



## **AS FERRAMENTAS DIGITAIS NA SALA DE AULA ATUAL: O PERFIL PROFESSORES QUE USAM FERRAMENTAS DIGITAIS EM UMA ESCOLA DA REDE PRIVADA EM NATAL/RN**

Clarissa Bezerra de Melo Pereira Nunes<sup>1</sup>

### **Resumo**

O presente trabalho buscou investigar as preferências relacionadas ao uso de ferramentas digitais por professores de uma determinada escola privada em Natal/RN, que fazem uso de TDICs (tecnologias digitais de informação e comunicação) em suas práticas de sala de aula, com vistas a traçar qual o perfil desse profissional. Foi disponibilizado um questionário online para a coleta de dados por um período de dois dias. Os resultados obtidos e discutidos indicam qual o perfil desses profissionais e como os mesmos interagem com ferramentas digitais.

**Palavras Chave:** Uso de TDICs. Prática docente. Ensino Fundamental.

---

<sup>1</sup> Mestranda em Inovação em Tecnologias Educacionais | Instituto Metrópole Digital | UFRN | klanunes@gmail.com



## **INTRODUÇÃO**

Do domínio do fogo à inteligência artificial, a tecnologia se faz presente na história da humanidade de várias formas e em níveis, modos e meios diversos. Sua existência é mais facilmente apontável em artefatos digitais como smartphones, automóveis e drones, do que nas ciências humanas ou em artefatos cotidianos que pouco provocam a reflexão acerca de seu desenvolvimento, como nossas escovas de dente.

Bates (2017) lembra que o desenvolvimento de tecnologias não só está levando a grandes mudanças na economia, na forma de nos comunicarmos e relacionarmos com os outros, mas também está mudando a forma como aprendemos - principalmente com o surgimento de plataformas com



videoaulas, fóruns de discussão, blogs e demais formas de se produzir, compartilhar e discutir informação e conhecimento. Gomes *et al* (2015), inclusive, definem o momento atual como paradoxal, pois há bastante tecnologia integrada às vidas diárias, muitas delas bastante acessíveis e fáceis de usar, porém há dificuldade para promover mudanças em práticas educativas, uma vez que a grande maioria das instituições educacionais atuais foram construídas, em grande parte, para uma era industrial, em vez de digital (BATES, 2017).

Buscando lançar luz sobre possíveis causas das dificuldades em promover mudanças dentro da sala de aula, Oliveira, Costa e Moreira (2001), citam que um número razoável de professores ainda acredita que ensinar é transmitir, depositar conhecimento, de tal modo que a aula depende do seu saber. Apostando no aluno e na aprendizagem sob óticas diferentes, autores como Gomes, Maia e Nunes (2016) apontam que as habilidades requeridas aos estudantes deste século passaram a ser amplamente discutidas, impulsionadas pelo *boom* tecnológico das últimas décadas - o qual visa a quebra de paradigmas e a adoção de revolucionárias maneiras de auxiliar os processos de ensino e aprendizagem. O entendimento de que o estudante é capaz de aprender e desenvolver habilidades dialoga com o que Baranauskas *et al* (1999) afirmam sobre os ambientes interativos de aprendizado, que são compreendidos como a construção individual do conhecimento a partir de atividades de exploração, investigação e descoberta.

Almeida e Valente (2011) tratam do uso de software para a aprendizagem ao reforçar que a abordagem pedagógica de uma ferramenta fica mais evidente no seu uso, do que nas concepções de seus idealizadores. Rolando *et al* (2015) adicionam que as TDICs podem ser usadas para criar situações baseadas em problemas do mundo real na sala de aula - como oportunidades de feedback e reflexão - na construção de comunidades de aprendizagem.



## **METODOLOGIA**

Buscando não só investigar as preferências relacionadas à escolha de ferramentas digitais por parte dos professores mas também visando traçar o perfil de tal profissional, foi realizada uma pesquisa com docentes que já fazem uso de TDICs (Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação) em suas práticas de sala de aula dentro de uma escola privada em Natal/RN, via questionário no Google Formulários, por um período de dois dias em Março de 2019. Foram analisadas as respostas de 15 profissionais acerca de suas faixas etárias, níveis para os quais leciona, conhecimento e uso de tecnologias, que objetivos pretendem atender ao escolher usar ferramentas digitais, se mensuram o entendimento do aluno antes e depois de se utilizar TDICs, e se observam ganhos oriundos da utilização de tais ferramentas digitais.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO.**

Dos 15 professores inseridos na escola privada objeto deste estudo, 12 respondentes se encontram na faixa etária de 30 a 39 anos, 2 têm entre 40 a 49 anos e apenas 1 respondente está na faixa etária de 50 anos ou mais. A maioria dos docentes (10) trabalha com a área das linguagens, sendo acompanhados por representantes das ciências humanas (3), da natureza (1) e da matemática (1). 2 indivíduos trabalham exclusivamente com Educação Infantil e 6 com o Ensino Fundamental, 1 trabalha com Ensino Infantil e Fundamental, e 6 trabalham com ambos o Ensino Fundamental e o Ensino Médio. Quando indagados sobre o que são ferramentas tecnológicas e expostos a uma seleção de várias ferramentas educacionais e educativas, todos os docentes mostraram que entendem softwares e aplicativos como ferramentas tecnológicas. O mesmo, porém, não foi verdade para tecnologias como livros, papel e cartolina, os quais foram apontados como ferramentas tecnológicas por apenas 3 docentes.



No que tange o conhecimento sobre o uso de ferramentas digitais, duas perguntas abordaram que softwares e aplicativos os professores conhecem e quais que utilizam em sua prática pedagógica. Enquanto todos os profissionais disseram conhecer as redes sociais e o Google Documentos, 1 em cada 4 professores não as utilizam em sala de aula. A diferença é ainda maior ao se analisar as respostas concernendo ferramentas como o Kahoot e Quizziz, onde metade dos profissionais que as conhece não as utiliza em sua prática diária.

Buscando entender o que leva o professor a escolher utilizar ferramentas digitais em suas aulas, perguntou-se no que cada profissional baseia suas escolhas, dando-os sete opções para escolher quaisquer respostas que a eles se aplicassem. Enquanto 13 dos docentes selecionaram que o uso das tecnologias digitais os possibilita uma aula mais dinâmica e/ou divertida, apenas um terço referiram perceber que usar ferramentas digitais os ajuda a analisar o que seus alunos estão entendendo do conteúdo trabalhado - ou seja, o “uso pelo uso”, ao invés da utilização das TDICs para promover ganho pedagógico.

O uso das TDICs como um fim, ao invés de um meio, também fica explícito quando analisa-se as respostas sobre a mensuração da compreensão dos alunos antes e depois do uso das TDICs: apenas 2 professores referem checar, sempre, como os alunos entendem o conteúdo antes do uso de ferramentas digitais, enquanto apenas 5 responderam sempre checar a compreensão dos alunos após a utilização das TDICs. Dessa forma, cabe a interpretação de que as ferramentas digitais podem, possivelmente, estar sendo subutilizadas com relação aos ganhos pedagógicos que possibilitam: o foco reside na utilização das ferramentas digitais, ao invés de objetivar os ganhos decorrentes de seu uso.

Os resultados mostram que o entendimento sobre o que é uma ferramenta digital (seja ela nova ou velha, como um *smartphone* ou uma cartolina) não é homogêneo, assim como a escolha por utilizar uma ferramenta em detrimento de outra parece ser uma decisão de cunho pessoal, ao invés de



coletiva, o que indica haver a liberdade por parte do professor para escolher as TDICs, mas talvez também seja um indício de que não há consenso entre os profissionais de determinadas áreas de especialização para a utilização de uma ou outra ferramenta digital específica. Bates (2017) reitera que é preciso examinar quais métodos construídos em torno de nosso modelo de salas de aula ainda são adequados para a sociedade de hoje, e se podemos construir estruturas institucionais novas ou modificadas que atendam às necessidades de hoje da melhor forma.

Alguns dados chamam a atenção sobre como o as ferramentas digitais não aparentam ter todo o seu potencial explorado. Quando a maioria das respostas evidenciam que o que permeia a escolha por usar uma ferramenta digital é “ajudar a aula a ser mais dinâmica/divertida”, surge a dúvida sobre se a escolha da tecnologia digital visa ganhos pedagógicos ou de outra natureza. Isso parece ficar evidente também quando um terço dos respondentes afirma que a escolha da ferramenta digital os ajuda a “entender o que meus alunos estão entendendo”. Segundo Freeman *et al* (2017), os educadores precisam de pesquisas atuais sobre métodos de aprendizagem para poder abraçar novos papéis, e as escolas devem ter mecanismos para entender como está o progresso dos profissionais e lhes prover *feedback* construtivo.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os resultados obtidos e discutidos indicam que há uma distância entre o conhecimento sobre as ferramentas tecnológicas e seu uso, o que se mostra como uma oportunidade para a discussão entre os indivíduos e outros sobre como utilizar ferramentas digitais em sala de aula, uma vez que fica claro que o uso das TDICs está sendo utilizada como se apenas o seu uso, a sua existência, fosse capaz de inovar e revolucionar os processos de ensino e aprendizagem.

Apesar da heterogeneidade das respostas e das poucas unanimidades, é possível sugerir perfis baseado em como os docentes declararam enxergar o



que são ferramentas tecnológicas, quais conhecem, quais usam, porque as usam e se mensuram o entendimento do aluno antes e depois de utilizar as TDICs. Traçar esses perfis possibilita a criação de estratégias para a formação docente continuada de uma forma eficiente, como preconizam Rolando et al (2015) com vistas a trabalhar conceitos sobre como aliar o uso das ferramentas digitais aos objetos de aprendizagem, às abordagens pedagógicas, desenvolvimento de habilidades e aos processos de ensino-aprendizagem. Assim, é imprescindível munir os educadores de conhecimento não só sobre como utilizar as TDICs, mas também sobre como e porquê utilizá-las em prol do desenvolvimento de habilidades, da construção do saber e da aprendizagem de uma forma a integrar momentos instrucionistas, interacionistas e construcionistas para que todos os sujeitos envolvidos no processo possam transformar-se e transformá-los.

## REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, M. E. B. de; VALENTE, J. A. Tecnologias e currículo: trajetórias convergentes ou divergentes? São Paulo: Paulus, 2011 – (Coleção Questões Fundamentais da Educação – 10).
- BARANAUSKAS, M. C. C. et. al. Uma taxonomia para ambientes de aprendizado baseados no computador. In: VALENTE, J. A. (Org.). O computador na sociedade do conhecimento. Campinas, SP : NIED/UNICAMP, 1999.
- BATES, T. Educar na era digital: design, ensino e aprendizagem - 1. ed. São Paulo : Artesanato Educacional, 2017. -- (Coleção tecnologia educacional; 8)
- FREEMAN, A; ADAMS BECKER, S; CUMMINS, M; DAVIS, A; HALL GIESINGER, C. (2017). NMC/CoSN Horizon Report: 2017 K–12 Edition. Austin, Texas: The New Media Consortium
- OLIVEIRA, C. C.; COSTA, J. W. da; MOREIRA, M. Ambientes informatizados de aprendizagem: produção e avaliação de software educativo. 1ed. Campinas, SP: Papirus, 2001 - (Coleção Prática Pedagógica).
- ROLANDO, G. R; LUZ, M. R. M, P. da; SALVADOR, D. F. O conhecimento tecnológico pedagógico do conteúdo no contexto lusófono: uma revisão sistemática da literatura. Revista Brasileira de Informática na Educação (RBIE), v.23(3), p.174-190, 2015.