

Faculdade de Santana de Parnaíba

Beatriz Pereira Cruz

A Inclusão Digital em Instituições de Ensino

Santana de Parnaíba – SP

2021

Beatriz Pereira Cruz

A Inclusão Digital em Instituições de Ensino

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Santana de Parnaíba para obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia, sob orientação da Professora Waleska Freitas Bernardo.

Santana de Parnaíba - SP

2021

Termo de Aprovação

O presente trabalho de conclusão, intitulado A Inclusão Digital em Instituições de Ensino, elaborado pelo aluno Beatriz Pereira Cruz, como requisito para obtenção do certificado para o curso de Graduação em Pedagogia, à Banca Examinadora composta pelos membros abaixo-assinados e, sendo julgado adequado para o cumprimento do requisito legal previsto no Regulamento do TCC/MONOGRAFIA da Faculdade Associada Brasil foi aprovado obtendo a nota (_____).

Santana de Parnaíba SP, ____/____/____

Professor Orientador: Waleska Freitas Bernardo

RESUMO

A importância da comunicação é referência quando se fala em desenvolvimento da humanidade. Dessa forma, está pesquisa objetiva verificar o impacto do uso de aparelhos eletrônicos em estudantes em idade escolar das classes de alfabetização – Ensino Fundamental 1º, 2º, 3º, 4º e 5º anos, a adaptação e formação dos professores e a inserção de jogos educativos. O uso de aparelhos eletrônicos podem potencializar a aprendizagem dos alunos, além de melhorar seu desempenho profissional caracterizando estes aparelhos como ferramentas e bons recursos pedagógicos.

PALAVRAS-CHAVES: Aparelhos Eletrônicos, Prática Pedagógicas, Professor, Aprendizagem.

ABSTRACT:

The importance of communication is a reference when it comes to human development. Thus, this research aims to verify the impact of the use of electronic devices on school-age students in literacy classes - Elementary School 1st, 2nd, 3rd, 4th and 5th years, the adaptation and training of teachers and insertion of educational games. The use of electronic devices can enhance student learning, in addition to improving their professional performance, characterizing these devices as tools and good pedagogical resources.

KEYWORDS: Electronic Devices, Pedagogical Practice, Teacher, Learning.

SUMÁRIO

1	Introdução	5
2.	Tipos de aparelhos eletrônicos	6
2.1	Smartphone.....	6
2.2	Computadores.....	7
2.3	Lousas digitais.....	8
2.4	Tablets	10
3.	O computador e a tecnologia assistiva como ferramentas adequadas ao processo de ensino-aprendizagem no atendimento educacional especializado da escola regular	12
3.1	O computador e a tecnologia assistiva (ta)	12
4.	A formação de professores para a realidade atual	13
5.	Papel dos jogos digitais na educação	17
5.1	Benefícios dos jogos digitais na educação.....	17
6	Diretrizes	21
7	Pandemia	23
7.1	Pandemia e isolamento social.....	25
8	Tecnologia e educação.....	25
9	Educação a distância e ensino remoto.....	28
9.1	Falta de condições básicas para o ensino a distância	29
9.2	Evasão escolar na ead.....	30
9.3	Principais motivos para evasão na ead.....	33
10	Considerações finais.....	35

1 INTRODUÇÃO

Atualmente na era digital o uso dos aparelhos eletrônicos está cada vez mais inserido nas tarefas cotidianas das pessoas, trazendo comodidade e praticidade. Esta pesquisa objetiva verificar o impacto do uso de aparelhos eletrônicos nas crianças em idade escolar das classes de alfabetização - Ensino Fundamental 1º, 2º, 3º, 4º e 5º anos.

Essas práticas tecnológicas refletem no meio escolar, onde diante do cenário atual é impossível negar à tecnologia e aos possíveis benefícios ao usá-la. Assim como a tecnologia é gradativamente inserida no contexto escolar, uma parte do corpo docente adapta e repensa a sua forma de ensinar, acarretando uma grande inovação na educação.

Mudanças nos últimos anos anseiam por professores aderentes a busca de novos métodos para ensinar, que sejam favoráveis ao desenvolvimento do processo de aprendizagem, observando a nova geração de crianças criativas e envolvidas com novas descobertas. Com a inserção de novas tecnologias no meio social, as quais possibilitam o acesso rápido a informação independente da sua origem, essa nova abordagem tecnológica no ambiente escolar está se tornando cada vez mais plausível, sendo que esses aparelhos eletrônicos estão presentes em quase todos os ambientes de uma forma muito intensa.

Um dos objetivos da inserção do uso de aparelhos eletrônicos no processo de alfabetização é proporcionar aos estudantes maiores experiências em relação a formação individual e educação social, preenchendo uma possível lacuna no ensino.

A alfabetização digital sugere capacidades e habilidades de investigação, os conhecimentos técnicos e habilidades da análise crítica, essas competências e habilidades devem ser exercitadas afim da interação social.

Como sabemos o processo de Educação é constituído a longo prazo e uma série de condições se agregam para chegar a um resultado satisfatório e o professor tem papel fundamental. Este profissional deve interagir com os alunos, saber utilizar as novas Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) e delas tirar vantagens para assegurar aos alunos o desenvolvimento de competências e habilidades para participarem dos processos da sociedade digital.

2. TIPOS DE APARELHOS ELETRÔNICOS

2.1 SMARTPHONE

Do giz ao celular conectado à internet. Desde seu surgimento o celular vem se modernizando e atraindo cada vez mais usuários. Essa atração é decorrente das inúmeras funcionalidades que podem auxiliar no desenvolvimento de atividades cotidianas de lazer, trabalho e estudo.

Com o uso dessa nova ferramenta na sala de aula, o professor agora tem como função mediar o conhecimento, instigar, provocar e gerir o aprendizado dos seus educandos.

Tratar o celular como ferramenta educacional e usá-lo como uma nova possibilidade de aprendizagem é fomentar a evolução crítica do conhecimento e dos fluxos informacionais. Sendo assim, os profissionais de educação nos dias atuais devem estar preparados para empregar essas novas tecnologias em sala de aula, uma vez que, o uso dos celulares vem sendo cada vez mais constantes por parte dos alunos bem como, por toda a comunidade escolar. Se atualmente a tecnologia faz parte da experiência sociocultural dos discentes, levar em consideração os benefícios do uso dos smartphones no ambiente escolar pode ser valioso e tornar as aulas mais interessantes.

As universidades precisam inserir as tecnologias móveis na formação do futuro profissional da educação, para que depois, já inserido no mercado de trabalho, atuando como docente tenha habilidades para a inserção destes recursos em suas aulas. É preciso também repensar o currículo na escola básica, levando em consideração as possibilidades do uso dos celulares, que quando usado de forma pedagógica, propicia de maneira colaborativa o aprendizado dos alunos.

Apesar das mudanças de estratégias educacionais que permitem o uso do celular em sala de aula representam um grande avanço pedagógico, é sempre prudente ter certo cuidado. É necessário deixar claro as finalidades e os momentos de fazer o uso dessas tecnologias para que os alunos tenham consciência de quando e como utilizá-las e respeitem essa determinação.

Em certas ocasiões, pode ser difícil para o professor controlar de perto o que cada aluno está realmente fazendo ao mexer em seu celular: participando da atividade proposta ou simplesmente navegando sem propósito pelas redes sociais. Daí a importância de estruturar estratégias e propostas que facilitem a vida do educador, utilizando ferramentas assertivas que engajem verdadeiramente os alunos.

É fundamental que os professores, juntos com a coordenação pedagógica da escola, elaborem propostas educacionais bastante claras, pois a tecnologia deve ser utilizada de maneira a favorecer as práticas educativas, como para ajudar a identificar as dificuldades dos alunos.

Quando utilizamos da maneira correta, os celulares em sala de aula têm o poder de melhorar sobremaneira a motivação e o nível de aprendizagem dos alunos. Além disso, possuem a grande vantagem de serem ótimas ferramentas de apoio ao professor. Com eles, é possível incrementar as aulas e oferecer conteúdos mais interativos e que despertem o interesse genuíno do aluno em participar do processo. É possível buscar instantaneamente por informações de notícias, além de acesso à leitura digital, e-books e plataformas de ensino. Até mesmo as redes sociais, como *Facebook* e *Whatsapp*, podem ser direcionadas para uso em sala de aula. A criação de grupos de discussão, debates e fórum sobre determinado assunto é um bom exemplo disso. Além de promover maior participação do aluno, essa prática permite que a atividade se expanda para fora do período escolar e instigue os jovens a buscar referências na internet para basearem seus argumentos e opiniões.

2.2 COMPUTADORES

Os tempos atuais são tempos de profundas transformações tecnológicas. A rápida evolução e difusão de novas tecnologias, em particular as associadas aos computadores estão a alterar significativamente não apenas os processos de produção de bens materiais, mas também os processos de difusão das experiências e, conseqüentemente, os modos de viver em sociedade. Este ritmo evolutivo em termos tecnológicos é acompanhado (e possibilitado) por um volume crescente do conhecimento humano nas mais diversas áreas do saber. Nunca como hoje, se

tornou tão necessário o desenvolvimento de capacidades ao nível da gestão e manipulação de informação, de modo a permitir uma interação eficaz com o mundo que nos rodeia.

Cada vez mais as pessoas terão necessidade de partilhar experiências, informações e conhecimentos. Na minha perspectiva, dada a complexidade e especificidade de algum hardware e software, esta troca de experiência entre pessoas portadoras de deficiência é também enriquecedora. Aos mais diversos níveis - local, regional, nacional, internacional e mundial - os desafios que se colocam à sociedade exigem competências de gestão, organização e manipulação de informação, aliadas a um forte espírito de solidariedade e de cooperação.

As aulas no laboratório de informática são uma das mais esperadas pelos alunos. Percebe-se como é grande a expectativa para se sentarem em frente de um computador. As atividades são realizadas com mais entusiasmo e satisfação. É notável como os alunos se sentem importantes e aos poucos se tornam autônomos no uso da máquina, mesmo que os que não sabem utilizar o computador. São poucos os que não se aventuram a descobrir como funciona, vão clicando e abrindo janelas aleatoriamente, descobrindo uma infinidade de coisas.

O uso dos computadores pelos alunos dá-lhes mais controlo, confiança e poder no que estão a fazer; nas escolas, o computador tem sido utilizado fundamentalmente em dois campos: na gestão escolar (onde, tal como num escritório, é usado em atividades ligadas à contabilidade, organização das turmas, processamento de salários, registro dos alunos e professores) e como instrumento de trabalho no próprio processo educativo. A utilização do computador no ensino é feita de duas formas distintas, uma ativa em que o computador tem um papel preponderante e uma em que o computador é um instrumento, um meio de ensinar. Outra aplicação que o computador está a ter no ensino é como recurso material, elemento de consulta de determinados tópicos como História, carreiras ou operação de máquinas, ajudando os alunos nas suas investigações e projetos de trabalho.

A introdução do computador no ensino não deve ser feita de forma precipitada. Deve-se ter em consideração a reflexão sobre os objetivos educacionais visados, a forma de os concretizar, de avaliar os resultados e os processos de formação a utilizar para que os professores venham a assumir um papel radicalmente novo.

Uma aprendizagem ativa acontece quando existe um envolvimento ativo dos alunos no processamento da informação, o mesmo é dizer que quando o aluno tem a possibilidade de fazer - -manipular, sentir, desenvolver - ele próprio interioriza mais facilmente os conceitos novos nos já existentes.

O computador é uma ferramenta que pode contribuir grandemente para a concepção destes tipos de ambientes de aprendizagem, ao permitir que conceitos dantes unicamente verbalizados sejam manipulados informaticamente através da imagem e do som, tornando-se muito mais evidentes e interessantes. Ambientes que insistem os alunos a atingir os objetivos educacionais desejados, isto é, que permitam que os alunos demonstrem as suas capacidades num dado domínio, que lhes forneça o desenvolvimento necessário para competências e processos de desenvolvimento de aprendizagem.

2.3 LOUSAS DIGITAIS

Posteriormente foi inserido em algumas unidades escolares um novo dispositivo interativo conhecido como lousa digital. Esse dispositivo apresenta uma infinidade de recursos que auxiliam na elaboração de novas metodologias de ensino, as quais buscam tornar as aulas mais criativas, dinâmicas, com o intuito de envolver cada vez mais os alunos, facilitando a aprendizagem. Ela pode ser utilizada para mostrar vídeos, acessar conteúdos on-line e gravar as aulas que estão sendo dadas, além de possibilitar ao professor escrever e desenhar, como em uma aula normal, só que com uma caneta especial.

A lousa digital ainda permite, que o professor escreva, desenhe, edite, grave e salve todas as ações realizadas no quadro durante as aulas, para que sejam utilizadas em outra oportunidade, além de permitir o envio do material via e-mail. As funcionalidades básicas de uma lousa digital constam de: canetas, apagador, teclado virtual, marca texto, e outras, todas de fácil acesso e configuração. Essas ferramentas ficam bem a mão do usuário e podem trocar a cor, a espessura, o traço e outros detalhes. Além das funcionalidades básicas, a lousa disponibiliza ferramentas que auxiliam o usuário, tais como uma galeria com imagens, vídeos e

aplicativos subdivididos em diversas categorias. Os maiores benefícios da lousa digital são a ambiência de uso da tecnologia para o docente, ou seja, utilizar um conceito tradicional e agregar a tecnologia; a potencialização dos conteúdos para facilitar a aprendizagem, seja no uso dos aplicativos ou das ferramentas disponibilizadas; a ampliação da motivação do aluno com as possibilidades de interação com a lousa e suas ferramentas.

Diante dessa questão, a lousa digital surge como mais uma possibilidade de uso para professores em sala de aula. Este recurso possibilita ao professor uma dinamização de suas aulas expositivas através da contextualização do conteúdo apresentado em aula aliando a sons, imagens, vídeos e pesquisas na internet.

O benefício da lousa digital em relação às outras tecnologias, tais como o rádio, a televisão ou o computador, é que ela incorpora as funções desses recursos e, assim, aproxima a linguagem audiovisual dos processos desenvolvidos em sala de aula, sobretudo na interatividade ocorrida por meio das práticas pedagógicas e dos processos comunicativos que professores e alunos estabelecem usando essa ferramenta.

A lousa digital pode ser considerada um ambiente de ensino e aprendizagem, em que novas práticas pedagógicas podem ser desenvolvidas pelos professores. Nesse ambiente, o trabalho do professor deve ser muito valorizado, pois é ele quem explorará a nova dinâmica de linguagem da lousa digital. A lousa digital é um recurso tecnológico que oferece um número grande de possibilidades de uso que podem auxiliar na criação de novas estratégias e metodologias de ensino.

2.4 TABLETS

O avanço da tecnologia vem mudando a forma tradicional que os educadores aplicam os processos de aprendizagem. E o uso dos tablets foi um desses avanços e mudanças.

O uso de tablet na sala de aula pode trazer inúmeros benefícios para os alunos, como o aumento da produtividade já que as crianças possuem facilidade em

utilizar esses aplicativos, o que pode aumentar a produtividade e o acesso a diversas informações.

O custo-benefício também é um ponto positivo na utilização dos tablets, já que o custo anual para adquirir livros, apostilas e cadernos pode ser alto. Além disso, o uso do tablet pode ajudar a evitar problemas de saúde dos estudantes, já que todo o conteúdo necessário está incluso em um único material, evitando o peso nas mochilas.

A facilidade que os alunos têm em encontrar informações também é um ponto positivo, e isso desperta um interesse maior dos estudantes na compreensão de temas mais complexos.

Os estudantes, em sua grande maioria, tem um interesse grande quando o assunto é tecnologia e isso pode e deve ser aproveitado pelas escolas. Ao invés de lutar contra a utilização desses aplicativos pelos estudantes, integrar esses elementos ao estudo irá fazer com que o aprendizado seja mais dinâmico, interessante e divertido.

O ponto crucial disso é o uso com moderação e ter controle sobre o que os alunos estão acessando, tirando esse fator, o uso do tablet pode incrementar os estudos e trazer inúmeros benefícios para a vida dos estudantes.

A tecnologia pode ter um impacto altamente positivo na vida das pessoas, e na educação é a mesma coisa. Sabendo utilizar, sem excessos, a tecnologia pode facilitar o aprendizado, pode trazer mais informações aos alunos e aumentar a interação entre as pessoas.

O tablet nem sempre precisa substituir algo para ser útil em sala de aula, ele pode simplesmente complementar o aprendizado e ser um material de apoio para educadores e professores.

Porém é possível, sim, substituir alguns cadernos, livros, apostilas por tablets. Além disso, o uso do tablet pode auxiliar os alunos a realizarem pesquisas e realizarem trabalhos em grupo com maior facilidade e diversidade.

3. O COMPUTADOR E A TECNOLOGIA ASSISTIVA COMO FERRAMENTAS ADEQUADAS AO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM NO ATENDIMENTO EDUCACIONAL ESPECIALIZADO DA ESCOLA REGULAR

Ao AEE cabe identificar, elaborar e organizar recursos pedagógicos e de acessibilidade que eliminem as barreiras para a plena participação dos alunos, considerando suas necessidades específicas. Se destina aos alunos citados anteriormente, ou seja, que possuem alguma deficiência física, sensorial (auditiva ou visual), intelectual ou múltipla (associação de duas ou mais deficiências), TGD (autismo, Síndrome de Asperger), ou superdotação. Neste atendimento, são realizadas atividades que não são próprias à classe comum e são específicas para cada aluno individualmente, visando diagnosticar suas potencialidades e desenvolvê-las, com respeito ao seu ritmo de aprendizado e suas necessidades educacionais. Normalmente ocorre no contra-turno às atividades regulares do aluno na escola.

Há uma infinidade de possibilidades de utilização do computador no AEE, dependendo apenas da iniciativa criativa do professor-pesquisador-gestor do processo de ensino-aprendizagem. E quando falamos em computador, não nos referimos unicamente aos PCs, mas também aos notebooks, netbooks, tablets etc. Além disso, existem os recursos da Tecnologia Assistiva (softwares, hardwares e outros dispositivos) que permitem o acesso das pessoas com deficiência ao computador, promovendo o seu desenvolvimento intelectual, cultural e social.

3.1 O COMPUTADOR E A TECNOLOGIA ASSISTIVA (TA)

A Tecnologia Assistiva é uma área do conhecimento, de característica interdisciplinar, que engloba produtos, recursos, metodologias, estratégias, práticas e serviços que objetivam promover a funcionalidade, relacionada à atividade e participação, de pessoas com deficiência, incapacidades ou mobilidade reduzida, visando sua autonomia, independência, qualidade de vida e inclusão social.

A Tecnologia Assistiva no contexto da escola visa, portanto, garantir uma melhora na autonomia, comunicação, mobilidade, interação e aprendizagem do aluno com deficiência, TGD ou limitações diversas.

Há outras formas de TA para a utilização de computadores, como adaptações físicas ou órteses e adaptações de hardware, mas que fogem ao escopo deste texto.

No fim, o objetivo geral é contribuir para o pleno desenvolvimento de habilidades e potencialidades dos alunos atendidos no AEE, utilizando para isso o computador como instrumento de ensino, como ferramenta de investigação e como tecnologia assistiva.

4. A FORMAÇÃO DE PROFESSORES PARA A REALIDADE ATUAL

Há já algum tempo que os professores se aperceberam que não podem continuar a ser meros transmissores de conhecimentos. Numa época em que há um constante desenvolvimento tecnológico e dos conhecimentos a todos os níveis, em que se repensa o papel da Escola e dos professores, importa que estes se conscientizem do carácter temporário dos conhecimentos possuídos e da necessidade de uma constante atualização. O computador vem, então facilitar-lhes os meios para tal.

É necessário e urgente e que os professores, especialmente os da Educação Especial, trabalhem nos mais diversos graus de ensino na utilização educativa dos computadores.

É de realçar que a maior parte dos professores não iniciados na utilização de computadores no ensino, pensa que é fundamental saber programar para poder utilizar adequadamente um computador. Não é possível um professor ainda que com muita experiência desenvolver a maior parte dos programas que necessita uma vez que estes são muito complexos e diversificados e requerem muito trabalho.

Só a prática permite o aperfeiçoamento das técnicas e dos processos envolvidos. Não basta dispor de computadores e bons programas para utilizar com sucesso os computadores no ensino; há também necessidade de criar espaços específicos para as diferentes disciplinas o que possibilitará utilizar sistematicamente o computador sem ter de ser transportado para a sala. A formação de professores é igualmente aceite como a chave do sucesso de qualquer inovação educacional. A qualidade da formação dos professores é fator que mais determina a qualidade da sua prática educativa. A utilização contínua permite a formação dos conceitos e ideias pedagógicas sobre a sua utilização. Não há prática educativa sem o "saber fazer".

A utilização do computador será tanto mais eficaz quanto mais frequentemente utilizar o computador como ferramenta do trabalho pessoal (processamento de texto, base de dados, etc.). Há educadores que defendem que os currículos devem ser alterados de modo a que nessas diferentes disciplinas se faça o uso do computador.

A tecnologia pode ter um papel importante na transformação dos métodos e dos currículos escolares. O computador pode constituir um agente de mudança na escola tradicional; os alunos são estimulados a participar ativamente na construção do seu conhecimento e a ter um papel decisivo na evolução das atividades.

A História da Educação mostra-nos que a escola demora um considerável período de tempo a adaptar-se às novas condições provocadas pelos saltos tecnológicos. Um dos componentes fundamentais da cultura atual é a cultura – científico-tecnológica. A escola deverá tornar-se sensível ao ritmo da evolução social e tecnológica.

É necessário uma formação de professores encarada como formação permanente e contemplar vários níveis de envolvimento e vários tipos de funções relativamente à utilização educacional da informática (professores-utilizadores, animadores e orientadores-formadores).

Deve-se ter presente que em matéria de formação o problema não se reduz à simples falta de conhecimentos de informática dos professores.

O computador pode ser um precioso instrumento educativo nas mãos de professores imaginativos e entusiastas. É uma ferramenta de trabalho essencial para o desenvolvimento dos mais variados projetos e atividades por parte dos alunos.

O uso dos computadores pode ajudar os professores a passarem de uma concepção magistrocêntrica da Educação em que o professor é o centro da atividade escolar e os alunos o centro da passividade, para uma concepção puerocêntrica que desloca do professor para o aluno o fulcro da atividade escolar, reduzindo a passividade dos alunos. Teremos então uma escola ativa, com a individualização da Educação, com uma constante atividade durante o ato de aprendizagem, com a descoberta pessoal do saber a partir da realidade.

Os professores podem com os vários tipos de software de que vão dispor colocar os alunos em situações de aprendizagem com todos os elementos da realidade e que lhes vão permitir através da análise descobrir e estabelecer relações. A educação pode passar a ser vista na perspectiva de uma ação ou influência de natureza afetiva, exercida intencionalmente por uma personalidade adulta, sobre personalidades em fases de maior estruturação e desenvolvimento. O uso do software pode libertar o professor de determinadas tarefas, algumas delas bastante

rotineiras. O professor terá então oportunidade de consagrar mais tempo à observação psicopedagógica do aluno, dando lugar à intervenção direta junto de cada aluno no momento oportuno. Teremos oportunidade de criar autênticas relações humanas entre professores e alunos.

A formação dos professores no que respeita às novas tecnologias da informação deve ter como preocupação não só a formação inicial bem como a formação contínua que pode ser ministrada quer a tempo inteiro.

Todos com maior ou menor intensidade temos consciência de que estamos a viver um período de profundas mudanças não só na área produtiva, como na atividade profissional e ainda na própria cultura. Estas mudanças vão originar uma nova sociedade e uma nova sociedade vai precisar de um novo tipo de Escola para cumprir novos objetivos educacionais. O computador tem tido um papel importante no sentido desta necessidade e pode prestar uma ajuda significativa à escola para a transformação que surgem.

A utilização do computador nas práticas educativas exige investimento no desenvolvimento profissional do professor, para que ele possa ser um pesquisador da ferramenta e atuar como um mediador, atualizado, criativo, na concretização do projeto pedagógico pretendido.

A formação de professores capazes de utilizar o computador como uma ferramenta nas práticas educativas, portanto, exige a capacitação técnica e uma prática reflexiva. Os cursos de treinamento preparam tecnicamente os professores, o que não deixa de ser importante, mas não é o suficiente. O professor precisa se capacitar para entender por que e como integrar o computador em sua prática educativa, atendendo aos objetivos pedagógicos e às necessidades de seus alunos. Para isto é essencial o processo de reflexão da própria prática. A participação em cursos e congressos, estudos específicos através de pesquisas na internet e leitura de livros e/ou trabalhos acadêmicos também podem favorecer o processo de reflexão da prática pedagógica, bem como a capacitação técnica dos professores.

Por fim, é possível confirmar que, nas escolas em que o professor da classe é o responsável pelas aulas de informática, evidencia-se seu papel como mediador da interação aluno-computador, favorecendo a autonomia dos alunos no processo de construção do conhecimento

Para o desenvolvimento deste estudo, partimos da premissa que o uso de computadores não garante, por si só, uma melhor qualidade do ensino. Pelo contrário, pode contribuir para dissimular problemas no processo ensino-aprendizagem sob uma aparente roupagem de “modernização”. O computador pode se constituir em importante ferramenta na escola se houver uma formação adequada dos professores para seu uso, uma formação que associe o domínio dos recursos tecnológicos a uma análise crítica das suas implicações na Educação e na cultura, de modo a constituir professores que: Examinam, esboçam hipóteses e tentam resolver os dilemas envolvidos em suas práticas de aula; Estão alertas a respeito das questões e assumem os valores que levam/carregam para seu ensino; Estão atentos para o contexto institucional e cultural no qual ensinam; Tomam parte do desenvolvimento curricular e se envolvem efetivamente para a sua mudança; Assumem a responsabilidade por seu desenvolvimento profissional; Procuram trabalhar em grupo, pois é nesse espaço que vão se fortalecer para desenvolver seus trabalhos”.

5. PAPEL DOS JOGOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

A tecnologia está muito presente na rotina das pessoas. No caso das crianças, isso se torna ainda mais evidente.

As instituições de ensino não podem ignorar os hábitos dos alunos, caso queiram ser atraentes e promover um aprendizado de alto nível. Não seguir as principais tendências do momento é um erro grave e que deve ser evitado ao máximo.

5.1 BENEFÍCIOS DOS JOGOS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO

Há várias vantagens que os games proporcionam às crianças:

Aumento do engajamento

À medida que a escola se aproxima da rotina das crianças, maiores são as chances de elas interagirem com o que está sendo abordado pelo professor. Os jogos digitais na educação proporcionam um maior envolvimento com o conteúdo das disciplinas, porque possibilitam uma maior identificação do aluno com o que está sendo ensinado. Se essa tendência for devidamente explorada pelo colégio, estudantes e pais ficarão mais engajados com a proposta pedagógica, o que contribuirá para manter a harmonia entre escola, estudante e família.

Retenção da informação com mais facilidade

Ao tornar o aprendizado mais próximo do dia a dia do aluno, a escola oferece um ensino que favorece a retenção do conhecimento com mais praticidade e rapidez. Isso acontece porque a criança visualiza o que está sendo abordado com clareza.

Esse fator faz com que os jogos digitais na educação sejam importantes para o conteúdo em sala de aula ser apresentado de maneira atraente. Hoje, é vital que as escolas usem a tecnologia para aperfeiçoar a apresentação dos conteúdos. Do contrário, terão mais dificuldades de promover a retenção do conhecimento pelos alunos.

Estímulo ao raciocínio lógico

Os games apresentam desafios que estimulam bastante os alunos a resolver problemas. Em outras palavras, fazem com que as crianças tenham mais vontade de raciocinar para encontrar a melhor resposta a uma demanda.

Usar a lógica para a resolução de uma tarefa é um bom caminho para o aluno pensar de forma mais organizada. Isso não contribui apenas para o desenvolvimento intelectual, mas também para o crescimento pessoal.

O motivo é que a criança passa a verificar como é válido ter organização ao fazer qualquer atividade, como se preparar para ir ao colégio, respeitar as regras do condomínio, obedecer aos pais etc.

Tomada de decisões mais rápidas

Dependendo do game utilizado, o aluno é estimulado a optar por uma ação em poucos segundos. Dessa forma, ele percebe que é fundamental, em alguns momentos, tomar decisões rápidas para resolver uma situação relativamente complicada. Ao adotar esse hábito, a criança terá mais condições de decidir o que deve fazer em poucos segundos com maior autonomia. Fazer com que os estudantes tenham essa conduta é uma das grandes contribuições dos jogos digitais na educação.

Pensar de forma lógica e rápida é uma alternativa interessante para reforçar o autoconhecimento e a autoconfiança. Essas duas características são imprescindíveis para os alunos estarem mais motivados a adquirir conhecimento e a vivenciar novas experiências.

Fortalecimento do trabalho em equipe

Promover o trabalho em equipe também é um dos benefícios dos jogos digitais na educação. Alguns games podem envolver duas ou mais equipes para vencer um determinado desafio.

Essa iniciativa promove o diálogo e a interação entre os alunos, que precisam pensar juntos nas estratégias para vencer os rivais. Outro ponto positivo é aumentar a sociabilidade porque as crianças passam a conversar mais com os colegas de classe por causa dos jogos.

Se a competição for promovida de maneira saudável, alunos e professores saem ganhando. Afinal, a medida torna o aprendizado mais atraente e propicia às crianças uma melhor compreensão do conteúdo.

Priorização da interdisciplinaridade

O aprendizado se torna mais rico com os jogos digitais na educação, porque é possível trabalhar melhor com a interdisciplinaridade em sala de aula. Ou seja, os games propiciam aos alunos a chance de testar conhecimentos em mais de uma área.

Por exemplo, um jogo pode exigir do estudante, de acordo com as tarefas, fazer contas simples e resolver palavras-cruzadas que exigem um entendimento de aspectos marcantes da natureza (clima, fauna, flora etc.).

Ao apresentar essa diversidade de conteúdos nos games, a escola promove um ensino interdisciplinar e mostra como o conhecimento pode ser útil para o dia a dia dos alunos. Essa postura é fundamental para engajar e motivar as crianças.

Usar a tecnologia como ferramenta de ensino é muito simples. Hoje, há várias opções para aperfeiçoar o ensino.

As propostas educacionais pautadas em inovação e metodologias ativas são abordagens que estarão cada vez mais presentes em sala de aula. Por isso não será mais estranho ouvir falar, ou ver, ações pedagógicas apoiadas em jogos digitais, principalmente aqueles que demandam o uso de consoles.

Com grande capacidade imersiva, os games deixaram de fazer parte apenas do lazer e se apresentam como uma estratégia de aprendizado voltada para desenvolver habilidades e capacidades nos alunos para além do conhecimento técnico.

Nos últimos 10 anos, os jogos digitais educacionais começaram a ser assimilados pelas escolas. Dessa forma, games focados principalmente na educação Infantil e Fundamental I puderam ser aproveitados por professores para, além de oferecer entretenimento, iniciar discussões mais aprofundadas relacionadas ao currículo escolar.

Grande parte dos jogos digitais se apresentam na função de multiplayer, possibilitando a construção da sociabilidade, trabalho em grupo, liderança e comunicação. A gamificação, por exemplo, aplica dinâmicas, mecânicas e componentes dos jogos para aumentar a motivação e o engajamento das pessoas, reproduzindo os mesmos benefícios alcançados dentro dos jogos.

Nesse tipo de metodologia, o professor elabora programas de recompensas para os alunos mais dedicados nas propostas, envolvendo diferentes categorias de premiação, que podem ser medalhas, pontos, avatares entre outras, e incentivando os demais a também buscarem por suas gratificações.

De uma maneira geral, continua o professor, os jogos trabalham também o raciocínio lógico, narrativa, competitividade, reflexo, pensamento computacional, estratégia, ludicidade e atributos. O uso de games em sala de aula pode mobilizar para um determinado conhecimento ou habilidade, uma vez que possui regras, narrativas e estratégias.

Partindo para o desenvolvimento de jogos digitais, ou game design, o objetivo do educador pode ser o desenvolvimento de competências e habilidades relacionadas à elaboração de jogos. Entre elas estão a interdisciplinaridade, administração de empresas, programação, criação e gestão de projetos.

Ademais da interatividade, o foco educacional sempre se volta para uma intenção pedagógica. O jogo não deve ser considerado como um passatempo, mas empregado nos objetivos de aprendizagem e de desenvolvimento de competências.

6 DIRETRIZES

O CONGRESSO NACIONAL decreta:

Art. 1º Fica instituída a Política de Inovação Educação Conectada, em consonância com a estratégia 7.15 do Plano Nacional de Educação, aprovado pela Lei nº 13.005, de 25 de junho de 2014, com o objetivo de apoiar a universalização do acesso à internet em alta velocidade e fomentar o uso pedagógico de tecnologias digitais na educação básica.

Art. 2º A Política de Inovação Educação Conectada visa a conjugar esforços entre órgãos e entidades da União, dos Estados, do Distrito Federal, dos Municípios, escolas, setor empresarial e sociedade civil para assegurar as condições necessárias para a inserção da tecnologia como ferramenta pedagógica de uso cotidiano nas escolas públicas de educação básica.

Parágrafo único. A Política de Inovação Educação Conectada será executada em articulação com outros programas apoiados técnica ou financeiramente pelo Governo federal destinados à inovação e à tecnologia na educação. Art. 3º São princípios da Política de Inovação Educação Conectada: I - equidade das condições entre as escolas públicas da educação básica para uso pedagógico da tecnologia; II - promoção do acesso à inovação e à tecnologia em escolas situadas em regiões de maior vulnerabilidade socioeconômica e baixo desempenho em indicadores educacionais; III - colaboração entre os entes federativos; IV - autonomia dos professores quanto à adoção da tecnologia para a educação; V - estímulo ao protagonismo do aluno; VI - acesso à internet com qualidade e velocidade compatíveis com as necessidades de uso pedagógico dos professores e dos alunos; VII - amplo acesso aos recursos educacionais digitais de qualidade; e VIII - incentivo à formação dos professores e gestores em práticas pedagógicas com tecnologia e para uso de tecnologia. Art. 4º A Política de Inovação Educação Conectada contará com as seguintes ações, nos termos a serem definidos em regulamento: I - apoio técnico às escolas e às redes de educação básica para a elaboração de diagnósticos e planos locais para a inclusão da inovação e da tecnologia na prática pedagógica das escolas; II - apoio técnico, financeiro ou ambos às escolas e às redes de educação básica para: a) contratação de serviço de acesso à internet; b)

implantação de infraestrutura para distribuição do sinal da internet nas escolas; c) aquisição ou contratação de dispositivos eletrônicos; e d) aquisição de recursos educacionais digitais ou suas licenças; III - oferta de cursos de formação de professores para o uso da tecnologia em sala de aula; IV - oferta de cursos de formação de articuladores para apoiar a implementação da Política;

V - publicação de: a) parâmetros para a contratação do serviço de acesso à internet; b) referenciais técnicos sobre a infraestrutura interna para distribuição do sinal de internet nas escolas; c) parâmetros sobre dispositivos eletrônicos para o uso da internet, a fim de permitir diferentes tipos de uso pedagógico da tecnologia; e d) referenciais para o uso pedagógico da tecnologia; VI - disponibilização de materiais pedagógicos digitais gratuitos, por meio de plataforma eletrônica oficial; e VII -

fomento ao desenvolvimento e à disseminação de recursos didáticos digitais, preferencialmente em formato aberto. Art. 5º A Política de Inovação Educação Conectada será implementada a partir da adesão das redes e das escolas de

educação básica, nos termos a serem definidos em regulamento. Art. 6º As redes de educação básica que tenham iniciativas próprias de conectividade, inovação e tecnologia nas escolas poderão aderir à Política de Inovação Educação Conectada em caráter complementar às ações que desenvolvam. Art. 7º As redes de educação básica que optarem por aderir à Política de Inovação Educação Conectada deverão adequar-se à proposta de monitoramento da Política em todas as suas dimensões.

Art. 8º A Política de Inovação Educação Conectada contará com o Comitê Consultivo, composto por órgãos e entidades da administração pública federal e representantes da sociedade civil, destinado a acompanhar e propor aprimoramentos à sua implementação, além de outras funções que lhe sejam atribuídas, nos termos a serem definidos em regulamento. Art. 9º A Política de Inovação Educação Conectada é complementar em relação a outras políticas nacionais, estaduais, distritais ou municipais de expansão do acesso à internet e uso de tecnologia em escolas, e não implica seu encerramento ou sua substituição. Art. 10. Para a execução da Política de Inovação Educação Conectada, poderão ser firmados convênios, termos de compromisso, acordos de cooperação, termos de execução descentralizada, ajustes ou outros instrumentos congêneres com órgãos e entidades da administração pública federal, estadual, distrital e municipal e com entidades privadas. Art. 11. O

apoio financeiro de que trata o inciso II do caput do art. 4º, nos termos a ser definido em regulamento, poderá ocorrer por meio do repasse de recursos: I - para os Estados, o Distrito Federal e os Municípios, nos termos da Lei nº 12.695, de 25 de julho de 2012; e II - para as escolas, nos termos da Lei nº 11.947, de 16 de junho de 2009. Art. 12. A Política de Inovação Educação Conectada será custeada por: I - dotações orçamentárias da União consignadas anualmente aos órgãos e às entidades envolvidos na Política, observados os limites de movimentação, empenho e pagamento fixados anualmente; e II - outras fontes de recursos, provenientes de entidades públicas e privadas. Art. 13. Esta Lei entra em vigor na data de sua publicação.

7 PANDEMIA

No início de 2020 iniciou uma pandemia que se espalhou para o mundo inteiro de uma doença chamada de novo corona vírus, levando a população ao isolamento social para conter a contaminação em massa das pessoas. Devido ao isolamento, vários setores foram afetados inclusive o educacional.

No Brasil, em março de 2020 as redes de ensino públicas e privadas suspenderam temporariamente as aulas, em combate à pandemia do novo corona vírus chamado de COVID-19.

Neste sentido, e com o intuito de manter as atividades educacionais durante o período de isolamento social, muitas instituições adotaram o ensino remoto, no qual os educadores tiveram que adaptar seus conteúdos para o formato online. Essas atividades online direcionadas aos alunos, apesar de todos os seus desafios e entraves, são cruciais para minimizar os prejuízos do período na ausência das aulas presenciais.

A dúvida de professores, especialistas e sociedade é como fazer isso pois, nenhum sistema estava preparado para uma pandemia de tamanha proporção que assolou o mundo no início do ano de 2020, o que levou a uma paralisação mundial. Assim, as soluções de ensino remoto através da utilização da tecnologia digital são extremamente importantes para enfrentar as demandas emergenciais, mas alertou seus efeitos limitados.

Nesse sentido, as adaptações ao mundo digital ocorreram nas redes públicas e nas redes particulares de ensino, através da utilização de aplicativos de videoconferência, redes sociais e até mesmo a adaptação para a modalidade de Educação a Distância (EAD) através da criação de ambientes virtuais de aprendizagem (AVA). Reaprender a ensinar e reaprender a aprender são os desafios em meio ao isolamento social na educação de nosso país.

É importante afirmar que os desafios são imensos, dentre eles, podemos destacar que as ferramentas remotas precisam ter parâmetros de qualidade, para que tenham maior eficácia, e que as desigualdades de acesso às tecnologias, são enormes, haja vista que nem todas as crianças têm computador ou tablet conectados à internet. Contudo, o ensino remoto ainda é a melhor saída para minimizar o atraso no retorno às aulas presenciais.

Neste processo, muitos educadores adaptaram suas aulas para recursos que pudessem ser utilizados em meios digitais e neste aspecto melhor se familiarizarem com a tecnologia para conseguir dar aulas a distância através do ensino remoto.

Observamos no desenrolar dos acontecimentos, uma parceria entre escola e família, que mesmo diante das dificuldades de acesso, os pais não ficaram parados e colaboraram para que as crianças pudessem participar das atividades. Os métodos de comunicação e acompanhamento são realizados através de aplicativos de comunicação, aplicativos de videoconferência, fotos das atividades, envio de atividades. Muitos professores estão trabalhando a mais para planejar suas aulas em formatos digitais e adotar metodologias ativas.

As famílias também tiveram que se adaptar à nova realidade, além de cuidar da casa, trabalho remoto (Home office), precisam acompanhar e auxiliar nas atividades prescritas pelos educadores. Algumas famílias estão tendo dificuldades para acompanhar seus filhos pois muitos continuam trabalhando e não tem experiência em ensinar. Vale salientar que alguns alunos não possuem acesso à internet ou acesso a TV e não estão acompanhando as aulas.

O interessante é que muitas famílias estão acompanhando os filhos, neste momento de pandemia, tem nas mãos a possibilidade de compreender a importância do seu papel na educação destes, e ainda de valorizar o professor que

não mede esforços no sentido de colaborar de forma incisiva, para que as crianças sejam motivadas a não desistirem dos estudos, apesar de todas as dificuldades.

É importante colocar que o ensino nunca mais voltará a ser o que era antes. Abre precedentes para novas formas de aprender e reaprender, nos libertamos das paredes da sala de aula e descobrimos um mundo de oportunidades nas mãos de crianças, jovens e adultos. Os professores vivenciaram novas formas de ensinar, novas ferramentas de avaliação e os estudantes entenderam que precisam de organização, dedicação e planejamento para aprender no mundo digital.

7.1 PANDEMIA E ISOLAMENTO SOCIAL

Isolamento social é o ato de separar um indivíduo ou um grupo, do convívio com o restante da sociedade. Esse isolamento pode ser voluntário ou forçado. No caso do Isolamento social que iniciou em março de 2020 no mundo, aconteceu por força de uma Pandemia, ou seja, foi forçado, involuntário, por conta de uma emergência em saúde, decorrência de contágios alarmante por vírus.

A pandemia, denominação que se caracteriza quando há um aumento elevado de número de casos de uma determinada doença, acima do esperado em uma região e extrapola para outros lugares do país e ainda se estende por diversas regiões do planeta. Nesse caso, torna-se o pior dos cenários e o governo tem a obrigação de sugerir e até impor o isolamento social.

8 TECNOLOGIA E EDUCAÇÃO

O avanço das tecnologias digitais de informação possibilitou a criação de ferramentas que podem ser utilizadas pelos professores em sala de aula, o que permite maior disponibilidade de informação e recursos para o educando, tornando o processo educativo mais dinâmico, eficiente e inovador.

Nesse sentido, o uso das ferramentas tecnológicas na educação deve ser vista sob a ótica de uma nova metodologia de ensino, possibilitando a interação digital dos educandos com os conteúdos, isto é, o aluno passa a interagir com diversas ferramentas que o possibilitam a utilizar os seus esquemas mentais a partir do uso racional e mediado da informação.

No entanto, muitos professores ainda veem a tecnologia em sala de aula como mais uma ferramenta de ensino onde por muitas vezes, aplicam a mesma metodologia tradicional de ensino o que pode significar um retrocesso diante dos avanços tecnológicos no qual vivemos.

A utilização das tecnologias embasadas em metodologias ativas pode favorecer o processo de ensino e aprendizagem de forma mais eficaz e autônoma, com foco no desenvolvimento humano em todas as suas vertentes e voltadas principalmente para a realidade na qual vivenciamos.

A maioria dos professores imigrantes digitais que se inseriram no mundo da tecnologia, têm uma forma de ensinar que nem sempre está em sintonia com o modo como os nativos aprendem melhor, ou, pelo menos, que lhes desperta maior interesse.

As metodologias utilizadas em sala de aula foram adaptadas para utilização das tecnologias de forma ativa, assim como a curadoria de recursos midiáticos que pudessem ser inseridos em suas aulas que fossem de fácil entendimento para os educandos assim como a linguagem utilizada para a comunicação a distância.

A readaptação da realidade da sala de aula física para a sala de aula virtual trouxe mudanças para além da linguagem, mas como a forma de se relacionar mudou em vista da qual normalmente era utilizada. Estudantes e professores tornam-se desincorporados nas escolas virtuais. Suas presenças precisam ser recuperadas por meio de novas linguagens, que os representem e os identifiquem para todos os demais.

Além da utilização de diferentes recursos, muitos professores confrontaram-se com a dificuldade de acesso, por parte de muitas famílias onde não possuíam uma alternativa a não ser um telefone com o aplicativo de mensagens instantâneas. A curadoria de recursos realizadas por educadores no qual, os professores e alunos

possam em conjunto trocar informações de forma proveitosa, é essencial para que o processo possa acontecer.

A criatividade dos professores em se adaptar à nova realidade é indescritível no que se trata da criação de recursos midiáticos: Criação de vídeo aulas para que os alunos possam acessar de forma assíncrona além das aulas através de videoconferência para a execução de atividades síncronas como em sala de aula.

Uma revolução educacional sobre o quanto a tecnologia tem se mostrado eficiente e o quanto as pessoas precisam estar aptas a esse avanço tecnológico.

Não se trata aqui de utilizar as tecnologias a qualquer custo, mas sim de acompanhar consciente e deliberadamente uma mudança de civilização que questiona profundamente as formas institucionais, as mentalidades e a cultura dos sistemas educacionais tradicionais e, sobretudo, os papéis de professor e de aluno.

Professores que tinham pouco ou nenhum contato com tecnologia precisaram começar a planejar aulas mediadas por telas junto a seus coordenadores pedagógicos, ao mesmo tempo em que descobrem sobre o funcionamento de ferramentas tecnológicas. Com aulas online, surgiram novos desafios que não eram comuns nos encontros presenciais como problemas de conexão e engajamento dos alunos à distância.

A insegurança gerada entre o corpo docente pode ser dividida em fases. A inquietação dos professores com questões mais técnicas, como, por exemplo, dar aula online, gravar vídeos e como os alunos irão acessar o material em casos em que não contam tecnologia em casa, soma-se a uma preocupação com a participação dos estudantes.

Em contrapartida muitos professores se destacaram no desenvolvimento de suas atividades assim como se tornaram parceiros e inspiração para outros educadores no desempenho e criatividade na criação de recursos audiovisuais pedagógicos no ensino remoto.

9 EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA E ENSINO REMOTO

A educação é um processo histórico e transitório que sofre alterações no decorrer do tempo e de acordo com o contexto socioeconômico, do local ao global, sendo necessário muitas vezes adequar-se às reais necessidades do aluno e do processo de aprendizagem. Nesse momento de pandemia onde há um isolamento social em que os alunos estão impedidos de ir até a escola, a educação a distância torna-se um fator essencial nesse contexto. Assim, o fechamento das escolas de forma inesperada, culminou em uma migração temporária do estudo primário e secundário, para o digital.

Os secretários de educação e entidades da sociedade civil, articulam-se para oferecer educação a distância para alunos de escolas públicas do País por meio de celulares.

De acordo com o Ministério da Educação, a Educação a distância pode ser considerada como,

a modalidade educacional na qual alunos e professores estão separados física ou temporalmente e por isso, faz-se necessária a utilização de meios e tecnologias de informação e comunicação. Essa modalidade é regulada por uma legislação específica e pode ser implantada na educação básica e na educação superior. (MEC, 2018)

Neste sentido, observa-se que nesta modalidade mesmo quando professores e alunos estão em lugares diferentes a educação acontece através dos meios de tecnologias de informação e comunicação, o diferencial é que na educação a distância o conteúdo é assíncrono e autoinstrucional, com a flexibilidade do tempo, com autonomia para o aluno estudar em qualquer horário. As videoaulas são gravadas e sempre há a figura do tutor para acompanhar as atividades e tirar as dúvidas dos alunos. Além de possuir uma padronização no material didático, calendário e atividades.

O Ensino remoto utilizado atualmente em caráter emergencial no Brasil, assemelha-se a EAD apenas no que se refere a uma educação mediada pela tecnologia. Mas os princípios seguem sendo os mesmos da educação presencial.

Nas aulas remotas as aulas são em tempo real e no mesmo horário que as presenciais, com as mesmas disciplinas a interação é diária com o professor, calendário próprio de acordo com o plano de ensino adaptado para a situação emergencial.

Ter em mente o momento de estresse ao qual os professores estão submetidos, por serem demandados a exercer uma função para a qual não têm preparo, e o seu papel em apoiar e manter o engajamento dos alunos são pontos fundamentais para a educação, sem necessariamente cobrar muito do desempenho acadêmico nesse momento.

9.1 FALTA DE CONDIÇÕES BÁSICAS PARA O ENSINO A DISTÂNCIA

A pandemia do coronavírus afetou diversos aspectos da nossa vida e setores da economia foram prejudicados. Atualmente, inúmeras pessoas contam com o auxílio da internet residencial para conseguir cumprir seus compromissos.

Dessa forma, elas podem continuar a se comunicar com familiares, trabalhar e estudar, entre diversas outras possibilidades. Porém, é possível constatar que essa não é a realidade de grande parte dos brasileiros, que não tem acesso adequado ao ensino a distância.

Desde o início da pandemia, quando as aulas foram suspensas, pais e educadores manifestaram sua preocupação em relação à continuidade do ensino para crianças em idade escolar.

São diversos os problemas enfrentados para proporcionar com qualidade um ensino a distância. Questões relacionadas a condições precárias de saneamento básico, formação deficitária dos professores, falta de familiaridade destes com as plataformas digitais e falta de local adequado para os alunos estudarem afetam o aproveitamento das aulas em EAD.

Do mesmo modo, as barreiras tecnológicas, associadas aos outros fatores, podem levar à defasagem de conteúdo e aumento nos índices de evasão escolar.

Além disso, problemas habitacionais, como uma grande quantidade de pessoas dividindo o mesmo cômodo, impedem que o aluno tenha condições adequadas para obter bom aproveitamento em aula.

Nessa linha, a continuidade do ano letivo durante a pandemia tem sido um desafio mundial. Seja como for, em diversos lugares do mundo a disparidade do acesso digital ameaça estudantes com a possibilidade da perda do ano letivo.

Nesse sentido, algumas medidas urgentes precisam ser tomadas para a difusão do ensino a distância no Brasil e no mundo. Criar experiências de aprendizagem que mantenham o engajamento do aluno, sanar problemas estruturais e defasagens de infraestrutura permitem uma experiência adequada ao aluno. Essas medidas, associadas ao maior preparo e autonomia dos professores poderá evitar que os alunos, que anteriormente já enfrentavam dificuldades, tenham seus futuros ainda mais prejudicados.

9.2 EVASÃO ESCOLAR NA EAD

Evasão escolar é um problema sério para a educação do Brasil em geral, mas para o EAD ela parece ser ainda mais impactante.

O termo evasão é considerado quando o aluno abandona completamente o curso sem o completar, independente se chegou ou não a cursar alguma aula.

9.3 Principais motivos para evasão na EAD

O Ensino a distância ainda é relativamente novo no Brasil, então, a taxa de evasão é um pouco maior do que no ensino presencial. Porém, com o avanço tecnológico e o maior investimento que vem sendo feito no EAD, é possível adotar técnicas que podem minimizar o abandono de cursos EAD por parte dos alunos. Veja alguns dos principais motivos que fazem com que os estudantes abandonem os cursos online e saiba como evitá-los.

Não atendimento de expectativas

Um dos grandes fatores para evasão na EAD é o não atendimento de expectativas por parte do curso. Caso ele perceba que a expectativa não condiz com a realidade ao longo das aulas, há uma chance muito grande de abandono. Sobretudo pelo curso ser a distância e, em geral, ser mais barato que um presencial, a chance de abandono é ainda maior.

Como evitar?

O primeiro passo para evitar a evasão no EAD por motivo de não atendimento de expectativas é ter uma comunicação bastante clara e sincera com os alunos no momento da atração. Infelizmente, ainda hoje, muitos negócios prometem muito mas, na prática, não cumprem e não entregam o prometido. O consumidor hoje, sobretudo quem está buscando uma formação, já é muito mais exigente e atento aos detalhes. De nada adianta, então, atrair muitos alunos e vender um grande volume de cursos se nem a metade deles irá concluir.

Então, para evitar essa questão, é sempre bom ter uma comunicação clara do que o curso será, quais conteúdos serão abordados, como ele irá funcionar, como será a interação entre alunos e professores, quais serão os métodos de avaliação, pagamento e muito mais.

Além de uma comunicação clara, uma vez que o aluno se matricula, é essencial que sua instituição entregue exatamente o que se propôs. É essencial cumprir sempre com o conteúdo programático do curso e todas as metodologias prometidas.

Falta de apoio e interação institucional

Outro fator que pode impulsionar a evasão na EAD é a falta de apoio institucional e de interação entre aluno, professores e instituição de ensino. Um curso EAD possui uma dinâmica bastante diferente de um curso presencial e é preciso atentar-se para esses detalhes. A falta de interação entre aluno e professor ainda é um fator que afasta muitas pessoas do ensino a distância, afinal, estamos muito acostumados com um mediador no nosso aprendizado. Além disso, o aluno se sentir afastado da instituição de ensino e encontrar dificuldades para tratar de

questões acadêmicas e administrativas também pode impulsioná-lo a desistir do curso.

Como evitar?

Uma das melhores maneiras de suprir a falta de interação entre alunos e professores no EAD é investindo em videoaulas. As aulas por meio de vídeos são mais próximas e levam uma experiência bastante próxima das aulas presenciais. Videoaulas são mais atrativas e facilitam o entendimento.

Além disso, é extremamente importante manter um canal de comunicação simples com os alunos, seja entre professores para tirar dúvidas e resolver exercícios ou entre a instituição de ensino para lidar com questões administrativas mais práticas.

Além de contribuir para a diminuição da evasão na EAD, esse tipo de interação ainda intensifica o aprendizado e a retenção de conteúdo.

Falta de conexão com o curso

Quem procura um curso a distância está em busca de algumas características específicas em seu processo de aprendizado. Inovação, flexibilidade e comodidade são algumas delas. Porém, muitas vezes, cursos online acabam tentando implementar metodologias semelhantes às aplicadas em salas de aula presenciais, e isso pode gerar uma certa frustração para os alunos.

É importante, então, entender que um curso online exige um planejamento específico para a modalidade a distância, afinal, é preciso conectar com as preferências e expectativas metodológicas desses alunos.

Como evitar?

Para colocar um curso online no ar, é preciso muito entendimento do que é o EAD, quais são as melhores práticas e qual o público dessa modalidade, assim, é possível criar um ambiente agradável de aprendizado que englobe todas as características atrativas de um curso a distância.

Evitar aplicar os mesmos métodos utilizados em uma sala de aula presencial, como aulas no mesmo formato e duração, prazos muito rígidos de avaliações, ensino focado muito no professor e outras práticas do ensino tradicional.

Dificuldade com plataformas

A maioria das instituições EAD está lidando com um público que não crescer com tantos avanços tecnológicos e, por isso, não tem tanta facilidade para lidar com essas plataformas quanto adolescentes, por exemplo. Um fator que pode impulsionar a evasão na EAD é a dificuldade para lidar com plataformas de cursos online.

Muitas plataformas clássicas mais antigas não são nada intuitivas e podem causar mais confusão do que facilitar o ensino. Se o aluno começa a perder muitos prazos ou há dificuldade para encontrar aulas, exercícios e avaliações, ele provavelmente irá ficar desanimado com o curso. Por isso, é extremamente importante que o curso esteja localizado em uma plataforma amigável que entregue a melhor experiência possível para esse usuário.

Como evitar?

Na hora de colocar seu curso online no ar, ou até mesmo transformar o seu curso presencial em EAD é extremamente importante investir em uma plataforma profissional que seja voltada exatamente para o ensino a distância.

Uma plataforma para EAD é, basicamente, um site pensado e preparado exatamente para cursos online. Nele, você encontra um ambiente amigável e de fácil utilização pelos alunos, que podem focar unicamente no aprendizado. Hoje em dia, as melhores plataformas para cursos online são as que possuem tecnologia voltada para o trabalho com vídeos, afinal, a presença das videoaulas está crescendo exponencialmente no ensino a distância. Então, considerando o perfil dos alunos que estudam a distância, uma plataforma que ofereça uma excelente experiência do usuário pode contribuir, e muito, para evitar a evasão na EAD.

Outros motivos de evasão no EAD

Existem também outros motivos que podem levar à desistência de um aluno da modalidade a distância, por exemplo:

- Dificuldades financeiras: É possível pensar, dentro de sua estratégia de negócios, planos de bolsas e descontos para reter alunos que pensam em interromper o curso por dificuldades financeiras.

- Baixo desempenho acadêmico: Alguns alunos podem ter chegado até seu curso com um histórico escolar bastante deficiente, então, podem ter dificuldades acadêmicas em diversos conteúdos. É possível, aqui, investir em uma estratégia de materiais extra, tutorias e outras maneiras de incentivar o aprendizado desses alunos, evitando que eles fiquem desmotivados com o curso.

Por mais que o ensino a distância esteja crescendo, a evasão no EAD ainda é um grande obstáculo para gestores e instituições de ensino. No Brasil, existem mais de 1 milhão de alunos na modalidade a distância, porém, algumas instituições têm taxa de evasão de até 50%.

10 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir deste trabalho nota-se que é muito importante analisar novos métodos de ensino com o uso das novas tecnologias, propondo mudanças nas práticas

pedagógicas, tornando as aulas mais interessantes e estimulantes para o processo de ensino aprendizagem.

Pode-se observar que por meio das atividades que proporcionam o uso de tecnologias, possibilitam a criatividade, a socialização e a descoberta de novas habilidades.

Tecnologia voltada para educação considerada isoladamente, sem pensar em como deve ser utilizada pelo aluno, ou mesmo sem amparo do professor e da instituição de ensino, ou vice-versa, torna-se uma grande vilã na sala de aula. Isso porque em vez de constituir-se como recurso metodológico para um aprendizado de qualidade, torna-se uma forma de diversão e entretenimento para o aluno durante as aulas, perdendo o sentido de uso pelo professor.

A instituição de ensino sem os professores devidamente capacitados, ainda que possua infraestrutura e condições de implantação tecnológica no ambiente escolar, não terá bons resultados, pois os docentes não saberão como utilizar devidamente os recursos.

Da mesma forma o professor bem capacitado para o uso da tecnologia, sem o apoio da instituição de ensino, também não terá êxito em seu trabalho, pois na maioria das vezes, terá um ambiente precário e falta de apoio para planejamento de metas pedagógicas, visto que as inovações são constantes e requer investimentos.

O isolamento social causado pela pandemia do Corona Vírus, trouxe diversas mudanças principalmente ao cenário educacional a nível mundial. Alguns fatores que foram colocados em pauta: a valorização da profissão do educador, a importância da participação da família no processo educacional, a utilização de tecnologias como aliadas em sala de aula e fora dela e as iniciativas públicas para o setor de ensino. Ficaram em evidência novamente nesse período e mostraram sua importância para a sociedade.

Neste sentido, é importante o entendimento de que a utilização da tecnologia como aliada contínua, sem a substituição ao protagonismo do ensino presencial, vai muito além de dar sequência ao uso de soluções temporárias de ensino remoto. O uso adequado e estruturado da tecnologia na Educação, quando aliado ao trabalho docente, pode impulsionar a aprendizagem dos alunos. Além disso, no mundo

contemporâneo cada vez mais conectado exige o desenvolvimento de conhecimentos e competências específicas que precisam ser trabalhados na escola.

O uso da tecnologia também pode ser central para auxiliar os docentes em determinadas tarefas mais simples, burocráticas e operacionais, liberando mais tempo para que possam se dedicar a tarefas de mais alta complexidade e com maior impacto na aprendizagem dos alunos.

No Brasil, os próprios professores e os alunos vêm manifestando em pesquisas de opinião recentes a intenção de que os recursos tecnológicos façam cada vez mais parte do cotidiano escolar. Contudo, é preciso reconhecer que o país ainda está longe desse cenário, dado que muitas escolas enfrentam o desafio da conectividade, há grande heterogeneidade no acesso a recursos tecnológicos entre classes sociais e muitos professores não possuem formação específica para lidar pedagogicamente com os recursos tecnológicos. Assim como muitas famílias também não possuem acesso a conectividade e muitas vezes o único acesso que a criança pode ter a tecnologia é dentro do ambiente escolar. Enfrentamos um problema de conectividade no Brasil como um todo com áreas que não são tem cobertura de sinal, escolas rurais ou até mesmo em área urbana.

Os desafios, sem dúvida, são grandes. Mas, diante de um possível novo impulso para a utilização de tecnologias na Educação, espera-se que essas questões possam, finalmente, receber a devida atenção do poder público educacional. Contudo, a crise do novo corona vírus terá efeitos perenes sobre a forma de aprender pois o devido ao isolamento social, novos hábitos e comportamentos estão sendo criados, tanto nas famílias, quanto nas instituições de ensino, que estão revendo uma série de processos, estruturas e metodologias. Aprendemos que lidar com a imprevisibilidade exige um trabalho em grupo muito mais alinhado e que, mesmo distantes, podemos unir esforços em prol de um bem maior. Um exemplo disso é a rede de educadores que se criou, de uma mesma disciplina e ano escolar, de diferentes lugares, unidos no mundo digital para compartilhar atividades, experiências bem-sucedidas, tirar dúvidas e aprender uns com os outros. Toda crise é uma oportunidade de aprendermos algo novo e a única certeza é que o mundo vai ser diferente depois da pandemia. As crises ensinam aos

que estão abertos ao novo. Espera-se que, depois dessa pandemia a educação volte melhor e mais forte e que todos esses efeitos sejam irreversíveis.

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

EAD – Ensino a Distância

EJA – Educação de Jovens e Adultos

AEE – Atendimento Educacional Especializado

TGD – Transtornos Global de Desenvolvimento

TA – Tecnologia Assistiva

AVA – Ambiente Virtual de aprendizagem