O USO DE FERRAMENTAS DIGITAIS E TECNOLOGIAS PARA INOVAÇÃO DO ENSINO EAD.

Autor(res)

Naiara Silva Gonçalves
Maurício Víctor De Souza Pinheiro
Cristiane Da Silva De Figueiredo
Liviane Henrique Da Silva
Millena De Oliveira Alexandrino
Mayane Do Nascimento Araújo

Categoria do Trabalho

2

Instituição

UNOPAR / ANHANGUERA - EAD

Introdução

O uso das ferramentas digitais na educação vem crescendo de forma exponencial devido ao seu alcance, acessibilidade e facilidade no manuseio. Essas tecnologias surgem como complemento ao ensino presencial e a distância proporcionando ao aluno a consolidação do seu aprendizado, assim como seu engajamento, mas muitas dessas ferramentas surgiram em outro contexto para atender outras necessidades como por exemplo: Skype, Google Meet, WhatsApp entre outros.
O uso adaptado dessas redes pela educação fez com que surgissem novas metodologias para atender os estudantes, assim novas ferramentas foram sendo desenvolvidas com intuito de complementar o ensino remoto e presencial, tornando o ensino ainda mais ativo e participativo pelos educandos. Souza et al. (2021), ressalta que existe uma necessidade no sistema educacional de implementação de novos recursos tecnológicos, para agregar na aprendizagem dos docentes.

Objetivo

O objetivo deste trabalho é analisar o uso das ferramentas digitais e suas metodologias aplicadas no ensino a distância.

Material e Métodos

A pesquisa foi realizada a partir do levantamento bibliográfico de artigos científicos na base de dados do Google Acadêmico, delimitando o período cronológico de 2020 a 2022, utilizando as palavras chaves: ferramentas digitais, ensino, graduação EAD e metodologias. Foram selecionados quatro artigos, publicados em português, os quais abordam o tema do uso da tecnologia no contexto de ensino aprendizagem de forma remota durante a graduação.

Resultados e Discussão

Ao analisarmos as pesquisas coletadas, identificamos que as metodologias aplicadas são desenvolvidas muitas

vezes pelos próprios esforços e experiências do educador, em alguns casos, até de forma improvisada. Mas isso deve-se que a maioria dos recursos utilizados não foram desenvolvidos para a educação, causando grandes dispersões desses educandos. Para facilitar o processo, o docente precisa manter sua mente aberta e buscar novos recursos para complementar suas aulas, facilitando o processo de aprendizado (SILVA, 2020).

Diante dessas dificuldades novas ferramentas como Kahoot, PHET entre outros, estão propondo a gamificação como complemento para o ensino, com essa metodologia o aluno possui uma participação mais ativa no aprendizado através de estratégias como de pontuação e minijogos. A gamificação pode ser de grande auxílio aos docentes e precisa de mais atenção, pois traz consigo uma grande transformação para o ensino (DOS SANTOS et al., 2020).

Conclusão

Observando as discussões acerca de como as ferramentas digitais fazem-se presentes no aprendizado à distância, infere-se maior praticidade apesar dos desafios pela constante atualização das tecnologias de informação. O uso de eletrônicos portáteis, como celulares ou tablets, por exemplo, possibilitam estudar a partir de qualquer lugar, a qualquer momento, desde que haja acesso à internet reduzindo a distância entre docentes e discentes.

Referências

DOS SANTOS, Ramon Oliveira Borges et al. Novas Tecnologias Aplicadas ao Ensino.: Utilização da Gamificação, como Metodologia Ativa para Cursos de Graduação EAD. Educação, Cultura e Comunicação, v. 11, n. 22, 2020.

SOUZA, Luan D. et al. Tecnologias Digitais no Ensino de Química: Uma Breve Revisão das Categorias e Ferramentas Disponíveis. Revista Virtual de Química, v. 13, n. 3, p. 713-746, 2021.

SILVA, Jeová Brito. O uso de ferramentas tecnológicas no processo de ensino-aprendizagem. Multidebates, v. 4, n. 3, p. 78-84, 2020.