

AS DIFICULDADES DOS PROFESSORES FRENTE AS NOVAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NO ENSINO FUNDAMENTAL EM UMA ESCOLA MUNICIPAL DE ARAGARÇAS – GO

Marivalda Galdino¹Brenda Caroline Rezende Lima²Josiani Alves Moreira³Cristina Alves Moreira³

RESUMO

Este trabalho apresenta como tema; As dificuldades dos professores, frente as novas Tecnologias Digitais no Ensino Fundamental em uma Escola Municipal de Aragarças – GO, tem como finalidade identificar as dificuldades encontradas pelos professores ao utilizar as mídias digitais em suas aulas e pesquisar sobre a contribuição das novas tecnologias digitais para avançar do processo de alfabetização. Discutir a importância e os benefícios das novas tecnologias para o ensino em sala de aula. Como metodologia foi utilizado o método de pesquisa, utilizando questionários, observação, com ênfase na pesquisa bibliográfica. Desta forma, se faz necessário ter acesso às ferramentas onde o professor consiga atuar com êxito, isso inclui além de formação continuada, também equipamentos disponíveis, ambiente propício e manutenção, o que nas escolas municipais parece haver uma grande carência em todos os fatores citados, tornando o trabalho de utilizar as ferramentas digitais na escola uma árdua tarefa.

Palavras-chave: Educação, Novas Tecnologias; Práticas Pedagógicas.

ABSTRACT

This work has as its theme; The difficulties of teachers, faced with new digital technologies in elementary education at a Municipal School in Aragarças – GO, aims to identify the difficulties encountered by teachers when using digital media in their classes and research the contribution of new digital technologies to advance of the literacy process. Discuss the importance and benefits of new technologies for teaching in the classroom. The research method was used as a methodology, using questionnaires, observation, with an emphasis on bibliographical research. In this way, it is necessary to have access to the tools where the teacher can work successfully, this includes, in addition to continued training, also available equipment, a conducive environment and maintenance, which in municipal schools seems to be a great lack in all the factors mentioned, making the work of using digital tools at school an arduous task.

Keywords: Education; New Technologies; Pedagogical Practices.

1. INTRODUÇÃO

O presente estudo concentrou-se nas dificuldades dos professores frente as tecnologias digitais no ensino fundamental, pois cada vez mais a mídia vem ganhando espaços no meio social. As pessoas estão cada vez mais conectadas e dessa maneira conseguem absorver

informações e conhecimentos através dessas interações tecnológicas, estimulando compartilhamentos e trocas de ideias. Conseguiu-se encontrar diferentes formas de tecnologias digitais, isto é, tanto em nosso convívio social como escolar. A pesquisa baseou-se principalmente na tecnologia digital,

¹ Pedagoga formada pelo do Centro Universitário do Vale do Araguaia-UNIVAR. E-mail: marivaldagaldinosec@gmail.com

² Docente Orientador. Graduado em Pedagogia Docente do Centro Universitário do Vale do Araguaia- UNIVAR. Contato: e-mail: profbrendarezende@gmail.com

³ Docente no curso de Graduação em Pedagogia no Centro Universitário do Vale do Araguaia - UNIVAR

fato de que as crianças de hoje são nativas digitais, cada vez mais inseridas no mundo tecnológico, utilizando celulares e tablets.

Esta pesquisa trouxe um direcionamento sobre os direitos de aprendizagem da criança, para que tenham uma excelente educação. Portanto, a pesquisa mostra que é possível educar através de outros recursos que não seja apenas o livro ou quadro, trabalhando em busca de uma educação significativa (SOUSA, 2011, p.20).

Desse modo, é de se esperar que a escola, tenha que “se reinventar”, se desejar sobreviver como instituição educacional. É essencial que o educador se aproprie de saberes, que facilitem a forma de ensinar com a presença das tecnologias digitais da comunicação, acompanhando a evolução da sociedade. A aplicação e mediação que o docente faz em sua prática pedagógica do computador e das ferramentas multimídia no ambiente escolar, depende, em parte, de como ele entende esse processo de transformação e de como ele se sente em relação a isso, se ele vê todo esse processo como algo benéfico, que possa ser favorável ao seu trabalho, ou se ele se sente ameaçado e acuado por essas mudanças. Para PINHEIRO (2020, p.73).

A utilização desses recursos tecnológicos tem impacto positivo em todo o processo de conhecimento no ambiente escolar, com melhores índices de aprendizagem, maior atenção e motivação dos alunos pelo conteúdo ensinado, potencializando o desenvolvimento da leitura e escrita.

Desta maneira também incentiva os professores a explorar todas as atividades possíveis a partir destes recursos, mas para isso, preciso que a instituição escolar garanta a disponibilidade dos mesmos, especialmente os computadores e a rede de internet.

As aulas com o uso das mídias se tornam mais interessantes para os estudantes, até porque as imagens e os áudios se tornam o foco da aula junto com a ferramenta principal a explicação do professor, melhorando o andamento das atividades propostas no desenvolvimento das aulas, quando o aluno demonstra maior interesse de pesquisar, principalmente nos celulares e computadores, tendo aulas mais produtivas.

Deste modo, este artigo se refere a uma pesquisa baseada em questionário e observação, fundamentada em fontes bibliográficas, que possui a intenção de destacar a utilização da tecnologia de maneira lúdica, como uma forma de facilitar o ensino aprendizagem dos alunos, utilizando estratégias do trabalho pedagógico do professor.

2. USO DA TECNOLOGIA COMO FERRAMENTA NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM

A palavra “tecnologia” é derivada da palavra grega “techne”, que significa “arte, técnica ou escritório”. Sendo assim, na atualidade, é quase que inevitável a presença dos recursos tecnológicos em nossas vidas. Por mais

que as vezes não percebemos a sua presença, ela está lá, nos ajudando a tornar menos difíceis nossas obrigações. Também, está presente no ambiente educacional nos proporcionando recursos dos mais básicos aos mais sofisticados. (SANTOS, 2020, P.03).

Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's) 2000, os aparelhos Tecnológicos da informação permeiam o cotidiano, independente do espaço físico, e criam necessidades de vida e convivência que precisam ser analisadas no espaço escolar. Os sistemas tecnológicos, na sociedade contemporânea, fazem parte do mundo produtivo e da prática social de todos os cidadãos, exercendo um poder de onipresença, que criam formas de organização e transformação de processos e procedimentos. (PRATA, 2019, p.02).

Deste modo, os recursos tecnológicos estão promovendo uma reorganização dos padrões ao decorrer da história, levando a uma crescente evolução, sendo que o principal agente é o ser humano e não a máquina.

Segundo José (2012), o processo educativo no interior do qual se deve pensar que o computador, é aquele que prevê uma educação para todos, em todos os níveis: da educação básica às várias formas de educação compulsória, mesmo sabendo que a educação compulsória não se propõe resolver estruturalmente os problemas, pois não atingem

suas causas. Exigem reflexões que nos permitam incorporar tais tecnologias como parte do projeto político-pedagógicos que levem considerações as diversas faces do problema dessa difícil relação entre as tecnologias eletrônicas e digitais e uma determinada lógica, uma determinada racionalidade escriturística que se quer exclusiva e excludente.

Diante deste fato, tem-se um novo século, com novas perspectivas e com uma nova maneira incansável de receber e passar informações absorvendo conhecimentos. A sociedade tem em mãos o mundo e suas tradições com facilidade e rapidez que antes nem imaginavam. Sendo assim, é necessário, ter os conceitos claros sobre como utilizar as tecnologias digitais no ambiente escolar para melhor compreensão dos novos meios em busca do ensinar pedagógico. (VIVALDO, 2020, p.05).

Segundo MORAN, 2018, p.37). A ferramenta tecnológica surge para facilitar a vida humana e seus afazeres, após o século XVIII com a Revolução Industrial e a ascensão do capitalismo. As técnicas digitais desenvolvem-se em um ritmo acelerado, até atingir aos dias contemporâneos onde vemos a tecnologia muito mais avançada. Assim, a sociedade cada vez mais se torna instrumento da tecnologia, inclusive na educação que necessita de especialização de suas ciências.

É a base às conexões e às inovações tecnológicas que impactam no

campo da educação, pois ele pode repensar a resolução de problemas no campo educacional, as práticas estabelecidas na relação entre ensinar e aprender, refletindo sobre as novas maneiras de contato com a experiência do uso das TDIC, no cultivo ou não do saber relacional e reflexivo em suas práticas. (BORBA, 2017, p.08 e 09).

Diante deste contexto, tem-se diversas formas de tecnologias digitais que são utilizadas para o ensino aprendizagem como o computador, a internet, as mídias, os jogos educativos e os tablets. Por isso, a escola necessita de uma proposta pedagógica consistente e bem estruturada, onde as novas mídias possam ser um auxiliar para o estudante, tornando-se uma ferramenta que represente um diferencial, a busca de uma educação de qualidade.

2.1 TECNOLOGIAS: PRINCIPAIS DESAFIOS NO ÂMBITO ESCOLAR

Embora muitas desses recursos venham ganhando notoriedade no cenário da sociedade de consumo, elas ainda não se popularizaram pela falta de conhecimento e disponibilidade financeira das classes sociais menos favorecidas economicamente, como também pela ausência de investimentos na logística estrutural, na qualificação profissional ou mesmo pela resistência de alguns profissionais da educação que ainda possuem aversão ao novo e deste modo ainda utilizam práticas didáticas um pouco ultrapassadas, visto que muitos professores

ainda sintetizam uma aula pautada na descrição e na memorização de conteúdo, que serão somente utilizados na prova escrita e depois esquecidos pelos alunos em sua vida prática, não os levando a pensar, refletir e agir, através da consciência crítica e de ações cidadãs que elevem a qualidade de vida da sociedade.

Para tanto, deve-se que considerar o fato de vivermos em um país de muita desigualdade social, que tem um número elevado da população sem acesso a computadores e muito menos à internet. Políticas públicas têm sido realizadas nesse sentido. O governo tem enviado equipamentos para as escolas, mas ainda falta mão de obra qualificada para técnica computacional e, sobretudo, professores preparados pedagogicamente também para o uso desses instrumentos na educação. A maioria dos professores não faz parte dessa geração tecnológica, e, por isso, têm muita resistência para compreender essas inovações. Mas, é o professor que deve exercer a função de orientar os alunos quanto ao uso e caminhos a serem trilhados com o uso dessas ferramentas Tecnológicas. (PEQUENO,2011, p.213-214).

Como resultado, os novos recursos que permitem a interação também promovem uma nova relação entre o aluno e o conhecimento, bem como entre este e o seu professor. Isso porque os novos recursos estão sendo propostos para utilização em um método de ensino que prioriza as formas de quais os alunos podem

aprender e se tornarem eles próprios aprendizes. A capacidade de interagir por meio de ferramentas tecnológicas exige a revisão de todos os documentos dos envolvidos no processo de ensino, bem como das metodologias aplicadas para promover essa aprendizagem.

Segundo Lira (2021) nesse novo espaço, o professor não será mais basicamente um transmissor, tão pouco os planejamentos poderão estar centrados para atender as necessidades do grau – um-tamanho-serve-para todos –, mas adaptados as necessidades individuais. Classes numerosas, com recursos limitados, onde a aprendizagem centra-se somente na transmissão não terão mais espaço. E acreditamos que a mídia digital tem permitido uma nova visão da educação e, de modo mais abrangente, do aprendizado. É por isso que a discussão envolvendo a utilização dos meios tecnológicos no contexto da educação torna-se tão pertinente. O saber pedagógico precisa estar em constante reflexão de modo a avaliar as contribuições de cada recurso didático para o conhecimento do educando.

Professores e alunos, juntos numa prática colaborativa, precisam definir a maneira como cada ferramenta ou aplicativo será trabalhado, visando encontrar a melhor alternativa para qualidade em busca do conhecimento.

Para Silva, (2021, p.05) “a tecnologia deve servir para enriquecer o ambiente educacional, propiciando a formação de

conhecimentos através de uma atuação ativa, crítica e criativa por parte de educandos e educadores”. Mas o educador deve estar ciente de como a tecnologia vai impactar no processo educacional, ao colocar os seus recursos de ensino no ambiente educacional. Apenas tendo conhecimento operacional de várias ferramentas não será suficiente, ele precisa ser capaz de integrar efetivamente as mídias na prática dentro da sala de aula, seu uso com o de outras ferramentas didáticas. É preciso e necessário ter em mente o papel que esses recursos podem desempenhar em todo o processo educacional e avaliar mantendo potencialidades e limitações de cada uma. Ter em conta o papel que estas tecnologias podem desempenhar em todo o processo educativo e avaliar as potencialidades e limitações de cada uma delas.

Precisamos sair da geração do aprender e fazer, para essa que aprende fazendo. É necessário flexibilizar o currículo de maneira a permitir que os indivíduos descubram seus próprios caminhos rumo ao aprendizado, onde experiências, talentos e preferências individuais, possam estar integrados ao processo de aprendizagem, onde o professor é o facilitador do processo, atuando como recurso e consultor, mas são os alunos que constroem conhecimentos próprios. Em outras palavras, precisamos sair da geração Vila Sésamo para a geração vídeo game, (SILVA, 2021, p.35).

Deste modo, os docentes precisam de uma adequação a este mundo tecnológico, como também todos aqueles que agem de maneira

responsável, por um estudo de maior qualidade seguindo o tempo em que se vive.

2.2 USO DOS JOGOS EDUCACIONAIS NA ESCOLA

A partir dos impactos provocados pela rápida evolução tecnológica, vêm-se estabelecendo e implantando diversas formas de ensino, apoiadas em um conjunto diversificado de recursos que favorecem a utilização da multimídia para o ensino e aprendizagem, embasadas pelas tecnologias. Nesse contexto, um dos enfoques se refere à utilização desses aparelhos como uma ferramenta didática, como por exemplo, o jogo digital, um recurso tecnológico lúdico, que agrega fatores como: diversão, prazer, habilidades e conhecimentos. (PEQUENO, 2011, p.131).

O uso dos jogos no decorrer do ensino serve como estímulo para o crescimento do aluno e faz com que ele aprenda o valor do grupo. Por meio do lúdico, o aluno adquire aprendizagem e torna-se um agente transformador encontrando uma forma de representar o seu contexto. Os jogos educacionais se caracterizam por estimular a imaginação infantil, auxiliar na aquisição de integração grupal, liberar a emoção infantil, facilitar o crescimento do conhecimento e auxiliar na aquisição da autoestima. A BNCC expressa, portanto, um propósito onde os alunos sejam mais que meros usuários capacitados para

atuar em uma sociedade digital dessa forma ela aponta que:

Os jogos, que desenvolvem uma imaginação e uma habilidade mental, as brincadeiras de rua e os desafios são todos tipos de atividades lúdicas que divertem, entretêm, prendem a atenção, entusiasma e ensinam com maior eficiência. Porque estimula vários sentidos ao transmitir informações de várias maneiras mesma quantidade de tempo e sem se tornar exaustivo. Em um jogo, o conteúdo informativo pode ser muito maior, os estímulos sensoriais podem ser multiplicados, o que resulta onde o interesse e a atenção do aluno sejam recebidos, incentivando a retenção das informações e promovendo o aprendizado. Assim, toda uma atividade que inclui a ludicidade pode se tornar um recurso que ajuda no aprendizado. (BRASIL, 2017).

Segundo Lira (2017, p.120). As atividades lúdicas por meio das tecnologias digitais têm provocado profundas transformações na realidade social, o que impõem novas exigências para o processo educacional e podem auxiliar como propostas criativas e emancipatórias. Não há como negar a presença dos recursos tecnológicos no dia a dia e se associados ao processo lúdico permitem trabalhar qualquer conteúdo de forma prazerosa e divertida. As atividades digitais, entre elas, o jogo, se constituem em ferramentas que bem utilizadas ensinam enquanto divertem.

Para os autores Maria e Pichek (2019, p. 29) o ser humano possui alguns graus de desenvolvimento, sendo o primeiro o grau de desenvolvimento real, onde existe um conjunto

de atividades que a criança já consegue solucionar sozinha. Sendo esse grau pertencente às crianças que já possuem um determinado conhecimento. O segundo é o grau de desenvolvimento potencial, ou seja, um conjunto de atividades que a criança não atinge sozinha, mas que, se houver auxílio de alguém como o professor/pais ou outros mediadores ou até mesmo se os alunos mais desenvolvidos em relação a criança ela irá conseguir resolver. Nessa etapa é que podem ser incluídos os jogos digitais.

Neste sentido, pensar a utilização dos jogos digitais na Educação requer principalmente do professor um planejamento elaborado de maneira que a mediação dos jogos ocorra de forma lúdica, prazerosa e intencional.

Segundo Rezende (2019, p.06), as áreas de conhecimentos que podem ser desenvolvidas através dos jogos sugerem que estes são excelentes facilitadores do ensino aprendizagem, nomeadamente na área da língua. É fundamental observar que, à medida que uma criança avança nessa modalidade de educação básica para crianças de seis a oito anos, ela começa a perceber um certo distanciamento das práticas pedagógicas que envolvem brincadeiras, como jogos e atividades relacionadas a brincadeiras, o que desestrutura o seu mundo. As crianças têm a oportunidade de descobrir, compreender e vivenciar situações de aprendizagem através de jogos, situações e até

mesmo de vivenciar a vida em sociedade, contribuindo desta forma para o seu crescimento como cidadãos e aprendizes. Vivenciar a vida em sociedade, contribuindo desta forma para o seu crescimento como cidadãos e alunos. Os jogos afetam as relações interpessoais, as regras, o afeto e a função cognitiva.

Como resultado, o ambiente educacional deve tentar encaixar o jogo em seu cronograma. A adaptação não ocorre quando a separação: “Hora de brincar, hora de estudar”, mas sim quando se busca o equilíbrio, fazendo do tempo de estudo um tempo de brincar, ou melhor ainda, aprender a brincar, e interagir durante a brincadeira.

Para o autor Pequeno (2011, p.139 e 140):

Os jogos digitais podem beneficiar a educação, quando direcionados ao ensino das disciplinas e à ciência química, através do uso de metodologias que estimulem o interesse do aluno pelo estudo, concomitante com a diversão. Em busca de um ambiente escolar atrativo para os jovens, a escola poderá explorar ludicamente os mais diversos campos do saber e gerar aprendizagem.

3. METODOLOGIA

Esta pesquisa buscou examinar os dados que foram coletados a partir das respostas dos professores, bem como das observações feitas em no ambiente escolar. Segundo Santos (2016 apud GIL,2002, p. 8)

As pesquisas são atividades voltadas para a solução de problemas teóricos

ou práticos utilizando processos científicos. É realizada por meio de um problema que não há informações para solucioná-lo e, desta forma, é desenvolvida mediante os conhecimentos disponíveis e utilização de métodos e procedimentos de investigação científica.

A pesquisa primeiramente foi norteada através da assinatura do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) desenvolvida em 1 (uma) instituição do Ensino Fundamental dos anos iniciais da rede pública municipal de Aragarças, Estado de Goiás. A investigação contou com quatorze (14) pessoas, sendo todos professores, que atuam diretamente na educação infantil, ou seja, 1º, 2º, 3º 4º e 5º anos do Ensino Fundamental.

No que se refere à observação, está constituiu na identificação de como os professores aplicam e utilizam tecnologias em suas aulas e como os alunos estão reagindo. Para a coleta de dados foram utilizados questionário, visando identificar as dificuldades desses professores sobre suas práticas Pedagógicas com a utilização das tecnologias.

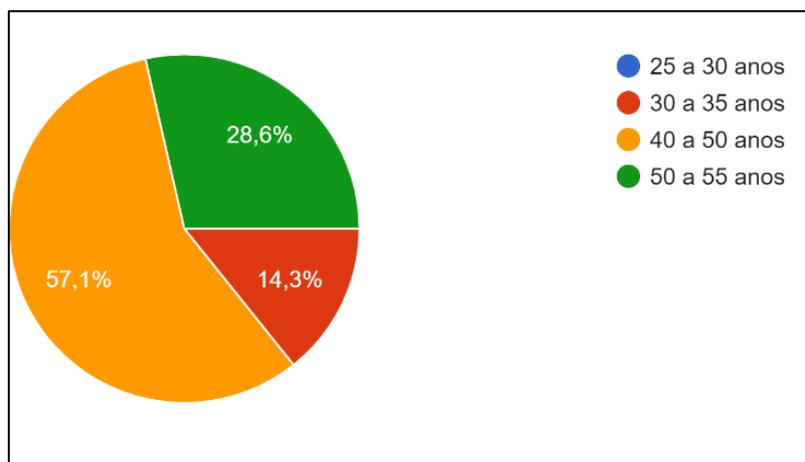
O questionário foi composto por perguntas fechadas e envolveu questões

relacionadas ao uso das novas tecnologias em suas aulas, como recurso pedagógico. Durante a pesquisa prevaleceu a atenção e disponibilidade dos participantes para coleta de dados, sempre priorizando a proteção de suas identidades.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os dados que seguem são referentes aos resultados das observações e questionários aplicados aos professores de um Centro Municipal de Educação Básica, localizado, na cidade de Aragarças - GO, no que se refere as dificuldades encontradas pelos professores para utilizar as mídias em suas aulas. Conforme os dados coletados, foi possível observar que todos os professores possuem Licenciatura em Pedagogia e curso de especialização na respectiva área de atuação.

Referente ao questionário sobre sua atuação na docência, foi possível constatar que todos os profissionais estão atuando na área de 5 a 20 anos como educadores do Ensino Fundamental anos iniciais, conforme mostra o gráfico abaixo:

Gráfico 1: Idade

Fonte: Dados coletados na pesquisa (2023).

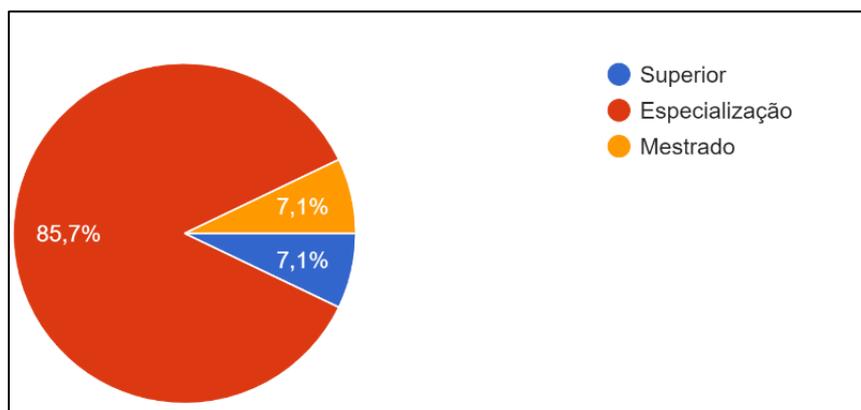
Por tanto na pesquisa realizada com os professores, 57,1 possui a faixa etária de 40 a 50 anos, 28,6 % possui de 50 a 55 anos e 14,3% de 30 a 35anos de idade. Sendo que 100% dos profissionais da área são do sexo feminino e todos capacitados para desenvolver o papel o qual foi designado a eles, buscando novos conhecimentos e formações no campo de atuação.

Segundo Ferreira (2019, p.11). é necessário também que se invista nos recursos humanos, capacitando os professores para o bom uso das ferramentas Digitais, assim como os demais recursos tecnológicos, que podem contribuir significativamente para o crescimento dos alunos. Este investimento acontece pela Formação continuada dentro e fora da escola.

Ao se referir a sua formação acadêmica foi respondido que 85,7%, tem especialização na área e 7,1% possuem curso superior e 7,1% tem mestrado (Gráfico 3). Por tanto todos os 14 dos professores estão atuando conforme os requisitos previstos na Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDBEN). E conforme o tempo de profissão 64,3% tem mais de 20 anos de profissão, enquanto 35,7% possui de 10 a 20 anos de profissão (Gráfico 4).

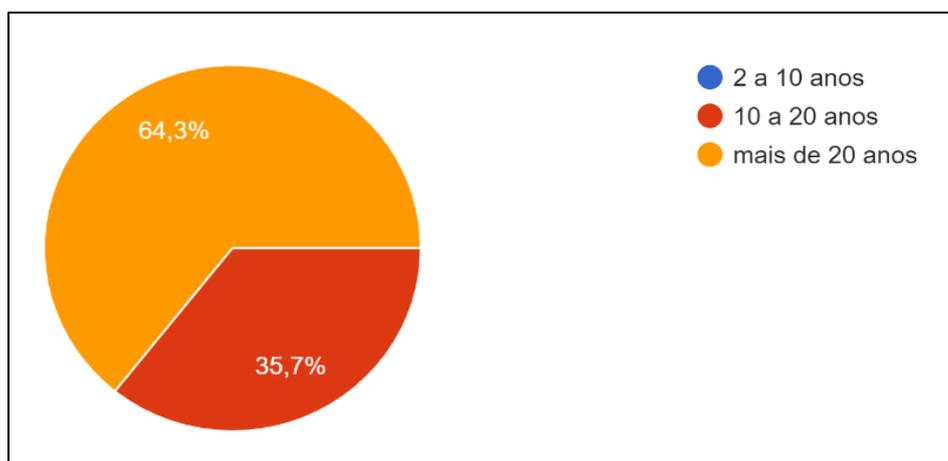
Em relação a utilização das novas tecnologias 100% dos professores disseram utilizar algum tipo de tecnologia em suas aulas. Embora, com a aula de observação com uma turma do segundo ano do Ensino fundamental constatou-se muitas dificuldades em utilizar as mídias, como internet lenta, aparelhos que não funcionam, dificultando assim a utilização dos mesmos.

Gráfico 3: Formação acadêmica.



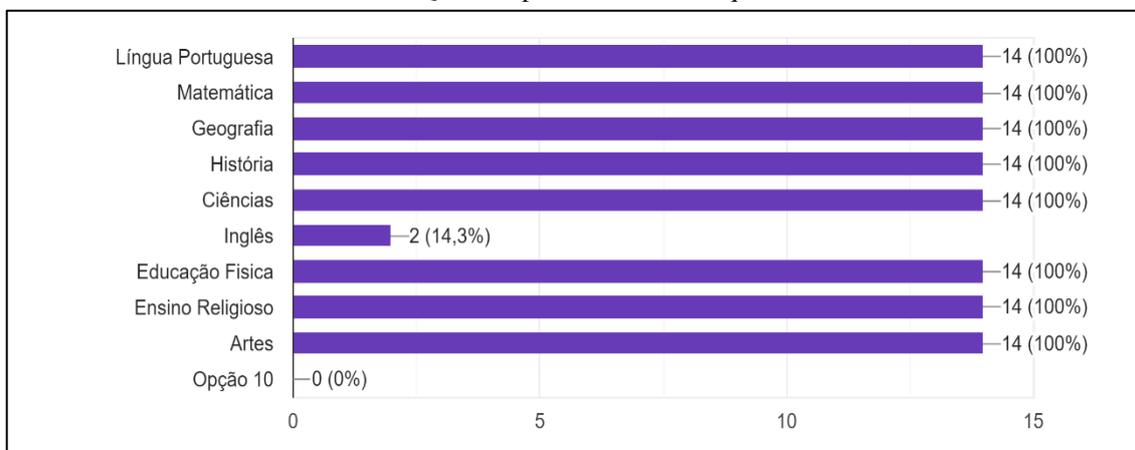
Fonte: Dados coletados na pesquisa (2023).

Gráfico 4. Tempo de profissão



Fonte: Dados coletados na pesquisa (2023).

Gráfico 5: Qual componente curricular que leciona?



Fonte: Dados coletados na pesquisa (2023).

Observando o gráfico 5, quase todos os professores lecionam para todos os componentes do ensino fundamental como Língua portuguesa, Matemática, Geografia, História, Ciências, Educação Física, Ensino Religioso e Artes, e apenas 14% também leciona para o componente curricular de inglês.

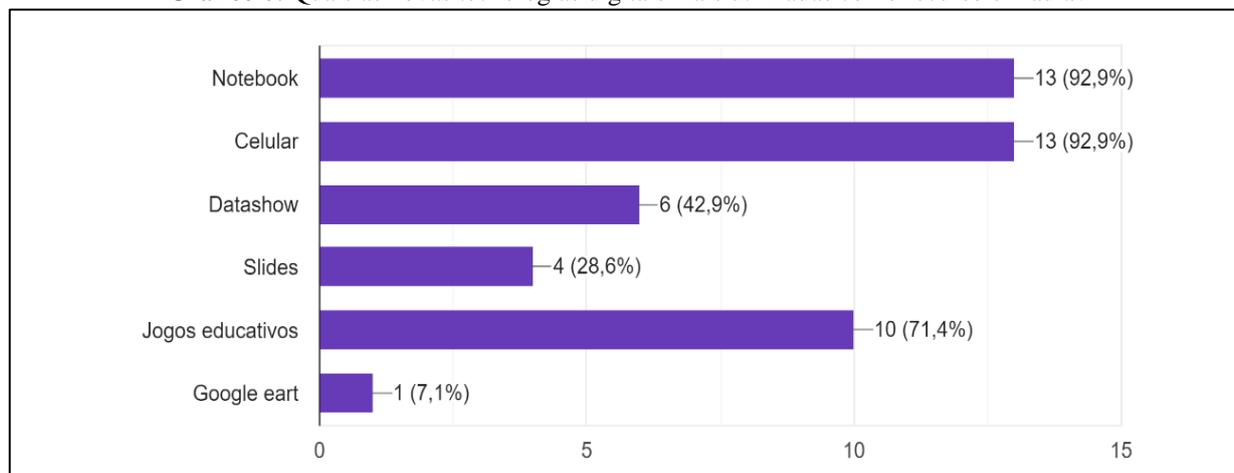
Conforme mostra o gráfico 6, os professores responderam quais as tecnologias utilizadas durante as aulas, o notebook e o celular com 92,9%, 42,9% utilizam o datashow em suas aulas, 28,6%, preferem utilizar os slides, 71,4% usam os jogos educativos e 7,1% utilizam o Google Earth em suas aulas. Segundo a Base Comum Curricular (BNCC) é de suma importância que o educando tenha acesso aos recursos tecnológicos e possam;

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais em busca de ideias e vivências de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar,

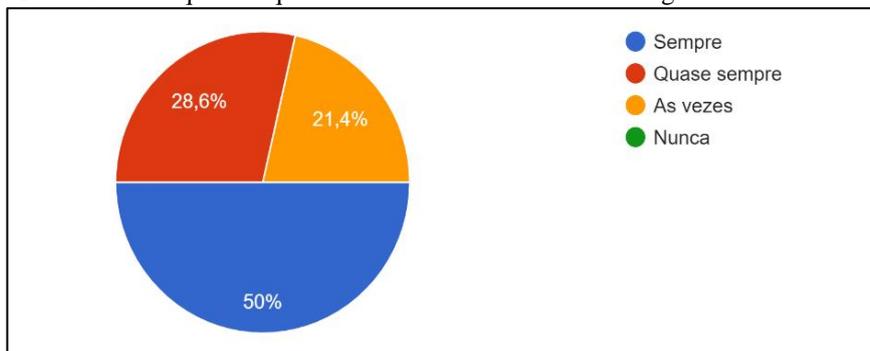
acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva. Ela reconhece o papel fundamental da tecnologia e estabelece que o estudante deve dominar o universo digital, sendo capaz, portanto, de fazer um uso qualificado e ético das diversas ferramentas existentes e de compreender o pensamento computacional e os impactos das mídias na vida das pessoas e da sociedade. (BRASIL, 2017).

Pode-se entender o quanto é necessário alterar algumas estratégias no cenário escolar, a fim de acompanhar o que a sociedade vivência, fugindo de alguns métodos no qual são antigos e se antes tinha efeito talvez hoje não mais, porque a sociedade está em constante transformação e atualização, portanto, a educação precisa acompanhar. Considerando todos esses aspectos apresentados acima é notório que a mídia já faz parte de nossas vivências e precisa estar mais presente nas aulas, porque estamos em uma geração totalmente ligada a tecnologia. (SILVA, 2019, p.19).

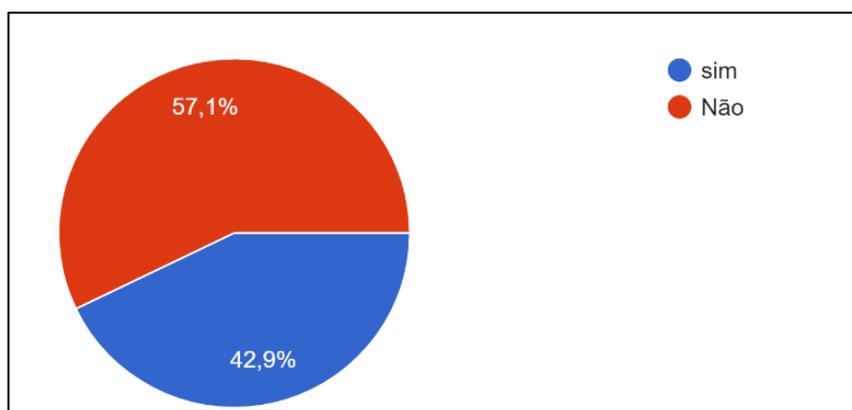
Gráfico 6: Quais as novas tecnologias digitais mais utilizadas como recurso em aula?



Fonte: Dados coletados na pesquisa (2023).

Gráfico 7 : Frequência que são utilizadas as mídias Tecnológicas em sala de aula.

Fonte: Dados coletados na pesquisa (2023).

Gráfico 8. É permitido o uso do celular em sala de aula como recurso pedagógico?

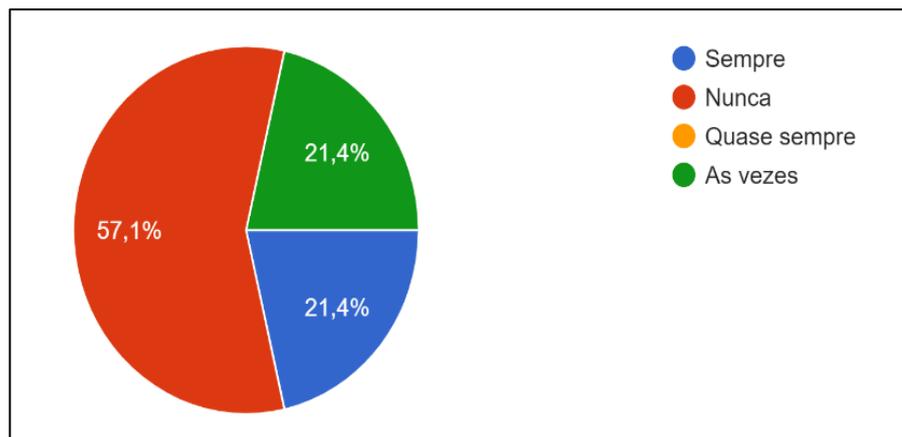
Fonte: Dados coletados na pesquisa (2023).

Analisando as respostas dadas pelos professores quando questionados, com que frequências essas tecnologias são utilizadas em sala de aula como recurso pedagógico, 50% afirmaram que usam sempre, 21,4% usam as vezes e 28,6% quase sempre utilizam as novas tecnologias com seus alunos (Gráfico 7). Foram obtidas as seguintes respostas em relação ao uso do celular como recurso pedagógico em sala de aula, 57,1% disseram que não utilizam o celular como recurso pedagógico e 42,9% responderam que utilizam sim essa ferramenta durante suas aulas como recurso pedagógico (Gráfico 8).

Sobre esse assunto, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) apresenta, em algumas poucas partes de seu documento, considerações acerca do uso dos recursos de mídias. A BNCC aponta que o cenário atual impõe à escola muitos desafios quanto ao cumprimento do seu papel em relação à formação de futuras gerações, por conta dos avanços e da multiplicação das Tecnologias digitais (TD) e do crescente uso de dispositivos móveis. Jovens vêm se engajando cada vez mais como protagonistas da cultura digital, mais ágil, midiática e multimodal. Além de mostrar que é imprescindível que a escola compreenda e

incorpore novas linguagens e modos de funcionamento ao currículo escolar. (BRASIL,2017).

Gráfico 9: Com que frequência o uso do celular é permitido?



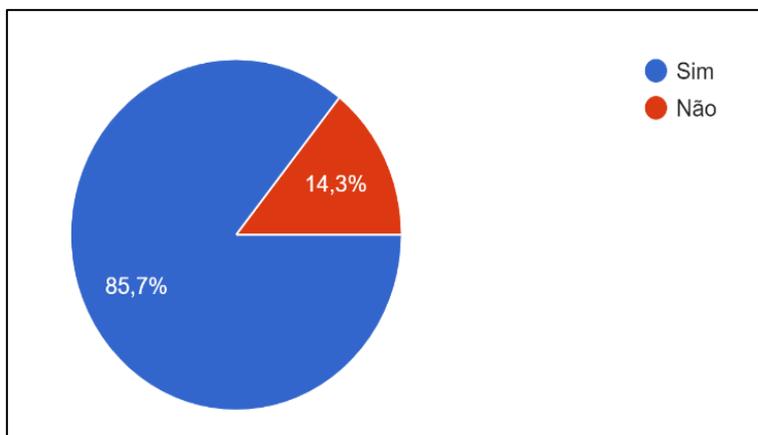
Fonte: Dados coletados na pesquisa (2023).

O gráfico 9 mostra que 57,1% dos professores nunca permite o uso do celular no período escolar, 21,4% permite as vezes o uso do celular em sala de aula e 21,4% permite o uso do celular sempre em suas aulas.

As pessoas têm opiniões diferentes sobre este assunto; alguns estudos mostram que os professores acreditam que o uso desse recurso é produtivo, enquanto outros discordam, acreditando que os estudantes o utilizam para outros tipos de pesquisa não relacionados às atividades propostas durante as aulas. Conclusão da pesquisa diz que os smartphone não é um auxílio tecnológico para ser utilizado na escola, outros autores conseguiram encontrar argumentos que demonstram o valor desse recurso como ferramenta de ensino.

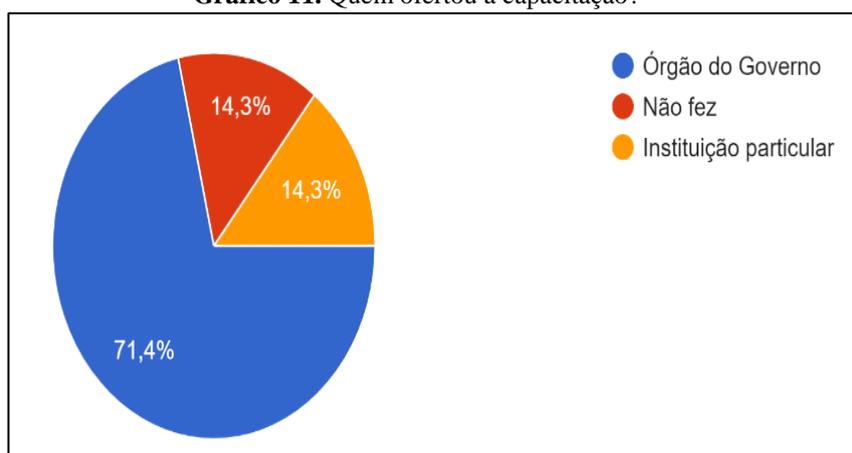
Segundo Santos (2020) para melhoria significativa dos seus métodos aplicados em aula, o professor, além do uso de aparatos tecnológicos que chamem a atenção dos alunos, precisa desenvolver o lado afetivo para com eles. Com os telefones móveis e a Internet durante as aulas cresce a cada dia. Os famosos Smartphones estão nas mãos da maioria dos alunos e o seu uso na aula é intenso. Hoje em dia, é difícil pensar na vida do indivíduo sem utilizar a tal tecnologia, muitas das vezes quando ficamos por algum tempo desconectados acreditamos que perdemos tudo que ocorre no mundo. As crianças sentem isso mais do que todos, pois eles já nasceram nesse meio, onde tudo está apenas a um click na palma das mãos.

Gráfico 10: Realizou alguma capacitação para a utilização das novas Tecnologias? Quem ofertou a capacitação?



Fonte: Dados coletados na pesquisa (2023).

Gráfico 11. Quem ofertou a capacitação?

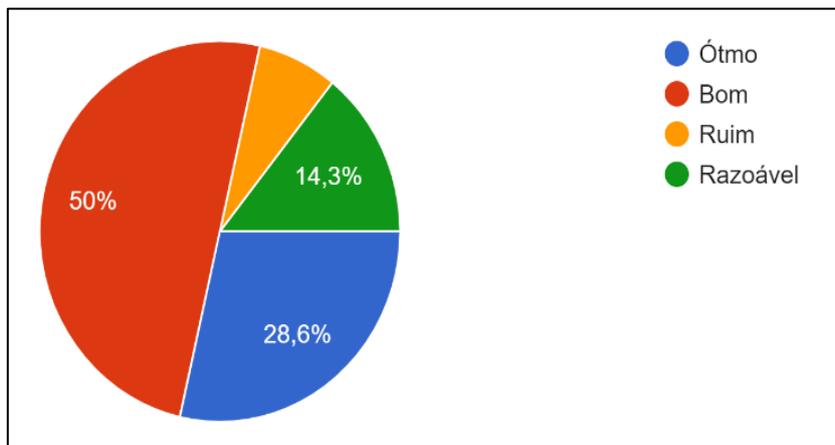


Fonte: Dados coletados na pesquisa (2023).

Pelas informações do gráfico acima, 85,7% dos professores possuem capacitação para trabalhar com as tecnologias digitais e 14,3% não possuem capacitação nenhuma (Gráfico 10). Entre esses profissionais que conseguiram se capacitar 71,4% receberam essa capacitação pelo Órgão do Governo, 14,3% por uma instituição particular e 14,3 não tiveram capacitação nenhuma (Gráfico 11).

Falando do nível de capacitação oferecido para a utilização das ferramentas digitais o gráfico acima diz que 50% dos professores acham o nível bom, 28,6% responderam ótimo, 14,3% disseram ser razoável e 7,1% acham a capacitação ruim (Gráfico 12).

Gráfico 12. Qual o nível de capacitação oferecido para o uso das novas tecnologias digitais em sala de aula?



Fonte: Dados coletados na pesquisa (2023).

Estas teses mencionadas acima revelam as contradições emergentes no meio educacional, que ao disponibilizar os artefatos tecnológicos do mercado exigem do professor novas posturas e questões para repensá-los no trabalho pedagógico, numa constante formação e auto avaliação, para ir além da mera instrumentalização profissional. Com a presença das tecnologias no ambiente escolar, o professor deve fazer uma mediação crítica entre estas e os estudantes, o que dependerá da concepção que este profissional tem de mediação pedagógica.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Assim, durante o estudo verificou-se que o resultado encontrado, no âmbito das considerações finais dessa pesquisa, considera-se imprescindível, a utilização das tecnologias digitais para o ensino aprendizagem, focando no professor como ser inovador ao trabalhar com seus alunos de maneira integradora acreditando

em si e no seu potencial, em todo o contexto escolar. A pesquisa contribuiu de maneira significativa para o esclarecimento do estudo sobre a utilização das novas tecnologias digitais durante as aulas. Nessa direção, o trabalho mostrou a relevância da prática pedagógica, dos métodos utilizados pelo professor influenciam na aprendizagem das crianças de forma significativas.

A utilização de instrumentos que auxiliam o docente em relação às práticas pedagógicas, às metodologias e às questões que envolvem a dinâmica do passar conhecimento e absorver. É necessária uma mediação significativa e envolvente para que tanto o educador quanto o educando se sintam motivados para fazerem das novas tecnologias digitais, uma nova forma de descobertas. Essa nova cultura nasceu porque essa geração vive e respira inovação, estão sempre abertos a novas experiências, novos aprendizados e busca

constantemente aperfeiçoar o modo como as coisas são realizadas. (CRISTINA, 2018 p. 29).

Neste sentido é importante que os docentes estejam preparados para entender que a utilização desses novos meios digitais será um momento rico no ambiente escolar, que buscam novas alternativas para compromisso de ensinar e mediar o conhecimento.

Como resultado, afirma-se que as novas tecnologias que permitem a interação também fomentam novas relações entre alunos e saberes, bem como entre professores, a partir do momento em que se propõe uma estratégia de ensino que priorize modos de aprendizagem. Capacidade de interagir através de ferramentas tecnológicas implica rever todos os documentos dos envolvidos no processo de ensino e aprendizagem, bem como a metodologia utilizada para apoiar essa aprendizagem. (PEQUENO, 2011, p.218).

Por fim, chegou-se a conclusão de que os docentes precisam estar sempre atualizados, passando por capacitações sobre como utilizar essas novas tecnologias digitais a favor do ensino aprendizagem durante suas aulas. E que as tecnologias utilizadas com boas estratégias alcançam bons resultados. A pesquisa mostrou que precisa haver uma aceitação melhor dos profissionais que tem mais tempo dentro da educação para se atualizarem. Deixou claro a dificuldade da estrutura escolar que precisa ser melhorada, através de políticas públicas dando

melhores condições de trabalho aos profissionais da educação. Mostrou um pouco dos direitos que a criança tem em relação ao mundo que os cercam. E o principal, mostrou que é preciso continuar estudando e não pode parar no tempo, é preciso que todo profissional da educação possa levar para a escola a realidade e a evolução da comunidade.

6.REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BORBA, Natália de Borba Pugens, **As Tecnologias Digitais e os Processos de Ensino e de Aprendizagem.** (Universidade La Salle) 2019.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília, 2017. Acessado em 26/03/2023.

CRISTINA, Maria Cristina Gobbi, **Cultura, Diversidade, Tecnologias Nativas Digitais:** autores na sociedade tecnológica, Editora Unesp, 2018.

FEREIRA, Sonia Ferreira da Silva. **Análise das dificuldades de professores de uma Escola Estadual de São Sebastião do Paraíso-MG em utilizar mídias no Ensino Fundamental.** Minas Gerais 2019. Acesso em 14/03/2023.

GOLEMAN, Daniel Coleman. **Inteligência-emocional:** A Teoria revolucionaria o que redefine o que é ser inteligente. Rio de Janeiro 2021. Acessado 27/08/2023.

JOSE, Fernando Jose de Almeida. **Educação e Informática:** Os computadores na escola. Ed 5°. 2012. Acesso 02/03/2023.

LIRA, Gisele S. Lira de Resende, **Tecnologias Digitais no Processo de e Alfabetização.** Rio de Janeiro 2021.

MARIA E PICHEK, Leticia Maria de Oliveira Luciane Pichek dos Santos, **Jogos Digitais na Educação infantil: aliados da aprendizagem**, Paraná 2019.

MORAN, Jose Moran, **Metodologias-Ativas-para-uma-Educação-Inovadora-Bacich**- acessado 12/09/2023.

OLIVEIRA, Leticia Maria de; SANTOS, Luciane Pichek. **Jogos digitais na Educação Infantil: aliados da aprendizagem**. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia). Faculdade do Centro do Paraná, Pitanga/PR, 2019, acessado 05/07/2023

PEQUENO, Robson Pequeno de Sousa, **Tecnologias digitais na educação**. Editora da universidade estadual da paraíba, Campina Grande 2011.

PRATA, Arnaldo Prata. **Tecnologia como ferramenta no processo Ensino**. Acessado 12/09/2023

REZENDE, Brenda Carolina Rezende: **O uso dos jogos como recurso no ensino e aprendizagem da alfabetização 2019**. Barra do Garças – MT. Acessado 03/04/2023.

SANTOS, Valdinéia dos Santos: **Os benefícios da tecnologia para a educação**. Usos, vantagens, alertas e suas contribuições na pandemia do covid-19 2020. Acessado 15/05/2023.

SILVA, Ariane da Silva Wanderley Melo, **A utilização da Tecnologia Digital na Educação Infantil**, Garanhuns 2019.

SILVA, Bruno Silva Leite, **Tecnologias Digitais na Educação: da formação à aplicação**. Ed. Livraria da Física. São Paulo 2022.

VIVALDO, Leonardo Vivaldo da Silva. **Educação e as novas linguagens tecnológicas digitais uma aprendizagem constante**. Rio Grande do Sul 2020.