



INTEGRAÇÃO DAS FERRAMENTAS DIGITAIS NAS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS REMOTAS

Rosana Dantas dos Santos¹

DOI: [10.29327/23860.13.24-5](https://doi.org/10.29327/23860.13.24-5)

Resumo

Este *paper* aborda a importância e as contribuições da integração das ferramentas digitais da *Web 2.0*, *Web social*, para as práticas pedagógicas remotas. Alguns recursos como *Google Meet*, *YouTube*, *Skype* e gamificação por meio de *Mentimeter* são apresentadas como essenciais para a realização dessas práticas. No desenvolvimento, as características de cada recurso selecionado devem ser mencionadas com o objetivo de compreender sua funcionalidade no processo de ensino e aprendizagem. A metodologia utilizada é uma revisão bibliográfica e análise de relato de experiência escolhido e publicado em um artigo acadêmico, que surgiu a partir de um questionário *online* aplicado aos vinte e sete docentes de diversas áreas do conhecimento da Universidade Federal da Paraíba, UFPB. Durante a abordagem, os desafios e as perspectivas no uso da *web social* nas práticas pedagógicas remotas devem estar alinhados com o referencial teórico e articulados à atuação dos professores. Na conclusão, visa repensar sobre os desafios e as possibilidades em busca de introduzir novas metodologias e evidencia que a integração das tecnologias digitais no contexto educacional não presencial proporciona uma aprendizagem significativa para os estudantes.

Palavras-chave: ferramentas digitais, práticas pedagógicas remotas, aprendizagem

Abstract

This paper addresses the importance and contributions of the integration of web 2.0 digital resources, social web, into remote pedagogical practices. Some tools such as Google Meet, YouTube, Skype, and Gamification through Mentimeter are presented as essential to achieving these practices. In development, the characteristics of each selected resource should be mentioned in order to understand its functionality in the teaching and learning process. The methodology used is a bibliographic review and analysis of experience report chosen and published in an academic article, which emerged from an online questionnaire

¹ Graduação em Licenciatura em Pedagogia pela Universidade do Estado da Bahia e em Licenciatura em Biologia pela Faculdade de Tecnologias e Ciências (atual Unifc). Especialização em Administração Pública pela Universidade Estadual de Feira de Santana e em Transtorno Global do Desenvolvimento pela Universidade do Estado da Bahia. Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University.



applied to the twenty-seven professors from various areas of knowledge of the Federal University of Paraíba, UFPB. During the approach, the challenges and perspectives in the use of the social web in remote pedagogical practices should be aligned with the theoretical framework and articulated to the performance of teachers. In conclusion, it aims to rethink the challenges and possibilities in search of introducing new methodologies and evidences that the integration of digital technologies in the non-face-to-face educational context provides significant learning for students.

Keywords: digital tools, remote pedagogical practices, learning

1 Introdução

Os recursos digitais estão cada vez mais integrados na educação. Pode-se observar que durante a pandemia da Covid-19, sua inserção se tornou urgente no ensino remoto, devido ao impedimento temporário das aulas presenciais nas escolas e nas universidades. Muitos professores tiveram que reinventar sua metodologia e usar ferramentas *online*, visando despertar o interesse dos alunos e dar continuidade aos estudos.

Para um melhor entendimento, as ferramentas digitais são consideradas como

recursos digitais que possibilitam utilização das tecnologias com o objetivo de facilitar a comunicação e o acesso à informação, através de dispositivos eletrônicos, como computadores, tablets e smartphones. Alguns exemplos são: programas, aplicativos, plataformas virtuais, jogos, hardwares e softwares, portais e sites da internet, câmeras, retroprojetores, entre outros. (SAE DIGITAL, 18 de janeiro de 2021).

É sabido que apenas o uso de tecnologias digitais não traz avanços no processo de aprendizagem. Faz-se necessário mudar as práticas pedagógicas de acordo com o contexto atual, atendendo às necessidades dos estudantes. Para que isso ocorra, os docentes devem conhecer as novas tecnologias digitais e selecioná-las conforme sua funcionalidade.

Nesse cenário, a importância da integração dos recursos da *web 2.0*, a *web social*, no ensino remoto refere-se à interação entre as pessoas, sendo protagonistas do ato de partilhar e produzir conteúdos. Desse modo, o compartilhamento de informações pode ser transformado em conhecimento a partir de sua produção de forma reflexiva e crítica.



Nesse contexto, percebe-se a variedade de ferramentas digitais disponíveis na web, especificamente na web 2.0, possibilitam a construção do conhecimento coletivo, no qual o processo de ensino e aprendizagem tem um novo olhar, com novas formas de aprender, de ensinar e também de autoaprender. (GROSSI, MURTA & SILVA, 2018, p.36).

Cabe ressaltar que os recursos digitais inseridas nas práticas pedagógicas remotas contribuem para a otimização das aulas, pois transpõem as barreiras geográficas e de acesso, facilitam a comunicação entre a comunidade escolar (estudantes, professores, coordenadores pedagógicos, gestor escolar, funcionários e pais ou responsáveis) e permitem a busca de inúmeras informações, desde que seja em sites confiáveis.

Em consonância com essa concepção, Monteiro (2020, p.9) aborda que “o ensino remoto, com adoção de novas tecnologias, aplicativos e instrumentos virtuais, tem proporcionado atividades mais dinâmicas, aproximação entre alunos e professores, estímulo à curiosidade, comunicação mais direta e experiências diferenciadas de aprendizagem”. Nesse sentido, o professor auxilia os discentes na realização de atividades com objetivo de desenvolver a autonomia, a criatividade, a criticidade e a produção do próprio conhecimento.

Diante dessa perspectiva, alguns recursos digitais são fundamentais no ensino não presenciais, tais como: *Google Meet*, *YouTube*, *Skype* e gamificação por meio de *Mentimeter*, que devem ser detalhados no desenvolvimento dessa pesquisa.

Para melhor compreensão da temática, a metodologia utilizada consiste em uma revisão bibliográfica e de relato de experiência escolhido e publicado em um artigo acadêmico, que surgiu a partir da análise de um questionário *online* aplicado aos vinte e sete docentes de diversas áreas do conhecimento da Universidade Federal da Paraíba, com vistas a exemplificar a integração das ferramentas mencionadas nas práticas pedagógicas remotas, articulando com o referencial teórico.



2 Desenvolvimento

Este *paper* apresenta um relato de experiência dos professores da Universidade Federal da Paraíba (UFPB) no ensino remoto, sendo adaptado para justificar a seleção das novas tecnologias digitais citadas nesse estudo. O referido relato baseia-se na pesquisa de Santos et al. (2020) que propõe uma reflexão sobre a prática desses profissionais destacando tais desafios e oportunidades.

No tocante aos desafios em ministrar aulas virtuais aos estudantes, a maioria dos professores universitários não mostrou dificuldades em manusear as ferramentas digitais da *web 2.0*. No entanto, a minoria teve dificuldade em gravar e apresentar *slides* nas aulas síncronas por meio do *Google Meet*. Diante desse contexto, a UFPB ofertou um curso referente ao uso de novas tecnologias para os docentes e a partir do conhecimento adquirido na formação continuada, alguns reverteram os desafios em possibilidades, mostrando resiliência e motivação em oferecer um ensino interessante para os alunos. (Santos et al., 2020).

Quanto à personalização das aulas e atividades remotas, os docentes universitários, em sua maioria, usaram recursos da gamificação por meio do *Mentimeter* com o objetivo de torná-las mais dinâmicas para o aprendizado dos estudantes.

O *Mentimeter* é um site que possibilita a interação em tempo real por meio da criação de enquetes, pesquisas, nuvem de palavras e mural colaborativo, utilizada em eventos, palestras, aulas. Além da interação, o aplicativo permite tornar visível aos participantes as ideias e compreensões dos demais participantes. (HOLLANDA & TABOSA, 2020, p.45)



PAIDÉIA@
ISSN - 1982-6109

REVISTA CIENTÍFICA DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA



Além disso, essa ferramenta possibilita criar e participar de *quizes* (jogos mentais), compartilhar apresentações, tirar dúvidas sobre os assuntos dados e utilizar em avaliações de desempenho acadêmico.

Outra personalização das aulas e atividades remotas pelos professores da universidade UFPB diz respeito à utilização de conteúdos multimídias como *lives* no *YouTube*. Nessa perspectiva,

o professor pode, por exemplo, comentar ou responder ao aluno através de um vídeo no *YouTube* que apenas o próprio aluno acessará. Há ainda a possibilidade de deixar comentários nos canais, além dos comentários no espaço de discussão dos próprios vídeos, e o uso de boletins. O *YouTube Streams* permite ainda assistir a um vídeo em grupo, à distância, e simultaneamente discuti-lo em tempo real através de um *chat*. (MATTAR, 2009,p.5).

Outras plataformas também foram utilizadas pelos docentes durante o ensino virtual como Google Meet e *Skype*, sendo também ferramentas digitais importantes para o ensino remoto que proporcionam uma aula participativa e motivadora. Cabe ressaltar que o *Skype* é uma plataforma da Microsoft permitindo a comunicação *online* por meio de mensagens de texto, voz e vídeo, com a possibilidade de fazer uma reunião em grupo, porém não é tão fácil de usar sua interface. Segundo Silva, Andrade & Santos (2020), a plataforma *Google Meet* é um recurso digital sem complexidade em seu uso, que tem por finalidade compartilhar tarefas, documentos, vídeos e interagir com os participantes pelo *chat*. Diante dessa perspectiva, as aulas são acompanhadas em tempo real pelos alunos, favorecem o aprendizado e otimizando o trabalho do professor.

Os professores universitários foram indagados o que seria uma aula inovadora. A maioria concebe como uma aula interativa, motivacional e reflexiva. Alguns docentes consideram-na como inovação o uso das ferramentas digitais. Para Santos et al.(2020, p.7), “inovar em sala de aula não significa apenas utilizar recursos tecnológicos, mas também



PAIDÉIA@
ISSN - 1982-6109

REVISTA CIENTÍFICA DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA



trabalhar metodologias ativas, de maneira que o aluno possa construir o conhecimento de forma ativa e socializada, visando sua autonomia.”

Quando perguntados se possuíam uma prática pedagógica remota inovadora, os docentes, de modo geral, responderam positivamente. Segundo Camargo (conforme citado em Santos et al., 2020), para que haja uma transformação na educação, é essencial inovar a prática docente e repensar a metodologia de ensino para que competências sejam desenvolvidas, visando efetivar a aprendizagem dos estudantes.

Quanto ao uso da gamificação no ensino remoto, quase em unanimidade, os professores acham importante os elementos da ludicidade (uso de games), pois proporcionam o envolvimento dos discentes, despertando a cooperação, a criatividade e o interesse pela disciplina. Em consonância com essa concepção, Lévy (conforme citado em Grossi, Murta & Silva, 2018) afirma que nos processos de aprendizagem devem ter uma mudança qualitativa e as novas formas de ensinar com a integração de ferramentas digitais devem favorecer interatividade, reduzindo a distância. Nesse sentido, o professor deve gerenciar a aprendizagem cooperativa no ensino remoto, onde o professor e o aluno aprendem de forma simultânea, atualizando suas competências pedagógicas e seus conhecimentos disciplinares.

Além disso, o docente precisa estar atento às fases da aprendizagem com vistas ao ensino remoto eficiente. A fase de aquisição diz respeito ao contato inicial do aluno com a informação. De acordo com Garcia et al. (2020,p.8), “nessa fase, o aluno tenta entender o que está sendo apresentado ou proposto para ele. O esforço cognitivo está sendo feito no sentido de se apropriar da informação e a caminho da edificação de um novo saber.” A fase de aplicação refere-se ao desenvolvimento de habilidades a partir de competências cognitivas, transformando o saber em novos conhecimentos. Por último, a fase de retenção,



PAIDÉIA@
ISSN - 1982-6109

REVISTA CIENTÍFICA DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA



em que o aluno estabelece relação entre as informações, o saber fazer, as atitudes e os valores.

No que se refere ao uso das plataformas interativas de ensino, os professores consideram uma experiência fundamental para a prática educativa remota. No entanto, algumas plataformas não foram construídas como a finalidade de sala de aula, sendo um desafio adaptá-las para atender à realidade educacional.

Cabe ressaltar que apesar dos desafios, surgem as possibilidades da integração dos artefatos tecnológicos virtuais no ensino remoto que favorecem compartilhar o conhecimento e habilidades dos estudantes, sendo assim os protagonistas na construção do saber. Nesse bojo, o planejamento pedagógico é de suma importância para a gestão de aulas, pois a ação docente deve estar alinhadas às fases de aprendizagem, às dimensões conceituais (saber conhecer), procedimentais (saber fazer) e atitudinais (saber fazer), à seleção das ferramentas digitais apropriadas, à metodologia de ensino e à avaliação processual.

3 Considerações Finais

Constata-se nesse estudo que as ferramentas digitais da *web 2.0* contribuem para as práticas pedagógicas remotas, pois proporcionam a interatividade, a comunicação, a colaboração, o compartilhamento de informações e saberes e a aprendizagem. Para tanto, os professores devem adquirir novos conhecimentos e novas metodologias e compreender como aplicar os novos recursos digitais no ensino *online* e sua funcionalidade.

Para tanto, faz-se necessário repensar sobre os desafios e as possibilidades da integração das ferramentas digitais no contexto educacional não presencial. Os desafios apontados no relato de experiência foram a preocupação de alguns professores em ministrarem aulas dinâmicas e não dominarem os aparatos tecnológicos virtuais. Essas dificuldades se transformaram em possibilidades, de modo que houve um engajamento dos



PAIDÉIA@
ISSN - 1982-6109

REVISTA CIENTÍFICA DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA



professores universitários na busca de conhecimento tecnológico e de novas estratégias de ensino.

Cabe salientar que os recursos digitais são importantes para o ensino remoto, como o *Google Meet*, o *YouTube*, o *Skype* e a gamificação por meio de *Mentimeter*, uma vez que possibilitam realizar videoconferência em qualquer lugar, atividades lúdicas, interativas e educativas, proporcionando a construção do saber de acordo com as fases de aprendizagem dos estudantes. Além disso, é necessário a mediação docente com vistas a incentivá-los e orientá-los a estimular sua capacidade e explorar as potencialidades das novas tecnologias digitais.

Cabe mencionar que o estudo sobre a integração das ferramentas digitais nas práticas pedagógicas remotas deve ser prosseguido no intuito de aprofundar sobre sua contribuição no processo de aprendizagem.

4 Referências

Ferramentas digitais para o Ensino Remoto - Sae digital. Disponível em: <https://sae.digital/ferramentas-digitais-para-o-ensino-remoto/>. [Acesso em 18 de janeiro de 2021].

GARCIA, T. C. M., Moraes, I. R. D., Zaros, L. G. & Rêgo, M.C.F.D. (2020). Ensino remoto emergencial: proposta de design para organização de aulas. Disponível em: [Ensino remoto emergencial proposta de design organizacao aulas.pdf \(ufrn.br\)](#). [Acesso em 20 de janeiro de 2021].

GROSSI, M. G. R., Murta, F. C. & Silva, M. D. (2018). [A aplicabilidade das ferramentas digitais da Web 2.0 no Processo de ensino e aprendizagem](#). Disponível em:



PAIDÉIA@
ISSN - 1982-6109

REVISTA CIENTÍFICA DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA



<https://www.revistas.unijui.edu.br/index.php/contextoeducacao/article/view/5954>. cesso em 19 de janeiro de 2021].

HOLLANDA, A. P. R. & Tabosa, M. C. (2020). Do presencial ao virtual: ferramentas e práticas de interações pedagógicas tempos de aula remota. Disponível em: <http://editora.iesp.edu.br/index.php/UNIESP/catalog/view/18/78/253-1>. [Acesso em 21 de janeiro de 2021].

MATTAR, J. (2009). YouTube na educação: o uso de vídeos em EaD. Disponível em: <<https://bit.ly/2LLIa5o>>. [Acesso em 22 de janeiro de 2021].

MONTEIRO, E. C. (2020). Educação na pandemia: A experiência de uma escola da rede municipal de ensino de Capina Grande (PB). Disponível em: https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2020/Trabalho_EV140_MD1_SA19_ID_1164_01092020164644.pdf. [Acesso em 23 de janeiro de 2021].

SANTOS, V. A., Dantas, V. R., Gonçalves, A. B. V., Holanda, B. M. W. & Barbosa, A. A. G. (2020). O uso das ferramentas no ensino remoto acadêmico: desafios e oportunidades na perspectiva docente. Disponível em: <http://editorarealize.com.br/artigo/download/69166>. [Acesso em 24 de janeiro de 2021].

SILVA, D. S., Andrade, P. L. A. & Santos, S. M. P. (2020). Alternativas de ensino em tempo de pandemia. Disponível em: View of Teaching alternatives in pandemic times (rsdjournal.org). [Acesso em 25 de janeiro de 2021]



PAIDÉI@
ISSN - 1982-6109

REVISTA CIENTÍFICA DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA



Rosana Dantas dos Santos

Graduação em Licenciatura em Pedagogia pela Universidade do Estado da Bahia e em Licenciatura em Biologia pela Faculdade de Tecnologias e Ciências (atual Uniftc). Especialização em Administração Pública pela Universidade Estadual de Feira de Santana e em Transtorno Global do Desenvolvimento pela Universidade do Estado da Bahia. Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University.

Artigo recebido em 28/02/2021

Aceito para publicação em 06/07/2021

Para citar este trabalho:

SANTOS, Rosana Dantas dos. **Integração das ferramentas digitais nas práticas pedagógicas remotas.** Revista Paidéi@. Unimes Virtual. Volume 13. Número 24 – JULHO 2021 – Disponível em:

<https://periodicos.unimesvirtual.com.br/index.php/paideia/index>