

PADLET NO CONTEXTO EDUCACIONAL: UMA EXPERIÊNCIA DE FORMAÇÃO TECNOLÓGICA DE PROFESSORES¹

Karine Matos Mota

Graduanda em Pedagogia, Isecensa
karinemota24@gmail.com

Thallyanna Paiva Pessanha Machado

Graduanda em Pedagogia, Isecensa
thally.paiva@gmail.com

Rayane Paes dos Santos Crispim

Graduanda em Pedagogia, Isecensa.
rayanepaes4@gmail.com

Resumo:

O presente trabalho faz parte do projeto de iniciação científica Educatec, realizado nos Institutos Superiores de Ensino do Censa (Isecensa), situado na cidade de Campos dos Goytacazes, RJ. O Educatec aborda, tanto na teoria quanto na prática, a integração entre educação e tecnologia, tendo como um dos objetivos capacitar alunas do curso de Pedagogia para o uso de ferramentas digitais no processo ensino-aprendizagem. A participação nesse projeto colaborou para a compreensão e o interesse sobre o universo das tecnologias digitais. A partir deste motivador, utilizou-se uma das ferramentas aprendidas, Padlet, para estimular e auxiliar a formação tecnológica de professores. O trabalho teve como intuito analisar o processo de interação nesse aparato digital como contribuidor para uma formação docente, com base em autores como Pierre Levy (1998), Marc Prensky (2001), Carla Moreira (2012), entre outros. Trata-se de uma pesquisa qualitativa, pois não se preocupa com representatividade numérica, mas, sim, com a compreensão de um grupo social (GERHARDT e SILVEIRA, 2009), levando em consideração os sujeitos e suas subjetividades, que não podem ser mensuradas quantitativamente. Como instrumento de pesquisa, foi aplicado um questionário fechado, além da observação participante. O universo de pesquisa foi delimitado a 20 professores que atuam no segundo segmento do Ensino Fundamental de uma escola da rede particular em Campos dos Goytacazes, RJ. Verificou-se que é de extrema importância formar “tecnologicamente” os professores, para que eles possam trabalhar com a tecnologia dentro do campo educacional, visando estimular os discentes, além de aprimorar o processo de ensino-aprendizagem, tornando-o significativo, numa construção colaborativa e coletiva do conhecimento, visto que os alunos participam diretamente desse processo e, portanto, devem ser protagonistas dele.

Palavras-chave: Auxílio digital; integração, estratégias, formação de professores.

¹ Este trabalho foi elaborado sob orientação das professoras Milena Ferreira Hygino Nunes (doutoranda em Cognição e Linguagem, UENF) e Talita da Silva Ernesto (mestranda em Cognição e Linguagem, UENF), coordenadoras do projeto de iniciação científica Educatec (ISECENSA).

ABSTRAT:

Works of Institutes of Teaching of the Cense (Isecensa), located in the city of Campos of Goytacazes, RJ. Educatec approaches, both in theory and in practice, an integration between education and technology, having as one of the objectives trained students of the Pedagogy course for the use of digital tools in the teaching-learning process. Participation in this project has contributed to an understanding and interest in the universe of digital technologies. From this reason, one of the learned tools, Padlet, is used to stimulate and to aid the technological formation of teachers. The study aimed to analyze the process of interaction in the digital apparatus as a contributor to a training, based on authors such as Pierre Levy (1998), Marc Prensky (2001), Carla Moreira (2012), among others. It is a qualitative research, because it does not concern itself with numerical representativeness, but rather with an understanding of a social group (Gerhardt and Silveira, 2009), taking into account the subjects and their subjectivities, which can not be measured quantitatively. As a research instrument, a closed questionnaire was applied, in addition to participatory observation. The research universe was limited to 20 teachers who work in the second elementary school segment of a network school in particular in Campos dos Goytacazes, RJ. It was verified that it is extremely important to train teachers "technologically", so that they work with a technology within the educational field, aiming to stimulate the students, besides improving the teaching-learning process, making it significant, in collaborative construction and collective knowledge, for example, should be protagonists of it.

Key-words: Digital aid; integration, strategies, teacher training.

1- INTRODUÇÃO

Nota-se que atualmente a tecnologia vem se desenvolvendo cada vez mais e fazendo parte do contexto dos discentes, visto que as maiorias dos alunos são nativos digitais e os outros então se adaptando a esse mundo tecnológico, sendo conhecidos como imigrantes digitais.

Existem vários conceitos referente a tecnologia, visto que trata-se de ferramentas, técnicas, métodos que auxiliam na expansão do conhecimento, além de gerar aprendizagem mais significativas e tornar a vida mais fácil.

Sendo assim, percebe-se que a tecnologia surgiu desde antigamente, ou seja, acompanha a história da humanidade. Os antigos faziam uso da tecnologia quando transformavam recursos naturais em ferramentas, sendo impulsionadas através da descoberta e utilização do fogo, permitindo assim um avanço tecnológico.

Os nativos digitais segundo Marc Prensky trata-se dos indivíduos que nascem e crescem, fazendo uso da tecnologia e convivendo com a mesma, além de utiliza-la em seu prol e em prol do outro.

Devido a esse contexto tecnológico criou-se um termo denominado de Ciberespaço, no qual Lévy (2010, p.94) afirma que trata-se “ como espaço de comunicação aberto, interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores.

Mediante a isso, nota-se que o ciberespaço possibilita a comunicação e a interação, além de permitir que a internet se tornasse uma ferramenta que permite o contato com informações e outros indivíduos, principalmente na distância.

O padlet trata-se de uma ferramenta e de um mural interativo, no qual permite que os alunos postem textos, imagens, vídeos entre outros recursos que auxiliam e facilitam o processo de ensino-aprendizagem, tornando a aprendizagem mais lúdica e dinâmica, pois o docente proporcionará que seus discentes estejam fazendo a utilização de um recurso tecnológico, no qual estimulará os mesmos, despertando o interesse dos alunos.

E necessário que os professores estejam envolvidos no meio tecnológico, atuando como uma ponte entre a escola e a tecnologia, buscando atrair a atenção de seus alunos para o âmbito escolar, visando facilitar e aprimorar a construção dos conhecimentos.

2- DESENVOLVIMENTO

2.1 Tecnologia e Nativos Digitais

No século atual, é imprescindível que os professores saibam as características de seus alunos e principalmente perceberem que esses alunos

mudaram. Tais mudanças não se apresentam em acessórios, roupas ou estilos mediante aos alunos do século passado, mas em forma de aprendizagem.

Segundo Prensky (2001), os nascidos depois dos anos 80 são intitulados como "Nativos Digitais" onde são caracterizados como a geração capaz de utilizar ao mesmo tempo, celular, computador, Tv e ouvir música, além de possuírem intimidade com a internet, tornando-os ativos. Diferentemente dos imigrantes digitais, que nasceram em outro meio e construíram o seu conhecimento de forma diferentes dos denominados "nativos".

Para Lévy (1999), o termo cibercultura não se limita somente aos materiais de comunicação digital, mas de igual forma engloba as interações humanas e informações. Dentro do ciberespaço a demanda de nativos cresce desenfreadamente, comparando-se ao número de imigrantes digitais. Tal característica oferece ao docente denominado imigrante diversos dilemas e desafios em sua prática, tendo em vista que, a forma com que os nativos digitais somam conhecimentos não é somente com características tradicionais como: oralista, presencial e mecanizada.

Segundo Borba (2001, p 46) "Os seres humanos são constituídos por técnicas que se estendem e modificam seu raciocínio e ao mesmo tempo, esses mesmos seres humanos estão constantemente transformando essas técnicas." Ou seja, é necessário que haja a construção do conhecimento.

Sendo assim, os seres humanos estão em constantes modificações e precisam se adaptar, tendo como intuito a utilização das técnicas atuais para fator necessário na construção da aprendizagem e do conhecimento.

2.2 Padlet como ferramenta no processo ensino aprendizagem

Visando a construção e transformação do conhecimento como citada anteriormente, serão explícitas características do Padlet, uma ferramenta que pode ser utilizada no contexto escolar.

Segundo um site denominado de THE ENTREPRENEURIALSCHOOL (2013) “O objetivo principal deste processo é o de habilitar os alunos a criar as suas próprias ideias. Os alunos constroem em cima dos conhecimentos adquiridos - mas de forma criativa. Esta ferramenta interactiva permite que os estudantes possam ver os seus conhecimentos numa forma visual, sendo um excelente método para incentivar a inovação na sala de aula.” Sendo assim, estimula o pensamento, a imaginação, a curiosidade, visando transmitir no mural informações que serão apresentadas para os demais que terão acesso ao Padlet, além de permitir a interação entre ambos.

Apresenta-se como uma aplicação da web que permite a criação de murais ou quadros virtuais, no qual há a possibilidade de compartilhamento de vídeos, imagens, anotações, endereços web e etc. Permitindo ainda, que os alunos construam o conhecimento que adquiram juntamente com pesquisas, de forma criativa e estimulante da curiosidade.

Com o uso do Padlet, os alunos podem compartilhar informações de diversos temas, o que faz com que desenvolvam criticidade e criatividade, mediante as informações que irão compartilhar. Tornando a aprendizagem além do contexto escolar, podendo ser aplicada também no contexto social.

2.3 Formação dos docentes no mundo tecnológico

Segundo Moreira (2012) alguns anos atrás o papel do professor era apenas de transmitir os conhecimentos oferecidos pelos conteúdos abordados nos livros, porém com os avanços, principalmente o tecnológico, o docente precisa envolver o aluno na construção do conhecimento, além de apresentar conteúdos mais contextualizados.

Muitos professores possuem dificuldades em utilizarem a tecnologia na sala de aula, pois possuem uma bagagem muito conteudista e tradicional, na qual precisa que haja uma adaptação para o contexto atual, permitindo a relação entre

22º Seminário de Educação, Tecnologia e Sociedade
De 10 a 16 de outubro
Núcleo de Educação On-line/ NEO; FACCAT, RS

professor e os alunos nativos digitais, que necessitam de aulas mais estimulantes e atrativas.

Prensky, 2001 apud NATIVOS, 2011, p.2 afirmam que:

Os professores são preponderantemente imigrantes digitais (da era pré-digital), mas estão a tentar ensinar a uma população que fala uma linguagem totalmente diferente, incompreensível para eles. Isto cria uma rejeição por parte dos nativos digitais quando se lhes pretende ensinar com metodologias passadas.

Nota-se que é fundamental que os docentes utilizem o meio tecnológico dentro do contexto escolar, visando trazer bons resultados na aprendizagem e tornar o ambiente escolar um lugar, no qual está preocupado com a relação aluno e escola, visando auxiliar na construção do conhecimento dos discentes.

O professor imigrante digital não deve apenas introduzir a tecnologia em sala de aula, pois o mesmo também deve estimular seus alunos a participarem das aulas ativamente, pois não adianta utilizar recursos tecnológicos e não despertar o interesse dos alunos mediante aos conteúdos. Com isso entende-se que:

O professor continua sendo figura importante na era digital. Porém, sua postura deixa de ser a de transmissor absoluto do conhecimento, e passa a ser de facilitador de descobertas, tudo isso em um novo processo de ensino e aprendizagem. Os alunos, que agora não são mais uma plateia receptora, podem ser definidos como um grupo que participa ativamente da aula, buscando em seus notebooks (ou celulares, iPhones e outros aparelhos com acesso à internet) informações sobre o tema da aula, visitando virtualmente os lugares descritos pelo professor, vendo imagens, textos, vídeos ou trazendo de casa uma pesquisa feita na internet. É uma outra forma de ensinar e aprender. (PARNAIBA; GOBBI, 2010, p. 8).

O docente precisa repensar mais sobre sua metodologia, sua maneira de ensinar, visto que cabe aos professores imigrantes digitais programem suas aulas relacionando os aspectos pedagógicos e didáticos, a fim de facilitar o processo de aprendizagem dos alunos, havendo uma interação mais significativa entre professor e aluno.

RESULTADOS

Trata-se de uma pesquisa qualitativa, pois não se preocupa com representatividade numérica, mas, sim, com a compreensão de um grupo social (GERHARDT e SILVEIRA, 2009), levando em consideração os sujeitos e suas subjetividades, que não podem ser mensuradas quantitativamente.

Com o presente trabalho espera-se despertar nos docentes a relevância na continua transformação do cenário educacional, pois o mesmo possui novos papéis tanto para o aluno quanto para o professor. Atrrelados a esses surgem também novas responsabilidades.

Moraes (2002, p.75), descarta a concepção tradicional de conhecimento disciplinar, fragmentado em “blocos fixos e imutáveis” para, como forma de reação à percepção paradigmática precedente (que o define como transmissível), enfatizar a noção de “conhecimento em rede”.

Neste contexto os discentes são nativos digitais e a maioria dos docentes não, desta forma atualizar-se para que a linguagem seja tecnológica é necessário. Uma tendência do século XXI que auxilia é o Ensino Híbrido que mescla o ambiente online com o presencial.

O Padlet é uma ferramenta bastante funcional na prática Híbrida, onde o professor assume o papel de coadjuvante, um facilitador, e o aluno o protagonista do processo Ensino-aprendizagem.

Verificou-se que é de extrema importância formar “tecnologicamente” os professores, para que eles possam trabalhar com a tecnologia dentro do campo educacional, visando estimular os discentes, além de aprimorar o processo de ensino-aprendizagem, tornando-o significativo, numa construção colaborativa e coletiva do conhecimento, visto que os alunos participam diretamente desse processo e, portanto, devem ser protagonistas dele.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BORBA, Marcelo de Carvalho. PENTEADO, Mirian Godoy. **Informática e Educação Matemática**. Belo Horizonte; Autêntica, 2001

FREIRE, Maximina Maria. **Formação tecnológica de professores: problematizando, refletindo, buscando**. São Paulo. Disponível em: <<http://books.scielo.org/id/px29p/pdf/soto-9788579830174-02.pdf>>. Acesso em: 10 de out de 2017

LEVY, Pierre. **Cibercultura** (Trad. Carlos Irineu da Costa) São Paulo; Editora 34, 2010

LEVY, Pierre. **Cibercultura**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999.

MOREIRA, Carla. **Letramento digital: do conceito á prática**, Uberlândia, 2012.

Disponível em: < http://www.ileel.ufu.br/anaisdosielp/wp-content/uploads/2014/06/volume_2_artigo_051.pdf> Acesso em: 08 out. 2017

Prensky, M. **Digital Game Based Learning McGraw-Hill**, 2001

THE ENTREPRENEURIALSCHOOL, 2013, JA-YE Europa. Disponível em: <http://www.tesguide.eu/pt/tool-method/itemid/33423/> Acesso em: 18 de jul. 2017