

Um estudo da inserção e integração de tecnologias digitais em uma comunidade de professores de um Curso de Licenciatura em Pedagogia

A study of the insertion and integration of digital technologies in a community of teachers of a Degree in Pedagogy

Un estudio de la inserción e integración de tecnologías digitales en una comunidad de docentes de un Grado en Pedagogía

Recebido: 18/06/2019 | Revisado: 21/06/2019 | Aceito: 25/06/2019 | Publicado: 27/06/2019

Roberta Alves da Silva

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1802-5746>

Universidade Norte do Paraná, Brasil

E-mail: robertalettas@gmail.com

Diego Fogaça Carvalho

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4984-6344>

Universidade Norte do Paraná, Brasil

E-mail: diegofocarva@gmail.com

Fátima Aparecida da Silva Dias

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7371-4579>

Universidade Norte do Paraná, Brasil

E-mail: fatimadias.consultoria@gmail.com

Angélica da Fontoura Garcia Silva

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7371-4579>

Universidade Anhanguera de São Paulo, Brasil

E-mail: angelicafontoura@gmail.com

Resumo

Este artigo tem por objetivo analisar a utilização, por parte dos docentes, das tecnologias digitais em sua prática pedagógica em uma instituição de Ensino Superior privada, de um Curso de Licenciatura Pedagogia. Optou-se por uma investigação de cunho qualitativo, em que os dados foram coletados em uma semana de planejamento em que os docentes tiveram a tarefa de socializar práticas que desenvolvem em sala de aula. A análise e a sistematização dos dados foram inspiradas na Análise de Conteúdo, em um caráter qualitativo, especificadamente os procedimentos de agrupamentos por meio de temas. Os resultados

mostram que foi possível compreender que os conhecimentos referentes aos diferentes usos das tecnologias digitais nas práticas pedagógicas, ainda não compõe em completude o conjunto de conhecimentos da comunidade profissional de docentes, mas está em processo de integração. Nesse sentido, é de extrema importância que a instituição continue investindo na formação continuada dos professores, com o intuito de promover inovações nas práticas desenvolvidas em sala de aula.

Palavras-chave: Formação continuada de professores; Tecnologias digitais; Inovação em educação.

Abstract

The goal of paper was analyze how teachers of a Licenciatura Pedagogy Course, use the digital technologies in their pedagogical practice in graduation. We chose a qualitative research, in which the data were collected in a planning week in which the teachers had the task of socializing practices that they develop in the classroom. The analysis and systematization of the data was inspired by the Content Analysis, specifically the grouping procedures by means of themes. The results show that it was possible to understand that the knowledge regarding the different uses of digital technologies in pedagogical practices, still does not fully complement the knowledge set of the professional community of teachers, but is in the process of integration. Accordingly, it is extremely important that the institution continue investing in the continuing education of teachers, with the purpose of promoting innovations in the practices developed in the classroom.

Keywords: Continuing education of teachers; Digital technologies; Innovation in education

Resumen

En este estudio analizaremos cómo los docentes de una institución privada de educación superior, de un Curso de Licenciatura en Pedagogía, utilizan las tecnologías digitales en su práctica pedagógica en la graduación. Elegimos una investigación cualitativa, en que los datos se recopilaron en una semana de planificación en la que los maestros tenían la tarea de socializar las prácticas que desarrollan en el aula. El análisis y la sistematización de los datos se inspiraron en el Análisis de contenido, específicamente los procedimientos de agrupación por medio de temas. Los resultados muestran que fue posible comprender que el conocimiento sobre los diferentes usos de las tecnologías digitales en las prácticas pedagógicas aún no complementa completamente el conjunto de conocimientos de la comunidad profesional de docentes, pero se encuentra en proceso de integración. En este sentido, es extremadamente importante que la institución continúe invirtiendo en la educación

continua de los docentes, con el propósito de promover innovaciones en las prácticas desarrolladas en el aula.

Palabras clave: Formación continuada de docentes; Tecnologías digitales; Innovación en educación.

1. Introdução

As tecnologias digitais estão cada vez mais presentes na vida das crianças, brincar por meios digitais se tornou uma atividade lúdica e diária. Por ser atrativo, os aplicativos e os jogos educacionais estão cada vez mais sendo utilizados com outros objetivos, indo além da descontração. Diante desse contexto, interpretamos configurar um desafio ao professor que leciona para essas crianças: estar conectado à cultura digital na qual seus alunos estão imersos e utilizar esse conhecimento para o trabalho em sala de aula.

As tecnologias digitais, em âmbito educacional, têm o objetivo de proporcionar situações de aprendizagem que contribuam cada vez mais para uma educação de qualidade, ou seja, possibilitando experiências que corroboram para formação integral dos alunos. Em suma, configura-se uma tendência para a educação, em todos os seus âmbitos e modalidades.

Observamos que nos últimos anos tem-se aumentado o interesse para a pesquisa em educação que utiliza os jogos digitais e aplicativos educacionais como recursos de incentivo às novas aprendizagens para os alunos (Barboza e Silva, 2014). Consequentemente, para o contexto do Curso de Licenciatura em Pedagogia, interpretamos que essa temática é promissora e necessária uma vez que os futuros professores pedagogos lidarão com essa tecnologia em sala de aula, quando forem professores.

De acordo com Kenski, Gozzi, Jordão e Silva (2009, p. 224)

Desenvolver atividades colaborativas em ambientes virtuais de aprendizagem pressupõe a participação de todas as pessoas envolvidas no processo. Todas se tornam atores ativos na medida em que compartilham suas experiências, pesquisas e descobertas [...] É ele também quem planeja todo o processo, oferecendo condições para que as atividades educacionais sejam desafiadoras e interessantes, de acordo com o nível e o perfil dos aprendentes. Para isso, a formação desse profissional deve lhe garantir condições para estar preparado para o novo, para lidar com as diferenças, para a imprevisibilidade de um ambiente em que os alunos trazem, frequentemente, novos assuntos e novas propostas de discussões.

Diante desse contexto, temos indícios da relevância de realizarmos investigações com formadores de professores, pois consideramos assim como o autor que é ele que poderá planejar e promover tais atividade colaborativa, com trocas de experiência.

Além disso, cabe destacar que a presença constante de tecnologias digitais móveis, que estão integradas aos celulares/smartphones e conectados à Internet 3G ou 4G no nosso dia a

dia. E, muitas vezes, essas tecnologias, que estão nas mãos de muitos gestores, professores, alunos e famílias, agilizam o acesso às informações, a desenvolver projetos, a compartilhar conhecimentos e estratégias, a tirar dúvidas, participar de discussões, falar em público, a escrever melhor, entre outros. (MORAN, 2017, p.01)

Neste artigo, temos por objetivo analisar a utilização, por parte dos docentes, das tecnologias digitais em sua prática pedagógica em uma instituição de Ensino Superior privada, de um Curso de Licenciatura Pedagogia. Tais propostas foram apresentadas em um seminário de formação continuada, realizado no início do segundo semestre letivo de 2018.

Na sequência, apresentamos alguns apontamentos a respeito da importância de abordar as tecnologias digitais com objetivos educacionais para o curso de Licenciatura em Pedagogia, seguida por assinalamentos a respeito dos procedimentos metodológicos e os resultados obtidos. Finaliza-se o artigo com a apresentação das nossas considerações finais.

2. Alguns apontamentos sobre o Ensino Híbrido, Tecnologias Digitais e Formação Continuada de Professores

As tecnologias digitais são acessíveis, instantâneas e podem ser utilizadas para o aprendizado em qualquer lugar, hora ou formas. Ao ter um celular/*smartphone* ou tablete nas mãos, as crianças já estarão preparadas para receber informações e aprender por meio dos aplicativos e games.

Todavia, mesmo considerando tais possibilidades, estudos como os de Valente (2014, p.142) nos mostram que “[...] as salas de aulas ainda têm a mesma estrutura e utilizam os mesmos métodos usados na educação do século XIX. [...] e o professor ocupa a posição de protagonista principal, detentor e transmissor da informação”.

Nesse contexto, observamos que o uso de tecnologias digitais exige do professor uma conduta de facilitador do processo de ensino e aprendizagem, tornando a aprendizagem mais dinâmica. Dessa forma, esse educador assume a função de mediador, articulador, crítico e criativo, provocando situações de ensino que desenvolve a autonomia dos alunos, promovendo a tomada de decisão, desenvolvimento do pensamento crítico e a construção do conhecimento (BENHENS, 1999). Além disso, o educador precisa também ponderar sobre a forma como ocorrerá tal uso, sobre essa temática, Lévy (1999, p.163), sinaliza que não

[...] se trata de usar as tecnologias a qualquer custo, mas sim de acompanhar consciente e deliberadamente uma mudança de civilização que questiona profundamente as formas institucionais, as mentalidades e a cultura dos sistemas educacionais tradicionais e, sobretudo os papéis de professor e de aluno.

Assim, o desafio se torna a criar ambientes que favoreçam a ação educacional de modo a levar em conta esse cenário atual. Sobre essa temática Valente, (2014, p. 144) descreve algumas características desses ambientes e de quais seriam as compreensões necessárias ao professor. Segundo o autor:

A ação educacional consiste [...] em auxiliar o aprendiz, de modo que a construção de conhecimento possa acontecer. Isso implica criar ambientes de aprendizagem onde haja tantos aspectos da transmissão de informação quanto de construção, no sentido da significação ou da apropriação de informação. [...] Se tais tecnologias não forem compreendidas com um foco educacional, não será, simplesmente, o seu uso que irá auxiliar o aprendiz na construção do conhecimento.

Assim, diante desse cenário, é necessário que os professores estejam preparados para atuar com esses recursos digitais e sejam criativos em suas aulas. Dessa forma, compreendemos o papel fundamental da formação continuada de professores, contexto no qual os dados deste artigo foram coletados. Consideramos importante preparar o professor para as mudanças da sociedade e reconfigurações de sua prática diante demandas emergentes, seja na maneira como realizam suas práticas profissionais, seja por meio de atividades e preparação para o estudo de como se configuram as metodologias para outras modalidades de ensino. Assim, compartilhamos com as ideias de Imbernón (2011, p.15) quando discute o papel da formação docente. Para o autor

[...] a formação assume um papel que transcende o ensino que pretende uma mera atualização científica, pedagógica e didática e se transformam na possibilidade de criar espaços de participação, reflexão e formação para que a pessoas aprendam e se adaptem para poder conviver com a mudança e a incerteza. Enfatiza-se mais a aprendizagem das pessoas e as maneiras de torná-la possível que o ensino e o fato de alguém (supondo-se a ignorância do outro) esclarecer e servir de formador ou formadora.

Conforme Moran, Masetto e Behrens (2000), não existe um modo exato para a utilização das tecnologias digitais, pois cada professor escolhe uma maneira de abordá-las com os alunos, de forma a auxiliar no aprendizado. Hoje o professor, principalmente o pedagogo, tem que se preparar para enfrentar os novos paradigmas do ensino e deixará de ser o único transmissor de conhecimento, constituindo-se o mediador, o motivador e orientador do aprendizado. Segundo Behar, (2013, p.215) “(...) os professores devem reconhecer que esses saberes estão em constante construção e ser capazes de refletir sobre si mesmos e sobre sua prática educacional e pedagógica, reconhecendo a importância da constante atualização.”

De acordo com o mesmo autor, os

[...] imigrantes e colonizadores digitais podem ser encontrados com frequência nas escolas [...]. Alguns deles acreditam que seus alunos não aprendem ao assistir

televisão, escutar música ou navegar na web. [...] as crianças de hoje são ativas e esse autônomas por estarem imersas em uma cultura de consumo, o que contrasta com a passividade que é exigida na escola (BEHAR, 2013, p. 213).

Diante desse cenário, acreditamos que uma forma para contrapor esse modelo, poderia ser pensar na utilização da modalidade do Ensino Híbrido, o qual, de acordo com Horn e Staker (2015, Locais do Kindle 1287-1289), refere-se a “[...] qualquer programa educacional formal no qual um estudante aprende, pelo menos em parte, por meio do ensino on-line, com algum elemento de controle do estudante sobre o tempo, o lugar, o caminho e/ ou o ritmo”.

Um modelo para o desenvolvimento do Ensino Híbrido é a sala de aula invertida, em que se procura transferir do professor o protagonismo e atribuí-lo ao aluno, promovendo uma aula com mais dinamismo, acrescentado pelo uso das tecnologias digitais. Ou seja, tem-se ao aluno uma atribuição maior à gestão do seu conhecimento e maior liberdade para aprender, de acordo com seu tempo.

É de extrema importância que, durante a formação inicial do pedagogo, sejam realizadas práticas docentes fundamentadas em novas modalidades e metodologias de ensino. Nesse sentido, uma possibilidade de inovar a prática do professor do Curso de Pedagogia, seria desenvolver um trabalho com o modelo de sala de aula invertida.

Em uma sala de aula invertida, os estudantes têm lições ou palestras on-line de forma independente, seja em casa, seja durante um período de realização de tarefas. O tempo na sala de aula, anteriormente reservado para instruções do professor, é, em vez disso, gasto no que costumamos chamar de “lição de casa”, com os professores fornecendo assistência quando necessário (STAKER; HORN. Locais do Kindle 1458-1461).

Sob nosso ponto de vista, por meio da utilização dessa modelo de ensino, o formador de professor pode realizar tarefas que mostre aos futuros pedagogos como dominar essas tecnologias, pensando em utilizá-las em práticas educacionais.

Interpretamos, de acordo com Behar, que as crianças as quais os Pedagogos encontrarão nas salas de aula são os nativos digitais, o que nos mostra um grande desafio para a área de Educação e Ensino, pois teremos que ensinar um grupo de indivíduos que aprendem de forma diferente a que nós aprendemos, ou seja, a formação docente ambiental¹ (CARVALHO; PÉREZ, 1998) não mais se configura um porto seguro para reproduzirmos em situações conflituosas da sala de aula. Assim sendo, é necessário que, no âmbito da formação continuada, os formadores de professores sejam preparados para abordar em suas aulas exemplos de como utilizar as tecnologias digitais, de modo a se configurar uma cultura no

¹ Carvalho e Pérez (1998), denominam por formação ambiental, a formação incidental que os docentes tiveram quando ocuparam os bancos escolares.

Curso de Licenciatura em Pedagogia, para que os professores em formação possam já se ambientar com as tecnologias digitais e utilizar em sua prática profissional no futuro.

Na sequência, apresentaremos os procedimentos metodológicos deste artigo.

3. Percurso metodológico

Segundo Gil (2007), os métodos de estudo de caso possibilitam um estudo profundo e exaustivo de um ou poucos objetos, de tal forma que possa produzir conhecimento amplo e aprofundado sobre o objeto em estudo. Permite, também, que o fenômeno seja estudado com base em situações contemporâneas, que estejam acontecendo, ou em situações que já ocorreram.

Dessa forma, compreendemos, fundamentados em Jupp (2006), esta investigação vem a configurar um estudo de caso. De acordo com o autor, trata-se de uma

[...] abordagem que utiliza uma investigação aprofundada de um ou mais exemplos de um fenômeno social atual, utilizando uma variedade de fontes de dados. Um "caso" pode ser uma pessoa individual, um evento ou uma atividade social, grupo, organização ou instituição (JUPP, 2006, p. 20, Tradução Nossa)².

Nesse sentido, interpretamos que os docentes investigados estão imersos em um contexto profissional em que o Ensino Híbrido e as tecnologias digitais são pautas de políticas institucionais, o que torna emergente a análise de como os docentes utilizam essas ferramentas nessa modalidade de ensino, fornecendo informações sobre as contribuições dos cursos de formação continuada na prática do docente, configurando, assim, um caso.

A pesquisa foi realizada em uma IES (Instituição de Ensino Superior) privada, na região central de Goiás, participaram quatro professores do curso de Pedagogia, sendo dois deles formados em Letras e Pedagogia. Cabe salientar que o contexto de formação continuada ao qual os docentes participaram, teve por objetivo discutir metodologias ativas, aplicativos, sala de aula invertida e a gamificação³ em sala de aula.

No ano de 2018, a direção da IES sentiu a necessidade de mudar a modalidade de ensino, com foco no desenvolvimento da autonomia do aluno, com foco no mercado de

² “An approach that uses in-depth investigation of one or more examples of a current social phenomenon, utilizing a variety of sources of data. A ‘case’ can be an individual person, an event, or a social activity, group, organization or institution (JUPP, 2006, p.20)”.

³ Fardo (2013), fundamentando-se em Kapp, diz que a gamificação refere-se à utilização de elementos dos games em contextos fora dos games, com o objetivo de motivar os sujeitos à ação, auxiliando o levantamento de hipóteses e resolução de problemas, promovendo aprendizagens. Sobre os elementos dos games, o mesmo autor destaca que se utilizam aspectos mecânicos, estratégias, bem como formas de estruturar o pensamento.

trabalho, e passou a fundamentar os cursos de graduação no Ensino Híbrido, especificadamente no modelo da sala de aula invertida. Além de possibilitar contextos de formação continuada para os docentes, houve a necessidade de fomentar o uso das tecnologias digitais, passando a inseri-las na cultura da instituição. Nesse sentido, especificadamente para o Curso de Licenciatura em Pedagogia, os aplicativos e jogos com viés educativos se tornaram parte do cotidiano escolar, sendo utilizados em diversas práticas nas disciplinas do curso. Cabe destacar que a IES está cada vez mais imersa na era tecnológica e tem que garantir que seus professores utilizem as tecnologias digitais no processo de ensino e de aprendizagem, formando profissionais da área de Educação capazes de utilizar essas tecnologias em suas práticas no futuro.

[...]vivenciamos a transição da Era da Informação para a Era do Conhecimento, onde a tecnologia possibilita a expressão de novas atividades, novos formatos de interação social, ampliação dos locais, formatos e estrutura do processo de ensino e aprendizagem, ampliando a percepção da sala de aula e da interação aluno-professor e aluno- aluno, adequando-a a necessidade do mercado (SABOIA, 2013, p. 03).

O encontro de formação continuada foi realizado em duas etapas, a primeira referiu-se à apresentação das possibilidades de jogos, plataformas e meios de inserir a tecnologia nas disciplinas. Dessa forma, foi realizada uma reunião na qual a direção e coordenadores apresentaram os seguintes vídeos “Peixes não sobem em árvores!⁴” e “Thymus – Natura: contexto de Mundo⁵”, os dois vídeos apresentam a necessidade de mudanças.

Na segunda etapa, foi realizado um seminário para os professores pedagogos, com o objetivo de que cada participante pudesse apresentar sua proposta de planejamento, visando destacar a importância do uso das tecnologias digitais nas atividades realizadas no curso de graduação. Como critério de recorte, analisamos apenas a apresentação de quatro professores do Curso de Pedagogia.

Os dados foram coletados seguindo os procedimentos éticos, explicitando aos participantes os objetivos da pesquisa e coletando a assinatura no termo de consentimento livre e esclarecido. Para a interpretação dos dados, utilizou-se inspirações na Análise de Conteúdo. Cabe destacar que a compreendemos da mesma forma que faz Bardin (2016, p.16).

Definitivamente, o terreno, o funcionamento e o objetivo da análise de conteúdo podem resumir-se da seguinte maneira: atualmente, e de modo geral, designa sob o termo de análise de conteúdo:

Um conjunto de técnicas de análise das comunicações visando obter por procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens

⁴ Melhores informações em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ERi-6EZ-9tA>> Acesso em 10 jun. 2019.

⁵ Melhores informações em: <<https://www.youtube.com/watch?v=EdPS5LjT6Ts>> Acesso em 10 jun. 2019.

indicadores (quantitativos ou não) que permitam a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção/ recepção (variáveis inferidas) dessas mensagens.

Após assistir as apresentações, realizamos anotações em um diário de campo, destacando nossas impressões e questionamentos que foram realizados na sequência. Cabe destacar que esse caderno foi consultado em todo movimento interpretativo desencadeado.

Participaram desta pesquisa quatro docentes, sendo três do sexo feminino e um do sexo masculino, ambos os docentes ultrapassam seis anos de atuação no Ensino Superior. Por motivos de discrição, omitimos os nomes dos participantes, tratando-os por meio de códigos, como, por exemplo: PRP1, PRP2, PRP3 e PRP4. Cabe destacar que PRP refere-se ao professor, seguido por uma variação numérica, do participante 1 até o participante 4.

Na sequência, apresentamos e discutimos os resultados das interpretações dos dados.

4. Resultados e Discussões

Diante das modificações das estratégias de formação profissional promovidas pela IES, com vista a formar um profissional autônomo, gestor de seu conhecimento, especialista em resolver problemas que demandam da prática profissional. Fez-se necessário mudar a maneira como os processos de ensino e aprendizagem se configuraram nos cursos de graduação, atribuindo ao aluno um protagonismo maior na construção de seu conhecimento, bem como contextualizar os conteúdos por meio da fundamentação em problemas com lastros com a realidade profissional.

Ao optar pelo Ensino Híbrido, especificadamente a sala de aula invertida, foram atribuídas às tecnologias digitais, que já estavam presentes na sala de aula, novos papéis, ou seja, de auxiliares, as tecnologias passaram a ocupar o papel de mediadoras de momentos de preparação e revisão dos encontros presenciais. Diante desse contexto, analisaremos como os professores relatam utilizar e conceituam as tecnologias digitais em suas práticas, pois, sob nosso ponto de vista, essas práticas interferem diretamente na cultura da instituição.

Ao analisar as notas de campo a respeito da apresentação, observamos que os quatro docentes, mesmo informando que utilizam as tecnologias digitais em sala de aula, apresentaram dificuldades e insegurança ao expor as atividades que envolviam esses recursos, principalmente na manipulação e explicitação dos objetivos educacionais das ferramentas.

O participante PRP3, por exemplo, socializou suas práticas utilizando o Powerpoint, limitando sua ação à leitura dos slides. Interpretamos que o PRP3 não compreendeu o principal propósito da apresentação seria a trocar de experiências entre os participantes. Já o

PRP2 discutiu um pouco mais sua experiência e salientou que o maior desafio foi despertar o interesse dos alunos para a realização das tarefas, mas, ao justificar sua escolha mostrou fragilidades na compreensão da relevância desse tipo de proposta uma vez que, segundo esse participante, para o uso de tecnologias digitais mobiles é necessário ter boa conexão à Internet.

Encontramos em Moran, (2012, p. 4), afirmação que nos mostra a dificuldade que temos para integrar as tecnologias digitais em sala de aula “As tecnologias fazem parte do nosso mundo, nos ajudam, mas ainda precisamos experimentar muito para encontrar caminhos de integração que nos permitam avanços significativos na escola [...]”. Nesse sentido, interpretamos, diante do contexto institucional, o professor deve ir além do despertar o interesse do aluno para o uso das tecnologias, pois sua função está na introdução e materialização do uso das tecnologias na cultura da instituição.

O participante PRP3 demonstrou-se nervoso ao final da sua apresentação, principalmente, quando foi questionado sobre a dificuldade ao manipular e dialogar a respeito das tecnologias digitais apresentadas. Em contrapartida, o professor inquerido salientou não ter compreendido a tarefa e ressaltou que não há uma união entre o grupo de docentes e que seria importante para a sua formação uma atitude mais colaborativa.

Interpretamos que a emergência assinalada pelo docente vem ao encontro da justificativa da proposta do seminário de socialização de práticas envolvendo tecnologias, o que se configura um indicador para que essa proposta se torne cada vez mais corriqueira na instituição. Resgatando de Schön (2000, p.37), o conceito de comunidade profissional, compreendemos que esse grupo de participantes

também compartilham um corpo de conhecimento profissional explícito e organizado mais ou menos sistematicamente [...] o conjunto de valores, preferências e normas em termos dos quais elas compreendem situações práticas, formulam objetivos e diretrizes para a ação e determinam o que constitui uma conduta profissional aceitável.

Nessa perspectiva, consideramos que a reflexão ocorrida em eventos como esse, aliada à realização de um trabalho colaborativo pode trazer implicações para o desenvolvimento profissional do professor que sob o ponto de vista de Day (2001, p.19) implica na aprendizagem ocorrida normalmente por meio dessa combinação “[...] da reflexão, da experimentação e do diálogo com outras pessoas”.

Diante desse contexto, o desafio que emerge para a equipe de gestores dessa instituição é possibilitar mecanismos para que o uso das tecnologias digitais, especificadamente os aplicativos e jogos com viés educacional, seja um conhecimento pertencente à comunidade profissional, fazendo parte da cultura dessa instituição de forma

que favoreça o desenvolvimento profissional dos seus professores. E a formação continuada de professores – realizada por meio das palestras e seminários de socialização de práticas – um meio que interpretamos para atender essa demanda do contexto da IES.

Interpretamos que, ao proporcionar a construção dos conhecimentos teóricos e espaços para o desenvolvimento de reflexões, socialização e debate de práticas pedagógicas, estamos contribuindo para com a formação do professor, que pode acarretar em mudanças em suas atitudes e promover o seu próprio letramento digital. “Assim, o professor poderá compreender que o aperfeiçoamento de suas competências associadas às práticas letradas é constante e deve acompanhar o contínuo desenvolvimento das ferramentas que as suportam” (BEHAR, 2013, p. 221).

Em relação aos participantes PRP1 e PRP4 em suas apresentações, ambos, mostraram diversas possibilidades de utilização das tecnologias em sala de aula, principalmente, os games educacionais. Ao finalizar as suas apresentações ainda realizaram um questionário utilizando a o aplicativo kahoot⁶.

Interpretamos, diante dessa descrição, que uma parte dos docentes demonstraram conhecer as tecnologias digitais e foram além das práticas e aplicativos abordados no contexto de formação continuada. Interpretamos esse fato como um indício de autonomia docente, pois os professores saíram de sua zona de conforto e se aventuraram em conhecer novos recursos e utilizá-los em suas práticas.

Essa situação pode ser compreendida, em termos de Schön (2000, p.37), como o processo de conhecer-na-ação. De acordo com o autor, conhecer-na-ação

[...] tem suas raízes no contexto social e institucionalmente estruturado do qual compartilha uma comunidade de profissionais. Conhecer-na-prática é exercitado nos ambientes institucionais particulares da profissão, organizados em termos de suas unidades de atividades características e seus tipos familiares de situações práticas e limitado ou facilitado por seu corpo comum de conhecimento profissional e seu sistema apreciativo.

Nesse sentido, esse processo aqui analisado o qual buscou a ampliação do conhecimento construído pelos professores, em relação às práticas pedagógicas que desenvolvem, mediadas por tecnologias digitais, constituiu-se no contexto institucional de reflexão sobre a ação como uma ferramenta a mais para ampliar o processo de conhecer-na-ação (Schön, 2000). Dessa forma, é de extrema importância que a instituição leve o professor

⁶ De acordo com o Romio e Paiva (2017, p.91), o “Kahoot, disponível em <<http://www.kahoot.it>> é uma plataforma educacional gratuita desenvolvida por pesquisadores da Universidade de Ciência e Tecnologia Norueguesa (NTNU), que possibilita elaborar e jogar quizzes em grupos de forma síncrona, disponibilizando uma aula recreativa e competitiva”.

a planejar suas aulas com tecnologias e, com autonomia, procure recursos digitais que mais se adéquem aos objetivos e metas traçadas para a aprendizagem dos alunos. Em suma, a cada aula, os professores, que compõe a comunidade de docentes da instituição, inserem juntos as tecnologias digitais em sua prática e, concomitantemente, promovem uma mudança na cultura institucional, contribuindo para a efetivação da missão e valores traçados pela gestão da IES.

5. Considerações Finais

Neste artigo, nosso objetivo foi analisar como docentes de uma instituição de Ensino Superior privada, de um curso de Pedagogia, utilizam e conceituam o papel das tecnologias digitais em sua prática. Dos quatro docentes analisados, percebemos que dois apresentaram dificuldades ao demonstrar suas práticas, enquanto dois foram além do esperado pelo gestor, abordando tecnologias até então desconhecidas.

Interpretamos que uma das justificativas da realização de um seminário de socialização de práticas, mediadas por tecnologias digitais, foi decorrente de uma mudança de modalidade de ensino realizada pela Instituição, em que o Ensino Híbrido, especificadamente a sala de aula invertida. Conseqüentemente, as tecnologias digitais assumiram outros papéis, sendo o meio de aprendizagem das atividades desenvolvidas nas disciplinas antes e após a aula presencial.

Nesse sentido, foi de extrema urgência para o gestor da IES inserir, aos conhecimentos profissionais advindos da comunidade docente do Curso de Licenciatura em Pedagogia, práticas e formas diferenciadas de manipular e aplicar tarefas por meio de aplicativos e jogos com viés educacional, e um dos meios escolhidos para a realização da formação continuada do corpo docente foi a realização de um seminário de socialização de práticas.

De acordo com a conduta dos participantes investigados, interpretamos que os conhecimentos referentes ao uso das tecnologias digitais nas aulas da graduação estão em processo de construção e, aos poucos, farão parte do conjunto de conhecimentos, normas e práticas que compões o conhecimento profissional da comunidade docente.

Assumimos como indicador dessa afirmação, o fato do participante –PRP3 – apresentar dificuldades em seus seminários. Todavia, os participantes, PRP1 e PRP4, nos surpreenderam, indo além do que foi solicitado, o que compreendemos como indícios de autonomia docente.

Diante da análise dos dados, podemos considerar que o seminário pode ter favorecido o processo reflexivo⁷, mas identificou também a necessidade de ir além desse seminário e oferecer mais espaços que favoreçam a reflexão sobre a prática e/ou um curso de formação, sobretudo para os professores pedagogos da instituição, sintam-se inseridos no contexto tecnológico abordando os aplicativos e plataformas de tecnologias e games educacionais.

É de extrema importância que o docente escolha tecnologias adequadas para cada processo, curso, espaço, investigando as melhores formas de utilização das tecnologias para os processos de ensino e aprendizagem, assumindo como critério para essa seleção os objetivos de aprendizagem para cada conjunto de conteúdos abordados.

O panorama apresentado neste artigo, mostra que estamos em transformação, que a utilização de tecnologias em salas de aula faz-se necessário, pela demanda da própria sociedade e mercado de trabalho. Assim, é necessário que as IES esteja preparada para investir em processos formativos para os docentes, seja por meio da troca de experiências, reflexões coletivas ou por meio da formação continuada e, assim, prepará-los para as inserção e integração das tecnologias no processo de ensino e de aprendizagem.

Em suma, compreendemos que é necessário repensar o modelo de formação de professores e pedagogos, enfatizando como se pode desenvolver novas formas de aprendizagem por meio das tecnologias digitais. Dessa forma, nos cabe refletir sobre um processo formativo que proporcione ao professor ser capaz de inovar⁸ em sala de aula, assumindo o conteúdo como veículo para a construção de uma sociedade outra, modificada pelas mudanças de condutas, valores, práticas e conhecimentos, advindos do efeito da inserção das tecnologias digitais no nosso modo de viver.

Referências

Audy, J. (2017). A inovação, o desenvolvimento e o papel da universidade. *Estudos avançados*, 31 (90), 75-87. doi: <http://dx.doi.org/10.1590/s0103-40142017.3190005>.

Barbosa, E. & Silva, A. (2014, setembro). A evolução tecnológica dos jogos eletrônicos do videogame para o newsgame. *Anais do Simpósio Interacional de*

⁷ Na concepção de Schön (2000).

⁸ Cabe destacar que compreendemos inovação no sentido incremental. De acordo com Audy (2017, p.77) “A inovação incremental gera melhorias contínuas e sustentação nas diversas fases do ciclo de vida de um produto ou processo, envolve melhorias, normalmente modestas e sempre no mesmo patamar tecnológico no qual se aplica. Nesse sentido, gera melhorias incrementais nos indicadores de desempenho ou qualidade onde se aplicam”.

Ciberjornalismo, Campo Grande, MS, Brasil, 5. Retrieved from <http://www.ciberjor.ufms.br/ciberjor5/files/2014/07/eduardo.pdf>

Bardin, L. (2004). *Análise de conteúdo*. Lisboa, Edições 70.

Behar, P. A. (2013). *Competências em educação a distância*. Porto Alegre: Penso Editora.

Behrens, M. A. (1999). *O paradigma emergente e a prática pedagógica*. Petrópolis: Editora Vozes.

Carvalho, A. M. P de & Pérez, D. G. (1998). *Formação de professores de ciências: tendências e inovações*. São Paulo: Cortez

Day, C. (2001) *Desenvolvimento profissional de professores: Os desafios da aprendizagem permanente*. Porto: Porto Editora.

Fardo, M. L. (2013). A gameficação aplicada em ambientes de aprendizagem. *RENOTE - Revista Novas Tecnologias na Educação*, 11(1), 1-9. doi: <https://doi.org/10.22456/1679-1916.41629>

Gil, A. C. (2007). *Métodos e Técnicas de Pesquisa Social*. São Paulo: Editora Atlas.

Horn, M. B., & Staker, H. (2015). *Blended: usando a inovação disruptiva para aprimorar*. Porto Alegre : Penso.

Imbernón, F. (2011). *Formação docente e profissional: formar-se para a mudança e a incertesa* (5a ed.) São Paulo: Cortez.

Jupp, Victor (2016). *The SAGE dictionary of social research methods*. London: SAGE Publications Ltd.

Kenski, V. M., Gozzi, M. P., Jordão, T. C., & Silva, R. G. da. (2009). Ensinar e aprender em ambientes virtuais. *ETD - Educação Temática Digital*, 10(2), 223-249. <https://doi.org/10.20396/etd.v10i2.987>.

Lévy (1999). *As tecnologias da inteligência – o futuro do pensamento na era da informática*. (C. I. Costa, Trad.) Rio de Janeiro: Editora 34.

Moran, J. M., Masetto, M. T. & Behrens, M. A. (2000). *Novas tecnologias e mediação pedagógica*. Campinas, SP: Papirus. 2000.

Moran, J. (2012, janeiro 16). Tablets e ultrabooks na educação. [Web log post]. Retrieved from <https://moran10.blogspot.com/2012/01/tecnologias-moveis-na-educacao.html?q=Tablets>

Moran, J. (2017, julho 04). Tecnologias digitais para uma aprendizagem ativa e inovadora. [Web log post]. Retrieved from <https://moran10.blogspot.com/2017/07/tecnologias-digitais-para-uma.html?q=Tecnologias+digitais+para+uma+aprendizagem+ativa+e+inovadora>

Romio, T., & Paiva, S. C. (2017). Kahoot e GoConqr: uso de jogos educacionais para o ensino da matemática. *Scientia Cum Industria*, 5 (2), 90 - 94. doi: <http://dx.doi.org/10.18226/23185279.v5iss2p90>.

Saboia, J. S., Vargas, P. L. & Viva, M. A. A. (2013). O uso dos dispositivos móveis no processo de ensino e aprendizagem no meio virtual. *Revista Cesuca Virtual: Conhecimento sem fronteiras*, 1, (1), 1-13. Retrieved from <http://ojs.cesuca.edu.br/index.php/cesucavirtual/article/view/424/209>

Schön, D. A. (2000). *Educando o Profissional Reflexivo*. (R. C. Costa, Trad.) Porto Alegre: Artes Médicas Sul.

Valente J. A. (2014). A comunicação e a educação baseada no uso das tecnologias digitais de informação e comunicação. *Revista UNIFESO – Humanas e Sociais Revista*, 1 (1), 141 – 166. Retrieved from <http://www.revista.unifeso.edu.br/index.php/revistaunifesohumanasesociais/article/view/17/24>

Porcentagem de contribuição de cada autor no manuscrito

Roberta Alves da Silva – 35%

Diego Fogaça Carvalho – 25%

Fátima Aparecida da Silva Dias – 20%

Angélica da Fontoura Garcia Silva – 20%