PRÁTICAS INOVADORAS E TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO: TEORIA E PRÁTICA

Autor(res)

Maria Elisabette Brisola Brito Prado
Elisabete A. Alves Soares
Fátima Aparecida Da Silva Dias

Categoria do Trabalho

5

Instituição

UNOPAR / ANHANGUERA

Introdução

A presente pesquisa tem origem na necessidade de colaborar para a efetivação da mediação docente ancorada num processo de ensino e aprendizagem a partir de uma perspectiva metodológica ativa. De acordo com essa diretriz, o programa de pós-graduação em Metodologias para o Ensino de Linguagens e suas Tecnologias da UNOPAR, por meio de sua pesquisadora e formadora subsidiou uma formação continuada pautado pelo TPACK e com foco prático em Tecnologias Educacionais, Metodologias Ativas, Aprendizagem Criativa, Pensamento Computacional e como todas essas linhas teórico-metodológicas convergem para as competências contidas na Base Nacional Comum Curricular, documento norteador da construção dos currículos da educação básica.

Objetivo

O curso PRÁTICAS INOVADORAS E TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO teve como objetivo analisar a prática docente enquanto ação didática inserida em contextos educacionais submetidos a documentos orientadores de currículo, legislações e demais especificidades do meio.

Material e Métodos

A metodologia se caracteriza como uma pesquisa-ação de caráter qualitativo e constituiu-se de uma formação continuada destinada a profissionais da educação. O curso PRÁTICAS INOVADORAS E TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO, ofertado em Ambiente Virtual de Aprendizagem, constituiu-se por leituras e atividades envolvendo conceitos acerca de metodologias tidas como inovadoras levando o professor a repensar elementos deste arcabouço teórico que podem se efetivar com êxito na sua prática a partir do seu contexto de atuação. As atividades, nas modalidades envio de arquivo, fóruns de discussão e relatos em diários virtuais, foram organizadas em cinco módulos (1)Tecnologia e Educação, (2) Metodologias Ativas e protagonismo estudantil, (3) Mão na Massa e mente envolvida, (4) Colocando em Prática: BNCC e (5) Ressignificação da prática. Além do ambiente virtual, houve dois momentos interativos com convidados acerca das temáticas: Aprendizagem Criativa e Movimento Maker e Robótica educacional.

Resultados e Discussão

As atividades do curso encontram-se em fase de análise, porém alguns resultados preliminares já demonstram que os profissionais da educação possuem certo conhecimento da essência das Metodologias Ativas, têm se apropriado de alguns métodos e os inserem em sua prática, não raras vezes, de forma ressignificada ao seu contexto. Também é perceptível que a pandemia acelerou o processo de apropriação de tais métodos e a necessidade de adaptar o que antes era exclusivamente presencial ao ensino remoto. Resultados da pesquisa também mostraram que alguns conceitos ainda se encontram entre os parâmetros "desconhecidos" e/ou "incipientes" no meio educacional como é o caso do pensamento computacional, robótica e Aprendizagem Criativa e os professores sentem dificuldade em estabelecer qualquer ligação com o currículo ou até mesmo com o seu componente curricular ou com as competências que podem estar relacionas ao desenvolvimento de tais pressupostos metodológicos em sala de aula.

Conclusão

A conclusão, ainda em fase preliminar aponta que o objetivo principal da pesquisa, a saber, analisar a prática docente enquanto ação didática submetida às especificidades do meio, foi percebido à medida que o contexto influencia os educadores na ressignificação de sua prática. Por outro lado, a pesquisa torna-se parâmetro para reconhecer uma frente de atuação que necessita de um olhar mais cuidadoso: o pensamento computacional, a robótica e a Aprendizagem Criativa.

Referências

ALMEIDA, E.; VALENTE, J. Integração currículo e tecnologias e a produção de narrativas digitais. Currículo sem Fronteiras, v. 12, n. 3, p. 57-82, set./dez.2012.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular: Educação Infantil e Ensino Fundamental. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2017.

BACICH, Lilian e MORAN, José Manoel (Orgs.) Metodologias Ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018.

RESNICK, MITCHEL. Jardim de Infância para a vida toda: por uma aprendizagem criativa, mão na massa e relevante para todos. Mitchel Resnick; tradução: Marianna Casetto Cruz, Lívia Rulli Sobral; revisão técnica: Carolina Rodeghiero, Leo Burd. Porto Alegre: Penso, 2020.

RODRIGUEZ, Carla Lopes et al. Pensamento Computacional: transformando ideias em jogos digitais usando o Scratch. Anais do WIE 2015, Maceió, AL, Brasil, 2015. Disponível em: http://www.br-ie.org/pub/index.php/wie/article/view/4975/3393. Acesso em: 29 maio 2019.