCIENTIFIC
ISSN/2675-520



INTERNATIONAL
INTEGRALIZE
SCIENTIFIC

SUMÁRIO - TECNOLOGIA

GAMIFICAÇÃO. SIM OU NÃO? EIS A QUESTÃO - Autor: Bruno de Oliveira Lima07
GAMIFICATION. YES OR NO? THAT IS THE QUESTION!

O ENSINO HÍBRIDO EM TEMPOS DE PANDEMIA. CONTRIBUIÇÕES E DESAFIOS - Autor: Sueli Cunha dos Santos Muniz.....14
HYBRID TEACHING IN TIMES OF PANDEMICS. CONTRIBUTIONS AND CHALLENGES

AS TECNOLOGIAS DIGITAIS E SUAS CONTRIBUIÇÕES PARA A EDUCAÇÃO NO ENSINO REMOTO EM TEMPOS DE PANDEMIA - Autor: Eber Pereira Sisterna23
DIGITAL TECHNOLOGIES AND THEIR CONTRIBUTIONS TO EDUCATION IN REMOTE EDUCATION IN TIMES OF PANDEMIC

A QUALIFICAÇÃO PROFISSIONAL NO ENSINO A DISTÂNCIA: Perspectivas e desafios dos profissionais da educação ao exercer suas funções em meio a pandemia trazida pelo novo coronavírus - Autor: Eber Pereira Sisterna39
PROFESSIONAL QUALIFICATION IN DISTANCE EDUCATION: Perspectives and challenges for education professionals when exercising their functions amidst the pandemic brought about by the new coronavirus

GAMIFICAÇÃO NO ENSINO CORPORATIVO - - Autores: Débora Gabriela da Mata e João Danilo de Jesus Ferreira.....58
GAMIFICATION IN CORPORATE EDUCATION

CARACTERÍSTICAS E BENEFÍCIOS DAS PLATAFORMAS DIGITAIS EDUCACIONAIS PARA O ENSINO CORPORATIVO - Autores: Débora Gabriela da Mata e João Danilo de Jesus Ferreira66
FEATURES AND BENEFITS OF DIGITAL EDUCATIONAL PLATFORMS FOR CORPORATE TEACHING

ENSINO REMOTO COMO MEDIADOR DA APRENDIZAGEM EM TEMPOS DE PANDEMIA - Autor: Francisco Nivaldo Araújo Gomes.....74
REMOTE TEACHING AS A LEARNING MEDIATOR IN TIMES OF PANDEMIC

O ENSINO REMOTO EM TEMPOS DE PANDEMIA - Autor: Francisco Nivaldo Araújo Gomes.85
REMOTE TEACHING IN TIMES OF PANDEMICS

INCLUSÃO DIGITAL EM ESCOLAS PÚBLICAS: TENDÊNCIAS PEDAGÓGICAS NO ENSINO FUNDAMENTAL - Autor: Francisco Nivaldo Araújo Gomes.....96
DIGITAL INCLUSION IN PUBLIC SCHOOLS: PEDAGOGICAL TRENDS IN ELEMENTARY EDUCATION

GAMIFICAÇÃO. SIM OU NÃO? EIS A QUESTÃO

GAMIFICATION. YES OR NO? THAT IS THE QUESTION

Bruno de Oliveira Lima

LIMA, Bruno de Oliveira. **Gamificação. Sim ou não? Eis a questão.** Revista International Integralize Scientific, Ed.03, n.3, p. 02-08, Setembro/2021. ISSN/2675-5203

RESUMO

A gamificação ganha cada vez mais espaço dentro das organizações. Quando bem organizada, é uma prática de sucesso principalmente para motivar os funcionários. O presente estudo tem fundamentação teórica em autores que tratam sobre isso. Em relação à metodologia, nosso embasamento teórico deu-se através da busca bibliográfica exploratória, com o cunho de verificar a aplicabilidade e viabilidade deste processo nas organizações. Através da bibliografia utilizada, podemos notar que, quando esse método é aplicado nos setores organizacionais, há um comprometimento mais apurado dos envolvidos. Os resultados, portanto, demonstram que essa prática influencia o funcionário a buscar seu desenvolvimento pessoal, o que impacta positivamente as empresas. Além disso, foi observado que a gamificação apresenta maior sucesso nos treinamentos frente aos modelos tradicionais. Dessa forma, como questionado no título deste artigo: “gamificação — sim ou não? Eis a questão!” Conclui-se que isso depende muito de cada caso, por isso é importante fazer todo o planejamento para que não haja equívocos.

Palavras-chave: Gamificação. Formação profissional. Treinamento e desenvolvimento. Educação corporativa. Gestão de recursos humanos.

ABSTRACT

Gamification gains more and more space within organizations. When well organized, it is a successful practice mainly to motivate employees. The present study has a theoretical foundation in authors who deal with it. In relation to the methodology, our theoretical foundation took place through the exploratory bibliographic search, with the aim of verifying the applicability and viability of this process in organizations. Through the used bibliography, we can note that when this method is applied in the organizational sectors, there is a more accurate commitment of those involved. The results, therefore, demonstrate that this practice influences the employee to seek his personal development, which positively impacts companies. In addition, it was observed that gamification is more successful in training against traditional models. Thus, as asked in the title of this article: "gamification — yes or no? Here's the question!" It is concluded that this depends a lot on each case, so it is important to do all the planning so that there are no misunderstandings.

Keywords: Gamification. Professional training. Training and development. Corporate education. Human resources management.

INTRODUÇÃO

Percebe-se, por meio de análise da conjuntura atual, que os funcionários apresentam mais crises, principalmente em relação à falta de motivação. Atualmente, é perceptível que há uma dificuldade imensa para engajar os colaboradores. A avalanche de informações com que somos bombardeados repetidamente faz com que seja necessário buscarmos outras formas de engajar e encantar os indivíduos dessas organizações, uma missão dada geralmente como complexa.

Estamos na geração do “aprender fazendo”, ou seja, as pessoas querem aprender tudo com praticidade e rapidez. É necessário, porém, frisar que a gestão de recursos humanos precisa criar treinamentos, capacitações e reciclagens que consigam envolver os funcionários e gerar a motivação da equipe, ou seja, responsabilidades que indisponibilizam o método desejado. A gamificação, por sua vez, visa usar práticas de jogos transformando as atividades mais atrativas aos colaboradores, aumentando assim o engajamento e a motivação para execução de suas atividades.

O atual panorama das empresas é trabalhoso, pois o mundo evolui de forma a gerar uma competitividade cada vez mais acirrada. Como consequência, as companhias empresariais necessitam adaptar-se ao novo, sejam novas ferramentas ou novas metodologias para que se ganhe notoriedade em seu ramo frente aos seus concorrentes. Isso faz com que a utilização de jogos, ou seja, a gamificação, seja cada vez mais aceita no ambiente organizacional.

Com o advento da globalização, é possível observar também que, mundialmente, há mais dinâmica e interação social de forma instantânea e na ponta dos dedos, ou seja, através dos celulares, tablets e afins. Em seus computadores ou notebooks, nos locais de trabalho, em muitas situações, os indivíduos passam entre seis a oito horas diárias sem usar as redes sociais de forma antiprofissional. Considerando que o ser humano está em constante evolução — seja espiritual, social ou profissional -- as organizações buscam mais estratégias para treinar, envolver, motivar e gerar um engajamento de seus colaboradores.

A gamificação, portanto, tem a proposta de estimular o desenvolvimento dos colaboradores e até mesmo intensificar o aprendizado por meio de uma estratégia diversificada do treinamento tradicional, tendo como viés o treinamento corporativo e também a resolução de conflitos na gestão. Sabe-se que o treinamento busca aumentar o conhecimento de cada colaborador e que, através disso, esse alcance as habilidades que são vitais para exercer o seu cargo. Consequentemente, o departamento de recursos humanos deve buscar formas e técnicas de aprimorar os seus colaboradores de modo que potencialize as suas ações e cresça profissionalmente dentro da organização.

Este artigo foi realizado através de pesquisa bibliográfica sobre o tema central. Pretende-se através deste demonstrar o potencial da gamificação nas organizações, tanto para treinamentos — foco principal do artigo — quanto para resolução de problemas internos. Para isso, foi desenvolvida uma pesquisa exploratória com fins de comparar os sistemas convencionais de treinamento. Ao decorrer do trabalho apresentado, alguns passos foram divididos para facilitar a compreensão. Primeiro, é explicada a gamificação em si. Posteriormente, apresenta-se noções sobre treinamento. A partir disso, é analisada a aplicação da gamificação nos treinamentos com as vantagens encontradas desse processo, além de o funcionamento da sua implementação nas relações de trabalho.

GAMIFICAÇÃO

Ao se observar a cultura do povo, os jogos tradicionais remetem a uma produção social em determinada época. Essa prática extra-oficial está sempre em inovação e admite que criações de desconhecidos das gerações que o sucedem sejam incorporadas às questões culturais (Kishimoto, 1993).

Alves (2015) descreve a prática da gamificação como “pensamento de jogos”, que consiste em converter uma atividade cotidiana em uma atividade que contenha elementos de jogo, entre os quais estão envolvidos os aspectos de competição, cooperação, exploração, premiação, *storytelling* etc.

Ledo engano pensar que só a juventude gosta de jogos: pessoas de diversas faixas etárias, incluindo os altos gestores das organizações optam pela inovação de modo que os métodos convencionais geram menos envolvimento com os participantes, mesmo de forma online (Mattar, 2010).

A gamificação é algo novo, que vem se consagrando graças ao sucesso dos jogos. Esse êxito tem sido verificado há mais de 30 anos. (Papert, 2008, apud Fardo, 2013), o que conquista mais empresas e torna a gestão bastante animadora.

Para Alves et al. (2014), a gamificação “se constitui na utilização da mecânica dos *games* em cenários *non games*, ou seja, fora de games, criando espaços de aprendizagem mediados pelo desafio, pelo prazer e entretenimento”.

O uso dessa prática demonstra ferramentas que facilitam o aprendizado e mostra a todos como mudar as relações trabalhistas. (VIANNA, VIANNA, MEDINA et al., 2014). Além disso, a gamificação propicia a execução de trabalhos que as pessoas vão exercer em suas vidas. Através dessa prática, os indivíduos são espontaneamente envolvidos e abrem-se ao treinamento de forma mais ampla.

Um dos fundamentos essenciais da gamificação é que apoderar-se da tríade de atributos basilares dos jogos que aguça a conduta humana, as quais são: recompensa, feedback e o desafio, tais elementos que despertam os jogadores a alcançarem o objetivo proposto. É sempre importante frisar que, depois do desafio proposto, como em todo jogo, deve-se ter uma recompensa ou premiação para ser ainda mais motivador.

TREINAMENTO

Para Dessler (2003), treinamento é um conjunto de métodos usados para transmitir aos funcionários novas e antigas habilidades necessárias para o desempenho do trabalho.

BACCARO (2009) nos mostra que o treinamento representa as atividades que a empresa realiza com o objetivo de ensinar o funcionário no desempenho de suas atividades, buscando mudar o seu comportamento e melhorar seus resultados.

Milkovich e Bourdreau (2010) conceituam o treinamento como um processo sistematizado cujo intuito é promover a aquisição de habilidades, regras e atitudes que resultam numa melhor adequação entre as características dos colaboradores e as exigências diante de sua função.

Reginatto (2004) vem nos colocar a par que o treinamento ajuda as pessoas a serem mais eficientes, evitando erros, melhorando atitudes e alcançando maior produtividade, pois, por meio dele, pode-se aprender fazendo, reavaliando e mudando comportamentos.

Chiavenato (2009) define o treinamento como sendo o processo educacional de curto prazo, aplicado de maneira sistemática e organizada. O treinamento é uma fonte de lucratividade ao permitir que as pessoas contribuam efetivamente para os resultados do negócio, sendo uma maneira eficaz de agregar as pessoas, a organização e os clientes.

Marras (2011), treinamento é o processo de assimilação cultural a curto prazo que objetiva repassar ou reciclar conhecimentos, habilidades ou atitudes relacionadas diretamente

à execução de tarefas ou à sua otimização no trabalho.

Segundo Lopes (1971), treinamento é o processo de auxiliar o servidor a adquirir eficiência em seu trabalho presente ou futuro, mediante o desenvolvimento de hábitos adequados de pensamento e ação, de conhecimentos, de técnicas e de atitudes.

O treinamento é, portanto, uma prática educacional que tem como intuito melhorar as habilidades e competências para atuar na empresa, isso geralmente tem como foco as necessidades de que a organização está carente. Também podemos explicitar treinamento como preparação para ocupar um cargo, de forma que o ocupante o exerça de forma eficiente e eficaz.

APLICAÇÃO DA GAMIFICAÇÃO NOS TREINAMENTOS

A prática de gamificação é usada de diversas maneiras como na educação à distância (EAD). Atualmente, isso deixa de ser exclusividade do EAD e ganha adeptos também nas formações presenciais.

A elaboração e construção de jogos pode levar aos praticantes desse jogo o desenvolvimento de habilidades, pois gera engajamento nos participantes. Mesmo que de forma implícita, já é possível tratar como treinamento.

O ato de participar de um jogo motiva os envolvidos, pois transmite a ideia de que é uma brincadeira e não se relaciona diretamente com o trabalho. Ao passar do tempo, percebe-se que houve um treinamento através da prática do jogo.

As pessoas tendem a achar os jogos divertidos e, por isso, querem participar, pois o processo de treinamento facilita o aprendizado, de modo que esse se torne mais simplificado.

Certamente, toda técnica, antes de ser aplicada, deve ser devidamente planejada e testada para que se diminua, assim, o índice de falhas ocasionadas por todo processo.

VANTAGENS DA GAMIFICAÇÃO

As vantagens da gamificação segundo Vianna *et al* (2013) é que, os jogos auxiliam a obtenção de maior engajamento dos funcionários por intermédio da:

- Aceleração dos ciclos de avaliação de desempenho, produzindo como efeito a adaptação mais rápida dos funcionários às mudanças as quais a organização precisa se submeter;
- Clarificação inerente aos objetivos e às regras dos jogos, eliminando a ambiguidade e as indefinições dos processos de trabalho;
- Apresentação de uma narrativa mais persuasiva das tarefas a serem desempenhadas, por isso gerando maior engajamento;
- Divisão das grandes tarefas em tarefas menores, que podem ser alcançadas em curto prazo, mantendo os funcionários engajados ao longo de todo o projeto.

Através dos escritos acima de Vianna *et al* (2013) percebemos as principais vantagens apontadas por eles da prática da gamificação. Não há dúvidas de que, como toda técnica, ferramenta ou afim existem os pontos positivos, os quais devem ser minuciosamente analisados para verificar a melhor resposta para a questão a ser solucionada. É preciso, portanto, evitar a implementação forçada dessas atividades para que o objetivo seja alcançado.

IMPLEMENTANDO A GAMIFICAÇÃO

Segundo Alves (2015), é necessário desenhar um sistema de gamificação que estimule o engajamento, similar a “um desafio abstrato, definido por regras claras, interagindo e aceitando feedback, com o alcance de resultados quantificáveis e com a presença de reações emocionais”. Primeiro, deve-se observar se a gamificação é a solução para o óbice em questão, pois, frequentemente, as organizações ficam encantadas pelo resultado eficiente para seus problemas (BURKE, 2015). Para evitar que tal equívoco ocorra, primeiramente deve-se descobrir qual o alvo da empresa e, a partir desse, começar o desenvolvimento da gamificação.

Sempre deve-se ponderar se tal prática é a ferramenta apropriada aos objetivos da empresa. É de suma importância que haja uma cumplicidade entre o projeto e a realidade de cada indivíduo envolvido (SANTINHO, 2018). Essa verificação é essencial, pois a suposta brincadeira pode estimular as emoções, linguagens e conversas (MATURANA e VERDEN-ZÖLLER, 2004) correlacionado a experiência do indivíduo, do grupo e da organização.

O resultado da gamificação depende concomitantemente da coerência e que os aspectos envolvidos na prática estejam em sintonia, entre elas emoções, dinâmicas e recompensas (ROBSON, PLANGGER, KIETZMANN et al., 2016).

Através da gamificação conseguimos envolver os participantes de forma digital (BURKE, 2015), uma vez que seu foco é estimular o indivíduo a transformar seus hábitos e consequentemente aprimorar suas habilidades.

Todo processo se inicia com a implementação, portanto, deve-se analisar as métricas finais, para que assim este sofra uma maturação, ou seja, aprimorar o treinamento enquanto se está iniciando o processo de acordo com o resultado encontrado. É prudente sempre acompanhar a situação para saber se os objetivos definidos foram completados e verificar se a prática está condizente ao público alvo da organização.

Para que se tenha uma excelente implementação dessa técnica, devemos planejar muito bem antes mesmo de colocá-la em prática. Precisamos, assim, analisar cada passo dado a fim de verificar a viabilidade do processo. Após o planejamento, deve-se traçar os objetivos a que se almeja e quais os números que se pretende alcançar.

Como toda técnica, essa requer muito cuidado da equipe gestora envolvida para que se consiga adequar o jogo à realidade da empresa e dos colaboradores envolvidos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em virtude do exposto, conclui-se que a gamificação está relativamente emergindo nas organizações e ainda é um campo que necessita de estudos mais pormenorizados. Como apresentado no decorrer deste artigo, a gamificação pode gerar o aumento do engajamento e uma motivação dos colaboradores, visto que é algo totalmente inovador, pois transforma elementos em um jogo.

O uso dos *games* nas empresas pode potencializar o aprendizado, transformando o treinamento em algo divertido e descontraído. Sabemos que a utilização da prática em si não é algo simples, visto que exige muito esforço e dedicação, entretanto é perceptível que se trata de uma ferramenta com alto potencial de colaboração e engajamento.

As empresas buscam métodos e estratégias que irão diferenciar sua organização das demais para se adaptarem ao mercado. Através disso, pode-se acrescentar algo tanto à empresa quanto aos colaboradores. Assim, mostram-se focadas em desenvolver seus funcionários. As organizações que buscam se manter atualizadas têm se mantido um passo à frente dos seus concorrentes. Mesmo sendo uma prática nova, muitas empresas já utilizam esse método com suas equipes.

A gamificação tem mostrado resultados esperançosos, o que a qualifica para sua utilização em grande parte das organizações, além de estar se tornando uma das melhores ferramentas para o processo de capacitação. Além do treinamento em si, a gamificação tem a capacidade de engajar os colaboradores em torno do processo de capacitação deles.

O foco deste artigo, portanto, é a utilização da gamificação no treinamento e desenvolvimento organizacional e como essa ferramenta pode ser usada em diversas outras áreas das organizações em que não é o escopo proposto.

No Brasil, essa prática ainda é embrionária e, assim, necessita de bastante estudo, uma vez que a gamificação não funciona como uma receita de bolo, ou seja, uma fórmula única para todas as empresas. Para que funcione, temos que analisar toda a estrutura organizacional no planejamento da gamificação e definir claramente o objetivo do jogo.

Concluimos, assim, que o sistema gamificado tem trazido melhores resultados que os treinamentos convencionais. É preciso acreditar que o desfecho ajuda no processo, ou seja, as organizações que focam no desenvolvimento dos seus colaboradores têm maior chance no sucesso da utilização dessa ferramenta.

REFERÊNCIAS

ALVES, F. Gamification: como criar experiências de aprendizagem engajadoras. São Paulo: DVS Editora, 2015.

ALVES, Lynn Rosalina et al. Gamificação: diálogos com a educação. In Luciane Maria Fadel et al. (Org.). Gamificação na educação. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014 [e-book].

BACCARO, Thais Accioly, Treinamento e Desenvolvimento. São Paulo, SP: Pearson Prentice Hall, 2009.

BURKE, B. Gamificar: como a gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias. São Paulo: DVS Editora, 2015.

CHIAVENATO, Idalberto. Recursos Humanos. 9ª ed, São Paulo Atlas, 2009

DESSLER, Gary. Administração de recursos humanos. 2. ed. São Paulo: Prentice Hall, 2003.

FARDO, Marcelo Luis. A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem. Renote – Novas Tecnologias na Educação, v. 11, nº 1, 2013.

KISHIMOTO, T. M. Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação. 6ª ed. Petrópolis: Vozes, 1993.

LOPES, Tomas V. M. Problemas de pessoal da empresa moderna, 4 ed. Rio de Janeiro, Fundação Getúlio Vargas, 1971.

MARRAS, Jean Pierre. Administração de recursos humanos: do operacional ao estratégico. -

14.ed.- São Paulo: Saraiva,2011.

MATTAR, J. (2010). Games em educação: Como os nativos digitais aprendem. São Paulo: Pearson.

MATURANA, H. R.; VERDEN-ZÖLLER, G. Amar e brincar: Fundamentos esquecidos do humano—Do patriarcado à democracia. São Paulo: Palas Athena, 2004.

MILKOVICH, George T.; BOUDREAU, John W. Administração de Recursos Humanos. São Paulo: Atlas, 2010.

REGINATTO, Antonio Paulo. Equipes campeãs: potencializando o desempenho de sua equipe. 2. ed. Porto Alegre : SEBRAE/RS, 2004.

ROBSON, K. et al. Is it all a game? Understanding the principles of gamification. Business Horizons, v. 58, n. 4, p. 411-420, 2015. Disponível em: <https://doi.org/10.1016/j.bushor.2015.03.006>. Acesso em: 17 nov. 2020.

SANTINHO, C. C. A utilização da gamificação para engajamento de equipes: um estudo de caso sobre a aplicação de um jogo empresarial em uma instituição financeira. 77f. 2018. Dissertação (Mestrado em Administração de Empresas) - Fundação Getúlio Vargas, São Paulo, 2018.

VIANNA, Ysmar et al. Gamification, INC: Como reinventar empresas a partir de games. Rio de Janeiro: MJV Press, 2013. Disponível em: <http://www.livrogamification.com.br>. Acesso em: 12 nov. 2020.

O ENSINO HÍBRIDO EM TEMPOS DE PANDEMIA. CONTRIBUIÇÕES E DESAFIOS

HYBRID TEACHING IN TIMES OF PANDEMICS. CONTRIBUTIONS AND CHALLENGES

Sueli Cunha dos Santos Muniz

MUNIZ, Sueli Cunha dos Santos. **O ensino híbrido em tempos de pandemia. Contribuições e desafios.** Revista International Integralize Scientific, Ed.03, n.3, p. 09-17, Setembro/2021. ISSN/2675-5203

RESUMO

O presente artigo aborda as contribuições e desafios do Ensino Híbrido em tempos de pandemia e também como possibilidade para promoção da inclusão em sala de aula, uma vez que a adoção de posturas mais democráticas e que encoraje o aluno a agir de forma autônoma, são uma alternativa para o sucesso no processo de ensino e aprendizagem, isto porque ao invés de se rotular as diferenças como aspectos negativos, ou até mesmo empecilhos, passam a ser encaradas como aliadas no processo de construção do conhecimento. Partindo dessa premissa, inicialmente será apresentado um breve histórico a referida proposta de ensino, buscando definir o que pode ser considerado como metodologia híbrida de ensino. Na sequência, serão exploradas as possibilidades do Ensino Híbrido ao reverso, frente às diferentes maneiras de apropriação do conhecimento possíveis em casa. Por fim, analisaremos os desafios e contribuições relacionados à escolha de tal metodologia de ensino, especificamente no contexto da pandemia.

Palavras-chave: Ensino Híbrido. Contribuições. Desafios.

ABSTRACT

This article addresses the contributions and challenges of Hybrid Education in times of pandemic and also as a possibility to promote inclusion in the classroom, since the adoption of more democratic postures that encourage students to act autonomously are a alternative for success in the teaching and learning process, because instead of labeling differences as negative aspects, or even obstacles, they are seen as allies in the knowledge construction process. Based on this premise, initially a brief history of the aforementioned teaching proposal will be presented, seeking to define what can be considered as a Hybrid teaching methodology. In the sequence, the possibilities of Hybrid Teaching in reverse will be explored, considering the different ways of appropriating knowledge possible at home. Finally, we will analyze the challenges and contributions related to the choice of such a teaching methodology, specifically in the context of the pandemic.

Keywords: Hybrid Teaching. Contributions. Challenges.

INTRODUÇÃO

O profissional da educação vem sendo desafiado a reinventar sua performance em sala de aula, a buscar novas possibilidades de articular o processo de ensino e aprendizagem, até mesmo porque a vida não é estática e está exigindo sempre novas demandas e possibilidades.

O ser humano traz por natureza, o desejo de aprimorar seus conhecimentos e buscar o desenvolvimento intelectual, desde os tempos mais remotos. Assim sendo, é um desafio

atender às demandas de uma sociedade em constante mutação, no qual o professor é o ator principal, ciente de que é preciso dosar as inovações e preservar o que está consolidado até o momento. Por isso é preciso que o profissional de ensino esteja sempre atento às novas possibilidades, a fim de que o novo possa ser somado aos conhecimentos já adquiridos, resultando em inovação e posicionamentos. O ambiente de sala de aula é, por natureza, heterogêneo, isto porque cada um traz na bagagem a própria história de vida, saberes diferentes e culturas variadas. Desenvolver atividades individualizadas, que contemplem as necessidades de cada estudante, é um desafio imensurável.

Desta forma, no contexto da pandemia de Covid-19, o ensino híbrido surge como alternativa para manter o vínculo do estudante com a escola e a aprendizagem, acredita-se que esta metodologia terá um alcance maior e, muito provavelmente apresentará resultados melhores, uma vez que possibilitará diferentes enfoques para uma mesma situação de aprendizagem, pois envolve a utilização das tecnologias com foco na personalização das ações de ensino e de aprendizagem, apresentando aos educadores formas de integrar tecnologias digitais ao cotidiano escolar. Além disso, essa abordagem apresenta práticas que alternam momentos online (remotamente) e offline, mesclando momentos em que estudantes e professores estão juntos presencialmente e momentos em que o aluno estuda sozinho, de maneira virtual.

O ensino híbrido não se resume à incorporação da tecnologia ao dia a dia da sala de aula. Exige uma mudança das metodologias de ensino e aprendizagem, impactando diretamente o trabalho do professor e sua relação com o estudante. O papel do professor muda: ele deixa de ser o único responsável pela transmissão de informações e conteúdos, para atuar como um mediador e tutor junto à família.

Desta forma, com o estudante sendo protagonista de seu aprendizado, o professor estará mais livre para refletir sobre suas práticas e aprimorá-las, cada vez mais a fim de que de fato possam apresentar resultados satisfatórios. Por meio da abordagem híbrida, professor e alunos podem aproveitar melhor os espaços de ensino e interação oferecidos pela escola, uma vez que tal metodologia permite a reorganização dos ambientes e recursos de forma mais livre e criativa, fator esse essencial para que as aulas possam atingir os objetivos propostos.

O contexto social dos alunos é outro aspecto importante, pois nem sempre os mesmos são estimulados ou conscientizados para perceberem o quanto as aulas podem ser importantes em suas vidas, ou que a família esteja presente apoiando. Com o prolongamento da pandemia de Covid-19, surge uma série de desafios de infraestrutura, acesso à Internet, aumentando o abismo social agravando a desigualdade, que é um dos principais fatores de exclusão dos estudantes das camadas sociais mais vulneráveis.

Assim, fazer com que os estudantes vejam o ambiente escolar, mesmo dentro de casa, como um espaço de construção da liberdade é, sem dúvida, um grande desafio enfrentado pelos professores e família. Desse modo, é necessário despertar a percepção do aluno para o verdadeiro significado de estar estudando. Propiciar o contato com objetos de ensino com as quais o indivíduo se identifique é o caminho para que o aluno se relacione com o conhecimento, e é justamente essa uma das principais fundamentações do método híbrido de ensino.

Assim, tendo como base as contribuições de vários autores (BACICH, 2015; MORAN, 2012; 2015; MASETTO; BEHRENS, 2013), o presente trabalho visa discutir as

possíveis contribuições do uso do ensino híbrido (ao reverso) como metodologia de ensino, quais são as contribuições e desafios do Ensino Híbrido em tempos de pandemia, ensino este que trabalha, simultaneamente, com metodologias presenciais e online e quais as suas possíveis contribuições para bons resultados na aprendizagem, estimulando a autonomia e possibilitando que o aluno possa ampliar seus horizontes.

Para finalizar, propõe-se uma reflexão em relação às práticas de ensino, no sentido de que as mesmas precisam ser menos engessadas e mais desafiadoras, de modo que o aluno possa ressignificar aquilo que aprende, assumindo um posicionamento mais crítico e ativo no seu processo individual de aprimoramento intelectual.

CONCEITUANDO ENSINO HÍBRIDO

O ensino híbrido ganhou destaque no contexto da pandemia e é preciso entender o conceito de híbrido. Para tanto, recomenda-se as palavras de Moran, 2015, p. 22:

Híbrido significa misturado, mesclado, *blended*. A educação sempre foi misturada, híbrida, sempre combinou vários espaços, tempos, atividades, metodologias, públicos. Esse processo, agora, com a mobilidade e a conectividade, é muito mais perceptível, amplo e profundo: é um ecossistema mais aberto e criativo. Podemos ensinar e aprender de inúmeras formas, em todos os momentos, em múltiplos espaços. Híbrido é um conceito rico, apropriado e complicado. Tudo pode ser misturado, combinado, e podemos, com os mesmos ingredientes, preparar diversos “pratos”, com sabores muito diferentes.

Segundo Paulo Freire, é preciso romper com o modelo tradicional de ensino, a educação bancária, no qual o professor fica à frente como detentor do conhecimento, e os alunos atrás, recebendo conceitos prontos, de forma passiva, não dão conta dos anseios de uma sociedade em constante mutação e evolução.

Com a pandemia da Covid-19, o mundo precisou se adaptar à uma nova realidade. É claro que essas mudanças trouxeram novas abordagens pedagógicas via uso de tecnologias implementadas como alternativa às salas de aula fechadas, essa via tecnológica conferiu inovação educacional. Entretanto, por outro lado, mostrou uma triste realidade, como as diferenças sociais gritantes, que repercutem no acesso à educação de qualidade, tornando-a uma visão distante no Brasil. Em virtude desses elementos, mostra-se de fundamental importância, a atuação do poder público e de organizações da sociedade civil no combate a essa distorção socioeducacional. Entretanto, podemos afirmar que necessidade de mudanças trazidas pela pandemia está impulsionando o surgimento de uma nova geração de educadores e aprendizes, mais conectados e conscientes sobre a necessidade de utilização dessas novas ferramentas para incremento da educação, vencendo as barreiras de um país desigual, para fazer emergir cidadãos capazes de fazerem a diferença nesse país.

Compreende-se o ensino híbrido como:

Uma abordagem pedagógica que combina atividades presenciais e atividades realizadas por meio das tecnologias digitais de informação e comunicação (TDICs). Existem diferentes propostas de como

combinar essas atividades, porém, na essência, a estratégia consiste em colocar o foco do processo de aprendizagem no aluno e não mais na transmissão de informação que o professor tradicionalmente realiza. De acordo com essa abordagem, o conteúdo e as instruções sobre um determinado assunto curricular não são transmitidos pelo professor em sala de aula. O aluno estuda o material em diferentes situações e ambientes, e a sala de aula passa a ser o lugar de aprender ativamente, realizando atividades de resolução de problemas ou projetos, discussões, laboratórios, entre outros, com o apoio do professor e colaborativamente com os colegas. (BACICH, NETO E MELLO, 2015, p. 14).

Conforme exposto, o ensino híbrido amplia as perspectivas e possibilidades de bons resultados, isto porque além de otimizar os ambientes e recursos de ensino, essa metodologia propõe a descentralização do processo, fazendo com que o professor deixe de ser visto como único responsável pela construção do conhecimento, uma vez que propõe um posicionamento mais autônomo por parte do aluno. Assim, de uma posição de passividade nas salas de aula, o aluno passa a ocupar posição de sujeito ativo. A sala de aula, antes vista como principal cenário de aprendizagem, passa a ser vista como espaço para o diálogo, compartilhamento de conhecimentos e esclarecimento de dúvidas. Em tempo de pandemia, a sala de casa ou o quarto do estudante viram cenário escolar.

Interessante notar que no contexto das aulas online, a família começou a fazer parte no processo de aprendizagem dos filhos, pois levou a sala de aula para dentro de casa, isso forçou a família a acompanhar mais de perto o processo de educação das crianças e adolescentes e também gerou uma aproximação maior. Os responsáveis pelos estudantes podem assistir às aulas dos professores, acompanhar o nível de engajamento dos filhos. Essa também é uma grande mudança! E é pouco provável que as famílias, no futuro, abram mão de ter essa proximidade. Pode-se dizer também que a pandemia está impulsionando o surgimento de uma nova geração de aprendizes, formada por famílias, filhos (as) e professores (as). Esse educador – que teve que se desafiar a usar a tecnologia e se adaptar a novas formas de ensinar – não vai abrir mão dessa conquista; essas famílias e filhos (as), que se aproximaram via educação, também não.

ENSINO HÍBRIDO. POSSIBILIDADES E DESAFIOS

O ensino híbrido apresenta muitos aspectos positivos, dentre eles, dá aos estudantes controle sobre o tempo, local, caminho e ritmo nos quais eles podem acessar os conteúdos e instruções. A metodologia traz autonomia, e otimiza o tempo que os estudantes utilizam para aquisição de informação. Outro aspecto muito importante é o fato de que cada aluno tem seu próprio ritmo de aprendizagem e evolui mais, ou menos, de acordo com a metodologia utilizada. Assim, quanto mais oportunidades de aprendizagem e quanto maior o tempo de contato com o objeto de estudo, maiores serão as chances de que se internalize o que está estudando.

Ainda no que diz respeito aos aspectos positivos da abordagem híbrida de ensino, é importante destacar o uso das tecnologias, sejam elas por meio de vídeos, isto possibilita o aluno pode rever os conteúdos trabalhados quantas vezes forem necessárias até que de fato

compreendam; seja pelo contato com a internet, uma vez que o aluno passa a ter acesso a uma vasta gama de possibilidades de aprendizagem, não precisando ficar preso apenas ao conteúdo indicado pelo professor. Isso faz com que o ritmo individual possa ser respeitado sem, contudo, prejudicar o andamento das atividades em sala. Cabe ao professor mediar a aprendizagem autônoma do aluno e os objetivos traçados para cada nível de aprendizagem.

“No ensino híbrido, o conteúdo presencial precisa estar alinhado ao conteúdo remoto, online de preferência. Dentro desse contexto, é possível ter várias abordagens: projetos, rotação por estações, sala de aula invertida. São várias as metodologias. Mas a abordagem é conectar o que o aluno faz online com o que ele faz presencialmente”, explica Lilian Bacich.

Outro elemento de grande relevância é o fato de que as interações sociais serão otimizadas, isto porque a partir do momento em que o aluno sente-se motivado para o que está aprendendo, também sentir-se-á motivado a compartilhar com seus pares suas novas descobertas. Esse tipo de comportamento deve ser motivado pelo professor para que a troca de conhecimento flua da forma mais natural possível. Também merece destaque o fato de que uma vez motivados a pesquisar, os alunos serão mais questionadores e buscarão respostas, mesmo fora do ambiente escolar. Isso faz com que o senso crítico fique mais apurado e irá aos poucos influenciar a forma como o aluno se posiciona e age em sociedade e o professor poderá acompanhar o aluno na sua aprendizagem, sendo um mediador.

O professor, como já foi dito, também assume uma nova atitude. Embora, vez por outra, ainda desempenhe o papel do especialista que possui conhecimentos e/ou experiências a comunicar, no mais das vezes desempenha o papel de orientador das atividades do aluno, de consultor, de facilitador da aprendizagem, de alguém que pode colaborar para dinamizar a aprendizagem do aluno, desempenha o papel de quem trabalha em equipe, junto com o aluno, buscando os mesmos objetivos; numa palavra, desenvolverá o papel de mediação pedagógica (MASETTO, 2000, p.142).

Nesse contexto, o que se percebe é que aspectos como colaboração, autonomia e compartilhamento de conhecimento são otimizados, nesse tipo de abordagem metodológica, isto porque a interação entre alunos, professores e recursos tecnológicos de acesso à informação são propiciados de forma muito mais intensa e significativa, principalmente nas dinâmicas, como por exemplo, a rotação em grupo.

O ensino híbrido não possui um modelo ideal – o que favorece a personalização de cada escola. Isso sempre será diferente para cada instituição, porque cada local tem seus próprios desafios e oportunidades que precisam ser resolvidos.

Há muitos desafios a serem enfrentados nesse momento de pandemia, dentre eles, talvez o mais difícil seja superar a resistência de professores e alunos, que por muitos motivos, nem sempre querem inovar suas posturas em sala de aula, seja pelo comodismo, seja pelas dificuldades relacionadas às estruturas oferecidas pelos ambientes escolares que, ou até mesmo não possuir os meios tecnológicos necessários para as aulas remotas. Esse fator é muito problemático, tendo em vista que a atuação de ambos é peça fundamental nessa proposta de ensino. Sem que haja o engajamento entre a proposta metodológica e as intenções de professores e alunos, dificilmente os resultados serão positivos. Para minimizar efeitos negativos, o ideal seria pensar no contrário do que se pensa hoje. O ensino híbrido poderia entrar no reverso, ou seja, com a inserção de atividades mais direcionadas ao manual em casa do que até aqui foi proposto e complementações virtuais, como será feito,

posteriormente, na escola. Seria uma transição também, porém ao contrário. Em lugar de se pensar nos ambientes escola/casa se pensaria nas atividades manuais/virtuais, sendo que ambos seriam feitos em casa, mas com dinâmicas diferenciadas, promovendo, ainda, maior autonomia nos estudos.

Ainda nesse contexto, o olhar do aluno é de extrema importância. É preciso que ele perceba e aceite o seu papel como protagonista na sua construção cognitiva pessoal. Essa tomada de posição exige responsabilidade, comprometimento e autonomia. Infelizmente, sabemos que grande parte dos alunos de escolas públicas brasileiras não apresentam essas características, em função de vários fatores sociais, tão conhecidos no contexto educacional brasileiro. Assim, mais uma vez reafirmamos a importância do professor nessa superação dos modelos entendidos como padrão. Antes de mudar o modelo de ensino, o professor precisa fazer com que os alunos percebam a importância dessas mudanças, para que as aceitem e trabalhem no sentido de que sejam exitosas.

Ainda em relação às dificuldades enfrentadas por profissionais que querem trabalhar com o ensino híbrido, merecem especial atenção às diferenças econômicas e sociais de cada estudante. Essas desigualdades fazem com que nem todos tenham acesso aos mesmos recursos tecnológicos fora da sala de aula. É necessário oferecer acesso às aulas através de aulas dadas pelo rádio por meio de emissoras estatais, garantindo a todos o acesso à educação. Se olharmos de uma maneira muito reducionista, entendendo que o Ensino Híbrido só pode ser feito por meio de internet com banda larga, não há dúvida de que realmente há um prejuízo para aquelas crianças e jovens que não têm acesso. Isso dificulta um pouco o compartilhamento das informações, uma vez que por mais que o professor se dedique para produzir, por exemplo, vídeos, explanando os conteúdos para que os alunos assistam em casa, caso nem todos os alunos tenham acesso a esse material, o resultado final será prejudicado, isto por que os alunos que não assistiram aos vídeos não terão as mesmas condições que os que o fizeram. Outro gargalo seria fazer com que os alunos que têm acesso aos recursos tecnológicos percebam a importância de fazerem a utilização desses meios de forma adequada, visto que no mundo virtual existe uma vasta gama de possibilidades para diversão, e isso pode acabar interferindo e prejudicando o aproveitamento do tempo de forma responsável, por parte do aluno. Mediar esse tipo de conflito, criando mecanismos paliativos para sanar tais dificuldades é decisivo para que se alcance o objetivo proposto.

Aspecto também negativo e que muito pode prejudicar os resultados referentes ao uso desta metodologia é a atuação dos gestores de ensino, isto porque muitas vezes, a ideia de autonomia para a aprendizagem pode ser confundida com possibilidades para o barateamento dos custos, ou seja, o que a princípio seria uma ferramenta para que o aluno ampliasse suas possibilidades de aprendizagem, acaba funcionando como mecanismo para que os custos caiam. Em outras palavras, é necessário compreender que a proposta do Ensino Híbrido não é a substituição dos professores em sala de aula por “super professores”, gravando vídeos muito bem elaborados para serem reproduzidos indistintamente em qualquer contexto, com intuito de que os alunos aprendam sozinhos, dispensando intervenção de qualidade em sala de aula e aumentando os lucros. Ao contrário; a abordagem híbrida visa alunos mais preparados e professores capazes de dar o devido suporte para o desenvolvimento gradativo dos envolvidos, dentro e fora do ambiente escolar. Nessa abordagem, as horas de trabalho do professor, fora de sala aumentam muito, uma vez que ele

tem mais contato extra aula com os alunos e também precisa se dedicar à preparação de materiais mais elaborados, a fim de atender às demandas dos mais preparados e, conseqüentemente, à dinâmica de aulas muito mais produtivas. Dessa maneira, o posicionamento crítico e a atuação do professor são imprescindíveis no sentido de garantir o suporte necessário ao desenvolvimento das habilidades dos sujeitos envolvidos.

Assim, mais uma vez detectamos a necessidade de professores comprometidos e capacitados, para de fato darem conta dessa nova modalidade de ensino, pois por um lado precisam instigar os alunos para que se posicionem de forma autônoma, e por outro, precisam estar prontos para dar o suporte necessário às indagações e anseios diversos de uma turma heterogênea, sem, contudo perder o foco dos objetivos traçados para cada momento da aula.

Diante de tal contexto, o poder público de forma geral tem papel decisivo para o sucesso frente a essas demandas exigidas pela modernização do processo de ensino e aprendizagem nas escolas públicas, isto porque, em primeiro lugar, precisamos de professores motivados e conscientes de seus papéis frente a essa realidade. Em segundo precisamos de escolas melhor equipadas e estruturadas, a fim de que o espaço de aprendizagem não se resuma à sala de aula e ao trabalho do professor. Para finalizar, sabemos que o comportamento de nossos alunos reflete as condições sociais às quais estavam expostos desde o seu nascimento. Assim sendo, é preciso que nossos governantes voltem seus olhares para a necessidade de uma sociedade mais justa e, para isso, promovam mais ações voltadas para a promoção da igualdade social.

O ENSINO HÍBRIDO COMO MECANISMO DE INCLUSÃO

Durante muitos anos, o direito à Educação era privilégio de poucos, a escola sempre serviu como reprodutora de desigualdades sociais, contribuindo desta forma, com a exclusão social. Nesse sentido, a escola tem repensado suas práticas pedagógicas, a fim de oferecer aos alunos com necessidades especiais, habilidades necessárias para exercer sua plena cidadania. São muitas as estratégias, porém, poucas se mostram realmente eficientes. A inclusão é o processo no qual a sociedade se transforma para poder incluir em seus sistemas, pessoas que estão privadas de participar do meio social. A prática da inclusão fundamenta-se em princípios que consideram a convivência dentro da diversidade humana, a aceitação das diferenças individuais, a valorização de cada pessoa. A inclusão, portanto, está presente em diferentes âmbitos: na educação, no lazer, no transporte, dentre outros.

O contexto social brasileiro, por vários motivos, muitas vezes não apresenta condições favoráveis para que a atuação de professores em sala de aula garanta um ensino de qualidade. Um dos principais fatores é a heterogeneidade de sujeitos que compõem as salas de aulas das escolas públicas do país. Não só os sujeitos envolvidos são heterogêneos. O contexto escolar e a própria sociedade também o são. Assim:

A educação é híbrida também porque acontece no contexto de uma sociedade imperfeita, contraditória em suas políticas e em seus modelos, entre os ideais afirmados e as práticas efetuadas; muitas das competências socioemocionais e valores apregoados não são coerentes com o comportamento cotidiano de uma parte dos gestores, docentes, alunos e famílias. (MORAN, 2015, p. 22)

Diante de tal realidade, uma sala de aula nos padrões tradicionais só tende a intensificar tais diferenças. Contudo, as diferenças aqui elencadas não são as de caráter comportamental ou relacionadas à diversidade cultural, mas sim as socioeconômicas. Essas sim, são as que fomentam injustiças, a violência e toda a sorte de males enfrentados pela sociedade contemporânea.

Frente a uma sociedade híbrida, o ensino também deve ser híbrido. Híbrido no sentido de acolher para si o diferente, o menos valorizado, o excluído. Híbrido no sentido de promover possibilidades iguais para aqueles que têm capacidades diferentes. Híbrida no sentido de repensar práticas educacionais arraigadas ao longo do tempo e que muitas vezes excluem grandes possibilidades de transformação, apenas porque não fazem parte do que estava planejado. Enfim, híbrido no sentido de ampliar as possibilidades para os menos favorecidos, possibilitando que estes possam alcançar seus lugares na sociedade, de forma justa e equilibrada.

Aprender e ensinar são uma dinâmica constante, seja dentro ou fora dos ambientes de ensino. Graças a essa característica, muitas conquistas já foram possíveis. Assim sendo, não faz sentido desconsiderar o imenso laboratório de ensino das relações interpessoais. A escola é sim muito importante, mas associar o que nela se aprende ao que nos é ensinado fora, só irá intensificar nossa construção cognitiva e pessoal. Nessa perspectiva é fato que:

Aprendemos mais e melhor quando encontramos significado para aquilo que percebemos, somos e desejamos, quando há alguma lógica nesse caminhar – no meio de inúmeras contradições e incertezas –, a qual ilumina nosso passado e presente, bem como orienta nosso futuro (MORAN, 2015, p. 25).

A utilização da perspectiva híbrida de ensino surge com o objetivo de enfrentar esse problema. Isto porque ao lançar luzes sobre as diversas possibilidades de ensino, potencializa as capacidades individuais dos sujeitos envolvidos. Ao propor um ensino que valorize outras capacidades e se utilize de outros recursos fora do ambiente escolar, o método híbrido amplia as possibilidades para que uma quantidade muito maior de sujeitos sintam-se acolhida e encontre terreno fértil para produzir.

Nessa perspectiva, o Ensino Híbrido propõe maior engajamento dos alunos no processo de aprendizado, isto porque proporciona melhor aproveitamento do tempo do professor e, conseqüentemente, a ampliação do potencial de sua ação educativa, uma vez que estará sempre pronto a fazer intervenções efetivas, por meio de planejamento personalizado e acompanhamento individualizado.

Assim, o papel do professor nesta perspectiva deve ser o de articulador, tutor e não mais o de exclusivo detentor do conhecimento. Cabe aos docentes articularem suas experiências educacionais, seus valores, suas propostas pedagógicas, novas metodologias, ao uso de tecnologias, novas proposições, aos novos currículos, entre outras possibilidades.

As famílias dos alunos também tiveram que se adaptar a uma nova realidade: a sala de aula dentro de casa. Se antes era comum que alguns pais pouco soubessem sobre a vida escolar dos filhos, agora ela está acontecendo em frente a eles. E diferentemente de um vídeo qualquer que a criança assiste em um canto da casa em meio ao barulho – a aula online requer concentração – e, por consequência, um ambiente de estudos propício. Ou seja, as rotinas de todos na casa acabam sendo impactadas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Muito se tem falado em educação transformadora e que possibilite a efetivação de uma sociedade mais justa e equilibrada. Nunca antes, a pluralidade do sujeito foi tão discutida. Contudo a realidade das escolas públicas brasileiras, em sua maioria, não reflete esse novo contexto, isto porque insistem em utilizar métodos arcaicos e que apenas enfatizam a diferença como fator negativo, ou vazio de significado.

A realidade educacional do país é muito difícil. Ao lançar “sementes”, muitas vezes os professores o fazem sem perspectiva de que germinem, porém, é importante que o faça, para que, com persistência e otimismo consiga melhorar o contexto social do país. Muitos são os obstáculos e poucos os incentivos. Contudo, é nas mãos do educador que está a possibilidade de transformação. A ele cabe o poder de decidir transformar ou permanecer solidificando métodos excludentes que apenas reafirmam as injustiças sociais.

As condições de trabalho quase sempre são precárias, mas apesar disso, o potencial criador está nas mãos dos seres humanos, que quando estimulados, podem frutificar. Nesse sentido, o uso da abordagem proposta pelo Ensino Híbrido muito pode contribuir para a consolidação de um ensino verdadeiramente engajado com o contexto social e que de fato possa fazer com que o processo de ensino e aprendizagem ocorra de forma satisfatória.

O contexto educacional sofreu e continua sofrendo várias mudanças. O momento provocou profundas transformações em todos os atores do processo educacional: professores, gestores, alunos e familiares. O aprendizado adquirido e as possibilidades descobertas com a tecnologia não conseguirão ser ignoradas e nem esquecidas por quem fez parte desse período de profunda transformação. Então, a volta ao normal após a pandemia, na verdade, será a um “novo normal”.

Para finalizar, conclui-se que a proposta híbrida de ensino não requer apenas a mudança no método com o qual se ensina. A metodologia em questão requer antes de tudo o posicionamento crítico e ativo de professores, que por sua vez tem o poder de fazer com que os alunos também o façam. A partir de tais mudanças todos poderão superar relações de passividade no processo de ensino e aprendizagem em direção a propostas mais criadoras, dialógicas e abertas às interações cognitivas proporcionadas pelas novas tecnologias.

REFERÊNCIAS

BACICH, Lilian; TANZI NETO, Adolfo; TREVISANI, Fernando de Mello (org). *Ensino Híbrido: Personalização e Tecnologia na Educação*. Porto Alegre: Penso. 2015.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria da Educação Fundamental. *Parâmetros curriculares nacionais: Introdução aos Parâmetros Curriculares Nacionais*. Brasília: MEC/SEF, 1997.

FREIRE, P. *Pedagogia da Autonomia*. 36. ed., São Paulo: Paz e Terra, 2009.

MASETTO, Marcos T.; BEHRENS, Maria. *Novas tecnologias e mediação pedagógica*. São Paulo: Papirus, 2000.

MORAN, José Manuel, MASETTO, Marcos T., BEHRENS Marilda Aparecida. *Novas tecnologias e mediações pedagógicas*. Campinas, SP. Papirus, 2012.

AS TECNOLOGIAS DIGITAIS E SUAS CONTRIBUIÇÕES PARA A EDUCAÇÃO NO ENSINO REMOTO EM TEMPOS DE PANDEMIA

DIGITAL TECHNOLOGIES AND THEIR CONTRIBUTIONS TO EDUCATION IN REMOTE EDUCATION IN TIMES OF PANDEMIC

Eber Pereira Cisterna

CISTERNA, Eber Pereira. **As tecnologias digitais e suas contribuições para a educação no ensino remoto em tempos de pandemia.** Revista International Integralize Scientific, Ed.03, n.3, p. 19-34, Setembro/2021. ISSN/2675-5203

RESUMO

As novas tecnologias da comunicação e informação modificaram o cotidiano na atualidade. No que diz respeito à educação, as conquistas do progresso científico do homem trouxeram novos recursos didáticos que devem ser aproveitados pelo educador para potencializar os processos de ensino aprendizagem. Diante da instalação da pandemia do novo coronavírus (Covid-19) no mundo, diversas ações de prevenção foram tomadas pelos governos para reduzir o contágio da doença, o que incluiu o fechamento e a suspensão de aulas presenciais em mais de 180 países. **Objetivos:** Discutir as contribuições das novas tecnologias da comunicação e informação no atual cenário da pandemia. **Metodologia:** A metodologia utilizada foi a pesquisa bibliográfica. **Resultados:** Os educadores podem utilizar recursos digitais, disponibilizando conteúdos em tempo real aos educandos, que podem acessar através de seus dispositivos eletrônicos. A necessidade de distanciamento social na pandemia mostrou aos professores e estudantes a importância do acesso à internet. Dessa forma, o ensino híbrido passará a fazer parte da realidade da educação pública após a quarentena. **Conclusão:** A adoção do ensino remoto durante a pandemia obrigou as secretarias de educação a se adaptar para oferecer aulas pela internet, pela TV, por aplicativos, por mensagens e por redes sociais. Neste contexto, as escolas e os professores tiveram que se reinventar, para manter contato com os alunos.

Palavras-chaves: Novas tecnologias da comunicação, Ensino híbrido, Ensino remoto.

ABSTRACT

New communication and information technologies have changed everyday life today. With regard to education, the achievements of human scientific progress have brought new didactic resources that should be used by the educator to enhance the teaching-learning processes. In view of the installation of the new coronavirus pandemic (Covid-19) in the world, several prevention actions were taken by governments to reduce the contagion of the disease, which included the closing and suspension of in-person classes in more than 180 countries. **Objectives:** Discuss the contributions of new communication and information technologies in the current pandemic scenario. **Methodology:** The methodology used was bibliographic research. **Results:** Educators can use digital resources, providing real-time content to learners, which they can access through their electronic devices. The need for social distance in the pandemic showed teachers and students the importance of internet access. Thus, hybrid education will become part of the reality of public education after quarantine. **Conclusion:** The adoption of remote learning during the pandemic forced education departments to adapt to offer classes via the internet, TV, apps, messages and social networks. In this context, schools and teachers had to reinvent themselves in order to maintain contact with students.

Keywords: New communication technologies, Hybrid teaching, Remote teaching.

INTRODUÇÃO

A sociedade contemporânea está sujeita à utilização generalizada das novas tecnologias da informação nos diferentes âmbitos da vida social. Desta forma, os diferentes indivíduos de uma determinada sociedade, não importando os níveis socioeconômicos e culturais deles, são obrigados a conviver com a modernidade tecnológica que o desenvolvimento científico colocou à disposição da humanidade.

Diante destes novos cenários ao qual estão sujeitos, às novas tecnologias da informação e comunicação trouxeram diversidades e mudanças na sociedade em geral, resultando em impactos significativos na sociedade, exigindo que os indivíduos adotassem uma nova postura em seu modo de viver.

O surgimento das novas tecnologias da informação trouxeram avanços significativos para a sociedade global, que apesar das transformações e mudanças que lhe foram impostas, resultaram na melhora da qualidade de vida e no bem-estar social de maneira geral. Os avanços tecnológicos trouxeram melhoras em todos os campos sociais da humanidade, como por exemplo, as conquistas na medicina, com o emprego de modernos aparelhos para exames clínicos, avanços no campo educacional, permitindo aos indivíduos o acesso a uma grande quantidade de informações e conhecimentos, e na forma como as informações são transmitidas na atualidade.

O intenso uso de mídias sociais na era moderna impacta exacerbadamente o modo de interagir da sociedade em que vivemos. Atualmente a maneira de se expressar, compartilhar informações, o modo de agir e se comportar da nova geração sofreram grandes mudanças. Estas transformações ao mesmo tempo que podem ser boas e relevantes como também podem ser ruins e desastrosas.

A tecnologia não é neutra, no sentido de que seu uso proporciona novos conhecimentos do objeto transformando, pela mediação, a experiência intelectual e afetiva do ser humano, individualmente ou em coletividade, possibilitando interferir, manipular, agir mental e ou fisicamente, sob novas formas, pelo acesso a aspectos até então desconhecidos do objeto.

Um novo paradigma está surgindo na educação e o papel do professor, frente às novas tecnologias, será diferente. Com as novas tecnologias pode-se desenvolver um conjunto de atividades com interesse didático-pedagógico, como: intercâmbios de dados científicos e culturais de diversa natureza; produção de texto em língua estrangeira; elaboração de jornais interescolas, permitindo desenvolvimento de ambientes de aprendizagem centrados na atividade dos alunos, na importância da interação social e no desenvolvimento de um espírito de colaboração e de autonomia nos alunos.

O objetivo geral deste estudo é discutir as contribuições das novas tecnologias da comunicação e informação no atual cenário da pandemia. Como objetivos específicos, apresentar a revolução tecnológica e seus impactos na sociedade.

A metodologia empregada para a realização deste trabalho será a técnica de pesquisa bibliográfica, através de consultas em fontes bibliográficas de pesquisa desenvolvida por matérias já utilizadas, pela elaboração do tema, bem como, por livros, sites e artigos pertinentes sobre o assunto.

Fachin (2006) aponta que a pesquisa bibliográfica diz respeito ao conjunto de

conhecimentos humanos reunidos em obras já publicadas, tendo como base a condução do pesquisador a um determinado assunto e a produção de novos conhecimentos através da coleção, armazenamento, reprodução, utilização e comunicação das informações coletadas para o desenvolvimento da pesquisa.

Os bancos de dados de publicações científicas utilizados foram o Portal de Periódicos da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) e a biblioteca digital de livre acesso e modelo cooperativo de publicação digital de periódicos científicos brasileiros Scientific Electronic Library Online (SciELO).

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 A revolução tecnológica e seus impactos na sociedade

De acordo com Costa (1995) a sociedade contemporânea está sujeita à utilização generalizada das novas tecnologias da informação nos diferentes setores da vida social. Desta forma, os diferentes indivíduos de uma determinada sociedade, não importando os níveis socioeconômicos e culturais deles, são obrigados a conviver com a modernidade tecnológica que o desenvolvimento científico colocou à disposição da humanidade. Diante destes novos cenários ao qual estão sujeitos, às novas tecnologias da informação e comunicação trouxeram diversidades e mudanças na sociedade em geral, resultando em impactos significativos na sociedade, exigindo que os indivíduos adotassem uma nova postura em seu modo de viver.

Para Costa (1995), as novas tecnologias da informação e comunicação exigem dos indivíduos um avançado grau de especialização e, além disso, exige ainda a atualização constante do conhecimento individual para prática e manuseio das inovações tecnológicas contemporâneas. Isto faz com que os indivíduos estejam sujeitos a modificações constantes em sua forma de educação e habilitação para o ingresso no mercado de trabalho e a manutenção e permanência no mesmo para que consiga realizar e desempenhar as funções laborais no dia a dia. Ao mesmo tempo em que as tecnologias de informação e comunicação contribuem para a prosperidade da humanidade, ela torna os indivíduos escravos da ciência, impondo a humanidade à submissão tecnológica.

Costa (1995) destaca ainda os impactos das novas tecnologias da informação na condução da formação educacional dos indivíduos que, ao mesmo tempo que a tecnologia fornece às pessoas melhores oportunidades de conhecimento e acesso à um vasto mundo do saber, exige que eles respondam rápido e de maneira satisfatória e diversificada à toda informação requerida para sua formação. Porém, os indivíduos que têm a oportunidade de ter maior acesso aos recursos das novas tecnologias da informação estão sujeitos às melhores chances de uma formação mais qualificada do que os indivíduos que não têm acesso aos recursos tecnológicos. Os indivíduos que dominam a utilização dos avanços científicos modernos conquistam as melhores oportunidades de trabalho e maiores possibilidades de sucesso em termos de competitividade e de qualidade de produtividade na maioria das situações de vida.

Ao concluir seu trabalho, Costa (1995) aponta três importantes impactos para a sociedade contemporânea: impactos para a educação e formação dos indivíduos; impactos sobre o emprego e; impactos sobre o bem-estar social. Os impactos sobre a educação, como já

mentionado anteriormente, diz respeito à forma em como os absorvem o conhecimento. Os recursos tecnológicos atuais permitem o acesso a um universo de informações em questão de segundos; porém, as disparidades causadas pelo acesso e à posse das diversas tecnologias resultam em diferenças econômicas entre as sociedades e até mesmo entre os indivíduos de uma mesma sociedade.

Os impactos sobre o emprego, segundo Costa (1995), ocasionam inúmeras discussões e estudos enfatizando que o uso das tecnologias da informação leva as sociedades ao desemprego, à medida que as crescentes inovações tecnológicas conduzem os indivíduos a substituir as funções dos homens em inúmeras tarefas. Ao mesmo tempo em que os avanços científicos geram postos de trabalho em áreas novas no campo da informática, contribui para o fechamento de postos de trabalho em outras áreas, principalmente em tarefas consideradas rotineiras. Vale salientar, contudo, que a utilização das tecnologias de informação conduz as sociedades ao aumento da produtividade e da competitividade.

O terceiro e último impacto apontado no trabalho de Costa (1995) diz respeito às contribuições que as novas tecnologias da informação geram no bem-estar social das pessoas, pois quanto maior e mais diversificada forem as tecnologias na sociedade, maior será a incorporação de conhecimentos científicos e tecnológicos nos bens e serviços gerados para esta sociedade, resultando na melhor qualidade de vida dos indivíduos.

O trabalho de Lima *et al.* (2002) aborda a discussão sobre tecnologia e seus impactos na sociedade da informação, elencando os momentos do desenvolvimento dos indivíduos sujeitos ao acelerado avanço científico e tecnológico da sociedade contemporânea. Os autores organizam de forma cronológica as diferentes fases da comunicação e da informação pelas quais a sociedade global passou recentemente, e principalmente nas mudanças ocorridas nas tradições orais da comunicação dos indivíduos. A forma de registrar o conhecimento de fatos ocorridos através da escrita também mudou a forma de comunicação dos indivíduos, intensificada principalmente depois do surgimento da imprensa.

Para Lima *et al.* (2002), as sociedades se organizaram a partir de três momentos: a comunicação oral, o surgimento da imprensa e o surgimento da era eletrônica. Avanços significativos foram alcançados pelas sociedades a partir do momento em que o homem deixa de transmitir as informações e o conhecimento da forma oral e passa a transmiti-lo de forma escrita, armazenadas em papéis. A utilização do papel permitiu aos indivíduos um aumento significativo na produção e na reprodução do conhecimento, através de livros e documentos, resultando em impactos na forma de agir e pensar da humanidade.

Lima *et al.* (2002) afirma ainda que a era eletrônica desenvolveu no homem a noção de tempo e espaço, fazendo com que o tempo a partir de então torne-se real e o espaço torna-se cada vez menor entre as pessoas, surgindo a partir de então a sociedade da informação, baseada na informação e tecnologia, ocasionando impactos no estilo de vida, em padrões de comportamento como lazer, trabalho e consumo, assim como no sistema educacional e no mercado de trabalho.

Ainda de acordo com Lima *et al.* (2002), a vida cotidiana dos indivíduos foi drasticamente afetada com a velocidade em que a transmissão das informações são repassadas a partir de então, acarretando mudanças na construção das estruturas sociais e na concepção do conhecimento. A era da informação torna o ambiente ao qual os indivíduos estão inseridos em um ambiente de constantes transformações, exigindo dos mesmos um elevado grau de

atualização e em um alto grau de complexidade por parte dos sujeitos sociais, pois as novas tecnologias potencializam a difusão da informação, disseminando a transferência das informações.

Ao concluir seu trabalho, Lima *et al.* (2002) afirma que as novas tecnologias da informação e comunicação conduzem as sociedades ao desenvolvimento, acarretando na melhora da qualidade de vida dos indivíduos, salientando que é necessário ser feita uma interação entre os diversos setores das sociedades a formulação de políticas de desenvolvimento que difundem os pontos positivos das novas tecnologias da informação, ao mesmo tempo que possibilite minimizar os aspectos negativos da aplicação das mesmas.

O trabalho de Santos Júnior *et al.* (2005), faz uma análise dos impactos que as novas tecnologias da informação, e seu uso, trazem para as sociedades, principalmente a sociedade brasileira, e que as velocidade das mudanças e disponibilidade de informações cresceram de forma exponencial e, principalmente, em escala global, mudando totalmente a forma de organização social da humanidade. Os autores afirmam que a sobrevivência das sociedades está relacionada à sua capacidade de absorver, processar e responder às demandas do ambiente em que os indivíduos estão inseridos. Desta forma, a nova realidade tecnológica provocou impactos que levaram os indivíduos a uma reorganização social intensa.

No que diz respeito à sociedade brasileira, Santos Júnior *et al.* (2005) aponta que ocorreram profundas transformações na estrutura produtiva e nas relações de trabalho no país, resultando em significativos avanços sociais que desconcentrou a distribuição de renda a partir da tecnificação rural e automação industrial aqui ocorrida, refletindo na forma em como os indivíduos se organizavam e na maneira de absorção das novas tecnologias. Ao reagir de maneira diferente diante desta nova realidade, muitos indivíduos ficaram fascinados com e outros ficaram perplexos diante desta nova realidade, resultando na forma de aceitação ou repúdio das novas tecnologias.

Santos Júnior *et al.* (2005) conclui que os fatores sociotécnicos impostos aos indivíduos possuem diversas questões a serem resolvidas, como por exemplo a necessidade de treinamento, falta de suporte técnico e de políticas motivacionais que quebrem as barreiras e a resistência cultural às mudanças, e que o processo de informatização social dos indivíduos possui um elevado custo financeiro, requer tempo e provoca alterações estruturais na forma em como as sociedades estão organizadas.

O surgimento das novas tecnologias da informação trouxeram avanços significativos para a sociedade global, que apesar das transformações e mudanças que lhe foram impostas, resultaram na melhora da qualidade de vida e no bem-estar social de maneira geral. Os avanços tecnológicos trouxeram melhoras em todos os campos sociais da humanidade, como por exemplo, as conquistas na medicina, com o emprego de modernos aparelhos para exames clínicos, avanços no campo educacional, permitindo aos indivíduos o acesso a uma grande quantidade de informações e conhecimentos, e na forma como as informações são transmitidas na atualidade.

Em contrapartida a todas as maravilhas tecnológicas do mundo moderno, muitas discussões foram levantadas sobre as maneiras que as diversas sociedades absorvem os avanços científicos e como os utilizam, assim como os benefícios que o grau de utilização delas traz de maneira diferente às sociedades. De acordo com Silva Filho (2003), apesar dos indivíduos disporem dos recursos tecnológicos e de suas facilidades no Brasil, o acesso aos

mesmos é determinado pela realidade socioeconômica das pessoas. Sendo assim, a exclusão social determina o acesso às novas tecnologias e o grau de benefícios que cada indivíduo receberá com seu uso de maneira individual ou coletiva.

Silva Filho (2003) discute os pilares da inclusão digital no Brasil. Para ele, as tecnologias da informação e comunicação têm ocasionado mudanças significativas para toda a sociedade, possibilitando a melhoria da qualidade de vida das sociedades. Para que toda sociedade brasileira obtenha melhorias no padrão de vida possibilitado pelas novas tecnologias, algumas ações devem ser tomadas com a promoção de políticas públicas que proporcionem a inclusão digital, como por exemplo, a disponibilização de computadores e correio eletrônico a toda população, a redução de tarifas e impostos para o uso dos sistemas de comunicação e incentivo a doação de computadores e equipamentos de infraestrutura eletrônica impulsionada pela isenção fiscal.

2.2 Tecnologias digitais na educação

A educação e seu funcionamento sempre foi um dos temas mais debatidos na esfera social, essa preocupação se dá em razão de se viabilizar novas formas de ensinar e ainda a busca pela qualidade no processo educacional. Inicialmente o professor dispunha de poucos recursos e ferramentas para ilustrar o que era debatido no processo de ensino aprendizagem.

Para Gomes (2011, p. 1):

É de fundamental importância compreender pontos relevantes no processo ensino-aprendizagem, com grande destaque para a prática educacional tecnicista, onde o professor passa a ser apenas, um elo entre a verdade científica e o aluno. Esta ligação de conhecimento é solidificada através de recursos pedagógicos utilizados pelo professor, pois é ele o educador que decide quais ferramentas usar para transmitir ou trocar informações com os alunos (GOMES, 2011, p. 1).

Faz-se necessário a observação da trajetória histórica da educação e a inserção de novas tecnologias em seu âmbito como forma de compreender como se deu o uso de recursos tecnológicos como suporte de ensino.

A abordagem histórica sobre a relação tecnologia e educação surge quando se busca a compreensão de como se deu a união dessas duas ciências direcionadas ao desenvolvimento social. Inicialmente compreende-se que o homem vive em busca de ferramentas que otimizem sua ação na sociedade.

Angotti e Auth (2001, p. 15):

Com a racionalidade crescente no século XIX, que atribuiu ao homem a tarefa de dominar/explorar a natureza, aliada ao também crescente processo de industrialização, o desenvolvimento centrado na ciência e tecnologia (C&T) passou a ser visto como sinônimo de progresso (ANGOTTI, AUTH, 2001, p. 15).

Relevam-se marcos históricos da utilização em massa da tecnologia até então inventadas, esses marcos seriam a revolução industrial e as duas grandes guerras ocorridas no século XX. Nesses episódios históricos de seu uso em larga escala de tecnologia para a realização de suas atividades, no caso da revolução industrial o aumento na produtividade e

nas guerras o ganho de poder bélico. Ambos os episódios desencadearam um aumento na produção da tecnologia em suas épocas e com isso passou a se considerar o uso de novas tecnologias em várias esferas sociais, como no caso da educação.

No Brasil chama-se atenção para a abertura da inovação educacional com o movimento Escola Nova, que propunha uma educação diferente do modelo tradicionalista.

De acordo com Souza (2013, p. 109):

No Brasil, a Escola Nova tornou-se o ideário de renovação do ensino primário a partir da década de 1920. No final dessa década e no início dos anos 30, vários estados brasileiros promoveram reformas educacionais com base na moderna pedagogia que propunha, para além de mudanças metodológicas no ensino, novas finalidades para a educação, associando a escola aos projetos de modernização e reconstrução social do país (SOUZA, 2013, p. 109).

Através de novas tendências educacionais surgindo através do uso de tecnologias para garantir a ampliação de atividades educacionais, foi-se aos poucos abrindo margem para a expansão e inovação nas formas de se relacionar, criando assim um novo perfil educacional, que se mostra em consonância com a sociedade que se almeja instruir.

Nos dizeres de Silva *et al.* (2010, p. 216):

Um dos fatores preponderantes da ‘nova’ sociedade é a tecnologia da informação. Essa crescente evolução dos elementos tecnológicos na sociedade capitalista tem revolucionado significativamente o modo de viver, pensar, agir e comunicar, alterando radicalmente a estrutura da sociedade baseada nos moldes tradicionais de produção (SILVA *et al.*, 2010, p. 216).

Com isso passou-se a inserir pouco a pouco recursos tecnológicos em diversos setores da sociedade, chama-se atenção para a adoção de novas tecnologias em âmbito educacional evidenciando como se deu o processo de adoção de recursos tecnológicos no processo de ensino-aprendizagem. Para Silva *et al.* (2010, p. 216):

A acelerada mutação da sociedade exige do indivíduo uma reciclagem constante e contínua de seu estoque de conhecimento, na tentativa de corresponder ao ritmo da mudança. Embora a tecnologia permita o acesso à informação, ela por si só não operacionaliza o processo de conhecimento (SILVA *et al.*, 2010, p. 216).

Com o passar dos anos a prática pedagógica foi sendo amparada por novos aparatos tecnológicos, propiciando aos educadores reinventar suas formas de abordar os conteúdos em ambiente educacional, e assim desvincular-se pouco a pouco da prática rotineira que com a falta de inovação perde aos poucos sua eficácia.

De acordo com Souza (2013, p. 109):

No ideário renovador, a materialidade da escola e os objetos de ensino adquirem novos significados devido às concepções educacionais que redefinem o papel da escola e dos conteúdos, sustentando outras interpretações sobre o processo de ensino-aprendizagem. A introdução de novas tecnologias e materiais escolares esteve diretamente associada às instituições auxiliares pelo fato de se constituírem em condições para o funcionamento de muitas delas (SOUZA, 2013, p. 109).

Releva-se o século XX, mais especificamente a década de 90 como um ponto crucial nessa revolução tecnológica, devido à expansão do uso do computador, que nos dizeres de Silva *et al.* (2010. p. 224) “o processo de criação e inovação dos conhecimentos possibilitados pelas tecnologias de informação e comunicação contribuiu para a ampliação do saber humano (em todas as áreas científicas) nas últimas décadas do século XX”.

De acordo com Silva *et al.* (2010. p. 223):

Com a revolução das tecnologias de informação e comunicação, no Século XX, mantém-se uma estreita ligação com o processo de reestruturação do sistema capitalista que se desenvolve desde a década de 1980, produzindo uma nova estrutura social, ocasionando rupturas radicais e provocando transformações (SILVA *et al.*, 2010, p. 216).

A adoção de tecnologias na educação se deu de forma gradativa, onde se foi adaptando cada aparelho de acordo com a necessidade de cada época, expandindo significativamente no início dos anos 2000 quando a tecnologia ficou mais acessível à sociedade. De acordo com Sousa *et al.* (2011. p. 20) “a educação no mundo e a brasileira vêm sofrendo novas intervenções nestes mais recentes 10 (dez) anos, no tocante à presença e implementação de tecnologias recentes na educação”.

Segundo Busarello *et al.* (2013. p. 5):

A educação deve ser pensada de forma ampla. O aprendizado se dá não somente no âmbito dos muros da escola, mas também com a tecnologia, com a família, com os amigos e com o convívio em sociedade e, ainda, com, para e através dos meios de comunicação. Vive-se em meio às Tecnologias da Informação e Comunicação e faz-se necessário entendê-las e inseri-las no cotidiano seja na educação formal ou informal, tanto como fonte de conhecimento ou como ferramenta para a geração de novos conteúdos (BUSARELLO *et al.*, 2013. p. 5).

As mudanças ocorridas em função da expansão tecnológica e observável em todas as áreas do conhecimento, quando se volta para a educação observa-se os determinados aparelhos, como smartphones e tablets, que inicialmente foram direcionados para fins de entretenimento, campo de negócios, ganho em produtividade sendo incorporadas na prática educativa. De acordo com Lima (2010, p. 14):

As novas tecnologias da informação e comunicação se apresentam como um conjunto de dispositivos digitais – como computador, Internet e outros protocolos - que possibilitam transformação nas relações sociais, nas interações e processos de comunicabilidade de atores individuais e coletivos (LIMA, 2010, p. 14).

Aponta-se o computador como um dos principais recursos tecnológico utilizados em ambiente educacional, através desse recurso possibilita-se uma infinidade de realização de atividades, de acordo com Nascimento (2007, p. 38), que cita “com a informática é possível realizar variadas ações, como se comunicar, fazer pesquisas, redigir textos, criar desenhos, efetuar cálculos e simular fenômenos”.

O uso do computador é ressaltada como uma experiência produtiva em ambiente educacional, viabilizando a introdução de demais recursos tecnológicos na prática educativa, como data shows, lousa digital, aparelhos de som e também o tablet, que se mostram umas das apostas tecnológicas de suporte à educação do século XXI.

De acordo com Santos e Alves (2006, p. 18):

Assim, subtede-se as TIC como elementos potencializadores para ultrapassar a linearidade do espaço e do tempo, combinando diferentes maneiras, formas e proporções para movimentar as ressonâncias do saber e do conhecimento (SANTOS, ALVES, 2006, p. 18).

De acordo com Gomes (2011, p. 8) “a educação é a chave que abre a porta para caminhos a serem conquistados, nisso, todos nós concordamos, sabemos também que a tecnologia caminha a passos largos e rápidos, em conjunto com o conhecimento, nisso também é de senso comum”. A partir da significativa expansão tecnológica na sociedade entende-se que é por meio desta e sua aproximação da educação que se estrutura formas de promoção da pessoa, pois através dessa aproximação, observam-se aspectos que representam o desenvolvimento educacional, observando os aspectos que constituem o processo de construção do conhecimento.

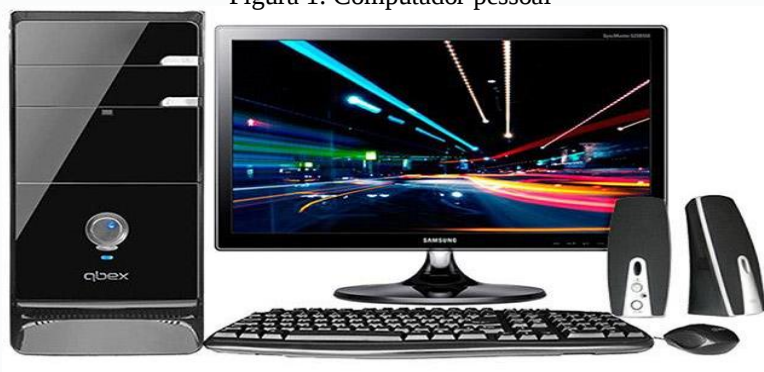
Espera-se que ao se trabalhar com ambos os aspectos, educacionais e tecnológicos em conjunto, se faça possível garantir melhorias no processo de ensino-aprendizagem, isso em decorrência da tecnologia caracterizar um suporte de suma importância no aprimorar dos processos humanos, e quando somado a educação representa aspectos de inovação.

No entendimento de Brito (2018) deve-se observar o fato de que a sociedade atual é uma sociedade tecnológica. No cotidiano do indivíduo do campo ou do urbano, ocorrem situações em que a tecnologia se faz presente e necessária. Assumimos, então, educação e tecnologia como ferramentas que podem proporcionar ao sujeito a construção de conhecimento, preparando-o para que tenha condições de criar artefatos tecnológicos e de operá-los. Em um mundo no qual as tecnologias interferem no dia é importante que a educação envolva a democratização do acesso ao conhecimento, à produção e à interpretação das tecnologias.

2.3 Recursos tecnológicos

O computador representa a inovação em âmbito educacional, trazendo real interação esse instrumento não se trata apenas de uma vaidade mas sim uma necessidade para crescimento de uma pedagogia inovadora e auxiliando para construção do conhecimento e enriquecimento para uso de tecnologia em sala de aula.

Figura 1: Computador pessoal



Fonte: Google Imagens (2019)

Esse aparelho tem por objetivo reproduzir imagens reproduz também, em sincronia com o computador, vídeos e apresentações interativas, onde esse projeta o que se passa na tela principal do computador, só que em tamanho significativamente maior, facilitando a compreensão do que é apresentado que no caso será o poema. Um dos recursos tecnológicos que usamos para aplicar o nosso poema em sala de aula.

Figura 2: Aparelho Datashow



Fonte: Google Imagens (2019)

Outro recurso será a lousa, ela permite a reprodução de imagens e atividades, onde professores e alunos têm a oportunidade de interagir de forma pedagógica mediada por um recurso tecnológico midiático. Através dessa lousa é possível uma visão nítida e conseguiremos ter uma maior interação entre aluno e professor.

Figura 3: Lousa digital



Fonte: Google Imagens (2019)

Os recursos tecnológicos que permitem o trânsito de informações, que podem ser os diferentes meios de comunicação (jornalismo impresso, rádio e televisão), os livros, os computadores, os meios eletrônicos incluem as tecnologias mais tradicionais, como rádio, televisão, gravação de áudio e vídeo, além de sistemas multimídias, redes telemáticas, robótica e outros.

2.4 Mídias digitais

As mudanças sociais e tecnológicas ocorridas nos últimos tempos, decorrentes de um processo histórico, evidenciam novas demandas em relação ao modo de pensar, agir, de se relacionar socialmente e adquirir conhecimentos. De acordo com Kenski (2008, p. 21):

A evolução tecnológica não se restringe apenas aos novos usos de determinados equipamentos e produtos. Ela altera comportamentos. A ampliação e a banalização do uso de determinada tecnologia impõem-se à cultura existente e transformam não apenas o comportamento individual, mas o de todo o grupo social. [...] O homem transita culturalmente mediado pelas tecnologias que lhe são contemporâneas. Nas palavras da autora, o avanço das tecnologias interfere no comportamento e nas formas de relacionamento dos grupos sociais, modificando a cultura (KENSKI, 2008, p. 21).

Para Lemos (2010) essa nova cultura social, que surge em consequência de transformações tecnológicas, acaba por oportunizar novas formas de comunicação que moldam a vida ao mesmo tempo em que são moldadas por ela. Esse novo cenário social, mediado pelo uso das tecnologias e mídias digitais, nos insere no contexto da cibercultura a como fruto das novas relações sociais a partir da apropriação criativa das novas tecnologias, em que o receptor também se torna um emissor potencial, propiciando à democratização do acesso à informação.

Ainda de acordo com Lemos (2010) a cibercultura vai se caracterizar pela formação de uma sociedade estruturada através de uma conectividade telemática generalizada, ampliando o

potencial comunicativo, proporcionando a troca de informação sob as mais diversas formas, fomentando agregações sociais. No âmbito educacional a escola vem, lentamente, procurando se inserir nessa nova realidade tecnológica que se apresenta. Em setores como na medicina e na indústria, podemos observar que o uso e integração dos recursos tecnológicos às práticas dos profissionais dessas áreas, acontece de maneira muito mais rápida e articulada.

A inserção das mídias digitais na educação nos traz possibilidades que podem mudar as realidades, muitas vezes, taxadas como impossíveis de se resolver. Segundo Martins (2007) as tecnologias atuais permitem a criação de situações de aprendizagens ricas, complexas e diversificadas que contribuem para o indivíduo manifestar sua individualidade e criatividade e estabelecer interações de forma integral e eficiente.

Para Martins (2007) as tecnologias da informação e comunicação abrem oportunidades a diversificação e modificação dos ambientes. Nesse sentido, a autora aponta possíveis cenários para a utilização das mídias digitais na educação e no ensino e aprendizagem. Podem ser utilizados recursos tecnológicos disponíveis como filmadoras, máquinas fotográficas e computadores, para a criação de fotografias e imagens em movimento, desenhos, textos, sons e jogos. Com esses recursos é possível desenvolver atividades nas quais os alunos encontrem um sentido no cotidiano em geral e no espaço educacional em particular.

Brito e Straub (2013) afirmam que são grandes os desafios em trabalhar as mídias digitais em sala de aula, assim, precisamos refletir sobre todas as melhorias que essa inserção pode trazer para as crianças e para o ensino e aprendizagem e não desistir frente as dificuldades. O professor precisa introduzir as tecnologias no seu ensino e aprendizagem da mesma forma que um dia o professor introduziu um livro na escola. Os autores ressaltam que é necessário continuar a ensinar e a aprender pela palavra, pelo gesto, pela emoção, pela afetividade, pelos textos lidos e escritos, pela televisão, mas agora, também, pelo computador, pelas novas tecnologias e pela informação em tempo real.

2.5 Pandemia

No início do ano de 2020, um vírus denominado de COVID-19 se espalhou pelo mundo, espalhando uma doença chamada de novo coronavírus, levando a população ao isolamento social para conter a contaminação em massa das pessoas. Cordeiro (2020) explica que devido ao isolamento, vários setores foram afetados, inclusive o educacional. Segundo este autor, em março de 2020 as redes de ensino público e privado do Brasil suspenderam temporariamente as aulas, em combate à pandemia do novo coronavírus.

A preocupação com a continuidade dos programas de ensino fez-se presente tanto em país, quanto no poder público. A Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico (OCDE) propôs aos líderes mundiais o desenvolvimento de planos para a continuidade dos estudos por meio de modalidades alternativas, enquanto durasse o período de isolamento social, considerando a necessidade de manter a educação das crianças, jovens e adultos.

Pasini et al. (2020) destacam que a pandemia do novo coronavírus (COVID-19) trouxe uma ressignificação para a educação, nunca antes imaginada. Segundo estes autores, além da dor causada pela perda de pessoas, o afastamento, o isolamento social causou uma

desestruturação no sistema regular e presencial de ensino. A crise sanitária desencadeou uma revolução pedagógica para o ensino presencial em uma intensidade de força maior, desde o surgimento da tecnologia contemporânea de informação e de comunicação.

Para manter as atividades educacionais durante o período de isolamento social, muitas instituições adotaram o ensino remoto, no qual os educadores tiveram que adaptar seus conteúdos para o formato online. A tabela 1 apresenta as principais ferramentas e suas funcionalidades para a educação a distância.

Tabela 1: Ferramentas para a educação emergencial à distância

Ferramenta	Utilização	Funcionalidades
Sistema Moodle	Organização da disciplina e de cursos e aulas online	O Moodle permite a criação de cursos online, páginas de disciplinas, grupos de trabalho e comunidades de aprendizagem, estando disponível em 75 línguas diferentes. A plataforma é gratuita e riquíssima, aceitando vídeos, arquivos diversos.
Google Classroom	Organização da disciplina e de cursos e aulas online	O Google Classroom é um serviço grátis para professores e alunos. Depois de conectada, as turmas passam a organizar as tarefas online. O programa permite a criação de cursos online, páginas de disciplinas, grupos de trabalho e comunidades de aprendizagem.
YouTube	Transmissão de aulas e repositório de vídeos	A mais popular plataforma de compartilhamento de vídeos e de transmissão de conteúdo permite ao docente poder criar o seu canal e ser acompanhado pelos discentes, já acostumados com a plataforma.
Facebook	Transmissão de aulas e informações em grupos fechados	Mais destinado ao Ensino Médio e à Educação Superior, o educador pode criar um grupo de discussão onde ele realiza perguntas iniciais de identificação dos usuários. Nessa plataforma, o docente pode incluir conteúdos e realizar aulas online, que já ficam automaticamente gravadas.
StreamYard	Transmissão online e videoconferência	O StreamYard é um estúdio online gratuito para aulas ao vivo com um ou mais profissionais. Ele pode ser relacionado ao YouTube ou ao Facebook. Possui uma versão paga, com maiores aplicações, mas a gratuita auxilia nas atividades docentes.
OBS Estúdio	Transmissão on-line e videoconferência	Realiza a mesma atividade que o StreamYard, mas pode realizar gravação ou transmissão on-line. O docente baixará um aplicativo no seu computador, onde poderá realizar as atividades de transmissão ou gravação
Google Drive	Armazenamento de arquivos nas nuvens	Além de economizar o espaço do equipamento tecnológico, o Google Drive permite o compartilhamento de arquivos pela internet para os alunos. Após carregar o arquivo para a nuvem da internet, o docente pode criar um link compartilhável. Até 15 Gb de memória o Google Drive é gratuito.
Google Meet	Videoconferências	Aplicativo para fazer videoconferências online, com diversos participantes, até 100 na versão gratuita, tendo o tempo máximo de 60 minutos por reunião,

		nessa versão.
Microsoft Teams	Plataforma educacional	Aplicativo para fazer videoconferências online, gratuito, com fins educacionais, as aulas são gravadas e possui um canal de interação com a comunidade escolar.

Fonte: Elaborado pelo autor

Cordeiro (2020) aponta que as adaptações ao mundo digital ocorreram nas redes públicas e nas redes particulares de ensino, através da utilização de aplicativos de videoconferência, redes sociais e até mesmo a adaptação para a modalidade de Educação a Distância (EAD) através da criação de ambientes virtuais de aprendizagem (AVA) conduziu a necessidade de se reaprender a ensinar e reaprender a aprender são os desafios em meio ao isolamento social na educação de nosso país.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A educação como um processo que requer constantes melhorias é foco de pesquisas que buscam formas de inovar as práticas que compõe esse processo, aponta-se a tecnologia como uma parceira da educação contemporânea.

Quando se institui práticas pedagógicas, onde se utilize recursos tecnológicos, cria-se um ambiente de transformação e de inovação, releva-se que o educador terá a tarefa de vincular a tecnologia ao processo de construção do conhecimento, demonstrando aos alunos e demais envolvidos na prática educativa que tecnologia representa um suporte para o ensino, que ela vai além de aparelhos utilizados para mera diversão e comprovar isso com aulas diferentes, onde os alunos notem os propósitos pedagógicos daqueles recursos ali utilizados.

Ao buscar suporte na tecnologia os educadores consolidam a tendência que rege a sociedade atual, que se baseia na utilização da tecnologia nos diversos campos da sociedade, como forma de garantir melhores resultados nos processos. Assim a educação edificada sobre aspectos tecnológicos tende a atrair interesse dos alunos, isso devido ao fator inovação que essas propiciam o novo modo de se fazer educação.

A Educação reflete diretamente nas transformações sociais de uma comunidade. Espera-se que, através de ações emergidas no meio educacional, desencadeiam-se transformações, e sejam essas de múltiplas naturezas, tendo por finalidade o aprimorar social, criando uma sociedade onde o maior número de pessoas tenha acesso aos diversos recursos que garantam uma vida produtiva, consolidando assim o propósito tanto da educação quanto da tecnologia que trazem, viabilizam tendências de melhoria da sociedade em seus múltiplos aspectos.

REFERÊNCIAS

ANGOTTI, José André Peres. AUTH, Milton Antonio. Ciência e tecnologia: implicações sociais e o papel da educação. *Ciência & Educação*, v. 7, n. 1, p. 15-27, 2001.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais: introdução aos parâmetros curriculares nacionais / Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília: MEC/SEF, 1997.

BRITO, Alvani Feliciano de; STRAUB, Sandra Luzia Wrobel. As mídias digitais e a prática pedagógica. *Eventos Pedagógicos*, v. 4, n. 1, p. 12-20, 2013.

BRITO, Marisa Marques Coelho. Tecnologia da informação e comunicação: percepção de alunos do ensino médio de Magalhães de Almeida sobre o uso das tecnologias no contexto escolar. 2018.

BUSARELLO, Raul Inácio. BIEGING, Patricia. ULBRICHT, Vânia Ribas. Mídia e Educação: novos olhares para a aprendizagem sem fronteiras. São Paulo: Pimenta Cultural. 2013.

CORDEIRO, Carolina Maria de Araújo. O Impacto da Pandemia na Educação: A Utilização da Tecnologia como Ferramenta de Ensino. 2020.

COSTA, SELY MARIA DE SOUZA. Impactos sociais das tecnologias de informação. *Revista de Biblioteconomia de Brasília*, Brasília, v. 19, n. 1, p. 3-22, jan./jun. 1995.

FACHIN, Odília. Fundamentos de metodologias. Saraiva Educação SA, 2001.

GOMES, Luzane Francisca. Considerações sobre o uso das tecnologias na educação e o professor. *Revista científica eletrônica de ciências sociais aplicadas da EDUVALE*. Ano IV, Número 06, 2011.

KENSKI, V.M. Educação e Tecnologias o Novo Ritmo Da Informação. Editora Papirus. Campinas, 2011.

LEMOS, André. Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura. Porto Alegre, RS: Sulina, 2010.

LIMA, Andreiane de Oliveira. A Formação de Professores no Contexto das Novas Tecnologias: uma análise sobre a capacitação de formadores do Programa “Um Computador por Aluno – UCA”. Teresina, 2010.

LIMA, Gercina Ângela Borém de. PINTO, Lílían Pacheco. LAIA, Marconi Martins de. Tecnologia da informação: impactos na sociedade. Londrina, v. 7, n. 2, jul./dez. 2002.

MARTINS, M. C. Integração das mídias e práticas pedagógicas. In: VALENTE, José Armando; ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de (Org.). Formação de educadores à distância e integração de mídias. São Paulo: Avercamp, 2007.

NASCIMENTO, João Kerginaldo Firmino do. Informática aplicada à educação. Brasília: Universidade de Brasília, 2007.

PASINI, Carlos Giovani Delevati; CARVALHO, Elvio de; ALMEIDA, Lucy Hellen Coutinho. A educação híbrida em tempos de pandemia: algumas considerações. *Observatório Socioeconômico da COVID-19 (OSE)*, 2020.

SANTOS JUNIOR, Silvio; FREITAS, Henrique; LUCIANO, Edimara Mezzomo. Dificuldades para o uso da tecnologia da informação. *RAE eletrônica*, v. 4, 2005.

SANTOS, Edméa e ALVES, Lynn. Práticas pedagógicas e tecnologias digitais. E-papers. Rio de Janeiro. 2006.

SILVA FILHO, Antônio Mendes da. Os três pilares da inclusão digital. Revista Espaço Acadêmico, v. 3, n. 24, p. 5, 2003.

SOUZA, Rosa Fátima de. Objetos de ensino: a renovação pedagógica e material da escola primária no Brasil, no século XX. n. 49, 2013.

A QUALIFICAÇÃO PROFISSIONAL NO ENSINO A DISTÂNCIA:

Perspectivas e desafios dos profissionais da educação ao exercer suas funções em meio a pandemia trazida pelo novo coronavírus

PROFESSIONAL QUALIFICATION IN DISTANCE EDUCATION: Perspectives and challenges for education professionals when exercising their functions amidst the pandemic brought about by the new coronavirus

Eber Pereira Sisterna

SISTERNA, Eber Pereira. **A qualificação profissional no ensino à distância: Perspectivas e desafios dos profissionais da educação ao exercer suas funções em meio a pandemia trazida pelo novo coronavírus.** Revista International Integralize Scientific, Ed.03, n.3, p. 35-54, Setembro/2021. ISSN/2675-5203

RESUMO

Este trabalho analisa a importância da qualificação profissional do ensino à distância, de forma a compreender sobre as perspectivas e desafios dos profissionais da educação ao exercer suas funções em meio a pandemia trazida pelo novo coronavírus (Covid-19). Nesse sentido, teve-se como objetivo principal, analisar sobre as novas competências pedagógicas necessárias, no que se refere aos desafios enfrentados pela literatura digital e mundo digital, refletido desde o início pandêmico da Covid-19. Embora se trate de um problema de saúde pública, alcançou o palco mundial em seus mais diversos campos, como a economia, política, sociedade e diz respeito a todos envolvidos no processo de ensino. Metodologicamente, a pesquisa apresenta natureza bibliográfica qualitativa. A reflexão estabelecida permite-se verificar que é inegável perceber por tal pesquisa, a qual aponta que as figuras docentes têm a capacidade de expressar ações superiores a partir dos conhecimentos intermediários adquiridos pelos alunos, galgando mais espaço no mundo digital. Portanto, torná-los ferramentas significativas ou inclusivas é uma tarefa desafiadora, pois ao introduzir a mídia digital no ensino contextual, o medo e a insegurança envolvidos na comunidade escolar devem primeiro ser superados.

Palavras-Chave: Ensino EAD, Docentes, COVID-19.

ABSTRACT: This work analyzes the importance of professional qualification in distance education, in order to understand the perspectives and challenges of education professionals when exercising their functions in the midst of the pandemic brought about by the new coronavirus (Covid-19). In this sense, the main objective was to analyze the new pedagogical skills needed, with regard to the challenges faced by digital literature and the digital world, reflected since the beginning of the Covid-19 pandemic. Although it is a public health problem, it has reached the world stage in its most diverse fields, such as economics, politics, society and concerns everyone involved in the teaching process. Methodologically, the research has a qualitative bibliographic nature. The established reflection allows us to verify that it is undeniable to perceive through this research, which points out that the teaching figures have the ability to express superior actions from the intermediate knowledge acquired by the students, to gain more space in the digital world. Therefore, making them meaningful or inclusive tools is a challenging task, because when introducing digital media into contextual teaching, the fear and insecurity involved in the school community must first be overcome.

Keywords: Distance Learning Teaching, Faculty, COVID-19.

INTRODUÇÃO

A situação educacional atual mostra que tanto professores quanto alunos têm visões negligenciadas e insatisfeitas, pois as escolas brasileiras parecem não conseguir atender às reais necessidades dos alunos no século 21. Estão cercadas de tecnologia e muitas vezes tornam seu trabalho irrelevante, na maioria das vezes, os profissionais não prestam atenção ao mundo digital porque não conhecem ou não dominam suas funções.

Com isso em mente, este artigo analisa as competências necessárias para liberar o ensino e a aprendizagem no mundo digital e apresenta-as como uma necessidade a ser atendida e um desejo de ensino e aprendizagem significativos. Alfabetização de sinalização digital, incluindo compreensão aprofundada de mídia técnica, mas com viés inclusivo; aprender a gerenciar-los, porque eles cercam os alunos e se tornam condições para uma prática educacional eficaz, essa não é uma tarefa fácil, pois muitos profissionais vivem em uma época sem equipamentos técnicos, e talvez por não terem buscado capacitação, foram privados do conhecimento digital.

Este trabalho é derivado da revisão da literatura, e tem como objetivo contribuir para estudos, juntamente com as discussões relacionadas a este tópico para um enfrentamento de necessidades especiais, pela falta de gestão consciente ao qual se considera o impacto que pode ter na sua prática, esses profissionais de ensino, e que para desempenhem seu papel de liderança no processo de disseminar e construir conhecimento, ele necessita de liderança.

Partindo de uma análise crítica das mudanças trazidas pela pandemia multilateral do novo coronavírus, sugere-se de uma forma oportunista em fala ativa durante o processo educacional, tendo assim, foi-se necessário realizar tal pesquisa e investigação bibliográfica para resumir as estratégias de obtenção de qualificações e sucesso no desempenho profissional futuro, e como melhor desempenhar o papel de alunos em um ambiente remoto.

Tal pesquisa segundo a propagação do COVID-19 e mediante seu contágio em todo o planeta, embora se tratando de uma questão relacionada à saúde pública, culminou ao cenário mundial nas mais diversificadas áreas, ocasionando impactos diretos na economia, política e a sociedade diante dos envolvidos no processo de ensino-aprendizagem.

Assim tal trabalho realizado traz consigo uma contextualização específica ao qual busca provocar reflexões no ambiente acadêmico e sua comunidade, principalmente ao estudante mediante seus desafios, perspectivas, lições, qualidade de ensino, aprendizado e sua carreira como profissional, portanto, segue a análise de novas competências pedagógicas necessárias à literatura digital e ao mundo digital, refletindo o seu impacto na realidade da educação tradicional, dadas as novas expectativas e desafios enfrentados pelo sistema escolar, em especial as escolas públicas, desde o início do COVID-19. Sendo assim, a análise do processo de introdução das tecnologias de informação e comunicação-TIC na prática escolar propõe que o sucesso desse processo permeia a existência de políticas públicas voltadas para a implementação da inclusão digital, visto que enfrentam a garantia do acesso democrático. Desafios às mídias digitais; para uma formação docente de qualidade.

A necessidade de se superar as práticas tradicionais de sala de aula com uma nova postura para adquirir novas competências para atuar de forma dinâmica, se dá a partir, de análises críticas e reflexiva na era digital, ao qual se torna indispensável figuras docentes no processo de ensino em mídia digital, ao qual usam de seu comportamento como uma

ferramenta interativa para servir à aprendizagem chave, sendo altamente relevante na cultura da tecnologia digital.

AS POLÍTICAS PÚBLICAS E A EDUCAÇÃO COMO O DESAFIO DA INCLUSÃO DIGITAL EM AMBIENTES DE ENSINO BRASILEIROS, A PARTIR DO NOVO CORONAVÍRUS (COVID-19)

A preocupação se estende com os usos tecnológicos nos ambientes ligados a educação um fato em diversos países, conforme a afirmação de Académie (2020), quanto a atenção aos desafios e oportunidades que os meios digitais representam para os cidadãos, especialmente os jovens, têm suscitado a produção de documentos e guias educativos sobre literatura digital não só nos países desenvolvidos, mas também em outras partes do mundo. No entanto, existem muitos métodos e explicações para este conceito, que partem do cruzamento de duas importantes áreas do conhecimento: educação e comunicação.

No Brasil, verifica-se cada vez mais desde a década de 90 desde a aprovação da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) de nº 9.394/96, com a determinação que se assegure a formação dos cidadãos, na formação, o entendimento da tecnologia por volta dos anos iniciais da educação. Entretanto, tal indicação não está sendo executada, logo em vista, a consequência que a falta desse entendimento tem impactado na educação, em consequência da pandemia da COVID-19, que atingiu inesperadamente não somente o Brasil como o mundo.

De acordo com Bernardo (2018), é inegável que a cada mudança de governo (federal, estadual, municipal ou rede privada), planos e projetos serão interrompidos, independentemente de se vão de encontro aos desejos da sociedade, é lamentável. Afinal, quando se trata de tecnologia digital na educação. A conexão com a Internet não pode e não deve ser vista como outra ferramenta conveniente na mídia, pelo contrário, compartilhar o ciberespaço e a interação no campo da cibercultura adicionou uma visão dinâmica do tempo e do espaço. Envolve os cidadãos na tomada de decisões e as informações que o afetam, portanto, ele se sente bem-vindo na comunidade e é capaz de exercer sua cidadania em um amplo sentido educacional e político (CARNEIRO, 2013).

Informação/conhecimento e ensino/aprendizagem

O que significa conhecimento e como se difere de informação? Atualmente, alguns autores distinguem entre o que é dado e o que é informação. Por ser uma forma de expressar coisas, nisto, não se preocupar com o significado e a informação e a organização dos dados de acordo com alguns padrões significativos. Portanto, passamos e trocamos informações. Por outro lado, o conhecimento é construído por todos como um produto do processamento, interpretação e compreensão da informação, é algo estabelecido por cada pessoa, é seu e não pode ser repassado a outra pessoa é a informação desse tipo de conhecimento que é transmitida, não o conhecimento em si (BERNARDO et., al 2018).

Esta distinção entre informação e conhecimento significa distinguir o significado dos conceitos de ensino e aprendizagem. "Ensinar" pode ser entendido literalmente do latim *insígnia*, que significa "colocação de signos". Portanto, pode ser entendido como o ato de "armazenar informações" sobre o aprendiz. O professor ensina quando as informações são

fornecidas aos alunos, e o aluno aprende porque lembra e reproduz com fidelidade as informações (COSTA 1990).

Nessa visão do ensino, a aprendizagem está diretamente relacionada à memória e à reprodução da informação, outra explicação para o conceito de aprendizagem é construir conhecimento. Para tanto, o aprendiz deve processar as informações que obtém interagindo com o mundo dos objetos e das pessoas, essa interação coloca o aprendiz diante de problemas e situações que devem ser resolvidos, por isso é necessário buscar certas informações. Entretanto, para se aplicar tais informações é essencial a devida interpretação, juntamente com o processamento das mesmas, ao qual implica-se em novas atribuições de vários outros significados, construindo assim, novos conhecimentos (ESCUDEIRO 2020).

Diferentes tipos de interação determinam diferentes métodos de ensino à distância

Os diferentes métodos de ensino usados na educação a distância podem ser continuamente alterados, o broadcast é um extremo está a “radiodifusão”, que usa meios técnicos para fornecer informações aos alunos. Nesse caso, não há interação professor-aluno ou entre alunos. Já no outro extremo é monitorar e assessorar o processo de construção do conhecimento mediado pela tecnologia, o que chamamos de “união virtual”. Um método intermediário é a implementação de uma “escola virtual”, que nada mais é do que o uso da tecnologia para criar uma versão virtual de uma escola tradicional voltada a transmissão, esse método de ensino a distância inclui organizar as informações em uma determinada ordem e enviá-las aos alunos por meio de meios técnicos, como materiais impressos, rádio, televisão ou recursos digitais (como CD-ROM e Internet) (SOUZA; COSTA, 2016).

Na virtualização de escola tradicional, tal método de ensino a distância, tenta utilizar meios técnicos para implementar comportamentos educacionais existentes no ensino tradicional. Essas ações estão centradas nos professores que possuem informações e sua função é repassar informações aos alunos. Assim como nas salas de aula tradicionais, neste método existem algumas interações entre alunos e professores que usam a tecnologia como intermediária (MOTTA, 2021).

Portanto, o professor passa as informações para os alunos, e os alunos as recebem e podem simplesmente armazená-las ou processá-las, transformando-as em conhecimento. Para verificar se a informação foi processada, o professor pode mostrar ao aluno a situação problemática, caso em que é obrigado a utilizar as informações fornecidas. Porém, na maioria dos casos, a interação professor-aluno se limita a verificar se o aluno memorizou as informações fornecidas, por meio de avaliações do tipo teste, e até mesmo pela aplicação direta das informações fornecidas em um campo muito limitado (CHAVES, 2020).

O professor e aluno podem, portanto, não ser suficiente e muitas das vezes limitados, por não conseguirem criar suas próprias condições na condição de conhecimento e também ações. Por esta razão as soluções que se é baseada e assim também adoradas, tem problemas parecidos do ensino presencial e suas escolas tradicionais, sendo assim, caracterizado e sendo visualizado, como a “economia” ao sentido de estar diante de uma “escola virtual”, mais sem a toda a parte de concreto (BELMONTE, 2020).

Entretanto tal abordagem é repercutida e apresentada como sendo uma forma de aprendizagem autônoma, criativa e capaz de se ter um aprendizado de forma contínua.

Veementemente é o que ocorre quando se tem um aluno ou professor frustrado, ao qual se sente sozinho e ao que se explica a alta taxa de desistência de inúmeros cursos em EAD (CARVALHO et., al 2021).

Quando se ocorre a implantação de diversas situações ao qual se permite a construção de aprendizado, deve envolver-se o devido acompanhamento e assessoramento incessante do aprendiz, ao sentido que ele pode entender que é ele e o que ele faz, para assim ser capaz de ‘valorizar os desafios’ e auxiliar o mesmo a atribuir significado em sua jornada de realizações, podendo transformá-lo na construção de novas informações e conhecimentos (CUNHA, 2021).

Com o surgimento da internet criou diversas interações professor e aprendiz, muitas das vezes de uma forma mais ‘intensa’ já que, o acompanhamento do professor com seu alunado gera condições do ‘estar junto’, estando lado a lado e vivenciando situações e o ajudando a resolver problemas pessoais (GOMES, 2020)

Portanto, a interação estabelecida via internet tem como um dos principais objetivos a efetivação da aprendizagem, ao qual facilita no processo da construção do ‘saber’. Para que isso ocorra, não só o discente como o docente devem estar comprometidos na solução das adversidades ou propostas de projetos. Mediante esse acaso, se aparecer situações difíceis ou questionamento, tal situação será resolvida com a assistência do professor via web (FIGUEIREDO, 2020).

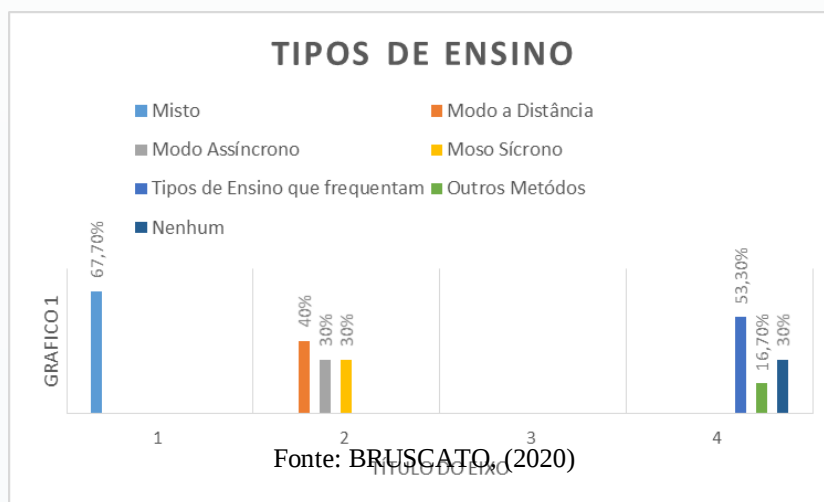
Em sequência o auxílio prestado, o aluno continuará com a resolução do problema; aparecendo novos questionamentos e dúvidas, as mesmas poderão ser previamente resolvidas em interlocução pedagógica que o professor deve realizar a distância. Dessa forma, constitui-se um circuito de atividades e ações que mantém o aluno no processamento das realizações dos exercícios, cada vez mais inovadores, ao qual irá gerar aprendizagem sobre o desenrolar de outras ações pertinentes ao suporte provido do professor (REIS, 2021).

Diante da fixação no processo de edificação da aprendizagem dos assuntos, ministrados, ainda deve-se implicar modificações profundas no método educacional. Mesmo que a forma educacional presencial até agora não tenha sido apita na implementação de tais mudanças. Todavia, com a chegada do EAD as medidas de uso se demonstraram eficientes, ao qual se explora as devidas e verdadeiras aptidões desta tecnologia, se apresentando como um meio de facilitação no processo da modificação da educação (SILVA, 2021).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

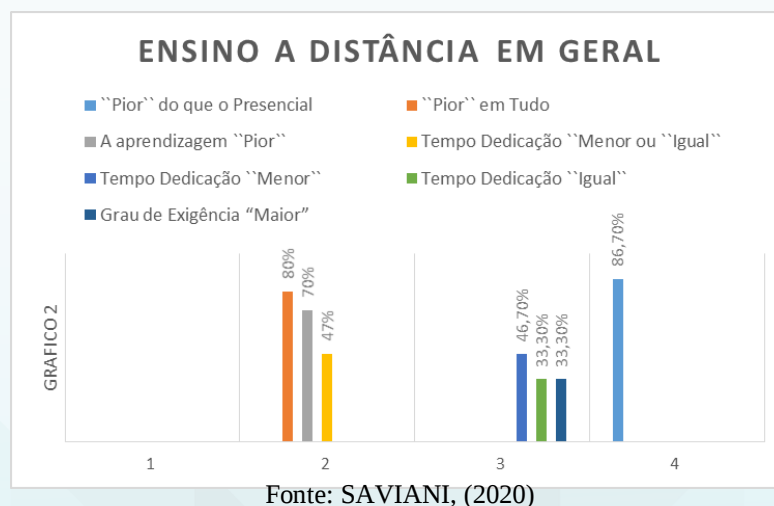
Embora haja um certo grau de exclusão do ensino a distância como mencionado acima, quando questionados sobre o tipo de ensino mais popular no futuro, a maioria dos entrevistados (66,7%) pensa que será misto, tanto presencial como ensino à distância. Em relação à experiência de ensino a distância, 40% dos alunos disseram que preferem o modo síncrono e 30% preferem o modo síncrono, modo assíncrono e 30% “não gosto de classe ou a distância”. Cerca de metade dos alunos (53,3%) afirmaram preferir o tipo de ensino que frequentam. Outros expressaram preferência por outros métodos (16,7%) ou nenhum (30%) (BRUSCATO, 2020).

Gráfico 1



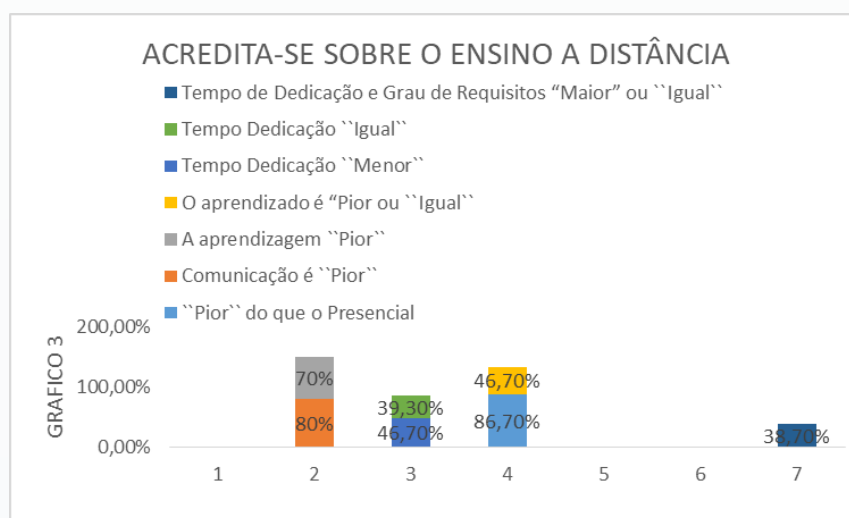
Segundo os estudos de Saviani (2020) responderam que consideram o ensino à distância em geral “pior” do que o presencial (86,7%), já nas análises de comunicação Lopes et., al (2021) apresentaram “pior” em tudo (80%), a aprendizagem “pior” (70%), a dedicação “menor” ou “igual” (46,7%), e Escudeiro (2020) avaliou o tempo dedicado “menor” (46,7%) ou “igual” (33,3%), e o grau de exigência “maior” (33,3%) ou “igual” (30%).

Gráfico 2



Segundo pesquisa realizada pela De Andrade et., al (2020), eles acreditam que o ensino a distância geralmente é “pior” (86,7%) do que o presencial, a comunicação é “pior” (80%), o aprendizado é “pior” (70%) e “pior” (46,7%) ou “igual”, dedicação, “menor” (46,7%) ou “igual” (39,3%) tempo de dedicação e grau de requisitos “maior” ou “igual” (38,7%).

Gráfico 3



Fonte: De ANDRADE et., al (2020)

Embora, segundo Miranda (2021), o ensino à distância tenha sido rejeitado em certa medida como mencionado acima, quando questionados sobre o tipo de ensino que será mais oferecido no futuro, a maioria dos entrevistados (66,7%) pensa que será misturado e eles usam muito. Já Bride (2021), descreve a aprendizagem presencial e à distância em relação à experiência de ensino a distância, 40% dos alunos disseram que preferem o modo síncrono e 30% preferem o modo síncrono Modo assíncrono e 30% "não gosto de classe à distância", cerca de metade dos alunos (53,3%) afirmaram preferir o tipo de ensino que frequentam. E o resto indicaram a preferência por modalidades diferentes (16,7%) ou nenhuma 30% (DE LIMA et., al 2021).

Por fim, nas relações individuais, os alunos e os docentes citaram as dificuldades nas aulas pois se sentiram distraídos e que sentiam dificuldade na aula porque estavam distraídos na educação a distância. Um dos alunos comentou que embora prefira as aulas cara a cara, ele acredita que a sincronização é melhor do que a síncrona, os alunos têm algumas dificuldades com as ferramentas de análise automática utilizadas classe (MACHADO & SANTOS 2020). Explanado por Costa (2020) ao fazer uma abordagem das políticas públicas defende a importância da conscientização pública sobre os três elementos quando se compõe os mecanismos que geram as políticas, sendo: aspirações, ciência e a política. E corroborado com Ceretta (2020) a ciência é a principal produtora de soluções e as aspirações da sociedade que apontam para problemas e os conflitos entre soluções e problemas pode produzir um item na agenda dos políticos se incluídos na agenda de quatro anos da política, os itens da agenda podem, eventualmente ser implementados pela administração pública.

Concorda-se com a visão do autor acima de que as pessoas precisam estar constantemente cientes da importância desses três elementos para a aplicabilidade e o sucesso das políticas públicas. Pois, diante dos desafios enfrentados pelo sistema educacional brasileiro, principalmente as escolas públicas, desde o início da pandemia COVID-19, não há dúvida de que este é um momento propício à mobilização social, abrindo espaço para reflexão e questionamento, e um número na tecnologia da educação é relevante para que a ciência

possa fornecer soluções para esses problemas, e os políticos, por sua vez, que implementam e que haja compreensão ao auxiliar na implementação (ARMITAGE, 2020).

É necessário ações articulares e colaboradores dos governantes e os demais sistemas de ensino, de modo que sejam revistas e reformuladas tais políticas públicas e privadas vigentes para o meio tecnológico digital na sistematização da educação. Sem dúvida, este é um dos pontos que merece reflexão na agenda de discussão das políticas públicas para a tecnologia digital na educação, portanto, profissionais relevantes, principalmente os professores, acreditam na importância de adquirir essa nova competência, que deve ser a formação técnica e política (BBC, 2020).

Pensando nisso, dados de 2016 do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) mostram que está “acessando a Internet”. Esses dados apenas confirmam que ainda há muitos alunos na vanguarda da sociedade digital e, portanto, as oportunidades de desenvolvimento profissional são minimizadas. Nesse contexto, cabe trazer a colaboração de Bettinger (2018), vale a pena contribuir, pois no século 21, vivendo no limiar da era da informação, isso prejudica o futuro do país e limita as oportunidades educacionais, sociais e profissionais para os cidadãos que não podem acessar o mundo virtual. Por isso, não parece admissível a concomitância de duas estirpes de habitante: os que são provenientes de acessibilidade às exequibilidades dadas pelas Tecnologias da informação e comunicação (TICs) e os que se encontram afastados das amplas compreensões educativas e profissionais da futuridade.

A existências de políticas públicas corporativa digital direcionada para a habilitação do corpo docente nas duas esferas de educação sociais sendo a pública e a privada, a exemplo claramente dos cursos de aperfeiçoamento, graduação e pós-graduação no sistema híbrido e na modalidade de ensino e Educação à Distância (EAD), que são ofertados pelas Universidades públicas e Universidades/Faculdades particulares brasileiras (BERKMAN, 2008).

Mesmo assim, aparentam insuficiência para atender a demanda, pois se observa, a falta de habilidades e aptidões básicas dos docentes em se explorar as ferramentas hábeis tecnológicas nas ambiências virtuais de aprendizado, ideia com a qual certifica Brown (2017), afirma que a compreensão dos computadores como sustentáculo do ensino e aprendizagem, em qualquer que seja a área da compreensão, só viabilizar uma transformação positiva quando os docentes vivenciarem a qualificação para fazer efetivamente uma utilização pedagógica e factual das técnicas e dos dispositivos.

No fim das contas, é na era digital que encontramos diversos desafios bem explícitos à frente à sociedade e diante de muitos contratempos e novos desafios, faz-se imprescindível construir e implementar políticas públicas norteadas a seguir dessa temática de modo que seja democrática, com efeito, na entrada da compreensão em vias das TIC's. Pois para Camargo (2014), tal recurso volátil de grandeza incomensurável para a atual sociedade, dentro do meio ao qual obteve-se ampliação ao facilitar, processar e distribuir os conhecimentos.

Tal raciocínio, para o corpo social que se considera anunciador democrata, assegurar a inclusão digital é um dos meios de suplantar e evitar a elevação de indivíduos excetos digitalmente, e como quem os educadores provenientes do ensino são os tais grupos tirantes, se investir em sua capacitação/formação, representa um enorme passo na inversão desses desafios (CAVALCANTE, 2015).

Formação do lesionado e o valor que se dá as mídias digitais

Em plena era digital, é óbvio que a maioria dos professores ainda têm muitas dificuldades em gerenciar as mídias digitais em sala de aula. Para contornar esse problema, é urgente o aprimoramento das competências e habilidades dos professores, que podem ser obtidas por meio de treinamento e autoformação. Para este último, alguns professores carecem de iniciativa e podem apenas aguardar a formação fornecida por funcionários do governo ou da gestão escolar (CIEB, 2020).

Dias (2019), chama a atenção que é preciso atentar para a qualidade da formação docente. Em todos os níveis, buscar novos horizontes e desafios inesgotáveis para a escola, como o mundo é extremamente importante que eles não conheçam a sua presença na gestão das TICs.

Como a nova geração pertence ao mundo digital, as ferramentas digitais seguem esse ritmo de mudança. Neste caso, é compreensível que as TIC possam promover o desenvolvimento profissional de professores, gestores e funcionários para melhorar qualidade de ensino, a transformação da vida é alcançada por meio de um treinamento eficaz que aprimora a prática docente e a transforma em um fator impulsionador do desenvolvimento cognitivo dos alunos (MAIA, 2019).

Portanto, Sousa (2016), explana que os profissionais/ocupacionais de ensino têm o dever do parecer de seus conhecimentos e práticas de ensino de forma a acompanhar todas as etapas da aprendizagem no ambiente midiático. Ainda não sabemos qual a melhor forma de ensino, mas podemos observar que a cada dia surgem sugestões inovadoras e influentes neste hodierno de visão educativa. Diante do qual, percebe-se a ineficiência do ensino público brasileiro, tendo em vista a diversidade sociocultural, cujas regiões apresentam vários retratos sociais, por exemplo crianças sem oportunidade de assistir aula via internet, por não tê-la em suas casas, e ou por falta de infraestrutura escolar.

Ainda não sabemos qual é a melhor forma de ensinar, mas podemos perceber que nesse novo cenário educacional, sugestões inovadoras e influentes aparecem a cada dia. Portanto, diante da diversidade sociocultural, o ensino público brasileiro é ineficiente e sua região apresenta diversas características sociais, por exemplo, as crianças não têm oportunidade de fazer aulas pela Internet porque não têm Internet em casa e / ou falta infraestrutura escolar (UNESCO, 2020).

São questões sérias e básicas como esta que têm suscitado discussão e debate no meio acadêmico, pois elevam a responsabilidade e o compromisso com a qualidade e excelência da prática docente em toda a sua trajetória acadêmica, refletindo, portanto, sua prática em sala de aula a graduação traz o conhecimento acumulado ao longo da vida do aluno, e geralmente advém de práticas pedagógicas que favorecem a memorização de conteúdo como ensina Medeiros (1990). Portanto, a compreensão dos princípios básicos do treinamento de talentos de instrutores e da intenção de treinamento se reflete na busca dada a situação atual, conhecimentos importantes.

Portanto, nos cursos de formação de professores universitários, é necessário superar as práticas tradicionais e orientar os alunos a desenvolverem conhecimentos independentes, críticos e multidisciplinares com atitude reflexiva. Por meio do desenvolvimento de projetos,

pois as novas necessidades sociais exigem as competências globais de seus parceiros, tendo isso, é preciso formar professores questionadores e reflexivos (OLIVEIRA, 2007).

Com o desenvolvimento da tecnologia digital e o estabelecimento de novos modelos de interação social, a educação está se movendo totalmente para a promoção de conhecimento informatizado, voltando seus esforços para a revolução tecnológica, que é o escopo da educação ao qual tem se mobilizado, mediante toda sua sistemática de ensino, diante a implementação da educação digital sem deixar de reconhecer o papel do professor nesse futuro (PEDUZZI, 2001).

A prática docente no contexto da tecnologia digital

De fato, as dificuldades que os professores enfrentam na gestão da sala de aula, enfrentada pela nova pandemia de coronavírus, se declina diante a mídia digital ascendente, dito por exemplo, tendo tantas tendências tecnológicas até então ignoradas por muitos professores, elas se tornaram mais importantes, sendo, portanto, convincentes para o processo de ensino, e vitais, básicas e urgentes, porque já estão inseridas na era contemporânea (TEOLÓGICO, 2021).

Isto posto, Senge (1990), afirma que os alunos ocupam um lugar de destaque em suas vidas porque alguns deles atualmente não confiam nos professores ou nas informações ou conhecimentos da escola na busca por conhecimento. Ou seja, disseram que se a escola quer sobreviver como instituição educacional, ela deve ‘se remodelar’, por isso é muito importante, que os professores utilizem a gama de conhecimentos gerados pela existência das tecnologias digitais de informação e comunicação para incentivá-los.

A abordagem no nível devido à tecnologia, incorporar a inclusão digital ou o acesso democrático aos meios digitais no campo do ensino. Entretanto, quando a maioria dos alunos não possui condições econômicas e sociais iguais para permitir sua inserção no campo das tecnologias de informação e comunicação, como se pode proporcionar acesso democrático aos tais recursos tecnológicos? Se um educador que não está totalmente distante da era do surgimento da tecnologia é considerado um “analfabeto digital”. Como gerir o conhecimento no mundo digital? (BRASIL, 2010).

Este arranjo expõe outro problema na educação, qual seja, a distância entre o universo dos jovens e o universo das escolas, diante disso, acredita-se que o desenvolvimento das TICs está em processo de criação de escolas paralelas para jovens e adultos, fique longe de planos oficiais e práticas educacionais. Além disso, as TICs no ambiente escolar podem ser consideradas como aliadas do ensino, se os professores tiverem as capacidades necessárias para gerenciá-las de forma eficaz, a fim de incluir seus alunos estão em um ambiente de verdadeiro conhecimento, na verdade, quando tornam a informação acessível a todos, podem se tornar aliados na qualidade, permitindo pesquisa, criação e interação (BRASIL, 2005).

No que se refere a isso Almeida (2003), afirma que o docente deve proporcionar inclusão digital aos alunos e transformar recursos técnicos em Ferramentas de inclusão digital, apesar de adquirir muitos recursos técnicos alguns jovens encontram-se em estado de instabilidade, carecem de ações educativas porque algumas pessoas que são capazes de usar as novas tecnologias de forma crítica e seletiva se distanciam de si mesmas, enquanto outras se dedicarão a elas sem o treinamento necessário para avaliação e compreensão. Se as escolas

não oferecem aos alunos métodos de uso críticos, essas flutuações podem ameaçar os alunos, mesmo os mais jovens. Portanto, a cultura digital estabelecida na sociedade atual trouxe novas expectativas para as escolas.

Nisso a cultura da nova era digital que já se radicou na sociedade atual, portanto as redes de ensino obtiveram novas expectativas; os avanços de tais tecnologias, se desfruta dos seus adeptos em um mundo inundado de novas informações, conduta, compreensão/conhecimento, conceito, leituras, formação de conceito e linguajares, imediatamente este se transformou em oportunidades de entrosamento entre os indivíduos (BORGIANI, 2013).

Conte (2021), ressalta que, quando a cultura digital é conceituada, ela é considerada uma mudança na relação cultural do sujeito com os meios de informação e comunicação ocasionada pela quebra do modo de informação naquele momento. Não é mais necessário desprezar a existência necessária das mídias digitais no trabalho dos professores, e vice-versa, pois ambas são condições necessárias para o processo de construção do conhecimento no século XXI.

A mídia digital tornou-se essencial porque as TICs no cenário atual de ensino ganharam o status de guia de aprendizagem para o mundo digital, diante dele é muito necessária uma nova atitude por parte dos professores, que reflita e reconheça que a tecnologia é uma aliada da nova realidade educacional. Nesse caso, Gil (2008), concordaram que a tecnologia pode tornar todos cientes do mundo infinito e possibilitar a construção em diversas leituras.

Embora essa mudança na prática docente tenha causado insatisfação entre muitos professores, eles ainda resistem, seja pelo medo de perder a carreira ou pela insegurança por não dominar as mídias digitais, lembram que não é fácil mudar a cultura tradicional. A inovação é lenta, e mesmo a inovação mais aberta pode replicar o mesmo modelo de conteúdo centralizado e de professores no virtual, vale lembrar que a falta de formação e conhecimento em tecnologia digital é o desafio atual das instituições de ensino e dos profissionais (BRASIL, 2012).

Refere-se ao seu uso, ou seja, os professores precisam estar atentos ao que isso significa para a vida dos alunos, pois o uso das TIC deve servir ao aprendizado dos alunos, para isso é necessário a orientação e a formação de professores têm sido aprimoradas para legitimar as TIC no processo de ensino-aprendizagem (BRASIL, 1990).

Contudo, o uso de tecnologia na escola deve facilitar o desenvolvimento da mídia alternativa, na produção do conhecimento e do pensamento; ao que se faz respeito ao fazer uso de ferramentas tecnológicas e digitais, o professor deve se questionar sobre tais impactos disso nas práticas pedagógicas, e, a significância disso diante do processo produtivo, dentro do papel do conhecimento, da comunicação e interação com outras pessoas através de redes (ROMÃO, 2011).

Portanto, é necessário que o ambiente educacional estabeleça um espaço de barganha entre educadores e alunos, de forma a poder trocar posições e visões de mundo, possibilitando no mundo da aprendizagem e cultura digital a aproximação entre estas duas culturas. Diante disso, é óbvio que professores e escolas dispõem de meios técnicos que não constituem a inclusividade da cultura digital, pois é utilizada de forma eficaz no ambiente escolar pleno de reflexão e perspicácia a caminho. Porém, neste momento, o comportamento do educador na

gestão das TICs representa uma espécie de viés de conversão, ou seja, sua orientação reconstrói as informações intermediárias (MELO, 2021).

Portanto, para que a ação docente neste cenário digital ganhe vantagem, eles devem compreender todas as possibilidades que o universo pode proporcionar. Nessa perspectiva, mesmo na presença dos meios digitais, as figuras docentes ainda são necessárias e atuantes, pois a educação como direito é um negócio sério e não pode ser deixado apenas para os profissionais, mas sem eles também não vai acontecer sem sua cooperação, seu trabalho qualificado (PINTO, 2017).

Os planos e ações pendentes são insubstituíveis. Seu artesanato não é pontual, deve-se notar que o papel do ensino no processo de ensino continua atuando como mediador, gerente e consultor. Embora a mídia digital apresenta muitas possibilidades, estas só podem se formar a partir do papel do educador e de sua existência comunicação, porque não há educação sem interação entre disciplinas, mesmo que o ambiente dessas ações é um ciberespaço, pois o ser humano é a existência da linguagem que se compõe através delas (FREIRE, 2006).

MELO (2021), afirma que a tecnologia de ensino foi e ainda é uma tecnologia interativa, durante a integração das TIC na prática docente não exclui a capacidade de comunicação dos professores, nem a substitui. Portanto, a comunicação verbal e não verbal constitui ferramentas técnicas à disposição dos professores para servir à aprendizagem de qualquer educação, tendo em vista, que os trabalhadores não devem desistir de usar seu melhor equipamento técnico, ou seja, a linguagem para que assim, seja trabalhar na era digital.

Os alunos podem adquirir muito conhecimento a partir de relacionamentos interativos por meio da linguagem. Pela ideia de introduzir o mundo digital na prática docente e nela ingressar, significa uma prática qualificada oferecendo aos alunos um ensino mais dinâmico (VOLPE, 2010).

Suas respostas foram relatadas em um questionário sobre suas opiniões sobre a sociedade, processo de ensino e aprendizagem. A conclusão é que ambos os métodos são eficazes usado para aprendizagem, mas esse tipo de interação é melhor se acontecer de forma síncrona em casos menores agrupe ou insira um grupo maior de forma assíncrona, também há uma percepção os alunos geralmente têm uma atitude negativa em relação ao ensino à distância, mas uma atitude positiva em relação aos cursos anáfora à distância.

METODOLOGIA

O presente trabalho baseia-se em métodos de revisão de literatura para realizar pesquisas bibliográficas em livros e conteúdos publicados, como artigos de periódicos e artigos publicados em mídia eletrônica. Para isso, as consultas foram realizadas em bases de dados disponíveis na Internet, como Capes, Scielo (biblioteca científica eletrônica on-line) e bibliotecas digitais como a USP, VOSviewer, Mendeley Desktop.

A fase de consulta do material bibliográfico foi realizada, tendo por base um período de no máximo 20 anos, para que possa usar os materiais com conteúdo mais recentes sobre o tema e contendo publicações em português, inglês e espanhol. Os principais autores descritos na pesquisa foram: Brasil (2010); Armitage (2020); Belmonte (2020) e Cavalcante (2015). Com as seguintes palavras-chaves: Ensino EAD, Docentes, COVID-19.

Os tópicos trabalhados na pesquisa, foram distribuídos de forma a tratar do tema proposto de forma contundente, nesse caso, sobre como a nova pandemia do novo coronavírus está afetando o ensino-aprendizagem, qualificação dos docentes e discentes no ambiente de ensino remoto. Como as inseguranças e a falta de estabilidade conceitual e prática dos docentes por falta de aspectos de ensino pelos TICs trazem uma má adaptação e a baixa de rentabilidade no processo de aprendizagem dos alunos.

Ainda sobre metodologia, Sousa et., (2020) diz ser uma preocupação instrumental, pois cuida dos procedimentos, das ferramentas e dos caminhos que seguirão o artigo, e que a finalidade da ciência é tratar a realidade teórica e praticamente. Diante disso, a seguir se encontram os caminhos metodológicos utilizados no desenvolvimento desta pesquisa.

Os métodos de pesquisa existentes são fundamentais para que se possa obter resultados por meio de procedimentos bem formulados. Ao ponto do que se trata o tema da pesquisa e seus objetivos ao qual estão ocorrendo análises de caráter de realidade que dispõe o estudo. Pois de acordo com Andrade (2021), a pesquisa qualitativa tem justamente a finalidade de levantamento de dados reais para que se possa chegar ao objetivo proposto, tendo como apoio a base teórica por meio da pesquisa exploratória em publicações periódicas, livros, artigos e estudos científicos análogos. Tais estudos foram analisados minuciosamente aos quais se fazem necessários na realização da pesquisa, foram obtidos, portanto em meio da pesquisa exploratória, bibliográfica e de campo.

Foram avaliados e baseados em literaturas ao qual todos as pesquisadas com base em questionários sobre eles, portanto, os participantes assinaram o termo de consentimento livre e esclarecido e tiveram seus dados anonimizados para análise.

Além do mais foram selecionados artigos que fossem compatíveis a metodologia, resultados e discussão dos resultados divididos em forma de questionário de até 10 perguntas e aos quais obteve-se resposta neste trabalho. Nos artigos, foram analisados quais impactos, modalidades e resultados do ensino e posteriormente seus resultados.

Foi também solicitado aos estudantes e docentes que selecionassem as características que associam ao ensino à distância. As respostas são apresentadas no Gráfico 1, 2 e 3. Foram selecionadas a partir das associações dos trabalhos levantados e citados nos resultados e discussões desta pesquisa.

De modo a se complementar os testes, os participantes acerca do ensino à distância, ao qual estão sendo analisados junto os seus comentários finais, desses estudantes e professores que são provenientes do ensino híbrido ou a distância.

Por meio do questionário enviado foi avaliado sobre as intervenções didáticas com perguntas seguidas no Anexo 1. O questionário foi enviado a professores e alunos, através da plataforma Google Forms, destinados em grupos em uma plataforma social, de forma aleatória, aos quais 20 professores e 20 alunos responderam o questionário enviado.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Essa pesquisa retratou o cenário que durante a pandemia de Covid-19, os desafios educacionais trazidos pela tecnologia digital trouxeram expectativas e incertezas ao processo de ensino, desestruturando toda a comunidade escolar.

Também enfatizou que essas dificuldades de ensino devem ser superadas, desde que sejam de toda a sociedade e não de toda a sociedade. Apenas parte disso. Portanto, a inserção

de jovens estudantes em uma cultura digital não desigual depende da integração das atitudes dos órgãos de governo, da sociedade como um todo e dos professores.

A pesquisa tratou em resposta sobre as dificuldades dos professores em meio a pandemia do novo coronavírus, ao qual também se foi abordado veemente as desigualdades entre os jovens, aos quais precisam ser postas em prática para que tenham oportunidades democráticas dentro do ensino, e é preciso investir na formação dos jovens. Professores para que possam gerenciar recursos técnicos de forma independente, ainda que o treinamento não tão perfeito seja realizado sem o desenvolvimento de habilidades ao qual deveria ser capaz de acompanhar o desenvolvimento tecnológico.

Contudo percebe-se diante da tal pesquisa, as figuras apontadas diante os docentes, aos quais, eles têm a capacidade de expressar ações superiores a partir dos conhecimentos intermediários adquiridos pelos alunos. Portanto, tornando-os ferramentas significativas ou inclusivas, mesmo sendo uma tarefa desafiadora, pois a introdução da mídia digital no ensino contextual, pode-se de início ocasionar medo e insegurança envolvidos diante da comunidade escolar, aos quais devem primeiro ser superados.

Sendo assim, muitos professores utilizam de sua linguagem para dar um novo sentido aos recursos técnicos, abrindo espaço para preconceitos e resistências em utilizá-los como aliados. Portanto, nesta separação, os alunos podem seguir de forma independente, mesmo diante de qualquer tipo de ensino, o que se torna importante e essencial para ambas as partes são as tomadas de decisões críticas e reflexivas da aula desse professor.

REFERÊNCIAS

ACADÉMIE Normandie. Continuité pédagogique. Disponível em: https://www.accaen.fr/dsden50/discip/numerique/IMG/pdf/continuite__communication_modalites.pdf. Acesso em: 30/04/2020.

ANDRADE, Maria Amaral de. Ensino superior a distância no Brasil: das Caravelas ao Online-percurso, discursos e novos rumos. Artigo. 2021.

ARMITAGE, Riovale. E Nellums, Litia. Considering inequalities in the school closure response to COVID-19. The Lancet. Disponível em: https://www.cafamerica.org/covid19response/?gclid=CjwKCAjw3MSHBhB3EiwAxcaEuxpWPWjGWQGdYWg4GggUbHONVzj3tjUPthTHxYGaPYM_kmK0IfK-BoC9JEQAvD_BwE. pdf. Acesso em: 17/08/2021.

BBC. Coronavirus: Schools start reopening in China 's biggest cities. Disponível em: <https://www.bbc.com/news/world-asia-china-52441152>. Acesso em: 28/04/2020.

BRASIL. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. Parecer CNE/CEB 41/2002. Diário Oficial da União, Brasília, 24 de. 2002. Disponível em <http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/CEB0041_2002.Pdf>. Acesso em: 03 mar. 2010.

BRASIL. Presidência da República. Casa Civil. Subchefia para assuntos jurídicos. Decreto 5622 de 19 de dezembro de 2005. Regulamenta o art. 80 da Lei no

9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial da União, Brasília, 20 dez. 2005b.

BRASIL. Código de ética do/a assistente social. Lei 8.662/93 da regulamentação da profissão. 10ed. Brasília: Conselho Federal de Serviço Social, 2012.

BRASIL. Estatuto da criança e do adolescente: Lei federal nº 8069, de 13 de julho de 1990.

BELMONTE, Alexandre Agra; MARTINEZ, Luciano; MARANHÃO, Ney. O direito do trabalho na crise da Covid-19. Salvador: JusPodivm, 2020.

BRIDI, MARIA APARECIDA. A pandemia Covid-19: crise e deterioração do mercado de trabalho no Brasil. Estudos avançados, v. 34, p. 141-165, 2020.

BERKMAN, BERE. Mitigating Pandemic Influenza: The Ethics of Implementing a School Closure Policy. Journal of Public Health Management and Practice, 14(4), 372-378. 2008.

BETTINGER Ester. CUNHA Nadia. LICHAND Garcia. MADEIRA. Renner. Are the Effects of Informational Interventions Driven by Salience? Stanford University 's Lemann Center, Itaú BBA e University of Zurich. Disponível em: <https://www.paho.org/pt/brasil>. Acesso em: 17/07/2021.

BERNARDO, Eloa da Silva. Gestão escolar e democratização da escola: desafios e possibilidades de uma construção coletiva. RPGE – Revista online de Política e Gestão Educacional, Araraquara, v. 22, n. esp.1, p. 31-48, mar., 2018.

BROWN, Foy., DE Graaff, ARMANDI., ANNAN, J. AND BETANCOURT, T. S. (2017). Annual Research Review: Breaking cycles of violence - a systematic review and common practice elements analysis of psychosocial interventions for children and youth affected by armed conflict. Journal Child Psychol Psychiatry, 58(4), 507-24.

BORGIANI, Elisabete. Para entender o Serviço Social na área sociojurídica. Revista Serviço Social e Sociedade, nº 115. 2013.

BRUSCATO, Amanda Maraschin. Modalidades de ensino nas universidades brasileiras e portuguesas: um estudo de caso sobre a percepção de alunos e professores em tempos de COVID-19 (submetido). 2020.

BRUSCATO, Amanda Maraschin. Modalidades de ensino nas universidades brasileiras e portuguesas: um estudo de caso sobre a percepção de alunos e professores em tempos de COVID-19 (submetido). 2020.

DAVID, G. C. et al. A urgência do fim da emenda constitucional 95 no enfrentamento da Covid-19 e no cenário pós-pandemia. Documento apresentado por organizações qualificadas como amicus curiae à ministra Rosa Weber e aos demais ministros do STF. São Paulo: Coalizão Direitos Valem Mais, 2020.

DE LIMA, LUCIENE CÉSAR; SOUSA, LÉA BARBOSA. Pandemia do Covid-19 e o Processo de Aprendizagem: Um Olhar Psicopedagógico/Covid-19 Pandemic and the Learning

Process: A Psychopedagogical Look. ID on line REVISTA DE PSICOLOGIA, v. 15, n. 54, p. 813-835, 2021.

CAVALCANTE. LOTTA, (org.). Burocracia de médio escalão: perfil, trajetória e atuação. Escola Nacional de Administração Pública (Enap). 2015.

CARVALHO, Maria Alice Pessanha de; GUTIÉRREZ, Adriana Coser. Quinze anos da Residência Multiprofissional em Saúde da Família na Atenção Primária à Saúde: contribuições da Fiocruz. Ciência & Saúde Coletiva, v. 26, p. 2013-2022, 2021.

CUNHA, Fernando Leitão da. O Desafio Da Mudança Estratégica Na Gestão Imposta Pela Pandemia. 2021. Tese de Doutorado.

CIEB. Planejamento das Secretarias de Educação do Brasil para Ensino Remoto. Disponível em: <http://cieb.net.br/pesquisa-analisa-estrategias-de-ensino-remoto-de-secretarias-de-educacao-durante-a-crise-da-covid-19/>. Acesso em: 22/04/2020.

CARNEIRO, GARCIA. Desafios na gestão escolar no bloco inicial de alfabetização/bia em dourados – ms. Horizontes – Revista de Educação, Dourados, MS, n.1, v1, janeiro a junho de 2013.

CAMARGO, Pazello. Uma análise do efeito do Programa Bolsa Família sobre o desempenho médio das escolas brasileiras. Economia Aplicada, v. 18, n. 4, 2014, pp. 623-640.

CARVALHO, ELMA JÚLIA GONÇALVES DE. Autonomia da Gestão Escolar: Democratização e Privatização, duas faces de uma mesma moeda. 2005. Tese (Doutorado em Educação). Universidade Metodista de Piracicaba. Piracicaba.

CERETTA, JESUS. Desafios da Gestão Escolar. Revista Gestão Universitária, 11/05/2018. Disponível em: <http://gestaouniversitaria.com.br/artigos/desafios-da-gestaoescolar>. Acesso em: 20 jun. de 2021.

COSTA, Silva, Gestão escolar: desafio da democratização. I, II, III. Jornal do SINTEP, 1990.

COSTA, Júlio Resende et al. Educação Básica Pública Em Tempos De Pandemia: Um Ensaio Sobre A Garantia Da Igualdade No Acesso À Educação. Única Cadernos Acadêmicos, v. 3, n. 1, 2020.

CONTE, Camile Mohana de Carvalho. O cotidiano doméstico e a Educação de Jovens e Adultos: uma proposta de atividades para os anos finais do Ensino Fundamental. 2021.

CHAVES, Fellipe Antônio Andrade. O princípio da incompletude institucional e a garantia do direito à educação: desafios e perspectivas para oferta da educação básica no sistema de atendimento socioeducativo de Minas Gerais. Tese. 2020.

DIAS, PINTO. Educação e sociedade. Ensaio: Avaliação e Políticas Públicas em Educação, Rio de Janeiro, v. 27, n. 104, p. 449-454, set. 2019. <https://doi.org/10.1590/s0104-40362019002701041>» <https://doi.org/10.1590/s0104-40362019002701041>.

DE ANDRADE, MARIANA DIONÍSIO; PINTO, EDUARDO RÉGIS GIRÃO DE CASTRO. O papel das instituições de ensino superior privadas na garantia do direito à saúde física e mental dos trabalhadores em tempos de pandemia da Covid-19. DIREITOS HUMANOS E EMPRESAS EM TEMPOS DA PANDEMIA DA COVID-19, p. 165. Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Patricia-Toledo-3/publication/349103567_Medidas_para_enfrentar_el_COVID-19_en_Chile_entre_la_proteccion_de_la_salud_y_el_funcionamiento_de_la_economia/links/60200f1f299bf1cc26ae6644/Medidas-para-enfrentar-el-COVID-19-en-Chile-entre-la-proteccion-de-la-salud-y-el-funcionamiento-de-la-economia.pdf#page=167. Acesso em: 17/07/2021.

ESCUADERO, Camila. Os Impactos da pandemia de Covid-19 nas Organizações da Sociedade Civil: conjuntura, desafios e perspectivas. 2020. Disponível em: <http://repositorio.ipea.gov.br/handle/11058/10072>. Acesso em: 17/07/2021.

LOPES, Jódna; Dos Santos, COSTA Maria Eneida; FERREIRA, Roseliane De Fátima Costa. Literacia digital e novas competências docentes: desafios e perspectivas. Brazilian Journal of Development, v. 7, n. 4, p. 34873-34887, 2021.

MAIA, Brito E Dias. Ansiedade, depressão e estresse em estudantes universitários: o impacto da COVID-19. Estudos de Psicologia (Campinas), Campinas, v. 37. Disponível em: e 200067, 2020. <https://doi.org/10.1590/1982-0275202037e200067>
» <https://doi.org/10.1590/1982-0275202037e200067>. Acesso em: 17/07/2020

MIRANDA, Fernanda Marcelle; MARTINS, Viviane Lima. Artigo: O Uso De Metodologias Ativas Como Ferramenta Capaz De Potencializar A Aprendizagem Significativa Na Educação À Distância Em Tempos De Pandemia. Organizador: Jader Luís da Silveira, p. 73, 2021.

MELO, Liana Holanda de. Direito ao voto da pessoa com deficiência a partir do estudo do Programa de Acessibilidade da Justiça Eleitoral do Ceará. 2021. Tese de Doutorado. Instituto Superior de Ciências Sociais e Políticas.

LIMA, Inalda Tereza Sales de et al. Sou bacharel e sou professor. E agora? A construção do ser professor na educação profissional técnica de nível médio. 2021.

SOUZA, Franco; COSTA, Maria. Educação a distância na ótica discente. Educação e Pesquisa, São Paulo, v. 42, n. 1, p. 99-114, jan./mar. 2016. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/s1517-9702201603133875>. Acesso em 20 jun. de 2021.

SAVIANI, Dermeval. Crise estrutural, conjuntura nacional, coronavírus e educação-do desmonte da educação nacional. Revista Exitus, v. 10, p. e 020063-e 020063, 2020.

Teológico, Caderno. Edição Completa| v5| n2| 2020. Caderno Teológico da PUCPR, v. 5, n. 2, 2021.

UNESCO. A Comissão Futuros da Educação da Unesco apela ao planejamento antecipado contra o aumento das desigualdades após a COVID-19. Paris: Unesco, 16 de abril. 2020. Disponível em: <https://pt.unesco.org/news/comissao-futuros-da-educacao-da-unesco-apela-ao-planejamento-antecipado-o-aumento-das> Acesso em: 4 jun. 2020.

MEDEIROS, Cássia Regina Gloter. A rotatividade de enfermeiros e médicos: um impasse na implementação da Estratégia de Saúde da Família. *Ciências & Saúde Coletiva*. Rio de Janeiro: v. 15, supl. 1, p. 1521-1531. 2010.

MACHADO, Clarice Rosa; COLPO, Caroline Manucelo; SANTOS, Eliane Aparecida Galvão. Os desafios da docência orientada em tempos de pandemia. *Disciplinarum Scientia| Ciências Humanas*, v. 21, n. 2, p. 63-80, 2020.

MOTTA, Cristiane Angélica. Gestão à distância: um estudo de impactos em gestores e equipes de empresas brasileiras do setor de serviços. 2021. Tese de Doutorado.

FREIRE, Paulo. Educação e mudança. Rio de Janeiro: Paz e Terra. 1983.

FREIRE, Paulo. A educação na cidade. São Paulo: Cortez, 2006.

GADOTTI, Moacir. Educação de Jovens e Adultos: teoria, prática e proposta. São Paulo: Cortez, 2008.

GARCIA, Allinne Rizzie Coelho Oliveira. Acesso à justiça Impactos das resoluções do Conselho Nacional De Justiça neste período de pandemia. 2021.

GOMES, Silvia Santos. Educação Infantil Em Tempos De Pandemia? Novos Rumos Necessários. *MOVIMENTOS DOCENTES*, 2020.

PINTO, Álvaro Vieira. Sete lições sobre Educação de Adultos. São Paulo, Ed. Cortez, 15 Edição, 2007.

PENNYCOOK, All. Uma lingüística aplicada transgressiva. In: MOITA LOPES, L. P. (Org.). Por uma lingüística aplicada indisciplinar. São Paulo: Parábola, p. 67-84, 2006.

OLIVEIRA, Marluce Alves Nunes. Educação à distância como estratégia para a educação permanente em saúde: possibilidades e desafios. *Revista Brasileira de Enfermagem*, Brasília, v. 60, n.5, p. 585-589, 2007.

PEDUZZI, Marina. Equipe multiprofissional de saúde: conceito e tipologia. *Revista de Saúde Pública*, São Paulo, v. 35, n. 1, p. 103-109, 2001.

ROMÃO, José Estaquio; RODRIGUES, Verone Lane. Paulo Freire e a educação de adultos: teoria e prática. São Paulo IPF; Brasília: Liber Livro, 2011.

REIS, Adriana. Relações humanas: desafios e perspectivas. Literare Books, 2021.

SENGE, Peter. A quinta disciplina: arte, teoria e prática da organização de aprendizagem. São Paulo: Best Seller, 1990.

SILVA, Paola Cecília Novoa. A Categoria Trabalho Docente na Contemporaneidade. Resistência/Desistência. 2021.

SOUZA, Suellen Araújo et al. A perspectiva de gênero na educação de jovens e adultos—desafios e estratégias na EJA Manguinhos. 2020. Tese de Doutorado. EPSJV.

FÁVERO, Eunice Teresinha; MELÃO, Magda Jorge Ribeiro. O serviço social e a psicologia no judiciário: construindo saberes, conquistando direitos. 4ed. São Paulo: Cortez, 2011.

FIGUEREDO, Daiana Colombo. O Papel Da Moradia Estudantil Na Edificação Da Educação Integral No Instituto Federal Catarinense-Ifc. 2020. Tese de Doutorado.

GIL, Antônio Carlos. Métodos e técnicas de pesquisa social. 6 ed. São Paulo: Atlas, 2008.

VOLPE, Geruza Cristina Meirelles. O financiamento da educação de jovens e adultos no período de 1996 a 2006. Campinas: [s.n.], 2010.

Anexo 1

Em relação à experiência de ensino a distância:

1- Modo síncrono:

() Sim ou Não ()

2- Modo assíncrono:

() Sim ou Não ()

3- Não gosto de classe à ``distância``

() Sim ou Não

4- Preferem outros métodos de ensino ou nenhum:

() Sim ou Não

5- Consideram o ensino à distância em geral, do que o presencial, e a comunicação:

() “pior”, () a aprendizagem “pior”, () dedicação “menor” ou “igual”, () o tempo dedicado “menor” ou “igual”, e o grau de exigência “maior” ou “igual”.

6- Acreditam que o ensino a distância geralmente:

() é “pior” do que o presencial, () a comunicação é “pior”, () o aprendizado é “pior”, () “pior” ou “igual”, () dedicação, “menor” () “igual” () tempo de dedicação e grau de “maior”, () requisitos “iguais”.

7- Embora o ensino à distância tenha sido rejeitado em certa medida como mencionado acima, quando questionados sobre o tipo de ensino que será mais oferecido no futuro:

() O uso que será misturado e eles usam muito

8- Aprendizagem presencial e à distância em relação à experiência de ensino a distância:

() “não gosto de classe à distância”, () preferência ao tipo de ensino que frequentam, preferência por modalidades diferentes, () ou nenhuma.

GAMIFICAÇÃO NO ENSINO CORPORATIVO GAMIFICATION IN CORPORATE EDUCATION

Débora Gabriela da Mata
João Danilo de Jesus Ferreira

MATA, Débora Gabriela da. FERREIRA, João Danilo de Jesus. **Gamificação no ensino corporativo**. Revista International Integralize Scientific, Ed.03, n.3, p. 55-62, Setembro/2021. ISSN/2675-5203

RESUMO

Entender o contexto do ensino corporativo é fundamental, pois ele tem revolucionado a forma de capacitar, desenvolver e treinar as pessoas nas diferentes organizações, sejam ações ligadas a soft skill ou hard skill. Algumas ferramentas, ações e mudanças na forma de abordar e transmitir os conteúdos vêm sendo adotadas, como é o caso da gamificação. Esta representa a integração de elementos de jogo, como os sistemas de pontos, tabelas de classificação, medalhas ou outros elementos relacionados a jogos em atividades de aprendizagem “convencionais” a fim de aumentar o engajamento e a motivação. A cultura da gamificação tem impactado positivamente e representado um importante recurso na aprendizagem online, sendo que treinamentos e aprendizagens baseadas em jogos recebem dos participantes avaliações 14% melhores. Além disso, mais de 70% dos funcionários corporativos consideram o uso da gamificação na aprendizagem um grande motivador para seus desenvolvimentos e trabalhos pós treinamentos. Ações que incorporem premiações e recompensas são práticas eficazes no encorajamento dos participantes em aulas, cursos e jornadas de aprendizagens. Medalhas, cartões de reconhecimentos ou presentes são comuns e bem vistos pelos participantes. Outro ponto de grande benefício com a gamificação principalmente nas plataformas online são os feedbacks instantâneos, o que é crucial ao estudar. Usar a gamificação na educação implica em alguns desafios e uma atenção adicional para não cometer alguns erros, como incluir quantidades inadequadas de elementos gamificados, premiações e interações excessivas e não tornar automaticamente o aprendizado ágil, divertido e envolvente.

Palavras-chave: Aprendizagem corporativa. Ensino corporativo. Gamificação.

ABSTRACT

Understanding the context of corporate education is essential, as it has revolutionized the way to qualify, develop and train as people in different associations, actions related to soft skill or hard skill. Some tools, actions and changes in the form of approach and content have been adopted, such as gamification. This represents the integration of game elements such as point systems, leaderboards, medals or other game-related elements into “conventional” learning activities to increase engagement and motivation. The gamification culture has positively impacted and represented an important resource in online learning, with game-based training and learning included from participants rated 14% better. In addition, more than 70% of corporate employees consider the use of gamification in learning a great motivator for their development and post-training work. Actions that incorporate rewards and rewards are effective practices in encouraging participants in classes, courses and learning journeys. Medals, recognition cards or gifts are common and well regarded by participants. Another point of great benefit with gamification especially on online platforms is the instant feedback, which are crucial when studying. Use gamification in education for some challenges and extra attention not to make some mistakes, such as including inappropriate amounts of gamified

elements, excessive rewards and interactions, and not automatically making learning agile, fun and engaging.

Keyword: Corporate Learning. Corporate education. Gamification.

INTRODUÇÃO

A importância das escolas ou universidades corporativas são inquestionáveis, no entanto, os investimentos na qualificação e desenvolvimento da força de trabalho são grandes obstáculos na busca pelos objetivos, metas e na retenção de talentos nas empresas. Entender o contexto do ensino corporativo é fundamental, pois ele tem revolucionado a forma de capacitar, desenvolver e treinar as pessoas nas organizações e tudo isso vai muito além do ambiente empresarial, na medida em que também influenciam os sistemas educacionais universitários e a produção do conhecimento dentro da sociedade contemporânea.

Um dos principais desafios continua sendo o engajamento dos participantes nos treinamentos e as empresas em todo o mundo perdem tempo e dinheiro com treinamentos ineficazes em termos de aproveitamento e resultados. Entretanto, algumas ferramentas, ações e mudanças na forma de abordar e transmitir os conteúdos vêm sendo adotadas e proporcionando resultados positivos. Entre estas está a gamificação, onde essa tem sido uma poderosa ferramenta para criar um ambiente favorável que aumente o engajamento, a motivação e a lealdade dos participantes em relação aos treinamentos.

A gamificação e a aprendizagem baseada em jogos são semelhantes, pois ambas as estratégias promovem o envolvimento e a motivação sustentada na aprendizagem. No entanto, a gamificação e a aprendizagem baseada em jogos também podem ser distinguidas de forma útil:

Gamificação é a integração de elementos de jogo, como os sistemas de pontos, tabelas de classificação, medalhas ou outros elementos relacionados a jogos em atividades de aprendizagem “convencionais” a fim de aumentar o engajamento e a motivação. Em ambientes de aprendizagem gamificados, os alunos podem ver as medalhas online que seus colegas ganharam para criar um senso de camaradagem ou competição. A cultura da gamificação tem impactado positivamente e representado um importante recurso na aprendizagem online, sendo que treinamentos e aprendizagens baseadas em jogos recebem dos participantes avaliações 14% melhores. Além disso, mais de 70% dos funcionários corporativos consideram o uso da gamificação na aprendizagem um grande motivador para seus desenvolvimentos e trabalhos pós treinamentos.

A aprendizagem baseada em jogos, por outro lado, envolve projetar atividades de aprendizagem de modo que as características e os princípios do jogo sejam inerentes às próprias atividades de aprendizagem. Por exemplo, em um treinamento de vendas, os alunos podem participar de uma competição virtual de negociação, onde os alunos podem encenar negociações simuladas envolvendo uma disputa por um cliente.

A gamificação eficaz na aprendizagem torna os programas de treinamentos corporativos mais atrativos, divertidos, criativos e envolventes, porém sua aplicação não é simplesmente atividades com videogames ou jogos, mas em diversas formas de aplicar seus elementos e práticas que motivem, aumentem o engajamento e a retenção de conhecimentos nos treinamentos. Dados apontam que 400 repetições de determinadas atividades ou ações permitem que uma pessoa faça uma nova sinapse no cérebro e aprenda algo. Quando estas são

feitas com jogos, uma nova sinapse pode ocorrer com apenas 10 a 20 repetições, mais um importante ponto a ser considerado para a adoção da gamificação como um elemento essencial de aplicação e-learning e treinamentos de uma forma geral.

Gamificar os treinamentos é uma maneira de garantir que eles sejam mais envolventes e atrativos, já que o aprendizado baseado em jogos estimulam as mesmas atividades neurológicas que jogar videogame, fazendo com que os usuários queiram estudar e aprender mais, além de ajudar os alunos a se manterem focados e consistentes com seus cursos.

Uma boa prática da gamificação é utilizada nos treinamentos e desenvolvimentos são os prêmios e as recompensas por aulas ou tarefas completas. Esta ferramenta na educação age como um grande motivador, levando os participantes a consumirem mais materiais de aprendizagem e a buscarem novos objetivos atrelados a determinados conhecimentos e competências.

DESENVOLVIMENTO

Os principais objetivos da gamificação são aprimorar certas habilidades, introduzir objetivos que dêem um propósito à aprendizagem, envolver os alunos, otimizar a aprendizagem, apoiar a mudança de comportamento e socializar (DICHEV & DICHEVA, 2017). Estimulados pelos efeitos que os elementos dos jogos podem produzir, muitos pesquisadores investigaram a influência da gamificação em um contexto educacional, obtendo resultados favoráveis, como o aumento do engajamento, retenção do usuário, conhecimento e cooperação (HAKULINEN & AUVINEN 2014). Apesar disso, alguns estudos têm mostrado resultados incertos ou prejudiciais da gamificação, onde a classificação afeta as mulheres de várias maneiras e podem levar a um impacto oposto, tais como não aumentar os resultados, diminuir o prazer e a motivação (CHRISTY & FOX, 2014).

A gamificação e a aprendizagem baseada em jogos promovem o envolvimento e a motivação sustentada na aprendizagem, mas nem sempre resultam em melhores resultados de aprendizagem. A maioria dos jogos apresentam elementos como regras, objetivos, interação, feedback, solução de problemas, competição, história e diversão. Embora nem todos os elementos sejam necessários para gamificar com sucesso uma atividade de aprendizado, pode ser útil selecionar cuidadosamente os elementos que ajudam a cumprir os objetivos de aprendizado do curso (VANDER CRUYSSSEN, et al., 2012).

SMIDERLE, et al., (2020) descreveram resultados que mostraram uma mudança no comportamento do grupo gamificado demonstrando uma melhora significativa na acurácia dos alunos com traços de personalidade com baixa credibilidade, baixa abertura e introvertidos que usaram a versão gamificada no curso. Também foi verificada redução ao longo do semestre para acurácia nos alunos com personalidade de baixa conscienciosa que utilizavam o sistema não gamificado, enquanto, no grupo gamificado, essa redução não ocorreu, indicando que a gamificação pode auxiliar esses grupos. Alunos introvertidos que usaram a versão gamificada foram mais engajados do que alunos extrovertidos para a mesma versão. Também encontramos uma forte correlação negativa entre o traço de extroversão e o número de visualizações da classificação. Os sistemas de ambientes gamificados afetam os usuários com base em suas características. Especificamente, contribuiu para a compreensão de a gamificação afeta o engajamento e o comportamento de aprendizagem com base em seus traços de personalidade

GAMIFICAÇÃO ONLINE

As atividades de aprendizagem online estão se beneficiando de diversas ferramentas e ideias da gamificação. Estas ações estão impulsionando o desenvolvimento e a capacitação dos participantes de diferentes setores e idades. Alguns exemplos serão abordados a seguir:

STORYTELLING

Uma grande história pode cativar e criar vínculos emocionais rapidamente com qualquer aprendiz online. Storytelling é um meio eficaz para gamificar o aprendizado através de uma trama envolvente, com personagens centrais e o uso de avatares para os participantes. Além de tornar a aprendizagem divertida, aumenta os fatores de imprevisibilidade e curiosidade dos participantes online para descobrir "o que acontece a seguir", aumentando o nível de engajamento, criatividade e retenção de conteúdos.

DESENHOS

Outro exemplo de combinação de gamificação e aprendizado é o uso de desenhos e gráficos atraentes que podem estimular os alunos. O uso de cores e desenhos brilhantes no lugar certo pode melhorar o programa de treinamento dos funcionários.

Designs visuais em plataforma de aprendizagem online não são apenas "gráficos e imagens atraentes", mas também outros elementos como vídeos interativos, tipografia e animações.

QUIZ

Nome dado a um jogo no qual os participantes (individual ou equipes) tentam responder corretamente às questões que lhes são disponibilizadas. Modo eficaz de interagir com os participantes online e mantê-los engajados por um longo tempo. Os testes gamificados podem ser altamente eficazes na avaliação do conhecimento dos participantes e na descoberta sobre o perfil e interesses deles. Os quizzes também podem ser integrados em competições gamificadas e podem motivar os alunos quando combinados com recompensas (medalhas, prêmios, etc).

COMPETIÇÕES

A gamificação na aprendizagem pode desencadear uma competição saudável entre os participantes, através de competições únicas ou regulares, onde um funcionário pode ser motivado a ter um desempenho melhor do que seus pares ou demais. Uma boa prática inclui um quadro (ranking) dos líderes para classificar os funcionários com base em seus desempenhos. O especialista em gamificação, Mario Herger, fala sobre a competição gamificada como uma forma de aprender "o quanto bem as pessoas lidam com a concorrência". Ele acrescenta que, embora "alguns sejam hipercompetitivos e prosperem com a concorrência, outros falham em cenários de estresse" e estas informações podem ser valiosas na gestão das equipes e pessoas.

CONFIGURAÇÕES INICIAIS

A gamificação da aprendizagem de instruções em treinamentos básicos tem sido usada com sucesso na programação e configurações iniciais de softwares, tornando-as mais interessantes para as diferentes idades. Estes treinamentos incluem elementos gamificados como personagens animados e histórias, melhoram a compreensão dos conceitos básicos da programação em HTML e JavaScript, por exemplo. Com a crescente conscientização sobre a importância das habilidades de codificação e programação, plataformas educacionais estão permitindo que os adultos aprendam codificações básicas usando ferramentas e técnicas de gamificação.

FEEDBACK INSTANTÂNEO

O feedback compartilhado com os alunos online usando a gamificação é uma ótima maneira de atualizá-los sobre o progresso que fizeram. À medida que cada aluno completa uma tarefa ou teste, de forma instantânea ele recebe feedback sobre seu progresso e pode incentivá-los a passar para a próxima tarefa ou nível. Além disso, as informações podem ser colhidas pelos gestores ao final de um módulo de treinamento para saber sobre a qualidade do módulo e coletar sugestões para os próximos módulos e melhorias nas jornadas de aprendizagens.

PREMIAÇÕES

As recompensas estão entre as melhores maneiras de desencadear emoções humanas, como satisfação e reconhecimentos. As recompensas podem impulsionar os participantes a completarem tarefas ou módulos de aprendizagem e podem fornecer gratificação instantânea, sendo que estas podem ser oferecidas na forma de estrelas, medalhas e certificados que podem ser acumulados para serem elegíveis para um cartão presente "real". Além disso, as recompensas podem ser uma ótima maneira de reconhecer o bom comportamento de aprendizagem e podem até ser personalizadas com base em perfis individuais de funcionários e serem disponibilizadas em formatos adequados e que facilitem o compartilhamento nas redes sociais.

Cartões de reconhecimento de acordo com critérios de pontuações e classificações representam outro bom exemplo do uso da gamificação a nível organizacional. Estes programas normalmente disponibilizam cartões (físicos ou virtuais) e estes podem ser dados para reconhecer a experiência e as habilidades profissionais dos alunos ou participantes. Além disso, cartões de reconhecimento indicam que a expertise da pessoa foi validada e pode ser compartilhada em plataformas sociais online. Além disso, cartões simples na gamificação podem ser concedidos para motivar os alunos e incentivar resultados de aprendizagem superior.

SIMULADORES

O treinamento baseado em simulação é uma solução altamente eficaz para gamificar o aprendizado de tarefas complexas ou perigosas, como operar um avião, manusear máquinas pesadas, produtos químicos, biológicos ou trabalhar em um canteiro de obras. Normalmente,

tecnologias como realidade virtual (VR) e realidade aumentada (AR) são amplamente utilizadas para simulações gamificadas de situações que poderão ou serão vivenciadas em diferentes funções e empresas. Além disso, o aprendizado gamificado orientado por simuladores pode ser usado para recriar cenários da vida real, como as interações com clientes ou um processo de vendas e assim submeter os participantes a experiências que simulam condições reais e ajudam no desenvolvimento de competências importantes para o sucesso em suas funções.

ASSESSMENTS

Na educação, o termo refere-se à grande variedade de métodos ou ferramentas que os educadores usam para avaliar, medir e documentar a prontidão acadêmica, o progresso da aprendizagem, a aquisição de habilidades ou as necessidades educacionais dos alunos. As avaliações gamificadas podem ser elaboradas e utilizadas na jornada de aprendizagem. Além disso, a gamificação pode ser efetivamente utilizada no processo de recrutamento, tornando o processo mais atrativo, ágil e envolvente para os candidatos. O assessment é parte integrante de qualquer sistema ou programa educacional eficaz

ERROS COMUNS AO IMPLEMENTAR GAMIFICAÇÃO

Os benefícios e resultados positivos com o uso da gamificação na aprendizagem precisam levar em consideração vários cuidados, tais como:

QUANTIDADE DE ELEMENTOS

Não existe uma regra ou orientação única para definir a quantidade de elementos, mas tente encontrar o meio termo ao implementar a gamificação e na escolha dos recursos. Alguns treinamentos, se usar pequenas quantidades, esta ação poderá ser ineficaz, mas muitos podem distrair os usuários de aprender. Realizar testes com alguns usuários pode ser um bom caminho para avaliar estas quantidades.

NÍVEL DE COMPETITIVIDADE

A criação de um ambiente excessivamente competitivo pode ser um grande problema, já que os participantes devem concentrar-se em melhorar seus conhecimentos, não apenas chegar ao topo da tabela de classificação. Tenha isso em mente e promova uma competição saudável. Este nível pode variar de acordo com a maturidade, posição e funções dos participantes.

RECOMPENSAS

Fazendo as recompensas muito frequentes podem tornar as conquistas menos significativas quando os usuários as obtêm com frequência alto de fácil. Distribua bônus e recompensas de uma forma a garantir que os alunos realmente tenham que se dedicar para eles e desenvolverem suas competências alvo. Os usuários podem perder o interesse pela conquista se forem repetitivos durante todo o curso. Para manter os alunos motivados, torne as recompensas mais significativas à medida que o estudo progride.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A gamificação é uma excelente ferramenta de desenvolvimento cognitivo e seus recursos de treinamento cerebral são especialmente importantes em aplicativos, plataformas e treinamentos, presenciais e online.

A utilização na educação corporativa pode ser feita de várias maneiras e elas proporcionam grandes benefícios na aprendizagem e podem impulsionar o aprendizado dos participantes independentemente da idade.

Gamificar a capacitação e o desenvolvimento vem sendo utilizado para os funcionários em milhares de empresas de praticamente todos os setores da economia mundial, colhendo resultados eficazes através do maior engajamento e retenção de conteúdos.

Estes benefícios são alcançados com a utilização de suas ferramentas, técnicas e formatos, proporcionando sempre resultados superiores aos normalmente conseguidos com métodos tradicionais de ensino e transferência de conhecimento em ações de aprendizagem e desenvolvimento nas empresas.

Ações que incorporem premiações e recompensas são práticas eficazes no encorajamento dos participantes em aulas, cursos e jornadas de aprendizagens. Medalhas, cartões de reconhecimentos ou presentes são comuns e bem vistos pelos participantes. Outro ponto de grande benefício com a gamificação principalmente nas plataformas online são os feedbacks instantâneos, o que é crucial ao estudar.

Usar a gamificação na educação implica em alguns desafios e uma atenção adicional para não cometer alguns erros, como incluir quantidades inadequadas de elementos gamificados, premiações e interações excessivas e não tornar automaticamente o aprendizado ágil, divertido e envolvente.

REFERÊNCIAS

CHRISTY, K.R., & FOX, J. Leaderboards in a virtual classroom: A test of stereotype threat and social comparison explanations for women's math performance. *Computers & Education*. n.78, p.66–77. 2014.

DICHEV, C., & DICHEVA, D. Gamifying education: what is known, what is believed and what remains uncertain: a critical review. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*. n.14(1), p.9. 2017.

GOLOVNYA, S. Learning Apps That Use Gamification: Examples and Features Overview, 2021. Disponível em: < <https://riseapps.co/gamification-in-learning-apps>>. Acesso em: 07 de setembro de 2021.

HAKULINEN, L., & AUVINEN, T. The effect of gamification on students with different achievement goal orientations. *International Conference on Teaching and Learning in Computing and Engineering*. IEEE. p.9–16. (2014).

OUSTLABS. 10 Best Examples of Gamification in Online Learning, 2018. Disponível em: <<https://www.oustlabs.com/post/10-best-examples-of-gamification-in-online-learning>>. Acesso em: 30 de agosto de 2021.

SMIDERLE, R., RIGO, S. J., MARQUES, L. B., COELHO, J. A. M., JAQUES, P. A. The impact of gamification on students learning, engagement and behavior based on their personality traits. Smart Learn. Environ. n.7, p.3. 2020.

VANDERCRUYSSSE, S., VANDEWAETERE, M., CLAREBOUT, G. Aprendizagem baseada em jogos: uma revisão sobre a eficácia dos jogos educacionais. Manual de pesquisa sobre jogos sérios como ferramentas educacionais, de negócios e de pesquisa. IGI Global. p.628-647. 2012.

**CARACTERÍSTICAS E BENEFÍCIOS DAS PLATAFORMAS DIGITAIS
EDUCACIONAIS PARA O ENSINO CORPORATIVO**
**FEATURES AND BENEFITS OF DIGITAL EDUCATIONAL PLATFORMS FOR
CORPORATE TEACHING**

Débora Gabriela da Mata
João Danilo de Jesus Ferreira

MATA, Débora Gabriela da. FERREIRA, João Danilo de Jesus. **Características e benefícios das plataformas digitais educacionais para o ensino corporativo.** Revista International Integralize Scientific, Ed.03, n.3, p. 63-70, Setembro/2021. ISSN/2675-5203

RESUMO

A educação representa um dos instrumentos necessários às mudanças crescentes e ao desenvolvimento das empresas. Entender o contexto das escolas ou universidades corporativas é fundamental, pois elas têm revolucionado a forma de capacitar as pessoas nas organizações, indo muito além do ambiente empresarial, na medida em que também influenciam os sistemas educacionais e a produção do conhecimento dentro da sociedade contemporânea. A pandemia afetou a educação e ninguém consegue falar com certeza se há um fim à vista ou suas consequências. Novos formatos podem emergir e se tornam rotineiros, em que novos sistemas e premissas irão substituir outros que estavam estabelecidos há muito tempo e dados como garantidos ou permanentes. Estes fatos implicam na necessidade do desenvolvimento de novas competências através de novas formas de aprendizagens e assim a construção e a definição de novas abordagens nas transferências de conhecimentos. Toda e qualquer ação proposta com a intenção de ensinar utilizando plataformas ou ferramentas de interações digitais precisam ser avaliadas com muito cuidado e respeitando as características e as particularidades dos participantes que serão expostas ao ensino, os desafios e limitações locais para a adoção e uso destas tecnologias. Uma plataforma de aprendizagem online é um sistema de informação que fornece um ambiente de aprendizagem seguro onde os participantes podem fazer cursos online. Algumas das melhores plataformas de aprendizagem e interações online incluem Coursera, Udemy, EdX, Moodle, Google Classroom, Zoom, SAP Litmos e o LinkedIn Learning. Plataforma online proporciona maior flexibilidade e liberdade para gerenciar seus recursos de aprendizagem.

Palavras-chave: Aprendizagem corporativa. Ensino corporativo. Plataformas educacionais. Aprendizagem online.

ABSTRACT

Education represents one of the instruments for increasing changes and the development of companies. Understanding the context of corporate schools or universities is essential, as they have revolutionized the way of training as people in associations, going far beyond the business environment, as they also influence educational systems and the production of knowledge in contemporary society. The pandemic has affected education and no one can say for sure whether there is an end in sight or its consequences. New formats can emerge and become routine, in which new systems and assumptions replace ones that were created long ago and taken for granted or permanent. These facts imply the need to develop new skills through new forms of learning and thus the construction and definition of new areas in knowledge transfer. Any and all actions proposed with the intention of using digital interaction platforms or tools need to be evaluated very carefully and respecting the characteristics and particularities of the participants who will be exposed to teaching and the

local challenges and limitations for the adoption and use of technologies . An online learning platform is an information system that provides a safe learning environment where participants can take online courses. Some of the best online learning and interaction platforms include Coursera, Udemy, EdX, Moodle, Google Classroom, Zoom, SAP Litmos and LinkedIn Learning. Online platform provide greater flexibility and freedom to manage your learning resources.

Keyword: Corporate Learning. Corporate education. Educational platforms. Online learning.

INTRODUÇÃO

A educação representa um dos principais instrumentos necessários às mudanças crescentes e ao desenvolvimento no país. Se por um lado é inquestionável sua importância, por outro, o investimento na qualificação e educação da força de trabalho é um dos maiores obstáculos na busca das metas, objetivos, desenvolvimento e retenção de talentos nas empresas. Entender o contexto das escolas ou universidades corporativas é fundamental, pois elas têm revolucionado a forma de capacitar as pessoas nas organizações, indo muito além do ambiente empresarial, na medida em que também influenciam os sistemas educacionais e a produção do conhecimento dentro da sociedade contemporânea.

Entre as muitas mudanças impostas pela pandemia da COVID-19 estão as mudanças em como os conteúdos de ensino serão entregues, com a migração para longe do tradicional basicamente em sala de aula para aprendizagem virtual e baseada em experiências com uso de tecnologias online. Da mesma forma, isso afeta os treinamentos e desenvolvimentos corporativos que devem renunciar a grande parte das experiências tradicionais de treinamento em favor de experiências didáticas virtuais com uso de plataformas e ferramentas digitais.

A pandemia afetou a educação e ninguém consegue falar com certeza se há um fim à vista ou suas consequências. Novos formatos podem emergir e se tornam rotineiros, em que novos sistemas e premissas irão substituir outros que estavam estabelecidos há muito tempo e dados como garantidos ou permanentes. O cenário atual representa um desafio em como criar mudanças duradouras e eficientes para o futuro do ensino e aprendizagem.

O paradigma para a educação está mudando devido a várias pressões externas, onde a abordagem tradicionalmente utilizada de estilo de aprendizagem no ensino corporativo vem sendo desafiada por restrições na jornada de trabalho, distanciamentos sociais, limitações de tempo e interações presenciais. A pandemia da COVID-19 invocou desafios adicionais, como uma limitação na carga horária e no número de aulas e treinamentos presenciais, devido a questões de segurança sanitária. Este cenário leva a várias reflexões, entre elas: 1-“Como faremos para garantir segurança e qualidade nos treinamentos e desenvolvimentos profissionais no ambiente atual?”; 2-“Como manteremos a integridade e engajamento dos participantes?”.

A pandemia da COVID-19 realmente criou uma necessidade abrupta de novas e inovadoras soluções de treinamentos, bem como uma maior disposição de professores, instrutores, treinadores e facilitadores para usar novas tecnologias na educação. Neste ambiente, aumenta a necessidade de soluções e formas pioneiras como alternativas para a educação profissional corporativa, a fim de desenvolver o mesmo nível de cognição e habilidades técnicas e/ou comerciais que são conseguidas em grandes treinamentos presenciais. Mídias sociais e plataformas digitais são alternativas ideais para atender às

necessidades e mudança em treinamento e desenvolvimento profissional, já que possibilitam contatos, comunicações e interações online.

Estes fatos implicam na necessidade do desenvolvimento de novas competências através de novas aprendizagens e assim a construção e as definições de novas abordagens nas transferências de conhecimentos. Toda e qualquer ação proposta com a intenção de ensinar utilizando plataformas ou ferramentas de interações digitais precisam ser avaliadas com muito cuidado e respeitando as características e as particularidades dos participantes que serão expostas ao ensino, os desafios e limitações locais para a adoção e uso destas tecnologias.

Um dos pontos iniciais para a adoção e uso das plataformas digitais estão a disponibilidade e a qualidade da internet, tanto na geração como na recepção das transmissões, principalmente para os treinamentos síncronos, em que as atividades são ao vivo e falhas na conexão podem diminuir o nível de engajamento, aquisição e retenção de conteúdos e conhecimentos. Problemas como estes da internet, falta de conhecimento ou dificuldades no uso das plataformas digitais, qualidade dos conteúdos, domínio ou competência do professor, ou facilitador podem levar a desinteresses ou fugas de alguns participantes, onde eles acabam desistindo de continuar participando ou até mesmo permanecem, porém, sem ter o foco principal no conteúdo ou plataforma, provocando neles as percepções e avaliações negativas a respeito do treinamento.

Uma plataforma de aprendizagem online é um sistema de informação que fornece um ambiente de aprendizagem seguro onde os participantes podem fazer cursos online. Essas plataformas são frequentemente chamadas de mercados de cursos online, porque dão aos alunos a oportunidade de pesquisar e pagar por cursos online diretamente e oferecem cursos online de educação acadêmica e profissionais. Algumas das melhores plataformas de aprendizagem e interações online incluem Coursera, Udemy, EdX, Moodle, Google Classroom, Zoom, SAP Litmos e o LinkedIn Learning.

Ao adotar uma plataforma de curso online, você tem maior flexibilidade e liberdade para gerenciar seus recursos de aprendizagem. Além disso, você pode opinar sobre o design e a aparência de todo o site que hospeda seus cursos online e o curso em si. As escolhas dependem essencialmente de suas próprias necessidades em termos de públicos e formatações.

EDUCAÇÃO CORPORATIVA

Este sistema de ensino tem desempenhado um papel estratégico na construção da competitividade empresarial por meio do desenvolvimento das competências humanas de forma atrelada às competências empresariais. O marco de surgimento do tema educação corporativa no Brasil foi o lançamento do livro da Jeanne Meister, pela Makron Books, em 1999. No mesmo ano, também foi lançado o livro brasileiro intitulado Universidades Corporativas: educação para as empresas do século XXI, uma coletânea de artigos de autores nacionais e estrangeiros sobre o tema, coordenada pela professora Marisa Eboli e prefaciada pelo então Ministro da Educação, Paulo Renato Souza. Certamente já existiam casos de universidades corporativas no Brasil, mas ainda eram experiências pontuais, e o conhecimento delas não havia sido codificado e disseminado. A primeira experiência de implantação registrada foi a da Academia Accor, em 1992. Em seguida, foram divulgadas a Universidade Martins do Varejo (1994), a Universidade Brahma (1995), a Universidade do Hambúrguer, do

McDonald's (1997), o Visa Training, criado em 1997, que originou a Universidade Visa, lançada oficialmente em 2001, a Universidade Algar, fundada em 1998, a Alcatel University e o Siemens Management Learning, em 1998, a Boston School do BankBoston e a Universidade Datasul, implantadas em 1999. Com isso, na década de 1990, em torno de 10 empresas haviam constituído suas universidades corporativas (RAMAL, 2012).

Ao longo desses anos o assunto ganhou notoriedade no Brasil, tanto no mundo corporativo (público e privado), quanto no acadêmico. A partir de 2000 tornou-se expressivo o crescimento de casos de universidades corporativas no Brasil. Estima-se que mais de 300 organizações brasileiras ou multinacionais, tanto na esfera pública quanto privada, já implantaram e estão operando seus sistemas de educação corporativos. Tendo em vista o notável crescimento das atividades de ensinos corporativos no Brasil e o consequente surgimento de necessidades específicas neste âmbito, a evolução natural deste movimento foi o associativismo, nascendo assim a Associação Brasileira de Educação Corporativa (ABEC), em maio de 2004, atualmente denominada AEC Brasil (RAMAL, 2012).

A finalidade básica da universidade ou escola corporativa é fomentar o desenvolvimento e a instalação das competências empresariais e humanas consideradas críticas para a viabilização das estratégias de negócios, de forma sistemática, estratégica e contínua. Percebe-se o poder e a importância desse conceito em um cenário de extrema competitividade, com o atual, na criação de valor real agregado às pessoas envolvidas e aos negócios em si. Sete princípios de sucesso dão um enfoque conceitual e metodológico para a concepção, a implementação e a análise de projetos de educação corporativa, realizados nas organizações de modo geral, sendo estes: a competitividade, perpetuidade, conectividade, disponibilidade, cidadania, parceria e sustentabilidade (EBOLI, 2004).

A educação corporativa é um sistema de formação e desenvolvimento de pessoas pautado por uma gestão de pessoas com base em competências, devendo, portanto instalar e desenvolver nos colaboradores as competências consideradas críticas para a viabilização das estratégias de negócio, promovendo um processo de aprendizagem ativo e permanente vinculado aos propósitos, valores, objetivos e metas empresariais (EBOLI, 2004).

Os programas educacionais corporativos têm como principal critério as demandas de unidades estratégicas de negócios das empresas e o preenchimento de lacunas, sendo que as práticas de educação e desenvolvimento a distância utilizando plataformas e ferramentas educacionais digitais possuem grande importância e alto potencial de crescimento, ficando ainda mais evidente com os desafios e as limitações causadas pela pandemia da COVID-19. A adoção e uso destas práticas, seja no formato síncrono como assíncrono, são fundamentais e vários pontos de atenção são primordiais para a definição da plataforma, tais como, acessibilidade, usabilidade, quantidade e a qualidade dos conteúdos, habilidade e competência dos professores, treinadores e facilitadores.

PLATAFORMAS EDUCACIONAIS

A crise provocada pela COVID-19 vai acabar, mas os desafios para a educação corporativa devem continuar e diferentes técnicas de ensino podem complementar a educação presencial convencional, como as proporcionadas através de e-learning com as tecnologias das plataformas virtuais educacionais, permitindo que as pessoas obtenham experiência

educacional fora de suas próprias localidades sem terem que realizar deslocamentos (ALMARZOOQ, et al., 2020).

Os webinars estavam ganhando popularidade antes mesmo da pandemia, e existem vários sendo oferecidos atualmente por diversos especialistas e muitos sem custos, porém devido ao alto volume e alguns sem um correto direcionamento e acompanhamento perderam seu valor e provocaram um certo bloqueio e algumas pessoas, com relação ao uso do meio virtual para a aprendizagem. São oferecidos como eventos ao vivo ou sob demanda, ou seja, gravados para reprodução na conveniência do aluno ou participante. Bem gerenciados esses webinars podem realmente expandir além das experiências convencionais em sala de aula dando as pessoas mais expostas a especialistas em seu campo de atuação ou interesse do que teriam com o aprendizado tradicional (RUDNICKA, 2020).

Ironicamente, foi a pandemia que impulsionou o surgimento e o crescimento das plataformas educacionais. Com as medidas de segurança introduzidas em vários países, a maioria dos programas educacionais foram transferidos para plataformas online. Felizmente, as plataformas educacionais tornam a educação disponível mesmo nos momentos mais desafiadores e as estatísticas também mostram que o e-learning não fica aquém da qualidade da experiência, em comparação com a educação em sala de aula. De acordo com esta pesquisa, a maioria dos estudantes de pós-graduação é da opinião de que a aprendizagem online lhes dá melhor (52%) ou quase o mesmo (38%) nível de satisfação que a aprendizagem em sala de aula (RUDNICKA, 2020).

Só na Alemanha, o mercado de aprendizagem online está crescendo a uma taxa de 8,5% ao ano, enquanto a economia do país continua a crescer cerca de 1,9%. Isso não quer dizer que as plataformas de aprendizagem online irão substituir a tradicional experiência educacional presencial. O objetivo é melhorar a qualidade da aprendizagem e revisar métodos de ensino de longa data por meio das possibilidades oferecidas pelas tecnologias modernas (RUDNICKA, 2020).

A transformação do setor de educação é iminente e cabe a nós aproveitá-la ao máximo. A seguir, alguns exemplos das principais plataformas educacionais que estão sendo utilizadas nas empresas ou instituições de ensino e que oferecem boas experiências educacionais.

UDEMY

Uma das plataformas educacionais mais conhecidas, oferece uma série de cursos ministrados por instrutores e professores de todo o mundo. A Udemey oferece muitas ferramentas de projeto padrão para criadores de cursos: vídeos, planilhas de cálculo, documentos, apresentações. Infelizmente, por outro lado, seu formato não permite uma troca perfeita entre o professor e os alunos. Além disso, quase não há controle de qualidade dos cursos que estão sendo publicados e nem a possibilidade de feedback do professor (RUDNICKA, 2020).

SAP LITMOS

É uma plataforma bem conhecida que oferece uma variedade de soluções de e-learning para empresas, incluindo corporativo, cliente, parceiros, serviços e treinamentos de suporte e de conformidade. Entre seus maiores pontos fortes está a capacidade de criar jornadas de

aprendizagem personalizadas para as necessidades e os estilos de cada empresa e seus funcionários (RAOUNA, 2020).

EdApp

Plataforma de ensino e LMS (Sistema de Gestão da Aprendizagem) líder mundial de uso por grandes e pequenas instituições. A EdApp é uma plataforma educacional premiada de alto nível que está disponível gratuitamente para todos os usuários, particulares ou corporativos. Oferece soluções e modelos de design simples, para tornar a criação e o compartilhamento de cursos o mais simples e eficiente possível. Ela oferece cursos desenvolvidos pelos maiores especialistas do mundo, que você pode simplesmente adicionar ao seu currículo. A prioridade da EdApp está no *microlearning*, onde eles projetaram seu software para que funcione bem em dispositivos móveis, tornando possível aprender a qualquer hora e em qualquer lugar. Além de uma variedade impressionante de cursos, o EdApp oferece uma ferramenta de autoria baseada em dados, permitindo que você crie seus próprios cursos bem organizados e eficazes. Você também pode modificar e torná-los visualmente mais atraentes. A plataforma é integrada às poderosas ferramentas de design do Canva e permite personalizações (RUDNICKA, 2020).

COURSERA

Plataforma que visa oferecer educação de nível universitário e treinamento de qualidade em todo o mundo. Oferece diplomas online, cursos especializados e atividades pontuais, ministrados por renomadas universidades parceiras de todo o mundo. A maioria dos cursos do Coursera exige participação ativa, feedback, tarefas de redação e participação em palestras. O esforço compensa, pois após a conclusão do curso, é possível solicitar um certificado com o carimbo correspondente. O Coursera é gratuito para estudantes universitários (exceto para os cursos de graduação), mas em geral exige uma taxa de admissão dos demais participantes, porém é comum surgir cursos em que o pagamento só acontece para aqueles que querem receber o diploma e caso não queira, será gratuito (RUDNICKA, 2020).

EdX

Criado por graduados em Harvard e MIT, a edX é uma plataforma orientada para o ensino superior que hospeda cursos online de diferentes universidades. Embora não seja muito adequado para treinamento profissional no local de trabalho, você pode participar de um programa de negócios ou uma aula de Harvard gratuitamente. O interesse da EdX está em melhorar a acessibilidade global a recursos e educadores de primeira classe. A escolha oferecida pelo edX é, no entanto, muito menor do que em outras plataformas e limitada a campos muito especializados. Ela não apoia o *microlearning* e sua política ainda defende métodos de aprendizagem tradicionais, como ouvir palestras e escrever ensaios. Seu foco está principalmente nas ciências naturais, ficando as humanas e as artes em último lugar (RUDNICKA, 2020).

LINKEDIN LEARNING

Plataforma educacional que se concentra principalmente em negócios e áreas relacionadas à tecnologia. Os cursos da plataforma são ministrados em formato de vídeo, onde

normalmente é possível acompanhar em sete idiomas diferentes, o que a torna adequadamente acessível, dependendo da sua localização geográfica. O LinkedIn Learning é um recurso premium para usuários do LinkedIn com perfis atualizados e visa fornecer novas e melhores qualificações para aqueles que procuram novas oportunidades no mercado de trabalho. É um bom lugar para aprender, mais difícil de ensinar, pois, se tornar um coach exige muito esforço. A qualidade dos cursos nem sempre é fácil de avaliar com antecedência e requer algumas pesquisas e informações de pessoas que fizeram (RUDNICKA, 2020).

GOOGLE CLASSROOM

A plataforma educacional é mais que uma solução de ensino, que de repente teve que mudar para o sistema online. Embora não seja totalmente gratuita, seu nível sem custos oferece um bom sistema funcional, que permite a realização de ensino à distância. O Google Classroom usa ferramentas conhecidas do G Suite, como Google Docs, planilhas de cálculos, ferramentas de apresentação on-line e ferramentas de videochamada (Google Hangouts). Seu design simples e conhecido, funcionalidades básicas disponíveis gratuitamente e altas taxas de acessibilidade tornam o Google Classroom uma escolha direta para cursos escolares, universitários e corporativos, onde não há necessidade de opções e ferramentas complementares de última geração (RUDNICKA, 2020).

MOODLE

Ao contrário da maioria dos LMS, o Moodle é uma plataforma de aprendizagem gratuita e de código aberto. O Moodle foi projetado por um grupo de desenvolvedores e inclui uma variedade de ferramentas de arrastar e soltar e recursos úteis que podem ajudar o usuário cotidiano. A plataforma é traduzida para mais de 95 idiomas e capacita ambientes de aprendizagem em todo o mundo. Possui aplicativo para desktop e mobile (iOS e Android), além de oferecer uma variedade de opções de personalização e integração a plugins e complementos. Como pontos negativos, não oferece um e-mail ou suporte 24 horas por dia, 7 dias por semana e possui opções limitadas de gamificação (RAOUNA, 2020).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Embora estas tecnologias não sejam novas, a pandemia da COVID-19 acelerou sua entrada e uso destas plataformas no dia a dia, mudando o ambiente educacional corporativo. Os empreendimentos futuros precisarão avaliar a satisfação e o desempenho de aprendizagem com estas ferramentas tecnológicas para melhor entender seu impacto geral no desenvolvimento e treinamento de colaboradores nas empresas.

As plataformas educacionais tornaram-se presentes e conquistam continuamente mais clientes (gestores, professores e alunos), desde as plataformas utilizadas na graduação universitária altamente especializada, como o Coursera, até aquelas voltadas para habilidades práticas, sendo que cada uma delas tem como alvo um público especial.

A pandemia da Covid-19 desencadeou um aumento no uso educacional destes sistemas e permite que os alunos continuem seus estudos. As variedades dos recursos e ferramentas de ensino baseados em vídeos, suporte online e as avaliações de opinião da experiência dos usuários, tornam o e-learning um ambiente atraente para aprofundar o conhecimento e adquirir novas habilidades.

Existem muitas opções disponíveis e cada uma carrega seus próprios pontos fortes e fracos. Embora seja demorado passar por cada detalhe que descreve cada plataforma e ferramenta, estas ações são altamente recomendadas e necessárias antes da escolha e decisão de qual será adotada para o ensino corporativo. A maioria das plataformas permite períodos de testes antes da compra e assim a possibilidade de testar os recursos e simular situações particulares de cada empresa e objetivos.

REFERÊNCIAS

ALMARZOOQ, Z., LOPES, M., KOCHAR, A. Virtual learning during the COVID-19 pandemic: A disruptive technology in graduate medical education. J Am Coll Cardiol 2020; 75:2635-2638.

RAOUNA, K. 27 Best Online Learning Platforms. Learn Worlds, 2020. Disponível em: <<https://www.learnworlds.com/online-learning-platforms/>>. Acesso em: 01 de agosto de 2021.

RAMAL, A. Educação corporativa: Fundamentos e gestão. 1.ed. Rio de Janeiro: LTC, 2012.

RUDNICKA, M. 10 Educational Platforms. Edapp Microlearning Blog, 2020. Disponível em: <<https://www.edapp.com/blog/educational-platforms/>>. Acesso em: 31 de julho de 2021.

**ENSINO REMOTO COMO MEDIADOR DA APRENDIZAGEM EM
TEMPOS DE PANDEMIA**
**REMOTE TEACHING AS A LEARNING MEDIATOR IN
TIMES OF PANDEMIC**

Francisco Nivaldo Araújo Gomes

<http://lattes.cnpq.br/9392266083583217>

nivaldoag@gmail.com

GOMES, Francisco Nivaldo Araújo. **Ensino remoto como mediador da aprendizagem em tempos de pandemia.** Revista International Integralize Scientific, Ed.03, n.3, p. 71-82, Setembro/2021. ISSN/2675-5203

RESUMO

O artigo aborda as tecnologias digitais como recurso para mediação do processo de aprendizagem em tempos de pandemia. O objetivo é apresentar o Google Classroom (ferramenta assíncrona) e o aplicativo ZOOM (ferramenta síncrona) e suas potencialidades pedagógicas para o ensino remoto. A metodologia do estudo, de caráter descritivo e exploratório, aborda um estudo bibliográfico e documental em que se discute as contribuições das tecnologias digitais para o processo de aprendizagem no momento em que se enfrenta a pandemia do novo coronavírus (COVID - 19). Constata que, em um momento de adaptação do processo de aprendizagem, o Google Classroom e o aplicativo ZOOM se apresentam como recursos eficazes para mediação remota, mas que sua integração estratégica no processo formativo demanda formação tecnológica dos professores.

Palavras-chave: Tecnologias digitais; Aprendizagem. Covid-19.

ABSTRACT

The article addresses digital technologies as a key element for mediating the learning process in pandemic times. It aims to present the pedagogical potential for remote teaching with Google Classroom and ZOOM application, asynchronous and synchronous communication tools, respectively. This study of a descriptive- exploratory nature, uses bibliographic and documentary analysis to discuss the contributions of digital technologies to the learning process in times when education is forced to face a new scenario due to the COVID – 19. The results demonstrate how the learning process had to adapt in times of pandemic, especially with the use of digital technologies. In this context, the study considers that although Google Classroom and the ZOOM applications are effective tools to remote mediation, their strategic insertion into the formative process demands more technology training for teachers.

Keywords: Digital Technologies. Learning; Covid-19.

INTRODUÇÃO

Diante da pandemia do novo coronavírus (COVID - 19), o Ministério da Educação (MEC) atendeu à solicitação feita pela Associação Brasileira de Mantenedoras de Ensino Superior (ABMES), bem como as orientações do Conselho Nacional de Educação (CNE), e publicou a portaria nº 343, de 17 de março de 2020, que regulamenta as Instituições de Ensino a substituírem aulas presenciais pelo ensino a distância (EaD) pelo prazo de 30 dias ou, em caráter excepcional, podendo ser prorrogada enquanto durar a pandemia (BRASIL, 2020).

As Instituições de Ensino e professores acataram as recomendações do MEC, fecharam suas dependências temporariamente e passaram a vislumbrar um leque de novas oportunidades de utilização estratégias das atuais Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC), a fim de promover um processo formativo eficiente, capaz de levar conhecimento e oportunidade de aprendizagem para bilhões de alunos por meio dos recursos midiáticos oferecidos pela internet.

Diante desse contexto, este artigo aborda as tecnologias digitais como recurso para mediação do processo de aprendizagem em tempos de pandemia. O objetivo é apresentar o Google Classroom (ferramenta assíncrona) e o aplicativo ZOOM (ferramenta síncrona) e suas potencialidades pedagógicas para o ensino remoto. A metodologia do estudo, de caráter descritivo e exploratório, aborda um estudo bibliográfico e documental em que se discute as contribuições das tecnologias digitais para o processo de aprendizagem no momento em que se enfrenta a pandemia do novo coronavírus (COVID - 19).

NOVO CORONAVÍRUS (COVID -19)

Segundo o Ministério da Saúde (2020), o novo coronavírus é um vírus que causa infecções respiratórias, provocando a doença chamada COVID - 19. O novo agente do coronavírus foi descoberto em 31 de dezembro de 2019 após casos registrados na cidade de Wuhan, na China.

A principal forma de contágio do COVID - 19 é o contato com uma pessoa infectada, que transmite o vírus por meio de tosse e espirros. Também se propaga quando a pessoa entra em contato com um objeto contaminado e depois toca nos olhos, nariz ou boca. Para a Organização Mundial da Saúde (2020), pode-se estar com o COVID - 19 por até 14 dias antes de apresentar os sintomas, que são febre, cansaço e tosse seca. A maioria das pessoas (cerca de 80%) se recupera da doença sem a necessidade de tratamentos especiais.

De acordo com o Ministério da Saúde (2020), em casos mais raros, ela pode atingir um quadro clínico mais grave e até fatal. Idosos e pessoas com outras condições médicas (como asma, diabetes e doença cardíaca) são vulneráveis a desenvolver problemas mais sérios. A Organização Mundial da Saúde (2020) declarou em 30 de janeiro de 2020 que a pandemia do COVID - 19 se constitui em uma Emergência de Saúde Pública de Importância Internacional (ESPII), o mais alto nível de alerta emergencial da Organização, conforme previsto no Regulamento Sanitário Internacional.

Diante disso, buscou-se a cooperação e a solidariedade global para interromper a propagação do vírus a partir do isolamento social. De acordo com o Ministério da Saúde (2020), o isolamento é definido como a ação que objetiva a separação de pessoas sintomáticas ou assintomáticas, em investigação clínica e laboratorial, de maneira a evitar a propagação do vírus e transmissão local. Com o avanço do número de casos de pessoas infectadas pelo COVID - 19, escolas públicas e privadas, da educação básica à superior, dos 26 estados brasileiros e do Distrito Federal, cumpriram as determinações do governo federal para a suspensão das aulas, conforme a Portaria nº 343/2020.

PORTARIA Nº 343/2020

A portaria nº 343 publicada no Diário Oficial da União, em 17 de março de 2020, dispõe sobre a substituição das aulas presenciais por aulas em meios digitais enquanto durar a

situação de pandemia do COVID - 19 (BRASIL, 2020). A medida é válida por 30 dias ou enquanto durar a situação da pandemia. Por meio da portaria, o MEC resolve:

Art. 1º Autorizar, em caráter excepcional, a substituição das disciplinas presenciais, em andamento, por aulas que utilizem meios e tecnologias de informação e comunicação, nos limites estabelecidos pela legislação em vigor, por instituição de educação superior integrante do sistema federal de ensino, de que trata o art. 2º do Decreto nº 9.235, de 15 de dezembro de 2017 (BRASIL, 2020, p.01).

A Portaria informa ainda que as Instituições de Ensino, integrantes do sistema federal de ensino, devem comunicar ao MEC, por meio de Ofício, a opção que será adotada como medida de prevenção ao COVID-19.

Substituição das disciplinas presenciais, em andamento, por aulas que utilizem meios e tecnologias de informação e comunicação, nos limites estabelecidos pela legislação em vigor, de que trata o art. 2º do Decreto nº 9.235, de 15 de dezembro de 2017; Suspensão das atividades acadêmicas presenciais, desde que cumpram os dias letivos e horas/aula estabelecidos na legislação em vigor; Alteração do calendário de férias, desde que cumpram os dias letivos e horas-aula estabelecidos na legislação em vigor (BRASIL, 2020, p.01).

A Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (UNESCO) realizou a primeira contagem global da situação educacional impactada pelo COVID - 19. Foram registrados quase 300 milhões de alunos, em 22 países, de três continentes, afetados pelo fechamento de escolas devido à expansão do vírus (UNESCO, 2020)

Diante do ocorrido, as instituições de ensino estão buscando alternativas para a mediar o processo formativo de forma remota para dar continuidade às aulas. As tecnologias digitais se apresentam como recursos favoráveis para a mediação, sobretudo no que tange às diferentes possibilidades de transformar tais ferramentas em salas de aulas virtuais, que possibilitam a interação de alunos e professores.

TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

Em uma sociedade em que mais de 5 bilhões de pessoas usam aparelho celular (GSM, 2019), o acesso às informações se torna cada vez mais rápido. O surgimento de tecnologias emergentes, assim como a possibilidade de armazenamento em nuvem 1, evoluem a cada instante, modificando a todo momento o conceito de novo e de inovação.

A sociedade passa por um amplo processo de transformação, sobretudo na evolução digital. Hoje em dia, por exemplo, muitas tarefas - que aconteciam de forma presencial - não se realizam mais sem a presença dos dispositivos digitais, de modo online. Vive-se, então, em um contexto social em que a conectividade e a colaboração fazem parte da vida de milhões de pessoas desde cedo. Conforme Conforto e Vieira (2015, p. 45):

A abundância de recursos e de conteúdo físicos e digitais, aliada à ampliação dos serviços de conexão móvel com a Internet, de armazenamento em nuvem e a evolução da telefonia celular, promoveram o surgimento de uma nova modalidade de educação, a Aprendizagem Móvel.

Isso representa que, a tecnologia - antes vista como algo que tirava o sujeito do convívio social - tornou-se cada vez mais utilizada e pensada para benefício coletivo. Para Conforto e Vieira (2015), o celular não pode ser considerado apenas como fonte de entretenimento, mas como uma ferramenta que, quando planejada pedagogicamente, também pode auxiliar no processo educacional.

Diante dessa evolução, a educação e suas relações de ensino-aprendizado vêm, a passos lentos, acompanhando as transformações sociais advindas dos impactos das tecnologias digitais. Alunos hiperconectados em sala de aula têm acesso agora a diferentes fontes de informação, sendo atualizados a cada momento sobre os acontecimentos que ocorrem no mundo. Neste sentido, é essencial repensar sobre a utilização das TIC em sala de aula como instrumento para mediação da aprendizagem.

Com as suspensões das aulas, muito se fala do uso das tecnologias digitais para mediar o processo de aprendizagem remota como alternativa para não suspender as aulas. Tendo que recorrer ao EaD, algumas instituições estão se adaptando para utilizar as plataformas digitais para fins de mediação da aprendizagem. No entanto, nem todos os estudantes do país têm acesso a esses recursos. Segundo o Fundo das Nações Unidas para a Infância (UNICEF), 154 milhões de estudantes estão sem aulas na América Latina e Caribe.

A entidade alerta que a situação poderá se estender, considerando ainda que, diante do cenário de pandemia, há risco de abandono escolar definitivo (UNICEF, 2020). A fim de sugerir ferramentas para a mediação remota em tempos de COVID - 19, apresenta-se, nas próximas seções, o Google Classroom e o app ZOOM, recursos educacionais online e gratuitos, que podem promover um processo formativo diferenciado

GOOGLE CLASSROOM

O Google Classroom, exibido na Figura 1, plataforma muito utilizada para o ensino a distância e/ou mediação com metodologias ativas, por meio do ensino híbrido, sofreu um grande aumento em seu download e utilização após ser divulgado o decreto do MEC anunciando a paralisação das aulas presenciais.

Figura 1 – Página inicial do *Google Classroom*



Fonte: Dados de pesquisa (2020)

A plataforma mais escolhida para mediação remota, pois não necessita de instalação local e um servidor exclusivo. A ferramenta é *online*, abriga alunos e professores, facilitando a entrada (*login*) e a integração de diferentes recursos disponibilizados pelo próprio *Google* como: *Gmail*, *Google Drive*, *Hangouts*, *Google Docs* e *Google Forms* (GOOGLE CLASSROOM, 2020).

Além do uso em computadores, a plataforma dispõe da possibilidade de ser utilizada em *smartphones* e *tablets*, por meio de um aplicativo próprio, disponível na *Google Play* e *Apple Store*. Seu diferencial é o sistema de *feedback* que é oferecido para que o professor dê todo suporte aos alunos nas atividades, desde o início até o final do processo formativo.

O sistema de atividade ou postagem na plataforma gera automaticamente uma notificação direta no *e-mail* do aluno, deixando-o sempre atualizado sobre os conteúdos inseridos no ambiente virtual, fator que possibilita maior a interação e engajamento entre a turma (GOOGLE CLASSROOM, 2020).

Ao fazer *login*, o professor tem opções de ferramentas para postagem no ambiente virtual:

- . a) Mural: neste campo, professores e alunos têm acesso às atualizações da plataforma, datas das postagens e últimas informações, assim também como avisos e comentários. [L]
[SEP]
- . b) Atividades: nessa área, o professor realiza as postagens. As atividades podem ser disponibilizadas de diferentes formas, a exemplo das opções dispostas na Tabela 1: [L]
[SEP]

. Tabela 1 - Tipos de atividades realizadas no *Google Classroom* [L]
[SEP]

Atividade	Tarefas com enunciados curtos e respostas curtas. Nesse tipo de atividade, a ferramenta sugere que se dê preferência pela realização de perguntas objetivas.
Atividade com teste	As tarefas deste recurso são feitas com o auxílio do <i>bank quiz</i> (<i>google</i> formulários). Ao selecionar essa opção de atividade, a plataforma abre automaticamente uma criação do <i>forms</i> , assim o professor pode produzir questionários e, a partir da aplicação deles, identificar os erros, acertos, além do <i>feedback</i> da pontuação dos alunos na tarefa.
Pergunta	Neste item, o professor pode realizar o fórum. Atividade em que um questionamento é lançado para os alunos possam discutir e apresentar suas opiniões sobre uma temática abordada.
Material	Permite a postagem de diferentes arquivos multimídia para que sejam compartilhados em nuvem, via <i>Google Drive</i> , por meio de <i>links</i> , ou até mesmo em redes e mídias sociais como o <i>YouTube</i> .
Reutilizar postagem	Viabiliza que postagens já utilizadas em outras turmas possam ser copiadas para outras.

Fonte: dados da pesquisa (2020).

Todas as formas de criar atividades, a exemplo das supracitadas acima, podem ser postadas, salvas, programadas ou arquivadas. A programação da postagem facilita o planejamento do professor, principalmente quando dispõem de várias turmas (GOOGLE CLASSROOM, 2020).

Todas as atividades serão analisadas pelo professor e cada uma delas vai receber uma pontuação específica. A Figura acima apresenta que o recurso dispõe de pontuação de 0 a 100

pontos, que podem ser modificadas de acordo com o planejamento do professor ou até mesmo decidir não pontuar determinada atividade.

c) Pessoas: nesta guia é organizada uma listagem com os nomes dos alunos e professores cadastrados na turma. Este guia permite também o envio automático de *e-mail* convite para que novos alunos participem da turma.

d) Notas: funcionam como um diário de classe, em que são divulgadas as postagens feitas pelos professores e pelos alunos.

O *Google Classroom* vem sendo aprimorado constantemente pelos seus criadores por meio de *feedbacks* fornecidos pelos usuários da plataforma. Daudt (2015) cita algumas contribuições do *Google Classroom* que são: criação de turmas virtuais; lançamento de comunicados; criação de avaliações; receber os trabalhos dos alunos; organização de todo material de maneira facilitada e otimização da comunicação entre professor e aluno.

Compreende-se o *Google Classroom* como proposta de ferramentas assíncronas da educação remota, que são aquelas consideradas desconectadas do momento real e/ou atual: não é necessário que os alunos e professores estejam conectados ao mesmo tempo para que as tarefas sejam concluídas (GOOGLE CLASSROOM, 2020).

Dessa forma, o aluno tem todo o conteúdo a qualquer momento na plataforma, permitindo-o a liberdade para acessar o material virtualmente no melhor horário. A mediação assíncrona é o mais conhecido e utilizado quando se trata de EaD, pois possibilita ao aluno a liberdade de acessar seu conteúdo a qualquer momento.

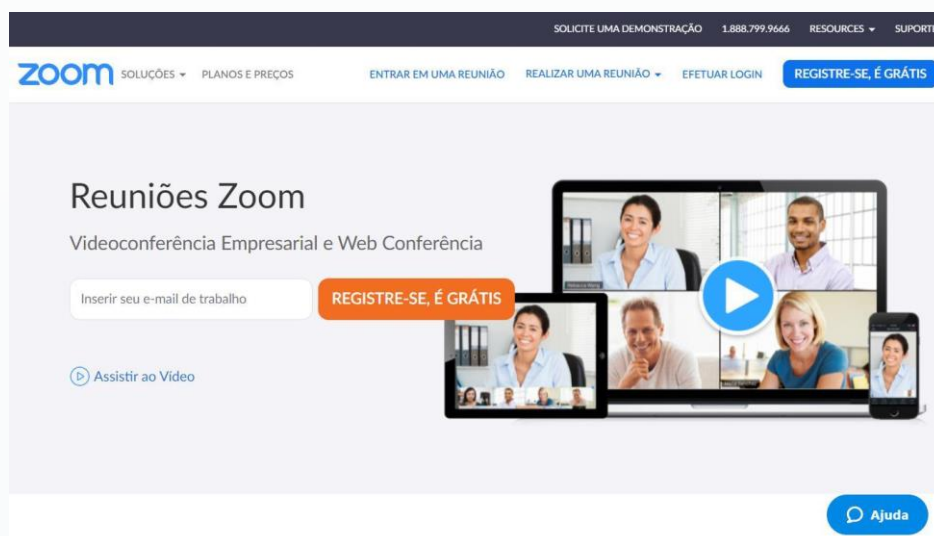
Além de flexibilizar o acesso para o aluno, o *Google Classroom* permite ao professor agendar o horário em que a publicação será postada na plataforma, dessa forma, o professor pode se programar para ceder tempo e maior atenção nos fóruns criados para a turma virtual.

De acordo com Dotta et al (2013), para ter um ensino completo, o ideal é mesclar a mediação da aprendizagem combinando ferramentas síncronas e assíncronas, a fim de que os professores possam oferecer aos seus alunos uma inovadora experiência no ensino remoto. Diante disso, abordou-se o *Google Classroom* como sugestão de ferramenta assíncrona que pode ser utilizada estrategicamente e, como proposta para mediação síncrona, apresenta-se, na seção seguinte, o aplicativo ZOOM.

ZOOM

ZOOM Cloud Meetings, exibido na Figura 2, é uma das maiores empresas de teleconferência do mundo. É um aplicativo fundamental para quem precisa realizar e/ou participar de reuniões em vídeo, podendo ser realizadas em dispositivos móveis com sistemas operacionais *Android* ou *iOS*. No ZOOM é possível convidar os participantes por *e-mail*, SMS e redes sociais. Possui também a possibilidade de compartilhamento de arquivos, textos e apresentações durante as chamadas.

Figura 2 – Página inicial do ZOOM



Fonte: dados da pesquisa (2020).

Com o lema “Aprendizado moderno para o aluno moderno”, ZOOM (2020, online), o aplicativo abriga mais de 17.000 mil instituições educacionais, 96% delas se tratam das principais universidades dos Estados Unidos da América (EUA), que potencializam o processo de aprendizagem dos alunos usando a ferramenta para aulas virtuais e híbridas, tarefas administrativas e reuniões.

Na versão gratuita, a ferramenta permite realizar reuniões virtuais com até 100 participantes, com duração de 40 minutos no máximo. Na modalidade Pro, o usuário pode fazer sessões de até 24 horas e salvar até 1 GB (Gigabyte) na nuvem por uma mensalidade de US \$14,99 (cerca de R \$82,25).

O ZOOM permite acessar apresentações, vídeos, documentos e outros arquivos hospedados em nuvem para apresentar aos outros usuários durante a videoconferência (ZOOM, 2020), o que favorece a apresentação do conteúdo ministrado pelo professor. O *layout* oportuniza que todos os participantes apareçam na tela, lado a lado, como se estivessem em sala de aula.

Com o agravamento da pandemia do COVID-19, o ZOOM anunciou que estava cedendo acesso com tempo ilimitado a seus serviços para que as escolas dos Estados Unidos, França, Dinamarca, Irlanda, Polônia e Coreia do Sul pudessem oferecer aulas em tempo real (não há informação se o mesmo será estendido ao Brasil).

Entre os benefícios pedagógicos do aplicativo, compreende-se que ele permite:

- a) O enriquecimento do processo de ensino e o aprendizado para além dos espaços escolares, promovendo competências, estimulando a construção do conhecimento e desenvolvendo um novo paradigma, a aprendizagem ubíqua.
- b) Potencializa a entrada de tecnologias emergentes no processo formativo do aluno que passam bastante tempo online com seus *notebooks*, *tablets* e *smartphones*, fomentando novos modelos de ensino e diferentes estilos de aprendizagem, transformando o modelo de ensino tradicional que, muitas vezes, não atende mais às demandas da geração de alunos cada vez mais conectada, que quer aprender de forma mais interativa, lúdica e colaborativa.
- c) Aumenta os resultados de aprendizagem dos alunos, pois proporciona maior participação

nas aulas e retenção do conteúdo transmitido por meio das salas de aula virtuais e híbridas (ZOOM, 2020, ONLINE). Isso ocorre porque a interatividade entre alunos e professores ocorre de forma síncrona e viabiliza a troca de experiências, bem como, a maturidade do pensamento crítico, relações de flexibilidade na transmissão de opiniões e compreensão mútua, desenvolvendo a inteligência coletiva.

Assim como ocorre na sala de aula presencial, esta modalidade facilita a praticidade para tirar dúvidas. O professor pode aumentar a participação dos alunos em discussões temáticas, obtendo *feedback* sobre as principais dúvidas e permitindo que eles façam suas perguntas e sejam valorizados no processo de aprendizagem.

Nas aulas remotas síncronas é necessário que a participação do aluno seja ativa da mesma maneira que estaria em uma aula presencial. Mas se o aluno for tímido? Vale ressaltar que a tecnologia sozinha não consegue chegar aos seus objetivos pedagógicos, é necessário que o professor encontre também formas de interagir com os alunos mais tímidos.

Diante dessa situação, é importante que os professores também devem compreender o papel deles diante do processo educacional, não só usando tecnologias, mas permitindo que o recurso utilizado possa incluir todos os alunos, de forma a atender às necessidades educacionais específicas de cada um.

As videoconferências no ZOOM são exemplos claros de aulas remotas em ferramentas síncronas, sendo que acontecem com horário marcado via transmissão em tempo real. O aluno é convidado para participar da aula por meio de um *link*, que o direciona para o encontro virtual no exato momento em que é transmitido (ZOOM, 2020). As aulas podem ser concebidas no formato de videoconferência: quando proporciona o contato audiovisual entre seus participantes; ou audioconferência: quando possibilita a comunicação e a interação seja realizada por meio de áudios. Independente do formato escolhido, também existe a possibilidade de gravar a aula para que ela seja assistida ou ouvida outras vezes – de maneira assíncrona.

MEDIAÇÃO EM TEMPOS DE PANDEMIA

Regulamentada pela Portaria no 343, de 17 de março de 2020, do Ministério da Educação e por atos de alguns Conselhos Estaduais e Municipais de Educação, as aulas presenciais foram suspensas, sendo substituídas por aulas remotas. Inicia-se esta reflexão trazendo algumas especificidades sobre o desenvolvimento da educação mediada por tecnologias em tempos de pandemia.

Em uma perspectiva de oportunizar aprendizagem de forma flexível e virtual, conforme citada por Daudt (2015), acredita-se ser possível continuar desenvolvendo do processo educacional com o apoio das tecnologias, diminuindo os impactos ou efeitos do isolamento social na formação de milhares de alunos afastados da estrutura física da sala de aula presencial.

Dessa forma, a plataforma virtual *Google Classroom* e o aplicativo ZOOM, estudadas nesse artigo, surgem como proposta para hospedar aulas virtuais remotas de forma síncrona e/ou assíncrona, substituindo os encontros presenciais temporariamente e tem como objetivo tornar a aprendizagem mais significativo no período de isolamento social.

De acordo com a análise descritiva apresentada anteriormente, o *Google Classroom* permite total autonomia para o professor, possibilitando a personalização do ambiente virtual, assim também, como a configuração das postagens para que fique de acordo com seu

planejamento didático, como indica os estudos de Conforto e Vieira (2015).

Percebe-se que, por se tratar de uma ferramenta acessível, gratuita e de fácil usabilidade, principalmente pelas pessoas que já convivem em diversos ambientes permeados de ferramentas digitais, o *Google Classroom* teve fácil aceitação por parte do professor: pois facilita suas atividades diárias, como a função de programar as postagens e de hospedar todas as atividades das turmas em um só lugar, dessa forma, o professor pode corrigir/analisar as atividades de forma remota, em qualquer horário e lugar, pelos diferentes dispositivos digitais.

Por se tratar de uma geração conectada, como denominada por Dotta et al (2013), os alunos também conseguem se adaptar facilmente a ferramenta, pois em um mesmo ambiente ele consegue visualizar todas as disciplinas de sua grade curricular/ano letivo de forma agrupada e ao final de cada atividade podem receber um *feedback* sobre o seu desempenho nos estudos.

Outro fator que também leva o *Google Classroom* a estar entre os aplicativos favoritos dos alunos é que, por se tratar de uma ferramenta *Google*, ele não ocupa a memória dos dispositivos, pois mantém os materiais (artigos, livros, vídeos e demais) compartilhados pelo professor em nuvem. Por outro lado, o aplicativo ZOOM proporciona a interação assíncrona, realizada em tempo real, tornando todos mais próximos, mesmo que virtualmente.

Dessa forma, o professor pode interagir com a turma, tirando suas dúvidas e abrindo espaços para discussões. As videoconferências no aplicativo se assemelham às aulas presenciais, pois todos estão juntos para uma finalidade, conectados ao vivo, mesmo que em espaços diferentes.

Segundo Daudt (2015), as videoconferências se tornaram populares entre os alunos que, a todo momento, procuram um pouco de calor humano durante a quarentena. Nunca perspectiva mais crítica acerca das tecnologias apresentadas neste estudo, entende-se que a inserção estratégica dos recursos supracitados não ocorre em um processo linear. Não basta ter essas ferramentas para fazer com que o processo formativo ocorra, é preciso que o professor detenha os conhecimentos necessários para a prática pedagógica efetiva em um ambiente de aprendizagem equipado com tecnologia.

À vista disso, Conforto e Vieira (2015) meditam que a formação tecnológica dos professores garante ao aluno um acompanhamento virtual concordante com o do presencial. Corroborando com este mesmo pensamento, Dotta et al (2013), alerta que a tecnologia permite um grande acesso às informações, porém, por si só, não promove condições de aprendizagem para aqueles que têm acesso a elas. Nessa conjuntura, afirma que os profissionais de educação possuem um papel muito importante neste cenário, no qual para trabalharem respectivas tecnologias, há de se ter o domínio da técnica e o planejamento necessário.

Mesmo diante dos inúmeros relatos positivos acerca da utilização dessas ferramentas, há discursos que falam sobre as dificuldades de se adequar a essa nova realidade. Porém, sabe-se que toda transição requer adaptação, não somente dos alunos, mas de professores e gestores educacionais.

Em seus estudos, Dotta et al (2013), relata que em todo processo de mudança, a exemplo do que está ocorrendo diante da pandemia do COVID - 19, uns se adaptam melhor que outros, mas que inseridos em um ambiente de cooperação e aprendizado coletivo, eventuais limitações podem ser superadas.

Por fim, considera-se que é preciso ter consciência das condições de acesso dos estudantes às tecnologias disponíveis e, principalmente à *internet*, para continuidade dos seus estudos de forma remota. Todo esse processo de integração das tecnologias digitais precisa garantir a participação de todos, de forma igualitária, para não gerar exclusão educacional.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo deste estudo, verifica-se que a mediação das tecnologias digitais para o ensino remoto em período de isolamento social, devido ao COVID - 19, é possível. Sobretudo no que diz respeito às características e funcionalidades do *Google Classroom* e do aplicativo ZOOM. Ambos possibilitam a interação professor/aluno de forma síncrona e/ou assíncrona, sendo capaz de tornar o processo de aprendizagem tão eficaz quanto o ensino presencial.

Não compreende os objetivos desta pesquisa fazer com que o *Google Classroom* e o aplicativo ZOOM passem a substituir as demais formas de transmitir conhecimento, como o quadro, o giz ou outras tecnologias já existentes. Todavia, tais recursos são apresentados como instrumentos que também apresentam suas contribuições em tempo de distanciamento social, tornando a aprendizagem remota mas motivacional, colaborativa, interativa e, principalmente, significativa.

O *Google Classroom* e o aplicativo ZOOM foram transformados temporariamente em salas de aulas virtuais, dado que o contexto pandêmico que se vive não pode interromper o processo formativo de bilhões de pessoas interessadas em colaborar para o avanço de uma sociedade que busca saídas para as diversas crises enfrentados por todos.

Constata-se, por fim, que se vive em um momento de cuidado, no qual as relações humanas, profissionais e educacionais foram redimensionadas em função do isolamento social ocasionado pelo coronavírus.

As rotinas dos estudantes foram modificadas e para muitos o tempo agora é dividido com outras atividades. Porém, precisa-se refletir sobre a necessidade de adaptação dos alunos a esse novo momento, bem como aos impactos que tais mudanças podem causar, inclusive, nas condições emocionais de cada sujeito. Por isso, fique em casa!

REFERÊNCIAS

BRASIL. Portaria No 343, de 17 de março de 2020. Dispõe sobre a substituição das aulas presenciais por aulas em meios digitais enquanto durar a situação de pandemia do Novo Coronavírus - COVID-19. D.O.U 18/03/2020. Disponível em: <<http://www.in.gov.br/en/web/dou/-/portaria-n-343-de-17-de-marco-de-2020-248564376>>. Acesso em: 03 jan. 2021.

CONFORTO, Debora; VIEIRA, M. C. Smartphone na Escola: Da Discussão Disciplinar Para a Pedagogia. *Latin American Journal of Computing*, v. II, p. 43-54, 2015.

DAUDT, Luciano. 6 Ferramentas do Google sala de aula que vão incrementar sua aula. 2020. Disponível em: <https://www.qinetwork.com.br/6-ferramentas-do-google-salade-aula-que-vao-incrementar-sua-aula/>. Acesso em: 05 fev. 2021.

DOTTA, Silvia Cristina. et al. Abordagem dialógica para a condução de aulas síncronas em uma webconferência. In: X Congresso Brasileiro de Ensino Superior a Distância, 2013, Belém. Anais do X Congresso Brasileiro de Ensino Superior a Distância. Belém: Unirede/UFPA, 2013.

GOOGLE CLASSROOM. Google for education. [S.l.: s.n.], 2020. Disponível em: <classroom.google.com>. Acesso em: 03 mai. 2020.^[1]^[2]^[3] GSMA. GSM Association. [S.l.: s.n.], 2020. Disponível em: <https://www.gsma.com/>. Acesso em: 03 dez. 2020.

MINISTÉRIO DA SAÚDE. Painel Coronavírus (COVID - 19). 2020. Disponível em: <https://covid.saude.gov.br/>. Acesso em: 12 dez. 2020.

ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE. Folha informativa – COVID-19 (doença causada pelo novo coronavírus). 2020. Disponível em: <https://www.paho.org/bra/index.php?option=com_content & view= article & id=6101:co vid19 & Itemid=875>. Acesso em: 08 jan. 2021. ISSN 2675-1291| DOI: <http://dx.doi.org/10.46375/encantar.v2.0011>^[1]^[2]^[3] Revista Encantar - Educação, Cultura e Sociedade - Bom Jesus da Lapa, v. 2, p. 01-15, jan./dez. 2020 Santos Junior & Monteiro

UNESCO. Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura. 2020. Disponível em: <https://nacoesunidas.org/agencia/unesco/>. Acesso em: 22 jan. 2021.

UNICEF. Fundo das Nações Unidas para a Infância. 2020. Disponível em: <https://www.unicef.org/brazil/>. Acesso em: 03 mai. 2020.

ZOOM. Zoom Cloud Meetings - App. [S.l.: s.n.], 2020. Disponível em: < <https://zoom.us/pt-pt/meetings.html> >. Acesso em: 03 mai. 2020.

O ENSINO REMOTO EM TEMPOS DE PANDEMIA

REMOTE TEACHING IN TIMES OF PANDEMICS

Francisco Nivaldo Araújo Gomes

<http://lattes.cnpq.br/9392266083583217>

nivaldoag@gmail.com

GOMES, Francisco Nivaldo Araújo. **O Ensino remoto em tempos de pandemia.** Revista International Integralize Scientific, Ed.03, n.3, p. 83-94, Setembro/2021. ISSN/2675-5203

RESUMO

O estudo sobre a educação, de modo geral, tem-se ampliado nos últimos anos. O acesso à educação é uma garantia da Constituição Federal e da Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB). No âmbito educacional, a palavra qualidade vem sendo utilizada para referir-se ao que seria considerado como oferta de ensino adequado. Nesse contexto, existem várias avaliações e exames que dão um parâmetro sobre a aprendizagem dos alunos, ou seja, a “qualidade” do ensino nas escolas públicas. Dessa maneira, o presente projeto objetiva caracterizar o sistema de ensino em unidades escolares da rede pública no município de Esplanada-BA, com foco nas práticas de ensino remoto de emergência em tempos de Pandemia. Especificamente apresentar algumas das avaliações de qualidade educacional existentes; discutir sobre o Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (IDEB) como norteador da qualidade educacional; conceituar sobre o tema qualidade da educação; descrever sobre a importância das tecnologias no ambiente escolar; caracterizar o sistema de ensino em unidades escolares da rede pública no município de Esplanada-BA e identificar como vem sendo desenvolvido o ensino remoto emergencial no município de Esplanada-BA, em tempos de pandemia. A metodologia para a realização deste projeto de pesquisa consiste na pesquisa bibliográfica e no estudo de caso e os dados serão coletados por meio de entrevistas e questionários, aplicados a docentes, direção e coordenação pedagógica.

Palavras-chave: Qualidade Educacional. Avaliações. Aulas remotas.

ABSTRACT

The study on education, in general, has expanded in recent years. Access to education is a guarantee of the Federal Constitution and the Education Guidelines and Bases Law (LDB). In the educational field, the word quality has been used to refer to what would be considered an adequate teaching offer. In this context, there are several assessments and exams that give a parameter on student learning, that is, the “quality” of teaching in public schools. Thus, this project aims to characterize the education system in public school units in the city of Esplanada-BA, focusing on emergency remote teaching practices in times of Pandemic. Specifically to present some of the existing educational quality assessments; discuss the Basic Education Development Index (IDEB) as a guideline for educational quality; conceptualize the quality of education theme; describe the importance of technologies in the school environment; characterize the education system in public school units in the city of Esplanada-BA and identify how emergency remote education has been developed in the city of Esplanada-BA, in times of pandemic. The methodology for carrying out this research project consists of bibliographic research and case study and the data will be collected through interviews and questionnaires, applied to teachers, direction and pedagogical coordination.

Keywords: Mettzer. Formatting. Academic work.



INTRODUÇÃO

O estudo sobre a educação, de modo geral, tem-se ampliado nos últimos anos. O direito à educação no Brasil caracterizou-se através de lutas e conquistas democráticas alcançadas no decorrer do tempo. Porém, a educação é um direito e dever do Estado, e como tal, emergem obrigações que devem ser protegidas, inclusive por meio de leis.

O acesso à educação é uma garantia da Constituição Federal e da Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB), que entre os seus princípios, está a “garantia de padrão de qualidade” (BRASIL, 1996).

Nessa perspectiva, muito se tem discutido sobre o que vem a ser qualidade da educação. No âmbito educacional, a palavra qualidade vem sendo utilizada para referir-se ao que seria considerado como oferta de ensino adequado. Nesse contexto, existem várias avaliações e exames que dão um parâmetro sobre a aprendizagem dos alunos, ou seja, a “qualidade” do ensino nas escolas públicas.

Os resultados dessas avaliações são utilizados para estabelecer metas para cada escola e rede de ensino, ou seja, a educação escolar é a ferramenta considerada para o desenvolvimento econômico e social do país, devendo ser objeto de políticas públicas para a garantia da educação de qualidade.

A Educação Básica e a Educação Superior mundial, bem como diferentes setores da economia, estão sofrendo abruptamente em função da pandemia do Novo Coronavírus – Covid-19 –, responsável pela paralisação do mundo inteiro, desde o início do ano de 2020. Tal situação colocou a população mundial em estado de isolamento social, ou seja, impossibilitou reuniões e atividades familiares, de trabalho, de lazer, de esporte, de estudo etc. Essa situação excepcional, não esperada pelos governantes das diversas nações, está exigindo adaptações severas, tanto físicas quanto sociais e emocionais, por parte de crianças, adultos e idosos, causando estresse, medo e preocupação, principalmente para aqueles que tiveram seus salários diminuídos ou ficaram sem renda; para aqueles que têm acima de 60 anos e pertencem ao grupo de risco, ou para aqueles que possuem alguma doença preexistente, tais como diabetes, asma, bronquite, problemas cardiovasculares ou algum tipo de câncer.

No Brasil, com o fechamento das Instituições de Ensino, providências emergenciais foram tomadas pelas autoridades, no caso, o uso da tecnologia, até então muito mal aceita por grande parte dos educadores, porém, solução fundamental em face desse cenário. Adotaram-se aulas remotas para que as atividades não fossem paralisadas e os estudantes prejudicados em seu processo de aprendizagem, conforme previsto na portaria no 343, publicada no dia 18 de março de 2020, no Diário Oficial da União (DOU), a qual “dispõe sobre a substituição das aulas presenciais por aulas em meios digitais enquanto durar a situação de pandemia do Novo Coronavírus – COVID-19”, autorizando, em seu artigo 1º, aulas que utilizem as Tecnologias de Comunicação e de Informação (TIC), “[...] nos limites estabelecidos pela legislação em vigor, por instituição de educação superior integrante do sistema federal de ensino”. Esse limite seria encerrado em 18 de abril, mas, infelizmente, o cenário vivido não é ainda satisfatório e, em função disso, o Ministério da Educação (MEC), assim como as secretarias estaduais de educação vêm por meio de sucessivas portarias, adiando essa volta às aulas presenciais.

No que se refere à questão da qualidade de ensino, foco deste estudo, as aulas remotas são realizadas com utilização de diversas plataformas, disponibilizadas pelas instituições de ensino e ministradas pelos professores que as iniciaram presencialmente, cumprindo os horários de início e término estabelecidos no calendário escolar, enviado previamente aos discentes. Faz-se necessário esclarecer que, embora as atividades presenciais tenham sido substituídas temporariamente por aulas remotas, o formato usado no segundo caso, de acordo com o Ministério da Educação - MEC, é diferente da tradicional modalidade de Educação a Distância (EaD), em que o conteúdo é, na maioria das vezes, assíncrono, ou seja, sem um horário predeterminado, autoinstrucional, e conduzido por tutores. No portal do MEC, encontramos a seguinte definição para EaD.

A Educação a Distância é a modalidade educacional na qual a mediação didático-pedagógica nos processos de ensino e aprendizagem ocorre com a utilização de meios e tecnologias de informação e comunicação, com estudantes e professores desenvolvendo atividades educativas em lugares ou tempos diversos. Esta definição está presente no Decreto 5.622, de 19.12.2005 (que revoga o Decreto 2.494/98), que regulamenta o Art. 80 da Lei 9.394/96 (LDB). As aulas remotas ocorrem de forma sincrônica, portanto com a “presença” do professor em tempo real, sendo que as dúvidas podem ser sanadas no momento em que surgem, por vídeo ou por chat.

Assim, medidas vêm sendo tomadas e experimentadas para poder desenvolver o acesso à educação de forma remotamente, com aulas ofertadas de forma virtual. Dessa forma, pergunta-se: Até que ponto se mantém a qualidade no sistema de ensino nas escolas públicas? Para responder essa indagação, é necessário compreender o funcionamento do sistema de ensino no município em estudo, os principais desafios/dificuldades, se os recursos pedagógicos disponíveis são adequados e satisfatórios para o desenvolvimento das atividades, etc., e quais são as medidas que foram e vêm sendo adotadas no sistema educacional após à expansão do COVID-19, assim como, compreender a aceitação de educadores e educandos de acordo essa nova realidade.

As aulas remotas ocorrem de forma sincrônica, portanto com a “presença” do professor em tempo real, sendo que as dúvidas podem ser sanadas no momento em que surgem, por vídeo ou por chat. Assim, medidas vêm sendo tomadas e experimentadas para poder desenvolver o acesso à educação de forma remotamente, com aulas ofertadas de forma virtual.

Para responder essa indagação, é necessário compreender o funcionamento do sistema de ensino no município em estudo, os principais desafios/dificuldades, se os recursos pedagógicos disponíveis são adequados e satisfatórios para o desenvolvimento das atividades, etc., e quais são as medidas que foram e vêm sendo adotadas no sistema educacional após à expansão do COVID-19, assim como, compreender a aceitação de educadores e educandos de acordo essa nova realidade.

DESENVOLVIMENTO

Ensino Remoto: Limites Conceituais

É relevante diferenciar as terminologias anunciadas nessa seção, demarcando dimensões conceituais que as caracterizam, compreendendo o momento de emergência que levou à busca de uma apreensão emergencial, acelerada e por vezes superficial, mas

acreditando que as vivências e demandas impostas pelo distanciamento social provocam um aumento no quantitativo e formatos de ensino não presencial.

Presente na Legislação Educacional desde a promulgação da Lei de Diretrizes e Bases (LDB) nº 9394/96, já com oferta comum nas instituições de ensino, especialmente de nível superior, a Educação a Distância – EaD adquiriu uma centralidade nas demandas e preocupações da sociedade brasileira a partir do distanciamento social imposto pela Pandemia de COVID-19.

Emergencialmente as instituições de ensino, os órgãos gestores, os conselhos de regulação, da mídia e a sociedade em geral, passaram a falar de EaD em uma confusão de nomenclaturas que denuncia o desconhecimento e/ou compreensão superficial desta modalidade, utilizando este termo como sinônimo ou similar de muitos outros.

É importante, tendo em vista que a EaD se caracteriza como uma das modalidades de ensino previstas na LDB e dispõe de ampla regulamentação para o seu desenvolvimento, iniciar sua caracterização, diferenciando em seguida as demais terminologias novas e ainda com regulação e suporte teórico-metodológico incipientes ou em construção. Contemplada especialmente no artigo 80 da LDB, a EaD tem hoje um Decreto nº 9.057/2017, que a define em seu art. 1º como modalidade educacional na qual a mediação didático-pedagógica nos processos de ensino e aprendizagem ocorra com a utilização de meios e tecnologias de informação e comunicação, com pessoal qualificado, com políticas de acesso, com acompanhamento e avaliação compatíveis, entre outros, e desenvolva atividades educativas por estudantes e profissionais da educação que estejam em lugares e tempos diversos. (BRASIL, 2017, p. 1)

Além desta regulamentação mais ampla e estruturante, há ainda outras regulações que orientam o desenvolvimento da Educação a distância, definindo os formatos e critérios para a sua oferta, acompanhamento e avaliação pelos sistemas de ensino e os respectivos órgãos reguladores.

A EaD já dispõe de um vasto campo de estudos e experimentações científicas, que subsidiam seu desenvolvimento. A dimensão pedagógica já acumula construções sobre formatos de desenvolvimento curricular, material didático multimídia estruturado em modo dialógico, procedimentos avaliativos específicos, demandas de saberes docentes, dimensionamento de conteúdos e práticas a serem trabalhados em formato presencial e ou a distância, ambientes e ferramentas de mediação telemática e sua adequação/pertinência a determinados objetivos de aprendizagem etc.

A dimensão de gestão possui indicadores para financiamento/sustentabilidade, institucionalização, parcerias interinstitucionais, equipe docente e de apoio administrativo específico, logística etc. É importante ressaltar que a ausência da presença física em ações formativas não as caracteriza necessariamente como EAD. A regulamentação detalhada e específica, também a construção teórico-científica já acumulada sobre esta modalidade de ensino a caracteriza de forma que permite diferenciar o que seja 11 EaD e o que não seja.

O Ensino Híbrido é outro conceito que tem um marco conceitual avançado, com significativa construção teórica desenvolvida recentemente.

As pesquisas e estudos sobre a inserção tecnológica em ações formativas vêm apontando para a superação da dicotomia educação presencial e EaD, perspectivando o hibridismo como um caminho que as práticas formativas adotariam gradativamente, a partir

da tendência da inserção das Tecnologias da Informação e Comunicação (hoje as Tecnologias Digitais em Rede) nas ações formais de educação. Sales e Pinheiro (2018, p. 173), defendendo o que chamam convergência entre as modalidades presencial e a distância, enquanto uma decorrência natural da inserção das TIC nos processos formativos destacam como aspecto necessário à implementação de práticas híbridas, o desenvolvimento de uma cultura institucional que agregue naturalmente processos formativos com presencialidade física ou com mediação tecnológica, como processos diversos, mas igualmente promotores do desenvolvimento das habilidades, conteúdos e produções que se almeja.

O hibridismo também já dispõe de um suporte legal relevante, que se origina a partir da autorização para a oferta semipresencial em cursos de graduação desde o ano de 2004 com a Portaria nº 4.059/2004.

Atualmente, no Brasil, este formato de oferta é regulado pela Portaria MEC nº 1428/2018, que dispõe sobre a oferta, por Instituições de Educação Superior (IES), de disciplinas na modalidade a distância em cursos de graduação presencial. De acordo com esta regulamentação as IES podem ofertar entre 20% e 40% da carga horária total dos seus cursos na modalidade a distância, considerando as condições e exigências ali especificadas.

[...] incluir métodos e práticas de ensino-aprendizagem que incorporem o uso integrado de tecnologias de informação e comunicação - TIC para a realização dos objetivos pedagógicos, material didático específico, bem como a mediação de tutores e profissionais da educação com formação na área do curso e qualificados em nível compatível ao previsto no projeto pedagógico do curso - PPC e no plano de ensino da disciplina, que deverão descrever as atividades realizadas a distância, juntamente com a carga horária definida para cada uma, explicitando a forma de integralização da carga horária destinada às atividades on-line. (BRASIL, 2017, p. 2.).

Certamente que a abertura dessa possibilidade legal proporcionou às IES experiências e reflexões vivenciais que fomentaram a discussão científica e propiciaram alterações na cultura institucional que hoje constituem a compreensão de Ensino Híbrido no país. Cabe destacar, no entanto, que a perspectiva de ensino híbrido pressupõe a realização também de atividades com presença física, o que está impossibilitado pelo contexto pandêmico da COVID-19 que impõe o distanciamento físico. A educação on-line é um conceito amplo e multifacetado e sem regulamentação no Brasil. Justamente, pelo seu espectro complexo, talvez não caiba colocar o conceito em estruturas rígidas que inviabilizam suas múltiplas potencialidades.

Assim, neste estudo, a educação on-line é compreendida como um complexo de ações de ensino-aprendizagem mediadas por tecnologias digitais que fortalecem práticas interativas e hipertextuais (SANTOS, 2019). Enquanto fenômeno nascido da cibercultura, a Educação On-line, portanto, não é sinônimo de EaD.

No entendimento de Santos (2019), a Educação On-line é uma perspectiva pedagógica que pode ser assumida como potencializadora de situações de aprendizagem mediadas por encontros presenciais, a distância ou em 12 processos híbridos. Deste modo, não são os encontros mediados por tecnologias telemáticas nem a utilização de ambientes virtuais de aprendizagem que caracterizam essa perspectiva educativa, mas sim a cibercultura enquanto

fenômeno social associado à maneira como os atores do processo se apropriam das tecnologias digitais e do ciberespaço por meio de processos interativos de autoria e cocriação.

A principal crítica que Santos (2019) sustenta é a de que, muitas vezes, o paradigma educacional dos processos de ensino com mediação tecnológica digital são centrados em pressupostos pedagógicos pautados na transmissão, adotando lógicas massivas das mídias de massa e auto aprendizagem reativa, ao tempo que nas vivências do ciberespaço, no contexto da cibercultura, os sujeitos interagem com as interfaces para produzir e compartilhar coletivamente e em rede, informações e conhecimento.

A educação on-line, nesse sentido, tem princípios e fundamentos engendrados a partir de elementos centrais da cibercultura: o social, a rede e a autoria. Neste calendário de conceitos, em razão sobretudo da pandemia de COVID-19, uma outra terminologia ganha repercussão e visibilidade: o ensino remoto. A legislação vigente, mesmo a construída em razão da pandemia de COVID-19, não contempla conceitualmente nem procedimentalmente o ensino remoto como tipologia ou modalidade de ensino.

No entanto, o termo se popularizou na mídia, nas redes sociais digitais e entre gestores públicos na tentativa de nomear as ações pedagógicas criadas para atender às regulamentações emergenciais emitidas pelos órgãos públicos no que se refere à educação escolar em tempos de pandemia.

As portarias nº 544, de 16 de junho de 2020 e nº 376, de 3 de abril de 2020 do Ministério da educação dispõem sobre a substituição das aulas presenciais por aulas em meios digitais enquanto durar a situação de pandemia do Novo Coronavírus – COVID-19 na educação superior e na educação profissional, respectivamente, em nível nacional. Nesses documentos ficam autorizados, excepcionalmente, a suspensão ou substituição das disciplinas presenciais, em cursos regularmente autorizados, por atividades letivas que utilizem recursos educacionais digitais, tecnologias de informação e comunicação ou outros meios convencionais (BRASIL, 2020b, p.1).

Já as ações voltadas para a educação básica são de responsabilidade dos entes que as gerenciam – estados e municípios – e têm dispositivos legais diversos que, no recorte desta pesquisa, adotam condutas diferenciadas como: regime especial de aulas não presenciais (Amazonas), regime especial não presencial (Bahia), regime de estudo não presencial (Minas Gerais), atividades não presenciais (Mato Grosso), aulas remotas (Rio Grande do Sul). Assim, com exceção do governo do estado do Rio Grande do Sul – que informa adotar aulas remotas como modalidade de ensino por conta da pandemia –, o termo remoto não aparece como tipologia pedagógica nos demais documentos legais. Embora a legislação não conceitua o ensino remoto nem o adote como categoria fundamentada em referenciais teóricos consolidados, já há discussão em torno do termo que ganhou notoriedade em 2020.

Santo e Trindade (2020) demarcam o surgimento do ensino remoto emergencial (ERÊ) a partir de situações atípicas como pandemias e outras catástrofes e o define como possibilidade para a continuidade das atividades pedagógicas com o objetivo de diminuir os prejuízos derivados da suspensão das aulas presenciais.

A inclusão dos termos emergencial e do remoto na definição das práticas de ensino desenvolvidas no contexto que o mundo está vivendo em 2020 é fundamental na perspectiva de Tomazinho (2020), pois o que caracteriza o remoto é a impossibilidade de professores e

estudantes frequentarem as escolas em razão da tentativa de contenção da propagação do novo coronavírus.

Já o emergencial, situa a temporalidade desta alternativa, uma vez que os planejamentos pedagógicos de todas as instituições de ensino foram interrompidos abruptamente, com riscos de não mais serem aproveitados no ano de 2020 e novas alternativas precisaram ser adotadas na mesma velocidade. Desta forma, o ensino remoto é uma alternativa emergencial e pontual adotada, ainda que não nominalmente muitas vezes, por instituições de ensino para tentar que o vínculo pedagógico não seja rompido totalmente. Tem sido desenvolvido no Brasil das mais diversas formas, com a mediação de tecnologias digitais ou não digitais.

Nomear diferenciadamente as modalidades, tipologias e práticas de ensino é importante para evitar o enfraquecimento e fragilização das áreas educacionais

Experiências Pedagógica na COVID-19: Convergências e Divergências

Ao que parece não há dúvidas que a pandemia de COVID-19 implicará em perdas para a educação e para aprendizagem dos mais de 47.000.000 de estudantes matriculados no país. Na rede pública, esse hiato é ainda maior, cabendo a cada secretaria de educação propor alternativas para o contexto de suspensão das atividades presenciais físicas, bem como, o planejamento para o retorno dos estudantes. Essa situação, em um contexto educacional que já enfrenta desafios importantes em função das transformações sociais que o mundo vivencia, ganha novas provocações em razão do cenário pandêmico.

Como sinaliza Nóvoa (2020), os sistemas de educação não sabem como lidar com essa crise especificamente e é preciso, reconhecer o não saber, entendendo, porém, que é essencial agir em defesa de uma educação que seja, sobretudo, pautada na luta contra as desigualdades sociais. Assim, interromper as atividades pedagógicas não deveria ser uma opção sob o risco de o estudante não retornar ao espaço escolar.

Esse paradoxo justifica a necessária reação imediata do poder público, o que é um grande dificultador, considerando a heterogeneidade e complexidade das circunstâncias educativas no Brasil que vão desde estudantes em situações sérias de vulnerabilidade social até a formação e profissionalização docentes precarizadas para desenvolvimento de práticas pedagógicas sem a presença física de alunos e professores no espaço escolar convencional.

O Centro de Inovação para a Educação Brasileira (CIEB, 2020) construiu um Guia de Implementação de Estratégias de Aprendizagem Remota voltado às secretarias de educação do Brasil em parceria com o Conselho Nacional de Secretários de Educação (CONSED) e a União Nacional dos Dirigentes Municipais de Educação (UNDIME).

O levantamento feito pelo CIEB indicou que apenas quatro estados, ainda no começo da pandemia, deram continuidade ao desenvolvimento de atividades pedagógicas para cumprimento da carga horária letiva. Embora o estudo apresenta o levantamento de vinte estados, vale afirmar que os demais estados não contemplados e o Distrito Federal também tiveram como primeira ação a suspensão das aulas.

No intuito de compreender os limites, possibilidades, convergências e divergências desse contexto, apresenta-se a seguir, a partir de categorias indicadas – uma análise das ações adotadas por cinco secretarias estaduais de educação do país para lidar com a suspensão das atividades presenciais físicas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este projeto discutiu as práticas pedagógicas desenvolvidas pela educação pública de nível básico, a partir de um recorte quantitativo que permitiu identificar que majoritariamente as redes de ensino estão preocupadas em primeiro nível em garantir o cumprimento dos conteúdos escolares ainda que para isso haja uma perda qualitativa e que não seja estimulada a criatividade, autoria e a mediação pedagógica como elementos mais importantes do que a transmissão de conteúdos.

Esses processos são, equivocadamente, relacionados à EaD e a Educação On-line, atribuindo a essas perspectivas pedagógicas ineficiência, incoerência, instrumentalização e conteudismo, como características indissociáveis.

Arelado a isso, o imediatismo de desenvolver práticas pedagógicas até ontem marginalizadas, lançam educadores em modelos pedagógicos sem presencialidade física de maneira mecânica, operacional, sem formação, o que pode resultar em práticas pouco efetivas qualitativamente e, no futuro próximo, causar prejuízos a trajetória de fortalecimento dos processos formativos na modalidade a distância.

A pandemia da COVID-19 evidencia as fragilidades da educação e, ao mesmo tempo, expõe indicativos de transformação necessária nos modos de ensinar e aprender no século XXI. A educação no contexto da cibercultura evoca o princípio freireano de que educar não pode se resumir a práticas de transmissão de conteúdos.

Há instituições de ensino, por exemplo, que quase quatro meses depois do reconhecimento da pandemia não conseguiram promover, construir, propor nenhuma ação de aprendizagem que dispense a presença física. Na cibercultura, onde quase todos os segmentos econômicos e sociais têm se transformado, a educação, de maneira geral, ainda permanece presa à transmissão de conteúdo escolar constante no livro didático, transpondo apenas o que era ofertado em sala de aula para o ensino remoto.

A crise pedagógica vivenciada em razão do coronavírus precisa ser, pelo menos, uma via para identificar os limites e potencialidades de educar na sociedade do conhecimento, e reconhecer o fato de que as lições da pandemia parecem sinalizar soluções para o pós-quarentena na perspectiva de necessidades de transformação no campo da educação.

Ainda que a produção científica e acadêmica sobre a pandemia da COVID-19 seja preliminar, pois a disseminação mundial do coronavírus e seus desdobramentos ainda está em curso, é fundamental resgatar e registrar os desafios desse processo e dos rastros que ele deixará no mundo.

REFERÊNCIAS

ALAVARSE, Ocimar; BRAVO, Maria; MACHADO, Cristiane. Avaliações externas e qualidade na educação básica: articulações e tendências. Estudos em Avaliação. Disponível em: <https://www.fcc.org.br/pesquisa/publicacoes/eae/arquivos/1783/1783.pdf>. Acesso em: 7 dez. 2020.

ALMEIDA, Luana Costa; DALBEN, Adilson; FREITAS, Luiz Carlos de. O IDEB: limites e ilusões de uma política educacional: Educação e Sociedade. Book Revista 125.indb. Campinas, 2013. 1153 p. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/es/v34n125/08.pdf>. Acesso em: 3 set. 2020.

BRASIL. Congresso Nacional. Decreto n. 6.094, de 24 de abril de 2007. Diário Oficial da União. Brasília, DF, 24 de abril de 2007.

BRASIL. Congresso Nacional. Lei Diretrizes e Bases n. 9.394/96, de 20 de dezembro de 1996. Diário Oficial da União. Brasília, DF, 20 de dezembro de 1996.

BRASIL. LEI Nº 13.979, de 6 de fevereiro de 2020. Brasília. Disponível em: http://www.normaslegais.com.br/legislacao/lei13979_2020.htm. Acesso em: 27 abr. 2020.

BRASIL. Ministério da Educação. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seed/arquivos/pdf/tvescola/leis/lein9394.pdf>. Acesso em: 27 abr. 2020.

BRASIL. Ministério da Educação. Censo Escolar 2019. INEP Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira, 2019. Disponível em: <http://portal.inep.gov.br/>. Acesso em: 15. jun. 2020..

BRASIL. Ministério da Educação. Decreto nº 9.057, de 25 de maio de 2017. Regulamenta o art. 80 da Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Diário Oficial da União, Brasília, 25 maio 2017.

BRASIL. Ministério da Educação. Portaria MEC nº 1428/2018. Dispõe sobre a oferta, por Instituições de Educação Superior - IES, de disciplinas na modalidade a distância em cursos de graduação presencial. Diário Oficial da União, Brasília, 28 dez. 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. Portaria nº 376/2020. Dispõe sobre as aulas nos cursos de educação profissional técnica de nível médio, enquanto durar a situação de pandemia do novo coronavírus - Covid-19. Diário Oficial da União, Brasília, 6 abr. 2020a..

BRASIL. Ministério da Educação. Portaria nº 4.059/2004. Autoriza a oferta semipresencial em cursos de graduação. Diário Oficial da União, Brasília, 13 dez.2004

BRASIL. Ministério da Educação. Portaria nº 544/2020. Dispõe sobre a substituição das aulas presenciais por aulas em meios digitais, enquanto durar a situação de pandemia do novo coronavírus - Covid-19, e revoga as Portarias MEC nº 343, de 17 de março de 2020, nº 345, de 19 de março de 2020, e nº 473, de 12 de maio de 2020. Diário Oficial da União, Brasília, 16 jun. 2020b..

BRASIL. PARECER Nº 5/2020 DO CNE, Orienta a reorganização do Calendário Escolar e dá possibilidade de cômputo de atividades não presenciais para fins de cumprimento da carga horária mínima anual, em razão da Pandemia da COVID-19 . Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=145011-pcp005-20&category_slug=marco-2020-pdf&Itemid=30192. Acesso em: 25 jan. 2021-03-28

CHIRINÉA, Andréia Melanda; BRANDÃO, Carlos da Fonseca. O IDEB como política de regulação do Estado e legitimação da qualidade: em busca de significados. *Ensaio: Avaliação e Políticas Públicas em Educação*, v. 23, n. 87, Rio de Janeiro, 2015. Disponível em: https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0104-40362015000200461&script=sci_arttext&tlng=pt. Acesso em: 15 jan. 2021.

DAVOK, Delsi Fries. Qualidade em educação. *Revista Avaliação*, v. 12, n. 3, p. 505-213, 2007. Disponível em: https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1414-40772007000300007&script=sci_arttext&tlng=pt. Acesso em: 10 fev. 2021.

DECRETO MUNICIPAL Nº 019 DE 17 DE MARÇO DE 2020. Dispõe sobre as medidas emergenciais de saúde pública para o controle de enfrentamento do COVID-19 no âmbito do município de Esplanada. Disponível em: https://www.esplanada.ba.gov.br/Handler.ashx?f=diário_query=2240_&c=249_&m=0.. Acesso em: 25 jan. 2021.

DECRETO MUNICIPAL Nº 026 DE 02 de abril de 2020. Dispõe sobre medidas indispensáveis ao enfrentamento da emergência de saúde pública, em decorrência da infecção humana pelo COVID-19 (CORONAVÍRUS), nos termos da Lei Federal n.º 6.259/75, Decreto de Emergência n.º 019 de 17 de março de 2020 e Decreto de Emergência n.º 022 de 20 de março de 2020, no âmbito do município de Esplanada. Disponível em: https://www.esplanada.ba.gov.br/Handler.ashx?f=diário_query=2250_&c=249_-0. Acesso em: 25 mar. 2021.

DECRETO MUNICIPAL Nº 040 DE 22 De Abril De 2020. Consolida e amplia as medidas temporárias de prevenção e controle para enfrentamento da emergência de saúde pública, em decorrência da infecção humana pelo Coronavírus (COVID-19), no âmbito do município de Esplanada. Disponível em: https://www.esplanada.ba.gov.br/Handler.ashx?f=diário_query=2264_&c=249_&m=0. Acesso em: 25 abr. 2020.

DECRETO Nº 19.529, DE 16 DE MARÇO DE 2020. Regulamenta, no Estado da Bahia, as medidas temporárias para o enfrentamento da emergência de saúde pública decorrente do coronavírus. Disponível em: <http://www.legislabahia.ba.gov.br/documentos/decreto-no-19529-de-16-de-marco-de-2020>. Acesso em: 25 abr. 2021.

KENSKI, Vani. Cultura digital e docência no novo cenário da Educação. In: Webseminário do Forte, Salvador (Bahia), jun. 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/channel/UCuCLR4FTAwIVSdDhcxYZAZQ>. Acesso em: 3 fev. 2021.

MEC. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). 2020. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>>. Acesso em: 12 jan. 2021.

MELO, Danila Vieira de. Qualidade da Educação e o IDEB: o olhar da equipe gestora no município de Olinda. V Encontro de Pesquisa Educacional em Pernambuco: 2018. Disponível em: https://www.fundaj.gov.br/images/stories/epepe/V_EPEPE/EIXO_8/DanilaVieiradeMelo-CO08.pdf. Acesso em: 21 mar 2021.

MINAYO, M. C. S. Técnicas de pesquisa: entrevista como técnica privilegiada de comunicação. In: _____. O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde. 12. ed. São Paulo: Hucitec, 2010, p. 261- 297.

PRETTO, Nelson; BONILLA, Maria Helena; SENA, Ivânia. Educação em tempos de pandemia: reflexões sobre as implicações do isolamento físico imposto pela COVID19. Salvador: Edição do Autor, 2020.

SALES, Kathia Marise Borges; PINHEIRO, Tulio. A EaD na IES Baianas: Desafios na Graduação e na Pós-graduação. In: SALES, Mary Valda. Tecnologias e Educação à Distância: os desafios para a Formação. Salvador: EDUNEB, 2018.

SANTO, Eniel E.; TRINDADE, Sara Dias. Educação a distância e educação remota emergencial: convergências e divergências. In: MACHADO, Dinamara P. Educação em tempos de COVID-19: reflexões e narrativas de pais e professores. Curitiba: Editora Dialética e Realidade, 2020.

SOARES, J.F. IDEB na Lei?. Simon 's site. [s.l], 13 jul. 2011. Disponível em: <<http://www.schwartzman.org.br/sitesimon/?p=2352> = 2352= lang=pt-br>. Acesso em: 16 . 2021.

SOARES, José Francisco. Qualidade da Educação: qualidade de escolas: In: VIANA, Fabiana Silva et al. A Qualidade da Escola Pública no Brasil. Mazza. Belo Horizonte, p. 75-96, 2012. Disponível em: <https://www.schwartzman.org.br/sitesimon/?p=2352>. Acesso em: 05 mar. 2021.

SOARES, José Francisco; XAVIER, Flávia. Pressupostos educacionais e estatísticos do IDEB: Educação e Sociedade. scielo.br. Campinas, v. 34, n. 124, p.903-923, 2013. Disponível em:https://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S0101-73302013000300013&lng=pt&nrm=iso&tlng=pt. Acesso em: 16 fev. 2020.

TOMAZINHO, P. Ensino Remoto Emergencial: a oportunidade da escola criar, experimentar, inovar e se reinventar. Medium abril 2020. Disponível em <https://medium.com/@paulotomazinho/ensino-remoto-emergencial-a-oportunidadeda-escola-criar-experimentar-inovar-e-se-reinventar6667ba55dacc>. Acesso em: 28 jan. 2021

**INCLUSÃO DIGITAL EM ESCOLAS PÚBLICAS: TENDÊNCIAS PEDAGÓGICAS
NO ENSINO FUNDAMENTAL**
**DIGITAL INCLUSION IN PUBLIC SCHOOLS: PEDAGOGICAL TRENDS IN
ELEMENTARY EDUCATION**

Francisco Nivaldo Araújo Gomes

<http://lattes.cnpq.br/9392266083583217>

nivaldoag@gmail.com

GOMES, Francisco Nivaldo Araújo. **Inclusão digital em escolas públicas: Tendências pedagógicas no ensino fundamental.** Revista International Integralize Scientific, Ed.03, n.3, p. 95-104, Setembro/2021. ISSN/2675-5203

RESUMO

Analisando o crescimento da informatização dos serviços oferecidos à sociedade atual, cada vez mais se busca a necessidade da inclusão digital dos cidadãos nesse modo de vida. Ao acontecer o uso destes recursos tecnológicos, eles devem ser apropriados de meios onde a tecnologia da informação e comunicação (TIC) se direcione para fazer valer a inclusão dos indivíduos neste ciberespaço. Deste modo, a escola se apresenta como ambiente capaz de fazer emergir tais tecnologias a serviço de uma metodologia de ensino a favor da interação dos alunos nesta sociedade da informação, anulando, assim, as diferenças sociais não pertinentes a este processo. Ao se utilizar diferentes mídias, que colaboram para a apropriação de um ambiente de comunicação, o computador e seus inúmeros recursos destacam-se como ferramenta de acesso apoiado por diferentes programas sociais do governo federal. Baseado nestes preceitos, o presente trabalho tem como objetivo analisar os principais desafios que a inclusão digital impõe sobre os anos iniciais do Ensino Fundamental na educação pública, do ponto de vista das barreiras e vantagens para a sua implementação. Trata-se de uma pesquisa em que foi utilizado o método de revisão bibliográfica, que é desenvolvida com base em um material formado, geralmente, por livros, sites oficiais, publicações periódicas e artigos científicos.

Palavras-chave: Tecnologias da Informação e Comunicação. Inclusão Digital. Ensino Básico

ABSTRACT

Analyzing the growth in the computerization of services offered to today's society, the need for digital inclusion of citizens in this way of life is increasingly sought. When these technological resources are used, they must be appropriated from means where information and communication technology (ICT) is directed to enforce the inclusion of individuals in this cyberspace. In this way, the school presents itself as an environment capable of immersing such technologies in the service of a teaching methodology in favor of the interaction of students in this information society, thus nullifying social differences not relevant to this process. When using different media, which collaborate for the appropriation of a communication environment, the computer and its countless resources stand out as an access tool supported by different social programs of the federal government. Based on these precepts, this paper aims to analyze the main challenges that digital inclusion imposes on the early years of elementary education in public education, from the point of view of the barriers and advantages for its implementation. It is a research in which the bibliographic review method was used, which is developed based on material formed, generally, by books, official websites, periodical publications and scientific articles.

Keyword: Information and Communication Technologies. Digital inclusion. Basic education.

INTRODUÇÃO

O presente trabalho apresenta uma abordagem investigativa acerca da Informática na Educação, mais especificamente o projeto trata da Inclusão digital através de aplicações web no processo de Ensino e Aprendizagem em escolas públicas. Essa investigação tem como objetivo geral analisar o impacto do uso de computadores, software e internet na educação em escolas públicas, com o foco em propiciar o desenvolvimento dos educandos nas mais diversas dimensões, identificando alterações no comportamento dos educandos e as contribuições que essas tecnologias podem trazer para o desenvolvimento dos alunos do ensino fundamental.

Visando analisar os benefícios para o processo de ensino aprendizagem quando se usa o computador, software e a internet, foi apresentado aos alunos softwares com as quatro operações para computador que auxiliará o processo educativo, onde os alunos serão orientados a desenvolver atividades individuais ou em grupo usando o computador, o software e a internet para socialização do conhecimento construído durante a realização da atividade.

Durante o desenvolvimento deste trabalho foi construído um experimento com um grupo de alunos com o uso de um software, onde os alunos tiveram a oportunidade de testar suas habilidades e conhecimentos na área de matemática, através de uma atividade prática sobre as quatro operações. No primeiro momento testaram suas habilidades e conhecimentos em uma atividade sem dispor do auxílio de nenhum tipo de tecnologia e num segundo momento desenvolvem outra atividade similar, porém com o auxílio de computadores, software e usaram o sistema da web para socialização do conhecimento.

A execução desse experimento teve o intuito fornecer informações sobre o comportamento, atitude e desempenho dos alunos no decorrer da execução dessa atividade.

A realização dessa pesquisa se deu por dois motivos: o primeiro motivo se deu pela percepção de que, na rede pública de ensino, as escolas às vezes possuem os recursos tecnológicos (computadores, projetor multimídia, internet, etc.), e não são aproveitados devidamente pelos professores e nem pelos alunos, acredita-se que o motivo seja devido os alunos terem um conhecimento muito vago sobre tecnologias aplicadas à educação.

O segundo motivo foi o interesse em esclarecer sobre os benefícios que a inclusão digital por meio de aplicações web pode trazer para o ensino-aprendizagem, e apresentar a importância para os alunos e a sociedade a qual estamos inseridos, pois como se sabe, as tecnologias estão presentes em todos os setores e ter o conhecimento sobre elas é de fundamental importância para se conseguir um bom desempenho em seu ensino.

DESENVOLVIMENTO

A Importância do uso das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) na prática pedagógica

A utilização das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) em todos os espaços da sociedade oportunizou as mais diversas possibilidades de conexão e transformou radicalmente a forma como nos apropriamos do conhecimento.

De acordo com Behar e Col (2018, p. 20), em relação à educação, essas mudanças ocorreram de fora para dentro. A sociedade se modificou tecnologicamente, posteriormente as tecnologias foram introduzidas na escola, esperando “um novo perfil de instituição e a reformulação dos atores envolvidos, entre eles, gestores da educação, professores, monitores e alunos”.

Esse panorama atual requer um novo perfil de educador, um profissional competente que deve estar sempre atualizado fazendo uso das ferramentas tecnológicas em ações didáticas. Na visão de Barragán (2017, p. 37),

As características que definem o conhecimento hoje, bem como as novas formas de relacionamento entre as pessoas e, principalmente, a expansão da aprendizagem permitida pelas mídias digitais e internet, nos permitem rever as possíveis respostas que atualmente damos para as questões como: O que aprendemos? Como aprendemos? Onde aprendemos? Com quem aprendemos?

Na era da informação e da comunicação, a formação continuada permite a reflexão sobre o que é aprender e o que é ensinar no século XXI, bem como a urgência em buscar novas metodologias. Assim, a formação continuada visa encontrar alternativas para o uso eficiente das tecnologias em sala de aula, promovendo reflexões acerca das inovações tecnológicas como facilitadoras do processo de ensino-aprendizagem, assim como fomentar o desenvolvimento de habilidades e competências digitais.

Faz-se necessária a formação de professores em TICs aplicadas à educação, pois este tema ainda é percebido como tabu por muitos educadores, que se sentem inseguros e veem a tecnologia com desconfiança. O Horizon Report (NEW MEDIA CONSORTIUM, 2016, p. 24) destaca:

Para preparar os alunos para um mundo que utiliza cada vez mais tecnologia, atuais e futuros educadores precisam aprimorar continuamente suas habilidades em face de orçamentos reduzidos. A falta de educação adequada ao professor, relativas a competências digitais, é um desafio que está amplamente documentado.

Dos educadores deste século, espera-se um comportamento mais interativo, permeado por tecnologias digitais de informação e comunicação. Nesse sentido, a formação continuada permite a apropriação do conhecimento científico por parte dos educadores participantes. Propicia a reflexão acerca da inovação das aulas a partir do uso das TICs, aproximando-as dos conteúdos escolares no sentido de otimizar a prática com o apoio dos referenciais teóricos. De acordo com Ferrari e Sotero (2017, p. 78),

Conforme surgem novas tecnologias, nascem também novas formas de aprender e assim novas competências são exigidas, novas formas de se realizar o trabalho pedagógico são necessárias e, fundamentalmente, é necessário formar continuamente o novo professor para atuar neste ambiente do processo de ensino-aprendizagem.

A Base Nacional Comum Curricular contempla o desenvolvimento de competências e habilidades relacionadas ao uso crítico e responsável das tecnologias digitais tanto de forma transversal – presentes em todas as áreas do conhecimento e destacadas em diversas competências e habilidades com objetos de aprendizagem variados – quanto de forma direcionada – tendo como fim o desenvolvimento de competências relacionadas ao próprio uso das tecnologias, recursos e linguagens digitais –, ou seja, para o desenvolvimento de competências de compreensão, uso e criação das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) em diversas práticas sociais, como destaca a competência geral 5:

“Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva.” (BNCC, 2018)

Em resumo, incorporar as Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) nas práticas pedagógicas e no currículo como objeto de aprendizagem requer atenção especial e não pode mais ser um fator negligenciado pelas escolas.

Informática educativa

Pode-se caracterizar a informática educativa como uma ferramenta em que o docente faz uso para auxiliá-lo em suas aulas. Os recursos digitais vêm tornando o processo de ensino e aprendizagem cada vez mais construtivo e informatizado [Bresolin et al. 2018]. Segundo Teixeira (2017), com a informática é possível se comunicar, fazer pesquisas, criar desenhos, realizar cálculos, digitar textos, entre outros. O computador pode trazer muitos benefícios e utilidades que podem ser utilizados no processo pedagógico.

A partir da sua utilização é capaz de tornar as aulas mais criativas, despertando nos alunos a curiosidade e a vontade de aprender. A internet pode auxiliar no processo de aprendizagem em sala de aula ou fora dela. Além do aprendizado, a informática pode propiciar outros benefícios, como o desenvolvimento social, atividades de forma prática, ambientes mais dinâmicos e ativos, motivação, criatividade, curiosidade e habilidades de comunicação [Teixeira 2017].

O surgimento da Informática Educativa tem repercutido transformações do papel do professor, que passa de transmissor e controlador de conhecimento para colaborador e orientador a aprendizagem, propiciando aos alunos maiores opções e responsabilidades em seu próprio processo de aprendizagem (Tajra, 2016). Complementarmente às mudanças no papel do professor, também estão as mudanças nos papéis dos estudantes, que passam de receptores passivos de informação para participantes ativos no processo de aprendizagem, como produtores e aprendizes de conhecimento.

A informática já encontrou espaço em nossos lares, nos negócios e diversão, porém é preciso contextualizar sua utilização nas escolas, para mostrar que é possível ter um ensino qualificado, aproveitando as capacidades de interação tecnológica dos alunos. Aliado ao computador vem a Internet facilitando a troca de experiências, exposição de dúvidas, disponibilização de materiais, tanto de quem está perto como de quem está longe

geograficamente. Ela pode auxiliar o professor a ampliar as suas práticas, além de modificar o processo de avaliação e de comunicação com os alunos e com os demais professores.

Assim, a Internet e o computador são considerados ferramentas que possibilitam grande exploração pedagógica, no entanto necessitam de um planejamento cuidadoso em termos organizacionais e didáticos. O desenvolvimento de uma cultura da informatização é essencial na reestruturação da maneira como se dá a gestão da educação, a reformulação dos programas pedagógicos, a flexibilização das estruturas de ensino, a interdisciplinaridade dos conteúdos, o relacionamento dessas instituições com outras esferas sociais e com a comunidade como um todo (Kenski, 2017).

As novas oportunidades tecnológicas, fornecidas pela utilização da Informática Educativa, exigem transformações não apenas das teorias educacionais, mas na própria ação educacional e na forma como a própria escola e toda sociedade percebe a sua função na atualidade (Ponte, 2016). É preciso usar o potencial das tecnologias que as escolas possuem, pois não justifica ter laboratórios de informática com computadores novos e internet, se o mesmo não é utilizado como um ambiente de pesquisa e produção de conhecimento pelos estudantes. Grandes estudiosos já chamavam a atenção para a possibilidade de incrementar processos de ensino a partir das tecnologias, evidenciando que os computadores não apenas melhoram a aprendizagem escolar, mas seriam ferramentas fundamentais no processo de ensino-aprendizagem.

O conhecimento não é mais estático, encontra-se em profundas modificações, ou melhor, a cada minuto que passa as informações estão crescendo, o mundo está se atualizando enquanto a escola contenta-se em continuar o mesmo parâmetro educacional, muitas vezes com o mesmo currículo (Rocha, 2016).

Nesse contexto, Lévy (2019) nos coloca que o papel da informática não é mais o da inteligência artificial, onde se torna uma máquina mais inteligente que a própria inteligência humana, mas evidencia que a inteligência coletiva, o saber, a valorização, a utilização otimizada e a criação de sinergia entre as competências, as imaginações e as energias intelectuais, qualquer que seja sua diversidade qualitativa e onde quer que esta se situe.

Assim, passamos por uma nova forma de organizar os conhecimentos em tempo real, propondo mudanças profundas na estrutura da escola. São necessárias várias mudanças para a inclusão da Informática Educativa e “muitas estão nas mãos dos próprios professores, que terão que redesenhar seu papel, sua responsabilidade na escola atual” (Sancho, 2016, p. 36).

Aprendendo na web

Nos dias de hoje, vivemos numa sociedade bastante enganada às tecnologias e por toda parte podemos observar pessoas conectadas à internet, seja para se comunicar ou compartilhar informações utilizando as mídias. Em razão da facilidade de comunicação e entretenimento, o número de usuários de mídias chegou a 2,5 bilhões de adolescentes, jovens e adultos. Porém, por causa de sua propagação acelerada os efeitos são na maioria das vezes prejudiciais, devido ao uso indevido podendo inclusive causar problemas na saúde mental (MOROMIZATO et al., 2017).

As ferramentas de mídias sociais não estão restritas apenas aos relacionamentos, por meio delas podemos nos manter informados sobre acontecimentos e realizar pesquisas

permitindo a interação e participação dos usuários (DE ALVARENGA BARROS; DO CARMO; DA SILVA, 2016). Ainda de acordo com os mesmos autores, ela possibilita muitos meios educativos, como o compartilhamento de arquivos intelectuais que auxiliam no aprendizado.

O Facebook, Whatsapp, Twitter, Instagram, Netflix e tantas outras redes de comunicação estão chamando cada vez mais a atenção das pessoas, e muitas vezes se desconectar parece ser uma tarefa extremamente difícil. Observamos uma geração de jovens extremamente inserida nas tecnologias digitais, desde celulares até computadores e programas de televisão, e isso pode influenciar, se não tiverem uma orientação correta, de forma negativa no desempenho na sala de aula (GALVEZ JÚNIOR, 2016).

Ao conectarmos a essas redes de comunicação esquecemo-nos do tempo, e passamos horas visualizando, curtindo e publicando mensagens, e quando nos damos conta já está tarde e as tarefas rotineiras que deveriam ter sido feitas ficam incompletas, causando acúmulo e desordem no cotidiano. Porém, estamos ficando tão acostumados a essa distração, que acabamos não notando mais o perigo de nos tornarmos dependentes de algo que não está agregando de forma positiva nosso aprendizado.

A utilização da internet é primordial para o desenvolvimento de qualquer pessoa, e ao ser utilizada da forma correta traz diversos benefícios tanto na área profissional quanto pessoal.

As vantagens para as tecnologias da informação e comunicação (TIC) são muitas, e se forem implantadas nos ambientes educacionais podem auxiliar no desenvolvimento de trabalhos, provas, avaliações e etc. (GALVEZ JÚNIOR, 2014)

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Percebe-se que, com a tecnologia tem se incluído as atividades cotidianas de toda população, desde a comunicação até meios de informação política. A análise de dados e conteúdos sobre inclusão digital em escolas públicas permitiu uma melhor compreensão acerca das necessidades e dificuldades encontradas no processo de aprendizagem de novas informações relacionadas à tecnologia, principalmente, pelo medo de danificar os aparelhos e a falta de prática nas atividades concernentes às TICs.

Entretanto, é importante e essencial deixar em evidência a mudança na qualidade de vida que a tecnologia pode proporcionar à sociedade, possibilitando um exercício cognitivo, como em relação a memória e atenção, além de facilitar a socialização entre os idosos e seus grupos de familiares e amigos. Porém, a análise de dados e conteúdos sobre inclusão digital permitiu uma melhor compreensão acerca das necessidades e dificuldades encontradas no processo de aprendizagem de novas informações relacionadas à tecnologia de acordo com suas necessidades e potencialidades, assim, o acesso para as novas tecnologias estará ao alcance de todos os públicos.

Além disso, a importância de entender os limites que cada pessoa vivencia para ser ter um ensino individual e especializado facilitando a usabilidade dos dispositivos tecnológicos.

REFERÊNCIAS

ARAUJO, S.P. de; VIEIRA, V.D; KLEM, S.C. dos S.; KRENCIGLOVA, S.B. Tecnologia na Educação; Contexto histórico, papel e diversidade. IV Jornada de Didática III Seminário de Pesquisa do CEMAD. 2017. Disponível em: <http://www.uel.br/eventos/jornadadidatica/pages/arquivos/IV%20Jornada%20de%20Didatic%20Docencia%20na%20Contemporaneidade%20e%20III%20Seminario%20de%20Pesquisa%20do%20CEMAD/TECNOLOGIA%20NA%20EDUCACAO%20CONTEXTO%20HISTORICO%20PAPEL%20E%20DIVERSIDADE.pdf> Acesso em 10 novembro de 2020.

ARRETCHE, M. A Geografia Digital no Brasil: Um panorama das desigualdades regionais. In: Desigualdades Digitais no Espaço Urbano: Um estudo sobre o acesso e o uso da internet na cidade de São Paulo. Comitê Gestor da internet no Brasil. 2019. Disponível em https://cetic.br/media/docs/publicacoes/7/11454920191028-desigualdades_digitaais_no_espaco_urbano.pdf acesso em 14 de novembro de 2020.

BASTOS, R.C.; BIAGIOTTI, B. MOOCs: uma alternativa para a democratização do ensino. Renote. V. 12, n.1, 2014. DOI: <https://doi.org/10.22456/1679-1916.50333>

BARROS, B.M.C. de; GOULART, G. M. O Acesso à Internet no Brasil e a inclusão digital: Uma análise dos avanços e retrocessos do programa nacional de banda larga-PNBL.2016. Disponível em: <http://online.unisc.br/acadnet/anais/index.php/snpp/article/view/14571/3354>. Acesso em 16 de novembro de 2020.

BONILLA, M. H. S.; PRETTO, N de L. Inclusão Digital: Polêmica Contemporânea. [online]. Salvador: EDUFBA, 188p, 2011. Disponível em <http://books.scielo.org> Acesso em 20 de outubro de 2020.

BRASIL. A Base – Brasília: MEC. 2018 a. Disponível em <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/a-base> Acesso em 17 de novembro de 2020.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular – Brasília: MEC. 2018 c. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/implementacao/praticas/caderno-de-praticas/aprofundamentos/193-tecnologias-digitais-da-informacao-e-comunicacao-no-contexto-escolar-possibilidades> Acesso em 05 de Novembro de 2020.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: introdução aos parâmetros curriculares nacionais/ Secretaria de Educação Fundamental- Brasília: MEC/SEF, 1998. 174p. Disponível em <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/introducao.pdf> . Acesso em 01 de Novembro de 2020.

BRASIL. Decreto no 6300 de 12 de Dezembro de 2007. Dispõe sobre o Programa Nacional de tecnologia Educacional – ProInfo. Disponível em http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/112965.htm acesso em 06 de Novembro de 2020.

BRASIL. Decreto nº12965 de 23 de Abril de 2014. Estabelece princípios, garantias e deveres para o uso da internet no Brasil. 2014. Disponível em <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/112965.htm > acesso em 01 de novembro de 2020.

BRASIL. Lei nº9394 de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as diretrizes e bases da educação Nacional. 1996. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm Acesso em 13 de Novembro de 2020.

BRASIL. Constituição Federal. 1988. Disponível em: < http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm > Acesso em 29 de outubro de 2020.

BRASIL. Decreto 7.175, de 12 de Maio de 2010. Institui o Programa Nacional de Banda Larga – PNBL. Dispõe sobre remanejamento de cargos em comissão; altera o Anexo II ao Decreto no 6.188, de 17 de agosto de 2007; altera e acrescenta dispositivos ao Decreto n 6.948 de 25 de agosto de 2009, e dá outras providências. Disponível em: < http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2007-2010/2010/decreto/d7175.htm > Acesso em 07 de Novembro de 2020.

CABRAL FILHO, A.V; CABRAL, E. D.T. Inclusão digital para a inclusão social: Perspectivas e paradoxos. Revista debates. Porto Alegre., v.4, n.1, p.11-28, jan-jun.2010. Disponível em: <http://revista.ibict.br/liinc/article/download/3103/2797/> Acesso em 19 de Novembro de 2020.

CASTELLS, M. Comunicación. Y poder. Madrid: Alianza Editorial, 2009.

CERQUINHO, KG. G; TAVARES, W; PAULA, A.P P de; VITORINO, I. A. Inclusão Digital para quem e para quem? Observação do Portal Inclusão digital do Governo Federal Brasileiro. Cadernos Gestão Pública e Cidadania. São Paulo, v.20, n.67, Jul/Dez.2015. DOI: <http://dx.doi.org/10.12660/cgpc.v20n67.32927>

COSTA, L. F. Novas tecnologias e inclusão digital: Criação de um modelo de análise: IN: BONILLA, M. H. S; PRETTO, N. de L. Inclusão Digital: Polêmica contemporânea. [online]. Salvador: EDUFBA, 188p, 2011. Disponível em <http://books.scielo.org> Acesso em 10 de Novembro de 2020.

DIAS, L.R. Inclusão digital como fator de inclusão social. In: BONILLA, M.H.S; PRETTO, n. de L. Salvador: EDUFBA, 188p, 2011. Disponível em <http://books.scielo.org> Acesso em 10 de Novembro de 2020.

FILHO, Vicente Henrique de Oliveira. Artigo: As novas tecnologias e a mediação do processo ensino aprendizagem na escola. Formador do Núcleo de Tecnologia Educacional de Caxias, MA – Brasil 2010. 12p. Disponível em: <http://www.ufpi.br/subsiteFiles/ppged/arquivos/files/VI.encontro.2010/GT.17/GT_17_03_2010.pdf>. Acesso em: 19 de outubro de 2020.

HEINSFELD, B.D. de S. S.; SILVA, M.P.R.N da. As Versões da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e o papel das tecnologias digitais: conhecimento das técnicas versus compreensão dos sentidos. Currículo sem fronteiras., v. 18, n.2, p.668-690., maio/ago. 2018. Disponível em: <http://www.researchgate.net/publication/327384200_As_versoes_da_Base_Nacional_Comum_Curricular_BNCC_e_o_papel_das_tecnologias_digitais_conhecimento_da_tecnica_versus_compreensao_dos_sentidos> Acesso em 10 de novembro de 2020.

MATTOS, F.A., M. Os limites da Inclusão Digital. 2007. Disponível em: <http://www.gepicc.ufba.br/enlepicc/pdf/FernandoMattos.pdf> Acesso em 21 de Outubro de 2020.

MELO, A.F. A Inclusão Digital na Escola Para a Erradicação do Analfabetismo Tecnológico. E-Mosaicos. V.5, n. 10 (2016). Disponível em: <http://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/e-mosaicos/article/view/26618/18985> Acesso em 7 de Novembro de 2020.

PRIOSTE, C.; RAIÇA, D. Inclusão digital e os principais desafios educacionais brasileiros. Revista on-line de Política e Gestão Educacional. V. 21, N. esp. 1, out/2017. DOI: <http://doi.org/10.22633/rpge.v21.n.esp1.out.2017.10457> Acesso em 17 de Novembro de 2020.

RIBEIRO, C. C. de S. O uso de tecnologias digitais nos anos iniciais do ensino fundamental. Trabalho de Conclusão de Curso. UFSJ.2019. Disponível em: <http://dspace.nead.ufsj.edu.br/trabalhospublicos/bitstream/handle/123456789/331/TCC%20CO-RRIGIDO%20FINAL%20-%20CL%20c3%81UDIA.pdf?sequence=1&isAllowed=1> Acesso em 09 de Novembro de 2020.

ROCKENBACH, Sandra Milene, AITA, Sonia Marli Righi. Artigo: Recursos Tecnológicos no processo de ensino-aprendizagem da Educação de Jovens e Adultos. SC – 2011. 14p. Disponível em: < www.uabrestingaseca.com.br/>. Acesso em 19 de outubro de 2020.

SCARANTI, D.R. Inclusão Digital: Comunicação e Educação para o desenvolvimento. ReabTic, v.1, n.7, 2017. Disponível em: <http://revistas.setrem.com.br/index.php/reabtic/article/view/241/114> Acesso em 15 de novembro de 2020.

SIEMENS, G. Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age. 2004. Disponível em< [http://usuarios.upf.br/~teixeira/livros/conectivismo\[siemens\].pdf](http://usuarios.upf.br/~teixeira/livros/conectivismo[siemens].pdf)> Acesso em 17 de novembro de 2020.

SILVA, M. A. R. da Inclusão Digital nas Escolas Pública: O uso Pedagógico do PROINFO Natal/RN. EDUFRN. 2018. Disponível em: <http://repositorio.ufrn.br/jspui/bitstream/123456789/25890/1/Inclus%3a3%20digital%20nas%20escolas%20p%3abablicas.pdf> acesso em 18 de novembro de 2020.

SILVEIRA, S.A. A noção da exclusão digital diante das exigências de uma cibercidadania.2008. In: DIAS, L.R. Inclusão digital como fator de inclusão social. In: BONILLA, M. H. S; PRETTO, N. de L. Inclusão Digital: Polêmica Contemporânea[online]. Salvador: EDUFBA, 188p, 2011. Disponível em <http://books.scielo.org> Acesso em 10 de Novembro de 2020.

SILVEIRA, S.A Para além da inclusão digital: Poder comunicacional e novas assimetrias. In: In: BONILLA, M. H. S; PRETTO, N. de L. Inclusão Digital: Polêmica Contemporânea[online]. Salvador : EDUFBA, 188p. 2011. Disponível em Erro! A referência de hiperlink não é válida. Acesso em 17 de Novembro de 2020.

XABREGAS, Q. F; BRASILEIRO, T.S.A. Política de Inclusão Digital: Possibilidades para ensinar, aprender e incluir na Amazônia Paraense. Educamazônia, Ano 12, vol XXIII, n.2, jul-dez 2019. Disponível em

<http://periodicos.ufam.edu.br/index.php/educamazonia/article/view/6778/4773> Acesso em 10 de Novembro de 2020.



Publicação Mensal da INTEGRALIZE

Aceitam-se permutas com outros periódicos.

*Para obter exemplares da Revista impressa, entre em contato com a Editora Integralize pelo **(48) 99175-3510***

INTERNATIONAL INTEGRALIZE SCIENTIFIC

Associação Catarinense de Tecnologia

Florianópolis-SC

Rodovia SC 401, Bairro Saco Grande, CEP 88032-005.

Telefone: (48) 99175-3510

<https://www.integralize.online>



Rodovia SC 401, Bairro Saco Grande, CEP 88032-005.

Telephone: (48) 99175-3510

<https://www.integralize.online>