

Educação x pandemia: Os desafios do ensino remoto

Education x Pandemic: The Challenges of Remote Education

DOI:10.34117/bjdv7n7-183

Recebimento dos originais: 07/06/2021

Aceitação para publicação: 07/07/2021

Ana Paula Timóteo de Lima

Mestranda em Ciências da Educação pela Atenas College University
Avenida Presidente Castelo Branco, Nº 518

Instituição de atuação: Escola Municipal Professora Terezinha Barbosa da Costa e Silva
E-mail: ana.paula-14@hotmail.com

Maria de Fátima dos Santos Pereira

Mestranda em Ciências da Educação pela Atenas College University
Rua Jerônimo Heráclio, Nº 31

Instituição de atuação: CEMEI Marisdei Monteiro
E-mail: fifia.santos@yahoo.com.br

RESUMO

O trabalho remoto surge como uma nova forma de trabalho flexível, com o objetivo de atender, à distância, as demandas dos professores. Através da telecomunicação em rede o professor poderá exercer as funções que lhe compete, sem estar fisicamente nas dependências da escola. A integração para o trabalho remoto traz consigo grandes desafios de mudanças na rotina docente, uma nova realidade na vida destes e, conseqüentemente, a busca por novos valores para seu dia a dia laboral e na relação familiar. Esse trabalho tem como objetivo geral analisar o processo de ensino e aprendizagem remoto em época de Pandemia. Como objetivos específicos são elencados: compreender a transformação do trabalho docente em época de Pandemia; identificar metodologias de ensino e aprendizagem remotas. A pesquisa foi de natureza bibliográfica. Como resultados, se conclui que o trabalho remoto necessita de estudo, busca de novas estratégias, técnicas de ensino e aprendizagem por parte do professor.

Palavras-chave: Pandemia, TICs, ensino, remoto.

ABSTRACT

Remote work emerges as a new form of flexible work, with the objective of meeting, at a distance, the demands of teachers. Through network telecommunication, the teacher will be able to perform his or her duties without being physically on the school premises. The integration for remote work brings great challenges of changes in the teachers' routine, a new reality in their lives and, consequently, the search for new values for their daily work and family relationships. The general objective of this work is to analyze the remote teaching and learning process in times of Pandemic. As specific objectives are listed: to understand the transformation of the teaching work in times of Pandemic; to identify remote teaching and learning methodologies. The research was bibliographic in nature. As a result, it is concluded that the remote work needs study, search for new strategies, teaching and learning techniques by the teacher.

Keywords: Pandemic, ICTs, teaching, remote.

1 INTRODUÇÃO

Como uma das consequências da pandemia da COVID-19, que eclodiu no ano de 2020 e assola até os dias atuais, o trabalho remoto, até então algo desconhecido ou distante para muitos, tornou-se (forçou-se) presente no cotidiano de grande parte da população trabalhadora. Face às medidas de prevenção ao contágio do novo coronavírus, uma delas sendo o isolamento social, o mundo se viu obrigado a adaptar-se de forma abrupta, por questão literal de sobrevivência. Dentre os desafios impostos pelo contexto excepcional, a continuidade das atividades laborais tornou-se imperativa.

Nas instituições educacionais, as aulas foram suspensas por um certo tempo - no entanto, os compromissos no âmbito docente permaneceram. O processo de ensino e aprendizagem ultrapassou os limites do ambiente da sala de aula e adentrou na intimidade das residências, e a necessidade de comunicação com a equipe e articulação no desenvolvimento das atividades evidenciou-se cada vez mais importante, essencial. Novos desafios iam surgindo. Dentre eles, a urgente familiarização com novas ferramentas de auxílio ao trabalho remoto: plataformas de videoconferência (reuniões online), computação em nuvem, compartilhamento de tela, edição colaborativa de documentos e outros.

Declarada a pandemia de COVID-19 pela Organização Mundial de Saúde (OMS), em 11 de março de 2020, foram suspensas as aulas nas escolas. Porém, diversos setores dentro da estrutura organizacional da instituição, pela natureza do trabalho, mantêm seu fluxo de atividades, ministrando aulas de forma on line. Nesse contexto, os professores passaram a cumprir a jornada laboral remotamente, na proteção de suas casas. Esse trabalho tem como objetivo geral analisar o processo de ensino e aprendizagem remoto em época de Pandemia. Como objetivos específicos são elencados: compreender a transformação do trabalho docente em época de Pandemia; identificar metodologias de ensino e aprendizagem remotas.

Como metodologia da pesquisa, se optou por fazer um levantamento bibliográfico por meio de consulta à base de dados do LILACS - Literatura Latino-americana e do Caribe, índice e repositório bibliográfico da produção científica e técnica publicada na América Latina e no Caribe e consulta em livros, artigos de revistas e outros documentos eletrônicos que tratam do assunto.

2 A DOCÊNCIA NO ENSINO REMOTO: APONTAMENTOS

As mudanças que se tem operado na sociedade brasileira, particularmente, na educação, depois da Pandemia da Covid – 19, estão alterando as metodologias de ensino e aprendizagem. A permanência das dificuldades com as diferenças mesmo após o advento da internet tem estimulado as trocas e a divulgação de saberes, com informações e notícias aproximando os mundos e possibilitando a comunicação entre as pessoas.

Somado ao avanço da tecnologia industrial nas últimas décadas do século XX e início do século XXI, a Pandemia tem colocado para o ensino e seus agentes, os professores, um imenso desafio, o da produção de conhecimento na academia e na sala de aula numa época em que se tem que fazer o isolamento social de todos os envolvidos na escola.

No caso da produção de conhecimento acadêmico, uma das problemáticas tem sido a velocidade com que as transformações vêm ocorrendo, contraposta à necessidade de melhorar a qualidade da educação básica que inspira um modelo de democracia que repercute no fazer de todo o ritual pedagógico. De acordo com Libâneo (2004, p.111):

o encargo das escolas, hoje, é assegurar o desenvolvimento das capacidades cognitivas, operativas, sociais e morais pelo seu empenho na dinamização do currículo, no desenvolvimento dos processos do pensar, na formação da cidadania participativa e na formação ética. Para isso, faz-se necessário superar as formas conservadoras de organização e gestão, adotando formas alternativas, criativas, de modo que aos objetivos sociais e políticos da escola correspondam estratégias compatíveis de organização e gestão.

E, no que tange à sala de aula, diz (BITTENCOURT, 2006, p.14) “que a escola tem sofrido concorrência da mídia, com gerações de alunos formados por uma gama de informações obtidas por meios de imagens e sons, com formas de transmissão diferentes das que tem sido realizadas pelo professor que se comunica pela oralidade”.

Além da ênfase na sociedade de consumo que tem se estruturado sob a égide do mundo tecnológico, responsável por ritmos de mudanças acelerados, fazendo com que tudo rapidamente se transforme em passado, não um passado saudosista ou como memória individual ou coletiva, mas, simplesmente, um passado ultrapassado. Trata-se de gerações que vivem o presenteísmo de forma intensa, sem perceber liames com o passado e que possuem vagas perspectivas em relação ao futuro pelas necessidades impostas pela sociedade de consumo que transforma tudo, inclusive o saber escolar, em mercadoria (BITTENCOURT, 2006).

É nesse quadro que se busca identificar a relação existente entre o ensino, a pesquisa, os conteúdos e os modos de investigação e seu papel formativo de cidadania crítica, pois, segundo Saviani (2007) uma teoria pedagógica crítica se "leva em conta os determinantes sociais da educação"; é não-crítica se "acredita [...] ter a educação o poder de determinar as relações sociais, gozando de uma autonomia plena em relação à estrutura social" (SAVIANI, 2007, p.93).

Assim, entende-se que para realizar o planejamento de ensino em consonância com o contexto acima esboçado, faz-se necessário a adoção de formas de trabalho que permita aos alunos valorizar o conhecimento histórico pelo poder de diálogo que ele guarda em seu conteúdo constitutivo, seja no sentido formativo da condição de sujeito que age conscientemente na perspectiva de que os valores constituídos pelo homem vivendo em sociedade se alteram com o desgaste destes pela imposição das lutas econômicas, políticas e socioculturais no decorrer dos tempos.

Nesse sentido, no cerne da Pandemia, se vê como necessário o uso de metodologias ativas e inovadoras para a construção do conhecimento, seja no campo da pesquisa científica, no do saber histórico escolar ou em curso de extensão, levando o aluno às condições de exercitar: problematização das questões propostas, delimitação do objeto, exame do estado da questão, busca de informações, levantamento e tratamento adequado das fontes (indivíduo, grupos sociais), estratégias de verificação de hipóteses, organização dos dados coletados, refinamento dos conceitos (historicidade), proposta de explicação para os fenômenos estudados, elaboração da exposição, redação de textos .

Como é de domínio público que o desenvolvimento tecnológico avança com rapidez e que carrega consigo a atração dos jovens, se vê como necessário à escola, que prepara o aluno para o mundo do trabalho e não apenas para o vestibular, familiarizá-los com tais avanços tecnológicos, o que impõe ao professor, por uma questão de praticidade do seu trabalho em sala de aula e com pesquisas, estar a par das possibilidades de uso em seu trabalho, de instrumentos como a internet e suas ferramentas.

Uma outra tarefa que se apresenta, para o trabalho docente, como necessária e permanente é o da avaliação, que permite acompanhar passo a passo, o processo de ensino e aprendizagem. Nesse sentido, a função diagnóstica da avaliação escolar possibilita o cumprimento da "função pedagógico-didática e a que dá sentido pedagógico à função de controle" (LIBÂNEO, 2004, p.197).

Então, se a avaliação deve verificar a qualificação afirmada no processo de ensino, centrado em objetivos, esta deve, também, a nosso ver, focalizar na aprendizagem, a

aquisição de competências e o desenvolvimento de habilidades, como justificadores sociais do papel da escola e do aprender escolar.

A educação torna-se uma necessidade vital para o indivíduo, uma vez que possibilita o desenvolvimento individual e social destes e os prepara para as exigências das profissões do futuro. A educação então, embasada nessas exigências, deverá fornecer um crescimento contínuo. A realidade mostra que, na medida em que se diminui a desigualdade entre os que estão dentro e fora da escola, aumenta as desigualdades entre os que têm acesso a uma escola de melhor qualidade e uma imensa maioria que sai da escola com uma formação que, do ponto de vista cognitivo, ou seja, da compreensão de ideias e valores está distante das necessidades que a revolução tecnológica exige.

2.1 A TECNOLOGIA NO TRATO COM A EDUCAÇÃO

As Tecnologias de Informação e Comunicação - TICs não devem ser usadas apenas como meio de transmissão de informações ao aluno, mas também como um recurso que o possibilite refletir, levantar hipóteses, elevar a autoestima e a confiança dentro do processo de ensino e aprendizagem, quebrando a dinâmica tradicional do ensino. A presença cada vez maior de laboratórios de informática nas escolas possibilita ao professor trabalhar os conteúdos por meio dessa tecnologia. Esse recurso é capaz de tornar as aulas mais dinâmicas e atrativas para os alunos, pois é consenso entre estudiosos de várias áreas que este é um meio facilitador da aprendizagem.

A aplicação de alguns conceitos trabalhados de forma tradicional e abstrata toma uma nova conotação quando estudados com o auxílio de softwares educativos, já que estes são capazes de proporcionar aos estudantes um ensino no qual o aluno construa seus próprios conceitos a respeito do conteúdo ministrado, permitindo analisar e refletir sobre o meio social no qual está inserido de modo crítico e autônomo, deixando de ser apenas um reprodutor de fórmulas. Essas estratégias proporcionam ao aprendiz a formulação de hipóteses e organização do pensamento muitas vezes não permitido em ambientes tradicionais de aprendizagem.

É importante ressaltar que a introdução das tecnologias digitais nas aulas se institui como uma ação pedagógica, somente sendo eficaz se houver um bom planejamento do professor quando este dispuser a trabalhar com tais recursos.

É preciso ter em conta que a educação não é algo que envolve apenas a informação. Educar consiste, igualmente, em fazer as pessoas pensarem sobre a informação e a refletirem criticamente. A educação vista de uma forma

holística, lida com a compreensão, com o conhecimento e com a sabedoria. É preciso estimular as mentes dos estudantes e não apenas abarrotá-las de informações enlatadas. (MEDEIROS, 2014. p 84).

A utilização de recursos tecnológicos na sala de aula permite ao professor ousar no preparo de suas aulas, possibilitando-o diversificar e inovar, saindo da rotina de aulas tradicionais. Segundo Allevato, Onuchic e Jahn (2010) o computador privilegia o pensamento visual. Além disso, a abordagem visual tem demonstrado facilitar ao aluno a formulação de conjecturas, refutações e explicações, dando espaço, portanto, à reflexão. Borba apud Suguimoto (2013), afirma que o uso de mídias tecnológicas, com softwares específicos, propicia espaços de aprendizagem com resultados bastante satisfatórios.

Nas palavras de Moita (2006), os games, ou jogos eletrônicos:

embora com algumas semelhanças em sua elaboração com os jogos tradicionais, possibilitam para além da possibilidade de simulação, movimento, efeitos sonoros em sua utilização corriqueira, uma interação com uma nova linguagem oriunda do surgimento e do desenvolvimento das tecnologias digitais, da transformação do computador em aparato de comunicação e da convergência das mídias. Proporciona assim novas formas de sensibilidade, de sentir, pensar, de agir e interagir (MOITA, 2006, p. 29).

A mídia usada com o fim específico de apoiar a educação possui papel específico na sociedade, pois todos estão, diariamente, em contato com esse instrumento comunicacional. Para tanto, se faz necessário que todos os indivíduos no ambiente educacional, façam o uso das mídias.

Nos meios digitais podemos encontrar uma variedade de informação por meio de uma simples pesquisa, o que possibilita ao internauta a escolha do meio que mais lhe agrada. No processo de ensino e aprendizagem este recurso favorece ao aluno, uma vez que o mesmo encontrará uma diversidade de meios pedagógicos que irão auxiliá-lo na compreensão do conteúdo.

Assim, podemos encontrar nos sítios online uma diversidade de recursos textuais e gráficos que favorecem o processo de aprendizagem dos alunos. Então, utilizando-se de tais recursos, surgiram diversas metodologias de aprendizagem, que vão desde o estudo individual dos discentes para a resolução dos problemas até a socialização das informações por toda a comunidade online.

Logo, o uso de portais como um meio de aprendizagem é um recurso a mais para ser utilizado pelos alunos, pois, como listamos a seguir, há uma gama de sites que se comprometem em oferecer conteúdo com uma variedade de recursos e abordagens

didáticas. Além disto, a aprendizagem através dos portais ocorre, essencialmente, no tempo de estudo do aluno, uma vez que o mesmo irá acessá-lo quando for necessário.

Vivemos em um mundo cada vez mais voltado para a tecnologia, a qual atua nas mais diversas áreas, desde a criação do celular à utilização do computador enquanto um recurso lúdico, divertido e prazeroso na condução de uma aula. O computador facilita a aprendizagem dos conteúdos e favorece o desenvolvimento cognitivo do aluno, criando estratégias para a solução dos problemas propostos pelo professor.

É visível como a tecnologia tem se propagado com ampliação das possibilidades de comunicação e de informação. A linguagem é uma das faculdades cognitivas mais flexíveis que se molda as transições comportamentais como também é responsável pela propagação das constantes transformações sociais, políticas, culturais que são constituídas pelo estímulo criativo do ser humano.

São incontáveis as formas de utilização da linguagem no seu contexto amplo, nas suas particularidades, a 30 anos que vem seguindo uma aceleração perceptível de um território vasto que as mudanças tecnológicas vêm emergindo o mundo, de modo que os equipamentos de informática e a tecnologia da informação conquistaram seu próprio universo em constante mudanças.

Tecnologia digital é um conjunto de tecnologias que abrange, principalmente, a mudança de linguagem ou dados em números, texto ou a convergência deles, que aparecem para nós na forma final da tela de um dispositivo digital na linguagem que conhecemos (imagem fixa ou movimento, som, texto verbal) são descritos em números, que são lidos por dispositivos variados, conhecidos como popularmente como computadores. Assim o suporte que está dando suporte a essa linguagem está na parte interna desses aparelhos e são resultados de programações que não vemos, nesse sentido, tablets e celulares são microcomputadores assim bem os notebooks.

O momento tecnológico está conectado inteiramente com o que estamos vivendo, ou seja, a Pandemia da COVID -19. A interação dos meios digitais promove as transformações tanto no meio profissional e da ênfase na experiência na era da sociedade digital.

A mudança para a era digital compreende um fenômeno que vai além da esfera tecnológica, o que se tange a uma sociedade da Informação requer uma condição social, onde todos têm direito as funções e propriedades da informação, além de ser um benefício para a toda sociedade é um fator determinante para enfrentar a transição das Ciências da Comunicação. O momento atual é destacado por sua extrema complexidade, sendo

resultante de uma evolução principalmente por um maior progresso tecnológico digital e também a rápida e radical mudança do entorno econômico e financeiro mundial.

O conceito de tecnologia não deve estar relacionado a objetos ou itens eletrônicos apenas. Segundo Blanco e Silva (1993, p. 37) “o termo tecnologia vem do grego *technê* (arte, ofício) e *logos* (estudo de) e referia-se à fixação dos termos técnicos, designando os utensílios, as máquinas, suas partes e as operações dos ofícios”.

O Conselho Nacional de Educação -CNE aprovou o Parecer nº 5/2020, o qual trata de diretrizes para reorganização dos calendários escolares e realização de atividades pedagógicas. Nesse sentido, durante o período da Pandemia do Covid -19 as aulas foram instituídas como não presenciais, tendo em vista minimizar a necessidade de reposição de dias letivos a fim de viabilizar minimamente a execução do calendário escolar do ano de 2020.

As decisões tomadas ainda no ano de 2020 decretaram normas excepcionais para o ano letivo em questão, mantendo o mínimo de oitocentas horas e o trabalho docente instituído por meio de atividades não presenciais, visando evitar, dentre outras problemáticas, o retrocesso do processo de ensino e aprendizagem dos estudantes.

No Brasil, foram instituídas estratégias de ensino remoto nas escolas e universidades, exigindo investimento educacional com vistas a diminuir as barreiras no desenvolvimento de aulas remotas. Diante desse fenômeno do ensino remoto, a questão da tecnologia incide sobre a educação, sendo necessário o investimento de políticas públicas para disseminar o uso apropriado de tecnologias, que suscitam novos comportamentos e novas ações humanas.

Na realidade das TICs “um dos principais entraves para a utilização destas é a falta de conhecimento e domínio dessas tecnologias por grande parte dos professores” (LEITE e RIBEIRO, 2012, p.177), pois não tiveram formação eficiente atentando para incluir as novas tecnologias no trato com a educação em tempo de Pandemia do Covid – 19.

Quando lhe é apresentada uma proposta de mudança, certamente o professor sofre uma desestabilização em suas crenças e práticas, o novo provoca-lhe conflito. A mudança se introduz em um espaço de contradição em que o professor avalia sua utilidade e o grau de esforço que lhe é exigido. (FALSARELLA, 2004, p.10).

Baseado no exposto anteriormente, não é fácil, de uma hora para outra, devido a um fenômeno que pegou a todos de surpresa, mudar a forma de lecionar que vinha sendo

empreendida a vários anos em uma carreira na educação. No cerne dessa questão, o professor teve que transformar sua prática pedagógica por meio de metodologias ativas de ensino e aprendizagem. O quadro 1 abaixo apresenta a comparação entre o método tradicional e ativo de ensino e aprendizagem:

Quadro 1 - Características do Paradigma tradicional e ativo

Características	Modelo Tradicional	Modelo Ativo
Metodologia	Exposição e memorização com fixação de aprendizagem por meio de exercícios.	Interação entre aluno e professor, cuja aprendizagem se faz por meio da problematização e simulação.
Papel docente	Transmissor de conhecimento.	Mediador que interage com os estudantes, facilitando sua aprendizagem.
Papel discente	Absorver o conhecimento.	Protagonista.
Vantagens	Trabalho em grupos grandes, abrangendo todo o conteúdo.	Trabalho em grupos menores, com ensino personificado.
Desvantagens	Avaliação classificatória; Memorização. Foco nos resultados.	Avaliação somativa e formativa.

Fonte: Elaboração da autora (2021).

Conforme o exposto anteriormente, dentre as estratégias de ensino e aprendizagem ativa, se pode fazer uso do podcast, o qual foi criado por meio da contração da palavra “i-pod” e “broadcasting”, fazendo uma analogia a programa de rádio ou de TV.

Contudo, no podcast, não escutamos e assistimos de forma aleatória o que está sendo veiculado na grade de conteúdos da TV e rádio, podendo elencar um programa de interesse específico, escutando-o por meio da internet ou fazendo o download da emissão.

Sendo assim, o podcast ou baladodiffusion, em francês, se institui a partir de uma emissão sobre qualquer tema e pode incluir vídeos e músicas, podendo ser realizado tanto de forma esporádica, quanto regular, durando alguns minutos, uma hora ou mais.

Discutindo sobre o Podcast, Dudeney e Hockly (2008), afirmam que:

No ambiente de ensino, o podcast podem ter dois agentes de produção: o professor ou o aluno. Assim, os alunos podem escutar e aprender com o podcast ou produzir suas próprias emissões. Os podcasts ficaram extremamente populares no ensino superior de outros países, por exemplo, o professor grava sua aula num podcast e os alunos que perderam a aula podem baixar essa aula em podcast mais tarde em qualquer dispositivo de áudio. Essa utilização é chamada de coursecasting.(...) Os podcasts também podem ser usados como treinamento de professores, em que os treinados escutam o podcast de matérias de "metodologia do ensino". (DUDENEY, G; HOCKLY, N, 2008, p.99).

O professor poderá fazer uso do podcast, encorajando os alunos a se inscreverem nesses sites/emissões para complementar os estudos. Também, o professor poderá estar orientando os estudantes a produzirem seu próprio Podcast, individual ou coletivo, com diversos temas.

Além dos podcasts feitos por alunos ou professores, Sancler também apresenta os podcasts autênticos, ou seja, aquele feito pelo falante materno da língua para ser escutado por outro e que em princípio não têm fins pedagógicos. A inserção de tais podcasts autênticos também pode ser vista como importantes e benéficas do ponto de vista pedagógico, por exemplo, ao se inserir esse tipo de emissão no ensino, o aluno tem um contato direto com a língua utilizada em um contexto real e o professor pode abordar temas que não estão nos materiais didáticos. Sancler também discorre sobre a importância da utilização das emissões autênticas em sala de aula, que deve seguir alguns critérios pedagógicos e ser coerente com o programa do curso para ser uma ferramenta de aprendizado. (FONSECA, 2015, p. 29).

Assim, o Podcast se institui como uma técnica de ensino e aprendizagem que pode ser usada em uma metodologia de ensino ativo e remoto. No mesmo olhar, a gamificação é uma técnica que incentiva aos jogos. Horst (2017) cria um esquema para definir os elementos de design do jogo, explicando que os resultados da gamificação influenciam sobre as ações dos estudantes, melhorando sua motivação e aumentando o engajamento.

Chou (2014) relata sua pesquisa sobre gamificação, informando que:

Eu vi que quase todos os jogos são divertidos porque atraem certos Core Drives dentro de nós que nos motivam para certas atividades. Também notei que diferentes tipos de técnicas de jogo nos impulsionam de maneira diferente: algumas de maneira inspiradora e fortalecedora, enquanto outras de maneira manipuladora e obsessiva. Eu investiguei para descobrir o que diferencia um tipo de motivação de outro. O resultado final é o Gamification Framework chamado Octalysis, projetado como um octógono com 8 Core Drives representando cada lado (CHOU, 2014, p. 23).

Os games ou jogos usados com o fim específico de apoiar a educação possuem papel específico na sociedade, pois todos estão, diariamente, em contato com esse instrumento comunicacional. Para tanto, se faz necessário que todos os indivíduos no ambiente educacional, façam o uso desses recursos tecnológicos. Deste modo, a aplicabilidade dos computadores influencia positivamente no processo de ensino e aprendizagem, motivando e tornando a aprendizagem mais significativa para os alunos, que começam a participar ativamente das aulas transformando-se de sujeitos passivos a ativos, interagindo com o conteúdo e criando estratégias para a solução dos problemas propostos pelo professor.

Portanto, no ensino remoto, faz-se necessário que os professores entendam como integrar sua metodologia de ensino e aprendizagem a essa nova realidade, superando barreiras e possibilitando a transição de um sistema fracionado para um sistema integrado de conteúdos voltados para a resolução de problemas específicos do interesse de cada aluno.

Citando como exemplo o processo de ensino e aprendizagem remoto, a ilustração 1 abaixo apresenta técnicas pedagógicas que poderão ser usadas pelos docentes em aulas on line.

Ilustração 1 – Técnicas de aprendizagem



Fonte: autora (2021).

Assim, podemos notar que os computadores têm contribuído para a educação, diversificando os recursos de ensino e criando condições de aprendizagem, que fazem com que o professor deixe de ser o detentor do conhecimento e passe a ser o criador de ambientes de aprendizagem que facilitam o processo de desenvolvimento intelectual do aluno.

3 CONCLUSÃO

A forma como concebemos a realidade, agindo em relação a esta e sentindo-a, é refletido na vivência prática. Somente desvelando e conhecendo o modo de vida dos homens é possível compreender como se constrói a consciência humana, desde que a considere enquanto um sistema integrado, em processo permanente, determinado pelas

condições histórico-sociais. Nesse contexto, na dinâmica com o meio social que constitui a linguagem, a ação do professor é intencional e, como tal, se encontra internalizada de sentido e significado.

Nesse contexto, o processo de construção de sentidos é realizado pelos sujeitos, numa relação interacional, carregada de interesses e pontos de vista diversos envolvidos no discurso que fundamenta a linguagem. Se conclui, em época de Pandemia, que as aulas deverão se basear em atividades interativas. Mas sua interpretação não é algo simplista, envolvendo estudo e qualificação por parte do professor, além deste precisar usar como instrumentos estratégias de ensino e aprendizagem.

REFERÊNCIAS

ALLEVATO, N. S. G., ONUCHIC, L. R. e JAHN A. P. Tecnologias e Educação Matemática: Ensino, Aprendizagem e Formação de Professores, in: O computador no Ensino – Aprendizagem - Avaliação: Reflexões sob a Perspectiva da Resolução de Problemas. Recife: SEBEM, 2010.

BATES, A. W. Teaching in a digital age. 2. ed. Vancouver, BC: Tony Bates Associates Ltd., 2019.

BITTENCOURT, C. M. F. Ensino de História: fundamentos e métodos. São Paulo: Cortez, 2006.

CHOU, Yu Kai. Actionable Gamification: Beyond Points, Badges, and Leaderboards. Editora Leanpub. 2014-2015.

DUDENEY, G; HOCKLY, N. How to...teach english with technology. Harlow: Pearson Education Limited, 2008.

FALSARELLA, Ana Maria. Formação continuada e prática de sala de aula: os efeitos da formação continuada na atuação do professor. Campinas, SP: Autores associados, 2004. (Coleção Formação de Professores)

FONSECA, Francesa Nathália Boto. PODCAST: A tecnologia como meio de empoderamento da Língua. Monografia apresentada ao Programa de especialização em letramentos e práticas interdisciplinares nos anos finais (6º a 9º). Brasília, 2015.

HORST, Krystoff Knapp. Gamification And The Additional Language Classroom. 2017. 44p. Monografia. Faculdade de Letras. Universidade Federal do Rio Grande do Sul.

LEITE, Werlayne S. S.; RIBEIRO, Carlos A. do N.. A inclusão das TICs na educação brasileira: problemas e desafios. Magis: Revista Internacional de Investigación en Revista de PEMO Rev. Pemo, Fortaleza, v. 3, n. 2, e323917, 2021 DOI: <https://doi.org/10.47149/pemo.v3i2.3917> <https://revistas.uece.br/index.php/revpemo> ISSN N: 2675-519X Educación, ISSN-e2027-1182, Vol.5, N° 10, 2012, págs.173-187 Disponível: <https://dialnet.unirioja.es/ejemplar/344265> Acesso: 20 de abril de 2021.

LIBÂNEO, J. C. Organização e Gestão da Escola: Teoria e Prática. 5ª Edição. Goiânia: Alternativa. 2004.

MEDEIROS, Amanda. Docência na socioeducação. Brasília: Universidade de Brasília, Campus Planaltina, 2014.

SAVIANI, Dermeval. Pedagogia histórico-crítica: primeiras aproximações. 9. ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2007. (Coleção educação contemporânea)

SUGUIMOTO, A. S. Utilização do GeoGebra como auxílio no ensino de funções. Dissertação (mestrado)- Universidade Estadual de Maringá, PR, 2013. Disponível em: <http://bit.proformat-sbm.org.br/xmlui/handle/123456789/341>. Acesso em: 19 de abril de 2021.