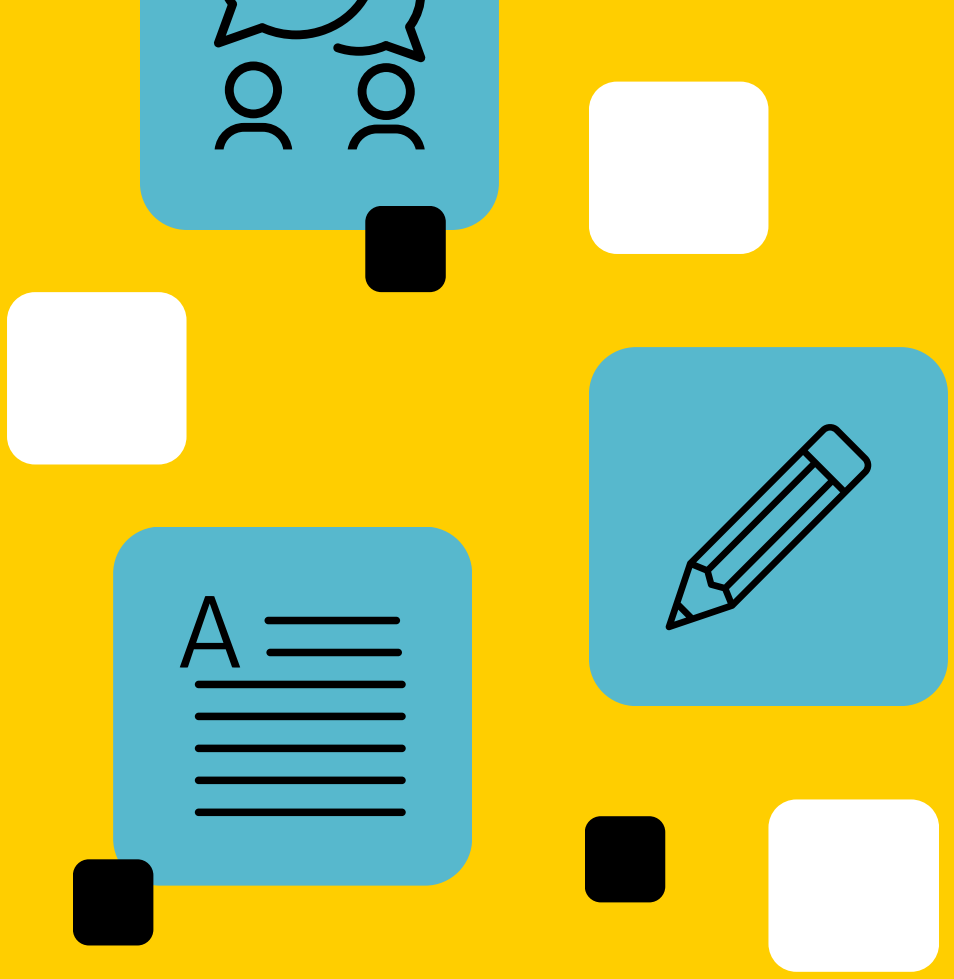

DESENVOLVENDO O APRENDIZADO

PRÁTICAS E ESTRATÉGIAS EDUCATIVAS

VOLUME 1

ORGANIZADORES
AFONSO HENRIQUE SOUZA DE ASSIS
LUCIANO ARAUJO COSTA
BRUNNA ROBERTA LOPES DE ARAÚJO

AFONSO HENRIQUE SOUZA DE ASSIS
LUCIANO ARAUJO COSTA
BRUNNA ROBERTA LOPES DE ARAÚJO
(ORGANIZADORES)

DESENVOLVENDO O APRENDIZADO: ESTRATÉGIAS E PRÁTICAS EDUCATIVAS
VOLUME 1

1ª Edição

Editora Manual
2023

Copyright © dos autores e autoras. Todos os direitos reservados.

Esta obra é publicada em acesso aberto. O conteúdo dos capítulos, os dados apresentados, bem como a revisão ortográfica e gramatical são de responsabilidade de seus autores, detentores de todos os Direitos Autorais, que permitem o download e o compartilhamento, com a devida atribuição de crédito, mas sem que seja possível alterar a obra, de nenhuma forma, ou utilizá-la para fins comerciais.

Conselho Editorial:

Dr. Rafael Durant Pacheco – Faculdad Interamericana de Ciências Sociales
Dr. Josele da Rocha Monteiro - Faculdad Interamericana de Ciências Sociales
Me. Afonso Henrique Souza de Assis – Secretaria da Educação do Estado do Espírito Santo.
Me. Mirabel Silva dos Santos – Universidade Federal do Alagoas
Me. Walmir Fernandes Pereira – MUST University
Me. Sueli Cristiana Merotto – Centro Universitário Vale do Cricaré
Me. Luciano Araujo Costa – MUST University

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Desenvolvendo o aprendizado [livro eletrônico] : estratégias e práticas educativas : volume 1 / organização Afonso Henrique Souza de Assis, Luciano Araujo Costa, Brunna Roberta Lopes de Araújo. -- 1. ed. -- Cariacica, ES : Editora Manual, 2023.
PDF

Vários autores.
Bibliografia.
ISBN 978-65-981790-1-4

1. Aprendizado 2. Inclusão digital 3. Práticas educacionais 4. Tecnologia da informação e da comunicação I. Assis, Afonso Henrique Souza de. II. Costa, Luciano Araujo. III. Araújo, Brunna Roberta Lopes de.

23-182565 CDD-370.71

Índices para catálogo sistemático:

1. Práticas educativas : Educação 370.71

Eliane de Freitas Leite - Bibliotecária - CRB 8/8415

Obra publicada em Novembro de 2023.

CAPÍTULO 2

TECNOLOGIAS COLABORATIVAS

Alison Brito Santos

Resumo:

Este estudo aborda o uso de novas tecnologias colaborativas no ambiente educacional, bem como a forma de aplicação pedagógica, os desafios e obstáculos a serem superados. Além disso, demonstra e identifica a importância e os benefícios da utilização de novas tecnologias para a aprendizagem, abordando o contratempo encontrado pelo professor para incorporar essas novas tecnologias em suas aulas, devido a rejeição e a falta de capacitação dos mesmos nas instituições de ensino, além do desvio do foco do aluno quando não ou mal orientado. Casos assim, a utilização de novas tecnologias torna-se inconveniente para o aprendizado. O estudo evidencia a necessidade de haver a interação entre alunos, professores e instituições de ensino para o sucesso da utilização de novas tecnologias colaborativas que é vital para a adoção de tecnologias e para o bom desenvolvimento e melhoria da qualidade do ensino.

Palavras-chave: Tecnologia, Ambiente educacional, Estratégia pedagógica, Colaboração.

Abstract:

This study addresses the use of new collaborative technologies in the educational environment, as well as the form of pedagogical application, the challenges and obstacles to be overcome. Furthermore, it demonstrates and identifies the importance and benefits of using new technologies for learning, addressing the setback faced by teachers when incorporating these new technologies into their classes, due to their rejection and lack of training in educational institutions, in addition to the deviation of the student's focus when not or poorly guided. In cases like this, the use of new technologies becomes inconvenient for learning. The study highlights the need for interaction between students, teachers and educational institutions for the successful use of new collaborative technologies, which is vital for the adoption of technologies and for the good development and improvement of the quality of teaching.

Keywords: Technology, Educational environment, Pedagogical strategy, Collaboration.

INTRODUÇÃO

O uso das tecnologias nas salas de aula é cada vez maior, consolidando uma nova realidade no que diz respeito à utilização de ferramentas usadas para lecionar.

Ferramentas que necessitam de maior atenção por parte de professores e das instituições de ensino.

No contexto educacional, técnicas, métodos, procedimentos são organizados de forma a facilitar a compreensão de conhecimento isso é compreensão do que chamamos de tecnologia.

As tecnologias podem ser digitais como, por exemplo, a utilização de um programa para edição e revisão de textos, estas são mais importantes, pois alavancam o trabalho relação às tradicionais como caneta, caderno e livros didáticos.

Para destacar as tecnologias colaborativas será realizada uma revisão bibliográfica, através de trabalhos acadêmicos selecionados que visam a utilização dessas novas tecnologias aplicadas à educação.

Os artigos trazem informações essenciais que possibilitam uma análise do cenário tecnológico no âmbito educacional, apresentando soluções aos problemas aqui citados, como por exemplo, qual é a relevância do uso de tecnologias colaborativas aplicadas à educação? Existem estudos que demonstram versões de aplicabilidade do uso dessas tecnologias aplicadas à educação? As tecnologias na sala de aula realmente trazem resultados consistentes?

TECNOLOGIAS COLABORATIVAS APLICADAS AO ENSINO

O que se entende por trabalho colaborativo embora pareça óbvio algumas pessoas tendem a cometer equívocos ao iniciar os trabalhos colaborativos.

Os estudos de cunho colaborativo adotam alternadamente ou como sinônimos, os termos colaboração e cooperação para designá-lo.

Damiani enfatiza que os estudos voltados para o trabalho em grupo adotam, alternadamente ou como sinônimos, os termos colaboração e cooperação para designá-lo. Costa (2005) argumenta que, embora tenham o mesmo prefixo (co), que significa ação conjunta, os termos se diferenciam porque o verbo cooperar é derivado da palavra operare – que, em latim, quer dizer operar, executar, fazer funcionar de acordo com o sistema – enquanto o verbo

colaborar é derivado de laborare– trabalhar, produzir, desenvolver atividades tendo em vista determinado fim. Assim, para esse autor, na cooperação, há ajuda mútua na execução de tarefas, embora suas finalidades geralmente não sejam fruto de negociação conjunta do grupo, podendo existir relações desiguais e hierárquicas entre os seus membros. Na colaboração, por outro lado, ao trabalharem juntos, os membros de um grupo se apoiam, visando atingir objetivos comuns negociados pelo coletivo, estabelecendo relações que tendem à não-hierarquização, liderança compartilhada, confiança mútua e co-responsabilidade pela condução das ações (DAMIANI, 2008, p. 214-215).

O estudo abordará novas tecnologias aplicadas ao ensino, por meio do uso de computadores em ambientes educacionais, mídias digitais, tecnologias móveis e a rede mundial de computadores também conhecida como Internet e da Web 2.0 que se conceitua no âmbito essencialmente on-line, desta forma, atividades que antes eram feitas de forma off-line, passam a ser feitas de forma on-line.

Várias vantagens com a inserção midiática no ambiente escolar podem ser observadas, mostrando o aumento na motivação, interação, pesquisas entre outras. Bento e Belchior salientam: “Por isso concordamos que ao usá-los como ferramenta de trabalho favorece para a formação de uma geração mais atuante, presente e inovadora, que pode aprender muito mais”.

O USO DE NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO

A tecnologia como meio de transmissão de conhecimento, pode ser usada de forma eficiente, cabe ao professor mediar e promover a interação entre a tecnologia e o aluno.

Entra em ação o conceito de formação continuada que é uma extensão da rotina do docente, com o objetivo de manter atualizada sua capacidade técnica para o uso real de novas tecnologias, associando de forma intensa teoria e prática, já que o uso destas no cotidiano aperfeiçoará o conhecimento.

Essa é uma forma inovadora de usar o computador e outros dispositivos integrados a internet no âmbito educacional, evidencia-se que a atuação do docente não deve se limitar ao fornecimento informações aos alunos.

A informática na escola, o uso do computador como ferramenta pedagógica, as vantagens e influências das tecnologias sobre a educação, são novidades tanto para professores

quanto para os alunos e ainda acrescenta que diante das novidades, os professores apresentam dois sentimentos: um que é a necessidade de incorporar as novas tecnologias ao seu dia a dia e outro que é a insegurança, os medos gerados pela falta de preparo para trabalhar com elas (DINIZ, 2001, p. 05).

FERRAMENTAS COLABORATIVAS

As ferramentas digitais na educação podem ser consideradas materiais de apoio e recursos complementares para o processo de ensino e aprendizagem, pois auxiliam os professores e os alunos, contribuindo com um maior repertório de possibilidades de atividades e interações buscando por meio do trabalho coletivo, cumprir um projeto ou um objetivo em comum.

De acordo com Ramos (2012), as tecnologias de informação e comunicação (TICs) como lousas digitais, canetas digitais, notebook e internet, não são concretos na rede pública de ensino, no entanto, TV-Pendrive, DVD-Player, e Data show são mais comuns e sempre solicitados pelos docentes. Cabe ressaltar que as tecnologias comuns aos alunos são: celular, Internet e computadores.

PLATAFORMAS COLABORATIVAS

As novas gerações de alunos já não se contentam mais com as ferramentas tradicionais para apresentação e assimilação dos conteúdos, isso faz com que as instituições de ensino e os professores que fazem a interação direta com os alunos se sintam na obrigação de adotar uma ou mais ferramentas para atender essa necessidade. Mas em meio a tantas opções qual escolher? Esse é um trabalho que deverá ser executado por cada professor, pois o mesmo descobrirá quais dificuldades e quais vantagens e recursos cada ferramenta podem oferecer. O Colunista do Blog Aprimoramente apresenta algumas delas.

Sagah:

A SAGAH oferece uma experiência completa para seus alunos e maiores resultados para sua Instituição de Ensino Superior (IES). Uma Solução Educacional Integrada que produz conteúdos de qualidade para EAD e apoio ao presencial, além de apoiar sua IES com ferramentas de avaliação, capacitação, consultoria e pesquisa. Os projetos contam com um processo estruturado de implementação. Unindo boas práticas de gestão, a SAGAH dá suporte aos professores, acompanha os riscos e analisa os resultados dos alunos. Além disso, preserva a autonomia da sua IES, organizando os conteúdos em Unidades de Aprendizagem, totalmente adaptáveis e planejadas para dar flexibilidade ao trabalho do professor.

Salut:

Trabalhando para agências ou empresas de porte, a Salut conta com profissionais com passagens de sucesso em grandes agências. Esse sucesso serve hoje como base para trazer ao cliente exatamente aquilo que ele deseja. Isso se deve à constante atualização nas tendências de mercado e a busca por novas tecnologias. A equipe da Salut possibilita o desenvolvimento de projetos baseados nas mais diversas necessidades do cliente: ilustração, design, animação, programação, banco de dados, programação ActionScript, interatividade e muito mais. Apostando em todo esse conhecimento, oferecemos nossos serviços a qualquer hora e em qualquer lugar, para transformar projetos em cases de sucesso.

Life Educacional:

A LIFE Educacional é uma empresa moderna consolidada por um conjunto de valores próprios da formação humana e social e movida por um conjunto de objetivos para educação nacional brasileira que se concretizam através da atualização constante e da busca pela sofisticação das ações da empresa nas áreas da tecnologia, gestão e pedagogia. A LIFE busca compreender as dificuldades da educação e desenvolver projetos que entreguem soluções sofisticadas a todos os atores envolvidos no processo de gestão em educação e de ensino-aprendizagem no Brasil.

TECNOLOGIAS PARA EDUCAÇÃO EM DESTAQUE

Nas páginas anteriores foram citadas algumas tecnologias e nesse capítulo será abordada algumas que estão ganhando notoriedade por serem bem atrativas:

Lousa interativa: é um tipo de central multimídia com sistema operacional que simula um grande monitor touch screen que substitui a lousa comum possibilita a apresentação de conteúdos de maneira dinâmica e objetiva.

Contém os recursos computacionais de apresentar, alterar, salvar e compartilhar arquivos com os estudantes muito rapidamente, além de integrar tablets e smartphones.

Robótica: funciona através de sistemas mecânicos automáticos, controlados por circuitos elétricos integrados. O ensino de robótica aguça o aprendizado investigativo, criativo, intuitivo, a lógica e a capacidade de inovar através das atividades desafiadoras e práticas.

Gamificação: consiste no uso de jogos digitais para motivar os estudantes em atividades pedagógicas consideradas chatas por eles. É uma estratégia educativa que contribui para o desenvolvimento de diferentes habilidades, criatividade e trabalho em equipe. Podem ser inseridos diferentes níveis de dificuldade como desafio.

Realidade virtual: representa uma imersão em um mundo virtual com o auxílio de óculos de VR (virtual reality) criam sensações e experiências visuais, sonoras e táteis através de uma interface entre um sistema operacional e um usuário, implementada por meio de imagens em trezentos e sessenta graus e/ou recursos gráficos em três dimensões, simula efeitos e forma contextos. Além da visualização a experiência do usuário de RV pode ser melhorada com estimulo de outros sentidos.

Realidade Aumentada: acrescenta elementos virtuais ao contexto real em uma experiência interativa de percepção visual, olfativa e auditiva gerada por computadores.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta abordagem sobre tecnologias colaborativas resume a análise da perspectiva de vários autores estudiosos do tema e todos eles apresentaram o mesmo consenso em que de modo geral, os estudos apontam quatro pontos que têm correlação: professor, aluno, tecnologia e instituição de ensino em que um não trabalha sem o outro. Destaca-se também o fato da utilização da tecnologia na educação de modo eficiente só é possível por meio de um processo de capacitação contínua do professor, tornando-se inviável seu uso sem esse procedimento.

Instituições de ensino sem professores capacitados inutiliza parcialmente sua infraestrutura mesmo com boas condições de implantação tecnológica no ambiente escolar. Isso impossibilita o alcance dos melhores resultados, pois os docentes não poderão utilizar e explorar devidamente os recursos.

Nesse mesmo sentido o professor bem capacitado tecnologicamente, sem o respaldo da instituição de ensino, não terá êxito em seu trabalho e objetivos, visto que as inovações são constantes e requer investimentos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bento, L.; Belchior, G. "Mídia e educação: o uso das tecnologias em sala de aula. Revista de Pesquisa Interdisciplinar", Cajazeiras, v. 1, Ed. Especial, set./dez. 2016; Disponível em: https://repositorio.ifgoiano.edu.br/bitstream/prefix/1373/3/TCC%20-%20ARTUR%20corrigido%20vers%C3%A3o%20final%20com%20ata-convertido.pdf. [Acessado em 12 de dezembro de 2021].

Colunista, Blog Aprimoramente. "100 Melhores Ferramentas e Plataformas para Educação de 2022". Disponível em: https://aprimoramente.com/blog/100-melhores-ferramentas-e-plataformas-para-educacao. [Acessado em 15 de dezembro de 2021].

Cunha, L. F. da. "Modelo Conceitual para a Gamificação em Ambientes e-learnig e sua utilização no AdaptWeb". Trabalho de conclusão de curso (Bacharelado em Ciência da Computação) Universidade do Estado de Santa Catarina, Joinville, 2014. Disponível em: http://www.scielo.org.pe/pdf/biblios/n70/a02n70.pdf [Acessado em 20 de dezembro de 2021].

Diniz, S. N. F. "O uso das novas tecnologias em sala de aula". Universidade Federal de Santa Catarina, jun./2001. Disponível em: file:///C:/Users/HP/Desktop/Mest/Disciplinas/8%20-%20CULTURE%20AND%20EVOLUTION%20OF%20EDUCATIONAL%20TECHNOLOGY/Tecnologias%20colaborativas.pdf. [Acessado em 20 de dezembro de 2021].

Deterding, S., Khaled, R., Nacke, L., Dixon, D. "Gamification: Toward a Definition", Vancouver, BC, Canada, 2011. Disponível em: http://www.scielo.org.pe/pdf/biblios/n70/a02n70.pdf. [Acessado em 20 de dezembro de 2021].

Damiani, Magda Floriana. "Entendendo o trabalho colaborativo em educação e revelando seus benefícios". Artigos de Demanda Contínua. Educ. rev. (31), 2008. Disponível em: https://www.scielo.br/j/er/a/FjYPg5gFXSffFxr4BXvLvyx/?lang=pt. [Acessado em 22 de dezembro de 2021].

Ferreira, J. R. S. (2014) “Realidade Aumentada - Conceito, Tecnologia e Aplicações”. Disponível em: https://ubibliorum.ubi.pt/bitstream/10400.6/5907/1/3930_7645.pdf. [Acessado em 22 de dezembro de 2021].

Mori, A. et al. (2018) “Gamificação: uma nova abordagem multimodal para a educação”. Disponível em: http://www.scielo.org.pe/pdf/biblios/n70/a02n70.pdf. [Acessado em 22 de dezembro de 2021].

Ramos, M. R. V. “O uso de tecnologias em sala de aula. Revista Eletrônica: LENPES-PIBD de Ciências Sociais” – UEL, v. 1, n. 02, jul./dez.2012. Disponível em: http://www.uel.br/revistas/lenpes-pibid/pages/arquivos/2%20Edicao/MARCIO%20RAMOS%20-%20ORIENT%20PROF%20ANGELA.pdf. [Acessado em 15 de dezembro de 2021].

Rufino. I. “Glossário do Empreendedor: o que é transmídia ?”. 2020. Disponível em: https://dcomercio.com.br/categoria/gestao/glossario-do-empreendedor-o-que-e-transmidia. [Acessado em 23 de dezembro de 2021].