



I Encontro de Práticas Educativas Digitais

10 a 12 de Setembro de 2018

Livro de Resumos

UFRN
UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE

CE CENTRO DE
EDUCAÇÃO

LTE

I Encontro de Práticas Educativas Digitais

Livro de Resumos

ORGANIZAÇÃO E COMITÊ DE PROGRAMA

Coordenação Geral

Cibelle Amorim Martins (UFRN)

Coordenação do Comitê de Programa

João Tadeu Weck (UFRN)

Comissão Científica

Cibelle Amorim Martins

Cristiane Clébia Barbosa

Dianne Cristina Souza de Sena

Flávia Roldan Viana

João Tadeu Weck

Vanessa Spinosa

Comissão Organizadora

Alline Mayara Ferreira Laranjeira

Ana Beatriz Silva Freire

Ana Carla Dantas da Silva

Danielle Oliveira dos Santos

Ely Ticiania da Silva Ramos

Fabio Pereira de Oliveira

Henrique Marinho de Santana

Jaine Rannow Budke

Jonas Rocha Araujo

Jonathan Gustavo Pessoa Cavalcanti de Lima

Louane Karla do Nascimento Oliveira

Raphael Cavalcante Henrique

Tullyo Gustavo dos Santos Silva

Editoração Eletrônica

Ana Beatriz Silva Freire

Jonas Rocha Araujo

PROGRAMAÇÃO

Segunda-Feira, 10 de Setembro

18h.....Credenciamento
19h.....Lançamento da Revista Eletrônica Prometeu
19h30.....Conversa inicial: Sociedade midiaticizada
e letramento digital

Terça-Feira, 11 de Setembro

14h.....Apresentação do Laboratório de Tecnologia
Educativa (LTE)
14h30 às 16h.....Diálogo: Currículo e materiais didáticos
multimodais
16h30-18h30.....Compartilhando práticas educativas
digitais
19h.....Lançamento do Banco Interdisciplinar
de Recursos Digitais (BIRD)
19h30 às 21h.....Diálogo: Avaliação na cultura digital

Quarta-Feira, 12 de Setembro

14h.....Apresentação do Laboratório de Tecnologia
Assistiva (LATECE)
14h30 às 16h.....Diálogo: Aprendizagem e as mídias
audiovisuais
16h30-18h30.....Compartilhando práticas educativas
digitais
19h.....Apresentação da Rede Dialógica Chão da Escola
19h30 às 21h.....Diálogo: Metodologias Ativas

SUMÁRIO

GRUPO DE TROCAS 1

Sociedade midiaticizada
(novas sociabilidades)

| | |
|---|----|
| A utilização das redes sociais para divulgação de dicas educacionais e serviços oferecidos dentro das bibliotecas universitárias de Natal/RN..... | 9 |
| Avaliação ambiental visual em comunidades rurais do sertão pernambucano..... | 10 |
| Corpo, mídia e educação: uma arqueogenealogia da produção imagético-discursiva dos corpos femininos contemporâneos ... | 11 |
| O desenvolvimento de jogos digitais enquanto forma de divulgação do conhecimento histórico..... | 12 |

GRUPO DE TROCAS 2

Currículo e cultura digital
(linguagens e materiais didáticos multimídia)

| | |
|---|----|
| Análise da usabilidade pedagógica do software luz do saber sob perspectivas freireanas..... | 14 |
|---|----|

GRUPO DE TROCAS 3

Ensino e cultura digital
(novas metodologias)

| | |
|--|----|
| A relação teoria e prática como mediadora no instituto metrópole digital para a educação profissional..... | 16 |
| A utilização de filmes comerciais como recurso didático: o caso da Escola Municipal francisco de Oliveira Melo (Alto do Rodrigues/RN)..... | 17 |
| Mostra de curtas “Nó em pingo d’água”: corpo, cultura de movimento e tradição..... | 18 |

| | |
|---|----|
| O ensino-aprendizagem de alunos a partir das tecnologias digitais no espaço escolar..... | 19 |
| O uso do software kahoot como ferramenta auxiliar na apropriação de conceitos matemáticos..... | 19 |
| O uso pedagógico de plataformas digitais..... | 20 |
| Os vídeogames na sala de aula de língua portuguesa: concepções de alunos e de professores..... | 22 |
| Outras possibilidades para ensinar voleibol: o uso de vídeos para a aprendizagem dos fundamentos..... | 22 |
| Projeto copa 2018: um exemplo da utilização de novas tecnologias num ambiente de aprendizagem geográfica..... | 23 |
| Sala de aula invertida como metodologia de ampliação do engajamento estudantil..... | 24 |

GRUPO DE TROCAS 4

Aprendizagem e cultura digital

(ferramentas colaborativas)

| | |
|--|----|
| Aprendizagem colaborativa na educação: reflexões a partir da produção acadêmica brasileira..... | 27 |
| Avaliação dos níveis de motivação e estudantes de graduação do ensino presencial através da mineração de dados..... | 28 |
| Características constitutivas funcionais e os aspectos pedagógicos de aplicativos de acesso móvel para o ensino da língua brasileira de sinais..... | 29 |
| Copa do mundo de futebol na Rússia 2018: interdisciplinaridade e práticas digitais nas aulas de educação física e artes na Escola Municipal Djalma Maranhão..... | 30 |
| Google formulário e colaboração: sua contribuição para o planejamento de atividades acadêmicas complementares no curso de pedagogia da Fal Estácio..... | 31 |

| | |
|--|----|
| Impactos causados pelo uso da tecnologia da informação no aprendizado de línguas estrangeiras..... | 32 |
| O esporte como conteúdo da educação física escolar e a influência da mídia televisiva..... | 33 |
| O uso do google docs na construção colaborativa de referenciais para o ensino de língua inglesa do município de natal..... | 34 |
| Produção de vídeos sobre a cultura de movimento dos estudantes de pedagogia da Faculdade Estácio de Natal..... | 35 |

GRUPO DE TROCAS 6

Práticas digitais inclusivas

| | |
|--|----|
| A utilização dos dispositivos móveis e aplicativos como mecanismo facilitador no processo de aprendizagem no ambiente escolar da criança com deficiência auditiva..... | 38 |
| Estudo de caso sobre a utilização dos livros digitais na biblioteca sant'ana da faculdade de enfermagem nova esperança em Mossoró/RN..... | 39 |
| Inclusão digital e velhice – um processo de inclusão social via educa - escola de extensão da UEM..... | 40 |
| Jogos para exercitar parâmetros fonológicos da língua brasileira de sinais..... | 41 |
| Livro digital: produção e disseminação em redes de compartilhamento para pessoas com deficiência visual..... | 42 |
| Práticas docentes com tecnologias digitais da informação e comunicação no ensino-aprendizagem..... | 43 |

GRUPO DE TROCAS 1:

**Sociedade midiaticizada
(novas sociabilidades)**

A UTILIZAÇÃO DAS REDES SOCIAIS PARA DIVULGAÇÃO DE DICAS EDUCACIONAIS E SERVIÇOS OFERECIDOS DENTRO DAS BIBLIOTECAS UNIVERSITÁRIAS DE NATAL/RN

Talita Bezerra da Cunha Farias

Universidade do Estado do Rio Grande do Norte

talita.bcf@gmail.com

Vanessa Camilo dos Santos Silva

Faculdade de Enfermagem Nova Esperança

vanessacamilo.rn@gmail.com

As bibliotecas não são espaços apenas para estudos, mais ambientes culturais e comunicativos dos usuários no âmbito educacional. As Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) adentraram as bibliotecas para facilitar o acesso à informação através de catálogos on-line, livros digitais, acessibilidade, entre outros. Com isso a biblioteca universitária também conecta-se com a modernização tecnológica com intuito de facilitar o acesso à informação. Um dos meios tecnológicos utilizados são as redes sociais, onde as bibliotecas possuem contas abertas na quais postam dicas educacionais, comunicados e serviços oferecidos. O presente estudo tem como objetivo descobrir as bibliotecas universitárias em Natal/RN que utilizam o Facebook para interagir com seus usuários, quais informações são publicadas, se existe uma periodicidade nas publicações e se os usuários procuram os serviços publicados. A metodologia utilizada para o levantamento dos dados é a pesquisa quantitativa usando um questionário com perguntas de múltiplas escolhas, e qualitativa com uma entrevista ao responsável por inserir as informações no facebook, além de realizar um pesquisa bibliográfica sobre o assunto. Utilizaremos como embasamento teórico os autores Araújo, Pinho Neto e Freire (2016); Concli (2017); Dias e Pires (2003); Ribeiro, Leite e Lopes (2014), entre outros. Pretendemos com essa pesquisa apresentar que as bibliotecas se modernizam e que entraram no mundo das TIC, onde o facebook facilita a comunicação e disseminação da informação.

Palavras-chave: Biblioteca Universitária. Redes sociais. Tecnologias de Informação e Comunicação. Educação.

AVALIAÇÃO AMBIENTAL VISUAL EM COMUNIDADES RURAIS DO SERTÃO PERNAMBUCANO

Luiza Carla Carvalho Siqueira

Escola Municipal Joaquim Barbosa de Maria

lukrvalho@gmail.com

Cibelle Amorim Martins

Universidade Federal do Rio Grande do Norte

cibelle.amorim@ce.ufrn.br

Este texto descreve uma atividade realizada com estudantes do 6º ano da Escola Municipal Joaquim Barbosa de Maria, localizada na zona rural do município de Salgueiro-PE. A proposta foi desenvolvida na disciplina de Ciências, no tema Ocupação Humana e Meio Ambiente^[1]. O objetivo central foi refletir sobre os processos de degradação de ambientes por ocupação humana em meio urbano/rural de maneira desordenada, ponderando os custos ambientais, benefícios sociais e a valorização da qualidade de vida; e especificamente: i. observar e identificar, no ambiente local, indícios de atitudes humanas e os seus efeitos no meio ambiente; ii. conhecer os efeitos ambientais e da saúde da disposição inadequada de resíduos; iii. refletir e propor alternativas as questões ambientais estudadas. A metodologia foi dividida em: Etapa 1 (03 ha): Preenchimento de um formulário onde foi construída a Análise Ambiental, através da reflexão sobre os problemas ambientais identificados ao longo do percurso desenvolvidos por cada estudante; socialização dos dados apresentados e comparação dos problemas listados em cada comunidade; Etapa 2 (extraclasse): Os estudantes fizeram captura de imagens dos problemas ambientais listados, utilizando a câmera dos celulares, para a apresentação em formato de um relatório visual; Etapa 3 (03 ha): Apresentação das imagens e debate sobre as consequências acarretadas pelos problemas; e Etapa 4 (03 ha): Produção de folhetos com medidas que podemos tomar para reduzir o impacto das nossas ações no meio ambiente. Trabalhar com a diversidade de gêneros textuais favorece o reconhecimento de falas, intencionalidade e construção de uma consciência mais ampla^[2]. A prática realizada permitiu uma melhor compreensão do conteúdo formal, pois o uso das fotografias feitas favoreceu a construção do conhecimento a partir da observação da realidade local, valorizando a visão dos próprios estudantes e dialogando com outras disciplinas como Geografia, Arte, Português, Práticas Agrícolas e Sociologia.

Palavras-chave: Meio ambiente. Celular. Fotografia. Problemas Ambientais. Realidade Local

CORPO, MÍDIA E EDUCAÇÃO: UMA ARQUEOGENEALOGIA DA PRODUÇÃO IMAGÉTICO-DISCURSIVA DOS CORPOS FEMININOS CONTEMPORÂNEOS

Úrsula Lima Brugge

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte
ursula.brugge@ifrn.edu.br

Do ponto de vista arqueogenealógico, o sujeito é, fundamentalmente, uma produção, um efeito das práticas discursivas e de relações de saber-poder que o atravessam e o (re)compõem. Utilizando como referencial teórico-metodológico a arqueogenealogia de Michel Foucault, este trabalho reflete a respeito do papel da mídia na formação do sujeito-mulher na contemporaneidade, buscando apreender os saberes e poderes, os artifícios, jogos e investimentos que são por ela veiculados a fim de produzir o que entendemos hoje por mulheres modernas. Nosso trabalho operativo consiste em uma análise imagético-discursiva das revistas *Corpo a Corpo* e *Boa Forma*, as quais têm como foco principal a formação da subjetividade, do comportamento e do olhar feminino em relação a seu corpo. Nossa amostra data do período de agosto de 2008 a agosto de 2009. Dentre os conceitos advindos da arqueogenealogia, tomamos como parte integrante de nossa caixa de ferramentas as noções de prática discursiva, regime de visibilidade-dizibilidade, processos de subjetivação e regime de verdade. A análise dos dados nos levou à elaboração do conceito de educação midiática, que consiste da capacidade da mídia efetivamente ensinar as mulheres a como olharem e lidarem com seus corpos, capacidade esta materializada na dimensão normativo-prescritiva do discurso. Destacamos a emergência da sociedade de controle como as bases da educação midiática, uma vez que esse modelo de organização social estabelece o ruir das grandes instituições de confinamento (tal como a escola) e permite a emergência de formas mais sofisticadas e dispersas de controle do vivo, expressas, na educação midiática, por sua capacidade de controle constante, não necessariamente vinculado a alguma instituição de confinamento. Salientamos também a análise das estratégias discursivas pelas mídias utilizadas como espécies de recursos didáticos da educação midiática (a maleabilidade do discurso, os novos educadores, as dicas, as imagens e a dimensão normativo-prescritiva) e as três hastes de sustentação da legitimidade do discurso de verdade da mídia (as leitoras, as celebridades e a ciência).

Palavras-Chave: Corpos femininos. Arqueogenealogia. Educação Midiática.

O DESENVOLVIMENTO DE JOGOS DIGITAIS ENQUANTO FORMA DE DIVULGAÇÃO DO CONHECIMENTO HISTÓRICO

Jonatas Ezequiel Silva Duarte
Universidade Federal do Rio Grande do Norte
jhonnyyzel@gmail.com

Tendo em vista que os jogos digitais desempenham um papel importante na nossa sociedade, extremamente midiaticizada, pelas inúmeras possibilidades de seu uso em diferentes espaços, este trabalho tem por objetivo problematizar as possibilidades de atuação do historiador no processo de desenvolvimento de jogos digitais como forma de disseminação do conhecimento histórico. Para realizar tal tarefa, com base no tema da História Pública farei uma discussão sobre o papel do historiador ao lidar com os usos públicos da história através das “novas mídias digitais” em diferentes espaços, e com um exemplo concreto, analisarei o jogo “Avant-Garde” do desenvolvedor de jogos e historiador Lucas Molina, discutindo sobre as possibilidades dos usos do passado através da narrativa que compõe um jogo digital, pensado em primeiro lugar, para a disseminação do conhecimento histórico no ato de jogar. Concluindo, apresentarei nos resultados o jogo “Close to God” que atualmente estou desenvolvendo e que tem em sua narrativa, aspectos do passado medieval europeu, assim também como farei uma explanação sobre a ferramenta usada para a sua produção e sobre os referenciais teóricos para compor o seu roteiro.

Palavras-chave: Jogos Digitais. Desenvolvimento de Jogos. Jogos Históricos.

GRUPO DE TROCAS 2:

**Currículo e cultura digital
(linguagens e materiais didáticos multimídia)**

ANÁLISE DA USABILIDADE PEDAGÓGICA DO SOFTWARE LUZ DO SABER SOB PERSPECTIVAS FREIREANAS

Elvis Medeiros de Melo

Universidade Federal do Rio Grande do Norte

elvismedeiros.mm@gmail.com

O software Luz do Saber é um recurso didático que tem por objetivo contribuir para a alfabetização de jovens e adultos, além de promover a inserção na cultura digital. O presente estudo descreve a análise da usabilidade pedagógica (UP) do referido software, proporcionada pela disciplina Fundamentos Pedagógicos para a Informática Educacional I. Esta é uma disciplina da ênfase em tecnologias educacionais dos alunos do Bacharelado em Tecnologia da Informação. O software Luz do Saber é um software educacional [Almeida, Costa e Moreira 2001] concebido em vista às teorias freireanas. Um questionário foi aplicado com 11 alunos desta disciplina, a fim de avaliar a UP desse recurso [Nielsen 1990], em vista às teorias freireanas. A UP é definida de acordo com a classificação de Nielsen (1990), como um subconceito de utilidade. Deste modo, além do diálogo entre um usuário e um sistema, a UP de um sistema e/ou material de aprendizagem é também dependente de metas estabelecidas pelo estudante e pelo professor em uma situação de aprendizagem. Debates, através de aulas dialógico-discursivas, as principais concepções sobre as teorias de Paulo Freire. A tecnologia faz parte do natural desenvolvimento dos seres humanos, e é elemento para a afirmação de uma sociedade [Freire 1993]. Dentre os resultados obtidos, analisando as respostas dadas pelos alunos ao perguntarmos “Como docente, usaria de fato o software ou buscaria outra abordagem?”, um aluno disse: “Um software para não ser cansativo deveria trazer atividades mais interativas e menos expositivas”. Um outro estudante comentou: “Sim, o Luz do Saber se mostrou um software muito interessante para o auxílio de alfabetização de adultos, com uma proposta bastante próxima a realidade de pessoas que necessitam de aulas para alfabetização. O conteúdo é maravilhoso, e se usado de forma correta pode ser extremamente útil”. Dos que responderam o questionário, 64% fizeram recomendações para torná-lo mais alinhado à perspectiva freireana, quais foram: inserir o contexto do usuário no software, por exemplo, alfabetizar conforme a sua região; mais ferramentas de feedback; interação entre usuários; sugestões de palavras; e envolver mais funcionalidades envolvendo som. Pela perspectiva de estudos futuros, faz-se necessária a avaliação da UP de outros softwares sobre a concepção de outros teóricos educacionais tão relevantes para o contexto brasileiro quanto Paulo Freire.

Palavras-chave: Recurso Educativo Digital. Usabilidade Pedagógica. Luz do Saber.

GRUPO DE TROCAS 3:

**Ensino e cultura digital
(novas metodologias)**

A RELAÇÃO TEORIA E PRÁTICA COMO MEDIADORA NO INSTITUTO METRÓPOLE DIGITAL PARA A EDUCAÇÃO PROFISSIONAL

Nancy Francisca da Silva

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte

nansysy@hotmail.com

Francisco das Chagas da Silva Júnior

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte

Francisco.junior@ifrn.edu.br

Este estudo aborda a questão da importância da utilização dos recursos tecnológicos para intermediar o acesso ao ensino técnico, analisa o contexto da sala de aula invertida, bem como os aspectos da educação à distância no Brasil. Enfoca as responsabilidades da rede E-TEC na formação da educação profissional brasileira. Explana por meio de referenciais teóricos sob a ótica educacional, discorre a respeito da sala de aula e as suas interações na visão de Novaski (1988), além da temática referente à educação à distância, os principais aspectos dessa, o seu contexto histórico na percepção dos autores Carvalho e Rocha (2014). Enfatiza o processo da sala de Aula Invertida, sob o ponto de vista dos autores Bacich & Moran (2017), bem como os principais papéis, e os processos de ensino aprendizagem da modalidade de ensino a distância. Busca expressar as necessidades educacionais do contexto atual, o qual se utiliza de recursos midiáticos para intermediar o processo educacional. Analisa a importância da mediação pedagógica na educação a distância, visto que é por meio dessa que ocorre a promoção da democratização que rompe as barreiras sociais, geográficas e culturais. Expõe a metodologia adotada e discorre a respeito das experiências de docência como professora mediadora do Curso de Tecnologia da Informação, com ênfase em Redes de Computadores, ofertado pelo Instituto Metrópole, Digital, vinculado a Universidade Federal do Rio Grande do Norte.

Palavras-Chave: Educação à distância. Sala de aula invertida. Educação profissional.

A UTILIZAÇÃO DE FILMES COMERCIAIS COMO RECURSO DIDÁTICO: O CASO DA ESCOLA MUNICIPAL FRANCISCO DE OLIVEIRA MELO (ALTO DO RODRIGUES/RN)

Geilson de Macedo Barbosa

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte
geilson_barbosa@yahoo.com.br

Priscila Nascimento de Oliveira

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte
priscila.nascimentodeoliveira@gmail.com

No Brasil, a produção dos filmes educativos e a discussão que relaciona cinema e ensino remontam às décadas de 1920 e 1930. Desde então, a utilização do cinema como recurso para o ensino não representa nenhuma novidade, embora seus usos tenham sido revistos nos últimos anos. Isso se deve ao fato de que a linguagem cinematográfica era vista como apenas uma forma de ilustrar um evento ou paisagem, não era tomada como uma fonte capaz de produzir inúmeras problematizações. O filme em sala de aula é uma forte ferramenta para o docente no que se refere a explorar esse recurso sobre todas as temáticas envolvidas, fazendo com que os discentes aprendam de uma forma mais atrativa e convidativa para o seu aprendizado, despertando neles mais interesse pela disciplina de ciências, com isso estimule-os a procurar o conhecimento nesta nova metodologia de ensino, que é o filme. Dessa forma, o discente não ficará bitolado só ao livro didático, a lousa ou apresentação de slides no projetor. A presente pesquisa faz uma relação perceptiva juntos aos discentes da Escola Municipal Francisco de Oliveira Melo sobre o uso de filmes, a partir da coleta de dados realizada nesta escola, localizada na cidade de Alto do Rodrigues-RN. A população da pesquisa foram alunos do nono ano do ensino fundamental da disciplina de ciências. Para isso, os alunos, através de questionários responderam questões pertinentes ao uso de filmes em sala, como forma de ensino aprendizagem, explorando metodologias e recursos para seu uso. O cinema através de seus filmes comerciais, remete-nos ao presente, passado e futuro das descobertas científicas e tecnológicas, podendo ser abordado envolvendo vários aspectos da história e da ciência, conteúdos estes que podem ser explorados pelos docentes, sem ser preciso, na maioria das vezes, o uso do livro didático e a escrita na lousa. Nesse sentido, o docente consegue passar os conteúdos de ciências de uma forma atrativa e prazerosa para o discente, que aprende associando cenas de filmes ao conteúdo proposto da disciplina de ciências.

Palavras-chave: Mídias. tecnologia. Filmes na Sala de aula. Ensino de Ciências.

MOSTRA DE CURTAS “NÓ EM PINGO D’ÁGUA”: CORPO, CULTURA DE MOVIMENTO E TRADIÇÃO

Camila Ursulla Batista Carlos

Universidade do Estado do Rio Grande do Norte

camilaursulla@hotmail.com

O presente relato de experiência surge a partir da Mostra de Curtas “Nó em Pingo D’água” oriunda da disciplina Corporeidade e Cultura Popular do Curso de Educação Física da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN), na modalidade Bacharelado, com o intuito de dar visibilidade às práticas corporais da cultura popular em Mossoró/RN e cidades circunvizinhas. Os curtas-metragens, vídeos com uma duração média de 5 minutos, são os protagonistas do evento. Esse produto é construído pelos alunos e alunas da disciplina, a partir de uma pesquisa de campo, que contempla concepções acerca do corpo, da cultura de movimento e da tradição, a partir das práticas corporais. Essas práticas corporais são escolhidas pelos discentes que estabelecem um plano de trabalho, bem como um projeto de pesquisa coletivo sobre determinada manifestação que desejam estudar. A articulação entre o ensino e a pesquisa, especialmente esse contato in loco, permite o diálogo entre as diversas formas de saber - científico, filosófico, senso comum e popular – (ALMEIDA, 2010), a partir de manifestações da cultura de movimento (KUNZ, 1991) que envolvem a tradição, sejam danças, folguedos, jogos, brincadeiras ou outras práticas corporais. Essa reflexão, a partir da investigação, dar a pensar os diferentes usos do corpo e sua expressividade, bem como os diferentes significados das manifestações para aqueles que vivenciam e aquelas que apreciam, valorizando os elementos culturais do movimentar-se. A partir daí é elaborado um cronograma para a coleta de dados, entrevistas, captação de imagens e elaboração do curta-metragem. A intenção da Mostra é expandir o olhar discente a partir do exercício da pesquisa, fazendo com que a disciplina transcenda os muros da Universidade, fomentando a apropriação da realidade, o exercício da criatividade, o trabalho coletivo e o convite à contemplação, além e através da conservação destes no formato de DVD, a fim de formar um acervo imagético. Outra ambição se estabelece no cerne de contribuir para a formação específica em Educação Física, no vislumbre de oportunizar uma perspectiva ampla sobre o sujeito que se movimenta, considerando os elementos da cultura, da historicidade, da representação social.

Palavras-chave: Acervo imagético. Cultura de movimento. Tradição.

O ENSINO-APRENDIZAGEM DE ALUNOS A PARTIR DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS NO ESPAÇO ESCOLAR

Urandy Alves de Melo

Universidade Estadual da Paraíba

urandyuepb@yahoo.com.br

Alisson Clebio Pereira de Araújo

Universidade Estadual da Paraíba

alissonclebio@hotmail.com

Esta pesquisa tem como objetivo analisar o ensino-aprendizagem de alunos a partir das tecnologias digitais no espaço escolar. Para atingir esse objetivo discutiu sobre a utilização negativa das tecnologias digitais no processo de ensino-aprendizagem do(s) alunos(as), bem como refletiu sobre as suas influências positivas nas atividades educativas que são trabalhadas pelo(s) professore(s). Considerando os aspectos do mundo digital, contemporâneo, realizamos um estudo bibliográfico, partindo-se dos teóricos seguintes: Ramos (2012), Almeida & Valente (2012), Moura & Carvalho (2011), Da Silva (2018), dentre outros. Resultados desse estudo constataram que o uso das tecnologias digitais em sala de aula gera possíveis desvios de atenção no trabalho pedagógico das aulas ao(s) educando(s) pelo(s) professor(es), contextualizando o bate papo nas redes sociais. Concluiu-se que as tecnologias digitais impostas em sala de aula estejam cada vez mais presentes nos avanços significativos dos dias atuais, para que com a prática digital e pedagógica tanto o(s) aluno(s) quanto o(s) professor(es) possam desenvolver, adequadamente o processo de ensino-aprendizagem de sala de aula.

Palavras-chave: Alunos. Ensino-aprendizagem. Tecnologias digitais.

O USO DO SOFTWARE KAHOOT COMO FERRAMENTA AUXILIAR NA APROPRIAÇÃO DE CONCEITOS MATEMÁTICOS

Maria Eduarda Lins de Lima

Universidade Federal do Rio Grande do Norte

eduardalins16@gmail.com

O uso das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) tem sido cada vez mais explorado nas instituições de ensino. A partir disso, é difícil dissociar atividades de ensino e aprendizagem do uso de ferramentas digitais, de modo que se faz necessário buscar novas metodologias para integrar as TIC no universo escolar (seja formal, seja informal), na perspectiva de propiciar autonomia aos alunos, estímulo para a curiosidade e compreensão de linguagens pelas quais operam as TIC. Este trabalho relata a experiência vivenciada em sala de aula, em uma turma de 3º ano do Ensino Fundamental (anos iniciais), através do uso do software Kahoot (plataforma de criação de questionários, ferramenta de aprendizagem baseada em jogos) com o objetivo da aquisição dos conceitos da adição e da subtração, propiciando aos alunos muito mais do que domínio de técnicas para efetuar as operações, mas sim, compreensão “do como” e o “porquê” da existência delas. A metodologia empregada se deu por meio de aulas expositivas e uso de materiais concretos para apropriação dos conceitos fundamentais das operações acima citadas. Na sequência, o software foi apresentado como um jogo de múltipla escolha e em seguida, a docente demonstrou o seu funcionamento. Com o conhecimento acerca do funcionamento prático adquirido, os alunos foram desafiados a jogar, com o intuito de marcar o maior número de questões corretas em menor tempo, para atingir o primeiro lugar no ranking. Através desse uso, foi possível identificar trocas de conhecimentos entre os participantes e atribuição de novos significados ao conteúdo didáticos. Além disso, o comportamento responsivo dos alunos a fim de aventurarem-se nos universos mágicos tanto da tecnologia (com uso das ferramentas digitais) quanto da matemática, trouxe grande carga positiva ao processo de ensino e aprendizagem. Com a intenção de promover interação entre alunos sob a mediação do docente, foi obtido sucesso ao constatar a alegria e construção simultânea naquele espaço, demonstrando que a experiência foi de grande valia para professores e alunos, em termos conceituais e práticos.

Palavras-chave: Ensino e aprendizagem. Ferramentas Colaborativas. Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC).

O USO PEDAGÓGICO DE PLATAFORMAS DIGITAIS

Úrsula Lima Brugge

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte
ursula.brugge@ifrn.edu.br

Pensar as tecnologias nos remete a pensarmos nossa própria existência e evolução. A humanidade, na sua interação com a natureza, produziu técnicas

que, posteriormente, resultou nas tecnologias como hoje as concebemos. No que toca às Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC), especificamente, essas são responsáveis por mudanças radicais na sociedade, as quais alteraram nossa forma de sentir, de pensar, de agir, enfim, de lidar com os problemas e situações do cotidiano. Nesse sentido, à escola e à educação está posto um novo desafio: ressignificar, junto aos alunos, os conhecimentos e as informações produzidos no âmbito das TDIC. Compreendo, porém, que o desafio é maior. Primeiramente, trabalhar com os alunos o desenvolvimento do espírito analítico-crítico, ajudando-os a criar certos filtros conceituais que possibilitarão a eles a filtragem das variadas informações veiculadas no âmbito das diferentes TDIC, posterior análise e, por fim, transformação em efetivo conhecimento. Por outro lado, tomando a escola como um espaço de produção de conhecimento, bem como o professor como um sujeito ativo dentro do processo de ensino-aprendizagem, como um pesquisador e, portanto, produtor de saber, o desafio que se coloca para a educação é ressignificar os conhecimentos e informações presentes no âmbito das TDIC e também produzir e registrar seus próprios conhecimentos diante dos avanços da tecnologia e da sociedade. A questão é: como fazê-lo? É nessa perspectiva que projetos como este, que visam a formação de professores em TDIC se mostram relevantes. O uso das TDIC na educação exige certas competências prévias. Para começar, saber utilizar os aparelhos e manuseá-los. Na sequência, compreender os recursos de mídia, suas interfaces e as possibilidades de usos pedagógicos desses. A proposta dessa extensão é justamente a de familiarizar os professores com os recursos das plataformas digitais, a fim de mostrar-lhes usos didático-pedagógicos desses recursos, incentivando-os a se apropriarem dessas ferramentas e ressignificá-las em suas práticas docentes. O objetivo deste trabalho é instrumentalizar professores de Macau/RN e região com os recursos das plataformas digitais como ferramentas de interação e melhoria das suas ações pedagógicas. Especificamente, ajudá-los a conhecer as principais redes sociais e suas ferramentas (Facebook, Instagram, Youtube e Blogs), experimentar o uso dessas ferramentas em situações pedagógicas; conhecer técnicas de produção de materiais pedagógicos através das plataformas digitais e produzir e registrar materiais pedagógicos em plataformas digitais.

Palavras-chave: TDIC. Redes sociais. Formação de professores.

OS VIDEOGAMES NA SALA DE AULA DE LÍNGUA PORTUGUESA: CONCEPÇÕES DE ALUNOS E DE PROFESSORES

Hudson Alves dos Santos

Universidade do Estado do Rio Grande do Norte

gutodread@gmail.com

Este trabalho tem por objetivo entender as concepções de alunos e professores sobre o uso das tecnologias digitais e os videogames na sala de aula de língua portuguesa, seja como uma ferramenta alternativa de ensino ou como um complemento na didática da sala de aula. Para obtenção dos dados foram utilizados formulários com perguntas sobre os hábitos de leitura dos alunos, o uso de tecnologia dentro e fora sala de aula e suas opiniões em relação às aulas, seguido de uma entrevista de grupo focal com os professores e produção textual dos alunos. Os resultados obtidos mostraram que há uma diferença considerável entre as concepções dos alunos e professores em relação ao processo ensino-aprendizagem. A conclusão é que os alunos acreditam que os videogames podem melhorar sua aprendizagem, sua capacidade cognitiva e motivacional, além de melhorar a qualidade de suas aulas. Enquanto os professores acreditam que apenas com treinamento, planejamento e ajuda da comunidade escolar talvez pudessem usar os video games em sala de aula como ferramenta didática. Além disso, consideram uma mudança de paradigma bastante radical, desta forma, mostrando uma visão cética sobre a possibilidade de sucesso da metodologia.

Palavras-chave: Vídeo games. Crenças. Ensino-Aprendizagem. Jogos Digitais.

OUTRAS POSSIBILIDADES PARA ENSINAR VOLEIBOL: O USO DE VÍDEOS PARA A APRENDIZAGEM DOS FUNDAMENTOS

Antônio Monteiro Carlos Sobrinho

Centro Universitário UNIFACEX

acarloscazuza@gmail.com

Moaldecir Freire Domingos Junior

Centro Universitário UNIFACEX

moalufn@yahoo.com.br

As diversas práticas corporais, institucionalizadas ou não, são objetos de reflexão e prática de diversos profissionais. No âmbito da Educação Física, temos vários cenários educativos de intervenção, aqui destacamos o profissional que atuará na escola, que tematizará as diversas práticas corporais de forma intencional e pedagógica. O presente relato de experiência surge a partir da produção de vídeos na disciplina de Esportes Coletivos, em especial a Unidade de Voleibol, do curso de licenciatura em Educação Física da UNIFACEX. Como elemento avaliativo foi solicitado aos alunos e alunas cursistas da disciplina que construíssem um vídeo - de até 5 minutos - do que foi compreendido sobre os fundamentos do voleibol (saque, passe, levantamento, ataque, bloqueio e defesa) para a nota da III Unidade da disciplina, e socialização em sala. Essa estratégia foi adotada visando romper com o ensino tradicional dos esportes, geralmente baseada em reprodução de modelos em que o professor deverá ser capaz de ensinar e dominar perfeitamente os movimentos exigidos pelo jogo. Essa concepção de ensino abre espaço para que se perpetue a ideia que o melhor professor deverá ser inevitavelmente o melhor jogador. Outro ponto relevante contemplado na vivência da produção dos vídeos foi a liberdade na execução do movimento a partir do objetivo a ser alcançado. Na maioria das atividades realizadas nas aulas de educação física ainda é comum haver grande preocupação com o conhecimento das “técnicas corretas”. Técnica, nesse contexto, vista como um movimento executado de forma mecanicamente perfeita. Esse significado da técnica como sinônimo de movimento correto ainda permeia o ensino nas aulas de educação física, porém é necessário um movimento diverso desse que mostra outras possibilidades de intervenção por meio da prática pedagógica (SOUZA, 2010). Como resultado do processo destaca-se o exercício da criatividade, o trabalho coletivo e a diversidade de possibilidades de ensinar o mesmo conteúdo de ensino.

PROJETO COPA 2018: UM EXEMPLO DA UTILIZAÇÃO DE NOVAS TECNOLOGIAS NUM AMBIENTE DE APRENDIZAGEM GEOGRÁFICA

Alberto Alexandre Lima de Almeida

Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia do Rio G. do Norte

alberto.almeida@ifrn.edu.br

Maria da Conceição Lima Vieira

Universidade Federal do Rio Grande do Norte

mclvieira@hotmail.com

O presente trabalho visa apresentar uma prática educativa, desenvolvida no componente curricular de Geografia, realizada numa escola de ensino técnico-tecnológico, com alunos dos cursos integrados de Informática e Mecatrônica, no município de Parnamirim/RN. A partir do interesse despertado por um evento da magnitude de uma Copa do Mundo, viabilizou-se um projeto didático-pedagógico no qual foram utilizados recursos midiáticos relacionados às Novas Tecnologias de Informação e Comunicação, com o objetivo de dinamizar o processo de ensino-aprendizagem no componente curricular em destaque. Com foco no conteúdo “Globalização e espaço geográfico”, o trabalho buscou apresentar as principais características socioeconômicas, culturais e políticas dos 32 países participantes da Copa 2018, por meio das seguintes etapas: apresentação de seminário sobre as características dos países, utilizando ferramentas como o PowerPoint e o Prezi; montagem e impressão de banner com uma síntese das características dos países, utilizando o PowerPoint; apresentação dos banners à comunidade escolar. A culminância do trabalho efetivou-se com um desfile nos quais os alunos se caracterizaram como nativos ou como personagens representativos dos países participantes da Copa. No decorrer do desfile, foram exibidos áudios, obtidos do Youtube e convertidos em formato MP3, com músicas ou hinos nacionais representativos dos países participantes. Para a execução do trabalho, nos fundamentamos em Santos, Costa & Kinn (2010); Giansanti (2009) e Bender (2014).

Palavras-chave: Geografia. Tecnologias da Informação e Comunicação. Projeto.

SALA DE AULA INVERTIDA COMO METODOLOGIA DE AMPLIAÇÃO DO ENGAJAMENTO ESTUDANTIL

Juliana Lacerda da Silva Oliveira

Universidade Federal do Rio Grande do Norte

julacerda01@gmail.com

Edith Cristina da Nóbrega

Universidade Federal do Rio Grande do Norte

edithecn@ufrn.edu.br

Pensar no aluno como protagonista da sua aprendizagem é um desafio para os professores. Gomes (2015) afirma que o professor precisa assumir uma postura colaborativa e compreender a importância do processo individual de aprendizagem. Considerando essa perspectiva, as Metodologias Ativas indicam caminhos para que os conteúdos se tornem significativos, o aluno compreenda o uso prático deles no cotidiano e esteja engajado no processo de aprender.

Extrapolar os limites da sala de aula é um processo que tem sido discutido por diversos autores e nesse percurso a Sala de Aula Invertida têm se tornado uma aliada para garantir o engajamento estudantil. Os professores oportunizam os alunos a ter o primeiro contato com o conteúdo utilizando a tecnologia e aprofundam o tema através de vários recursos na sala de aula. Nesse contexto, o presente trabalho apresenta a proposta do uso da Metodologia Ativa da Sala de Aula Invertida como forma de sair do modelo tradicional de ensino e mostrar que o protagonismo do aluno pode acontecer de forma natural, pois nesse processo cabe ao professor ser um mediador e estimular os alunos a se engajarem e sentirem-se motivados a participar da aula. As autoras aplicaram a metodologia em uma escola particular localizada em Natal/RN. O percurso metodológico para aplicação desta metodologia teve os seguintes passos: (a) planejamento antecipado do assunto/tema que seria abordado em sala de aula; (b) informar os alunos e disponibilizar o material para estudo; (c) solicitar que os alunos coloquem no ambiente virtual Sala Google suas impressões iniciais acerca do assunto; (d) o professor então ministra sua aula otimizando o tempo normalmente utilizado para introdução do assunto, para oportunizar um momento de protagonismo do aluno, uma vez que este usará maior parte do tempo para dúvidas e colaborações; (e) após o momento de explanação da aula, o professor pede aos alunos que relatem o que entenderam e faz uma comparação do que eles apresentaram antes da aula ministrada com o que eles escreveram depois. Essa forma de comparação ajudou aos alunos a perceberem seus avanços e também a refletirem sobre seu processo de aprendizagem. Para fundamentar a pesquisa trazemos Bergmann e Sams (2016) e Gomes (2015). Ressalta-se que esta metodologia também poderia ser utilizada sem os recursos tecnológicos abordados nesta aplicação de uma maneira desplugada.

Palavras-chave: Sala de aula invertida. Metodologias ativas. Engajamento.

GRUPO DE TROCAS 4:

**Aprendizagem e cultura digital
(ferramentas colaborativas)**

APRENDIZAGEM COLABORATIVA NA EDUCAÇÃO: REFLEXÕES A PARTIR DA PRODUÇÃO ACADÊMICA BRASILEIRA

Julie Idália Araujo Macêdo
Universidade Federal do Rio Grande do Norte
juliidalida@yahoo.com.br
Buena Bruna Araujo Macêdo
Universidade Federal do Rio Grande do Norte
buenabruna@yahoo.com.br

Na atualidade, a educação escolar apresenta uma forte tendência a implementação de novas tecnologias e metodologias a fim de cumprir seu objetivo de formar cidadãos aptos a atuar no mundo ao seu redor. Neste sentido, presenciamos a utilização de diversas abordagens presenciais ou não presenciais priorizando a melhoria do ensino e a aprendizagem do alunado. Neste contexto, a proposta de uma aprendizagem colaborativa é vista como horizonte para um ensino inovador e comprometido com sua função social. Para tanto, montamos um panorama de como se encontram as pesquisas sobre a aprendizagem colaborativa no Brasil. Procedemos inicialmente com uma revisão bibliográfica acerca dos estudos sobre aprendizagem colaborativa e num segundo momento ocorreu o mapeamento de dissertações e teses disponíveis no Banco de Teses da CAPES. Para realizar o mapeamento utilizamos o descritor de busca “aprendizagem colaborativa”; a partir do qual localizamos 46 trabalhos que foram organizados em 03 grupos temáticos intitulados: Trabalho colaborativo como abordagem metodológica de aprendizagem; Aprendizagem colaborativa como meio para formação docente e Aprendizagem colaborativa na gestão do ensino. Portanto, esse trabalho conseguiu identificar que a proposta de aprendizagem colaborativa está entrelaçada com as práticas da educação à distância e começa a ganhar espaço na educação presencial; uma vez que foram localizados poucos trabalhos que se deteram ao estudo da prática colaborativa em educação presencial, ou mesmo em programas extraclasse de monitoria e tutoria.

Palavras-chave: Aprendizagem Colaborativa. Práticas Pedagógicas. Educação.

AVALIAÇÃO DOS NÍVEIS DE MOTIVAÇÃO E ESTUDANTES DE GRADUAÇÃO DO ENSINO PRESENCIAL ATRAVÉS DA MINERAÇÃO DE DADOS

Cristóvão Fábio da Silva

Universidade Federal do Rio Grande do Norte

cristovaofabio3@gmail.com

Humberto Rabelo

Universidade Federal do Rio Grande do Norte

hrabeloufrn@gmail.com

Este trabalho apresenta um estudo prático para avaliação dos níveis de expectativa e motivação de estudantes de graduação do ensino presencial em relação ao seu atual semestre e mostra de que maneira as suas habilidades podem influenciar neste resultado. Essa pesquisa deu-se por meio da utilização de tarefas de mineração de dados e visualização de informações com a técnica de nuvens de tags. O processo de coleta dos dados ocorreu por meio de um questionário online, aplicado a um total de 203 estudantes de cursos de graduação da UFRN, com alternativas empregadas para estabelecer um nível de concordância ou discordância em relação a aspectos alusivos às expectativas e motivações para com o curso de graduação, as questões foram elaboradas utilizando a Escala de Likert. Através da análise dos dados foi verificado que a motivação ainda está fortemente ligada à metodologia de ensino empregada em sala de aula pelo corpo docente e que conhecimentos prévios relacionados ao curso de graduação não são necessariamente um fator preponderante ao alto estado motivacional. A mineração de dados educacionais pode revelar informações importantes para a tomada de decisão por professores e ou coordenadores de cursos com o intuito de aumentar a motivação dos estudantes a continuarem seus estudos. A linguagem Python se apresenta como uma boa alternativa para a descoberta de conhecimento em base de dados, tendo em vista a sua facilidade e disponibilidade de bibliotecas e funções para Data mining. Os resultados apontaram bons níveis de motivação dos alunos com seu respectivo período de graduação, porém ainda muito influenciada pelos professores e pela metodologia empregada pelos mesmos em sala de aula.

Palavras Chave: Mineração de Dados Educacionais. Motivação de Estudantes.

CARACTERÍSTICAS CONSTITUTIVAS FUNCIONAIS E OS ASPECTOS PEDAGÓGICOS DE APLICATIVOS DE ACESSO MÓVEL PARA O ENSINO DA LÍNGUA BRASILEIRA DE SINAIS

Célia Fonsêca de Lima

Universidade do Estado do Rio Grande do Norte

prof.celiafonseca@yahoo.com.br

A ideia básica deste estudo é provocar reflexões e discussões sobre as tecnologias digitais na educação, em especial, sobre os aplicativos de acesso móvel (App) para o ensino da Língua Brasileira de Sinais – LIBRAS. Tem como objetivo apresentar características constitutivas funcionais e aspectos pedagógicos dos aplicativos de acesso móvel (App), como: ProfDeaf, HandTalk, VLibras, Librário e Librazuka, buscando fornecer elementos que contribuam com a implementação da utilização dessas tecnologias para potencializar a aprendizagem da LIBRAS na escola. Para tanto, realizou-se uma pesquisa do tipo bibliográfica, considerando os pressupostos da teoria sócio-interacionista de Vygotsky (1991), Vygotsky, Luria e Leontiev (2014) e os estudos contemporâneos de Pereira (2015), Oliveira (2010), Prensky (2012), Valente (2014), Pinheiro et al. (2014), Mantoan (2015), dentre outros. Para as construções dos dados, realizaram-se observações e experimentações desses aplicativos, bem como, interpretações de leituras de fontes secundárias como: livros, periódicos, artigos, sites de buscas confiáveis. A análise desses dados se apresenta numa abordagem qualitativa, utilizando-se de critérios avaliativos, com base nos estudos de Botenttuit Junior (2010). Os resultados obtidos permitiram uma melhor visão acerca dos aspectos funcionais e pedagógicos dos aplicativos analisados, que de um modo geral, revelaram serem ferramentas que apresentam um potencial inclusivo para mediar o ensino e a aprendizagem da LIBRAS, mas, cada um apresentando suas particularidades e limitações. A partir disto, pretende-se testar o aplicativo Librazuka, no processo de alfabetização de crianças com surdez, no ensino fundamental em uma escola pública na cidade de Caicó-RN; por este se destacar entre os aplicativos analisados, apresentando um diferencial, o lúdico.

Palavras-Chave: Aplicativos de acesso móvel (App). LIBRAS. Deficiência auditiva.

COPA DO MUNDO DE FUTEBOL NA RÚSSIA 2018: INTERDISCIPLINARIDADE E PRÁTICAS DIGITAIS NAS AULAS DE EDUCAÇÃO FÍSICA E ARTES NA ESCOLA MUNICIPAL DJALMA MARANHÃO

Vanessa Macêdo de Oliveira
Escola Municipal Djalma Maranhão
vanessamacedodeoliveira.artur@gmail.com
Elizama Ada de Oliveira Andrade
Escola Municipal Djalma Maranhão
ada.arte2009@hotmail.com

A interdisciplinaridade é indispensável para o desenvolvimento de um projeto escolar e construção de um currículo em sala de aula. Através dela o conhecimento passa de algo setorizado para um integrado onde as disciplinas interagem entre si. Neste direcionamento o presente projeto utilizou do momento histórico-cultural esportivo que aconteceu na Rússia neste ano de 2018: A Copa do Mundo de Futebol, onde permeou outras áreas de conhecimento como Artes, Geografia, História, além da Educação Física. Assim, o projeto teve como objetivo conhecer e ampliar os conhecimentos da história da Copa do Mundo de Futebol e suas nuances culturais esportivas e conhecer os aspectos culturais mais relevantes da Rússia. Como estratégias metodológicas utilizamos aulas expositivas, textos e mapas; aulas ilustrativas com vídeos e filmes sobre a história dos mascotes de outras Copas do Mundo de Futebol; história das bolas das Copas anteriores; aulas com práticas motoras amplas conhecendo a modalidade esportiva futebol; aulas com atividades ilustrativas do mapa do mundo, mascote Zabivaka, monumento histórico da Rússia: Catedral de São Basílio, desenhos das bandeiras de algumas seleções participantes da Copa 2018; aulas práticas da modalidade esportiva futebol utilizando um instrumento de mídia (celular ou tablet) a fim de realizar registros fotográficos para construção de historinhas em quadrinhos (HQ) em desenho; aulas teóricas e práticas conhecendo o desenho em movimento; participação do 1º Concurso de Desenho do Djalma Maranhão. Na disciplina de Artes foram ministradas aulas de desenho, contemplando os elementos visuais; aulas de desenho de observação dos símbolos da copa do mundo, visualização de aspectos culturais da Rússia. A avaliação se deu por participação nas aulas práticas de futebol com seu registro fotográfico feito pelos alunos; por registros das aulas expositivas com utilização de mapas, com questionamentos orais; ilustrações dos elementos da Copa 2018; elaboração dos desenhos para o concurso e também registros fotográficos com seu envio por meio do aplicativo WhatsApp dos alunos para a confecção das HQ (narrativa visual). Como resultado obtivemos o entendimento dos alunos no manuseio do instrumento tablet e celular e a participação dos alunos no 1º Concurso

de Desenho. Por fim, a Educação Física e Artes se mostram importantes no aprendizado de conteúdos teóricos e práticos, quando possui aulas estruturadas, organizadas e contundentes nos conteúdos a serem lecionados

Palavras-chave: Interdisciplinaridade. Desenho. Futebol

GOOGLE FORMULÁRIO E COLABORAÇÃO: SUA CONTRIBUIÇÃO PARA O PLANEJAMENTO DE ATIVIDADES ACADÊMICAS COMPLEMENTARES NO CURSO DE PEDAGOGIA DA FAL ESTÁCIO

Bruna Patrícia da Silva Braga Baracho

Faculdade Estácio de Natal

brunapbraga@gmail.com

A fim de buscar um recurso digital de fácil utilização, colaborativo e digitalmente replicável e que pudesse auxiliar no Planejamento de Atividades Acadêmicas Complementares (AAC) do curso de Pedagogia da FAL Estácio – Campus Zona Norte, a coordenação deste curso utilizou o Google Formulário para realização de uma pesquisa com o propósito de saber dos alunos do curso, quais temáticas eles teriam interesse que fossem disponibilizados no semestre 2018.2. As horas AAC têm como objetivo qualificar o aluno, a desenvolver de forma complementar, competências que precisam ser vistas no decorrer do seu processo formativo. Assim, estas podem ser realizadas em eventos onde o aluno possa participar na própria IES ou também externamente. Logo, semestralmente as coordenações dos cursos, precisam realizar eventos tais como: palestras, simpósios, minicursos, oficinas, que comprove a participação dos alunos nestas. No curso de Pedagogia os alunos precisam cumprir uma carga horária de 200 horas. As AAC's são consideradas componentes obrigatórios. Desta forma, no final do semestre letivo de 2018.1 (no período de 21/06 a 10/07) foi disponibilizado, via grupos de WhatsApp de líderes das turmas (um total de 7 duplas de líderes e vice-líderes), um link que dava acesso ao formulário eletrônico desta pesquisa. Este continha 3 questões objetivas onde na primeira questão avalia-se o período que o aluno estará 2018.2. Já na segunda questão foram apresentadas algumas temáticas e lhe foi perguntado qual(is) dela(s) ele(a) teria interesse em assistir em formato de palestra. Na última questão uma lista de temáticas que ele gostaria de participar como Oficina. Tanto na questão 2 e 3, as alternativas foram apresentadas em formato de caixa de seleção, possibilitando ao aluno, marcar mais de uma temática. Além disso também foi disponibilizado a opção “Outro” onde o(a) aluno(a) poderia citar alguma outra temática que não

havia sido sugerida. Diante da prática proposta pela coordenação, ao utilizar o Google Formulário como recurso que auxiliasse nas ações da coordenação, verificou-se uma participação de 95 alunos, o que representa aproximadamente 37% de alunos do curso. A partir dessa amostragem e diante dos resultados que o recurso apresentou em formato de gráficos e percentuais das temáticas de maior interesse dos alunos, uma agenda de atividades (planejamento) está sendo organizada a fim de atender aquilo que foi solicitado pelos alunos.

Palavras-chave: Google Formulário. Planejamento. Atividades Acadêmicas Complementares (AAC).

IMPACTOS CAUSADOS PELO USO DA TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO NO APRENDIZADO DE LÍNGUAS ESTRANGEIRAS

Jackson Silva Pereira Sobrinho

Universidade Federal do Rio Grande do Norte

jackson_sobrinho@hotmail.com

Humberto Rabelo

Universidade Federal do Rio Grande do Norte

hrabeloufrn@gmail.com

As línguas estrangeiras estão cada vez mais presentes nas atividades rotineiras, principalmente quando qualquer tipo de Tecnologia da Informação (TI) é utilizada. Tendo em vista o dia-a-dia da sociedade moderna e o constante contato com tecnologias móveis, que proporcionam uma facilidade de acesso à internet nos colocando em contato constante com diversos idiomas, esse contato não é percebido, pois, tem se tornado parte da rotina diária. Devido a importância da fluência em outros idiomas, tal como oportunidades de emprego, este trabalho mostra os impactos quando as tecnologias da informação são utilizadas como ferramentas no aprendizado de línguas estrangeiras; analisando três aplicativos para o aprendizado de línguas estrangeiras, bem como o método de textos com áudio que vem sendo amplamente utilizado, comparando as ferramentas entre si e os resultados do aprendizado dos participantes com o ensino tradicional. Os resultados mostram que, com o uso adequado da TI, o aprendizado se torna, gradativamente, mais eficiente, uma das causas é decorrente do constante contato, como em filmes e músicas internacionais, podendo ser acessados a qualquer momento, melhorando sua eficiência quando acompanhada pelo professor de línguas estrangeiras. Como contribuições deste trabalho, tem-se a análise de ferramentas que utilizam metodologias diferentes, mostrando vantagens e

desvantagens, onde pode auxiliar professores, alunos e pesquisadores a superar dificuldades encontradas, buscando uma forma de otimizar os resultados desejados. Além disso, é possível aprimorar outros softwares educacionais de outras áreas ao aplicar ideias comuns, como a interação interpessoal para a troca de conhecimentos, por exemplo, respeitando as peculiaridades das mesmas, uma vez que a linguagem está presente em todas estas. Por tanto, os resultados obtidos neste trabalho possuem informações com alta relevância para a área de informática na educação.

Palavras-chave: tecnologia da informação. línguas estrangeiras; dispositivos móveis.

O ESPORTE COMO CONTEÚDO DA EDUCAÇÃO FÍSICA ESCOLAR E A INFLUÊNCIA DA MÍDIA TELEVISIVA

Ozicleyton dos Reis Câmara

Centro Universitário do Rio Grande do Norte

ozicleytonreis@hotmail.com

Dianne Cristina Souza de Sena

Centro Universitário do Rio Grande do Norte

diannesena@hotmail.com

Por ser considerado um fenômeno social, a mídia televisiva vem utilizando cada vez mais do esporte como produto para propagar a indústria do consumo. Os jovens por terem mais contato com esse tipo de mídia são bombardeados a todo o momento com essas informações, muitas delas não são fidedignas, mas que acabam sendo aceitas devido a baixa capacidade crítica da maioria dos telespectadores e leitores. Desta forma, o presente trabalho buscou apresentar e analisar as influências da mídia televisiva, no conhecimento sobre o esporte nas aulas de Educação Física. Utilizamos o método de pesquisa de natureza qualitativa, de cunho exploratório, através de questionário para alunos do 6º ano de uma escola particular do município de Natal/RN. Através da análise das respostas dos questionários dos alunos, identificamos a associação do esporte a atividade física, referindo-se ao esporte de alto rendimento, sendo o mais citado as lutas esportivas. Sabe-se que a televisão tem modificado, organizando e influenciado o comportamento das crianças e jovens, seja no modo de vestir, falar, agir, pensar, ficando evidente a partir das respostas dos alunos. Neste sentido identificamos que os meios de comunicação de massa, apresentam-se

como recurso de apreensão de informações e dados sobre a temática esporte. Na análise, a televisão apresentou-se como o principal meio de comunicação para a busca de informações sobre esporte. O maior tempo de acesso a televisão ocorre no período noturno, horário em que geralmente as crianças e jovens estão dentro de casa, não havendo também atividade escolar. O acesso às informações possibilita e favorece um aumento nos saberes e conteúdos relacionados ao esporte. Contudo, observamos que estes alunos detêm de um saber superficial e que apresentam uma reduzida compreensão crítica sobre estes dados transmitidos pela televisão. Com isso, eles não percebem a apresentação implícita de incentivo ao consumismo e manipulação das informações, visando a alienação. A pesquisa nos revela que é necessário que a comunidade escolar e os professores de Educação Física realizem intervenções reflexivas e dialógicas sobre as informações que se apresentam nesta mídia, perspectivando trabalhar os conhecimentos de forma aprofundada e esclarecida, onde o aluno seja não só um leitor, mas um conhecedor e produtor de informações.

Palavras-chave: Educação Física. Esportes. Mídia Televisiva.

O USO DO GOOGLE DOCS NA CONSTRUÇÃO COLABORATIVA DE REFERENCIAIS PARA O ENSINO DE LÍNGUA INGLESA DO MUNICÍPIO DE NATAL

Ádila de Lima Ferreira

Universidade Federal do Rio Grande do Norte
adilaferreira14@gmail.com

Maria da Conceição Lima Vieira

Secretaria Municipal de Educação do Natal-RN
mclvieira@hotmail.com

O presente resumo está embasado na usabilidade dos recursos do Google Docs, ferramenta presente no Google Drive, na construção colaborativa de documentos referenciais para o ensino de língua inglesa dos anos finais do Ensino Fundamental do município de Natal/RN. Distinto de outros recursos, esse instrumento pode ser compartilhado com vários sujeitos em um único espaço virtual, dentro ou fora da escola, favorecendo a interação e colaboração simultânea. Por possuir espaço ilimitado, nele pode-se criar pastas e arquivos que quando compartilhado com uma equipe através do endereço de e-mail, permite a qualquer um destes, visualizar, editar e comentar, além de não haver preocupação em salvar as informações, pois isso ocorre automaticamente. Ao explorar essa ferramenta no contexto escolar para fins pedagógicos, tal como

o planejamento colaborativo do corpo docente, pode-se realizar trabalhos interdisciplinares onde conteúdos de diferentes componentes curriculares dialoguem entre si e façam emergir projetos relevantes no processo de ensino e aprendizagem, capaz de ampliar novos olhares para a educação quanto a inclusão das TDIC (Tecnologia Digital da Informação e Comunicação) no espaço escolar. Tivemos como fonte de referência Almeida (2011), Libâneo (2011) e Munhoz (2016). A experiência de uso do Google Docs, efetivou-se com a participação de três professores formadores e cinco professores, todos da mesma área de formação em Letras - língua inglesa, os quais foram convidados para darem sugestões na construção do documento norteador quanto às possibilidades pedagógicas e avaliativas, conforme as orientações da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), cujas unidades temáticas, objetos de conhecimentos e habilidades, já descritas nela, devem ser desenvolvidas pelos estudantes do 6º ao 9º ano do ensino fundamental. Além dessa participação, também foi sugerido a colaboração no tocante a descrição dos eixos que orientam ao ensino na oralidade, leitura, escrita, conhecimentos linguísticos e dimensão intercultural. O documento ainda está em fase de apreciação e alteração, para ser integrado em um único referencial que contempla todas as áreas do conhecimento.

Palavras-chave: Trabalho Docente. Colaboração. Google Docs.

PRODUÇÃO DE VÍDEOS SOBRE A CULTURA DE MOVIMENTO DOS ESTUDANTES DE PEDAGOGIA DA FACULDADE ESTÁCIO DE NATAL

Emanuelle Justino dos Santos
Faculdade Estácio de Natal
emanuellejds@hotmail.com

A Cultura de Movimento é compreendida como critério organizador do conhecimento da Educação Física escolar pelo viés das ciências humanas; especificamente, ela tem sido divulgada a partir dos estudos do professor Elenor Kunz. Segundo Mendes e Nóbrega (2009), ao considerar o ser humano que realiza o movimento, essa proposta passa a reconhecer as significações culturais e a intencionalidade do movimento humano ao correr, saltar, rolar, se relacionar, entre outras ações corporais em uma determinada sociedade. Partindo dessas ideias, tivemos o desafio de dialogar determinados saberes das práticas corporais com a cultura digital no sentido de ampliar os horizontes de ideias sobre o ensino de Educação Física na formação inicial de professores de Pedagogia. Dessa forma, o estudo descreve o ensino de práticas corporais e a

produção de vídeos sobre a Cultura de Movimento desenvolvidas nas aulas da disciplina curricular “Conteúdo, Metodologia e Prática de Ensino de Educação Física” para estudantes de Pedagogia da Estácio de Natal/RN. A metodologia é a narrativa fenomenológica, que considera a existência humana para (re)construir, através da linguagem, as experiências afetivas da pesquisadora de retornar e de ser/estar no/com o mundo (DUTRA, 2002). Nesse sentido, as orientações de estruturação dos vídeos partiram de um roteiro sobre qual a prática corporal seria trabalhada e sua importância pedagógica, de modo a sintetizar ideias claras no tempo de um minuto, tendo como ferramentas sugeridas para as produções: Viva Vídeo App, Movie Maker ou outro recurso disponível a escolha do estudante. Como resultados, tivemos a produção de 19 vídeos, com a tematização das seguintes práticas corporais: hidroginástica crossfit, corrida, ciclismo, dança, brincadeira de pular corda, brincadeira da amarelinha e ginástica. Percebemos que a brincadeira de pular corda foi a que mais se destacou nas exibições midiáticas dos estudantes, bem como a ferramenta digital que foi utilizada na configuração dos vídeos foi o Viva Vídeo. Esse aplicativo de fácil manuseio permite criar e editar vídeos a partir de fotos e pequenos vídeos da biblioteca do celular. Com diversas temáticas, essa ferramenta permite o desenvolvimento de diversos vídeos com músicas, pequenos textos, filmes em câmera lenta ou captura de movimentos rápidos, entre outros efeitos especiais, desenvolvendo a criatividade de estudantes de graduação no ensino superior.

Palavras-chave: Vídeos. Cultura de Movimento. Ensino

GRUPO DE TROCAS 6:
Práticas digitais inclusivas

A UTILIZAÇÃO DOS DISPOSITIVOS MÓVEIS E APLICATIVOS COMO MECANISMO FACILITADOR NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM NO AMBIENTE ESCOLAR DA CRIANÇA COM DEFICIÊNCIA AUDITIVA

Talita Bezerra da Cunha Farias

Universidade do Estado do Rio Grande do Norte

talita.bcf@gmail.com

O presente trabalho trata da temática da demonstração de alguns dispositivos móveis dentro do ambiente escolar. Retratando alguns aplicativos que podem ser utilizados na facilitação da comunicação entre pessoas ouvintes e surdas, auxiliando no processo de aprendizagem e socialização nesse ambiente. Trazendo alguns teóricos como Strobel (2008), Sasaki (2003), Mittler (2003), Falcão (2007), Gonzaga (2015), entre outros, que abordam sobre esse assunto. Primeiramente trata-se de uma abordagem sobre a Tecnologia da Informação e Comunicação e a popularização dos equipamentos de comunicação, os dispositivos, tornando-se mais acessível aos cidadãos brasileiros. Abordaremos posteriormente sobre deficiência auditiva mostrando um breve histórico, em seguida comentamos sobre a Língua Brasileira de Sinais (Libras) e as leis brasileiras. Proporcionamos uma visão sobre a utilização de dispositivos móveis e aplicativos no ambiente escolar como ferramenta facilitadora da comunicação e socialização. Com o propósito que a tecnologia seja um objeto favorável no processo de aprendizagem, e não um objeto que atrapalha a comunicação de professor e aluno em sala de aula. Os aplicativos que serão relatados são o Hand Talk e o VLibras, ambos desenvolvido para dispositivos móveis para o sistema operacional Android. Os aplicativos funcionam como tradutores simultâneos do português para a Libras, mostrando o sinal ou a palavra em datilologia. Nas pesquisas foram encontrados relatos que demonstrou o quanto foi importante esses mecanismos na comunicação, facilitando o convívio e a viver na sociedade. Por fim o conteúdo trata da relevância dessas ferramentas na sociedade e concluímos o quanto é importante existir essa comunicação na sociedade, para que o indivíduo surdo seja um cidadão participante na comunidade. Os aplicativos podem facilitar o processo de inclusão.

Palavras-chave: Tecnologia de Informação e Comunicação. Dispositivos Móveis. Língua Brasileira de Sinais. Ambiente escolar.

ESTUDO DE CASO SOBRE A UTILIZAÇÃO DOS LIVROS DIGITAIS NA BIBLIOTECA SANT'ANA DA FACULDADE DE ENFERMAGEM NOVA ESPERANÇA EM MOSSORÓ/RN

Nancy Francisca da Silva

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte

nansysy@hotmail.com

Vanessa Camilo dos Santos Silva

Faculdade de Enfermagem Nova Esperança

vanessacamilo.rn@gmail.com

O avanço das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) está modificando a cultura da sociedade e a educação não pode ficar de fora dessas mudanças tecnológicas. Neste sentido, as bibliotecas têm se adequando cada vez mais a essa modernização, assim como as necessidades dos seus usuários, ao inserir em seus acervos livros digitais, por meio de uma biblioteca virtual. Diante deste cenário à Faculdade de Enfermagem Nova Esperança (FACENE) em Mossoró/RN, aderiu a essa modernização na sua Biblioteca Sant'Ana. O objetivo de adquirir esse material é facilitar o acesso à informação, onde os usuários de suas residências, podem acessar livros digitais sem precisar se deslocar para biblioteca física. Diante dos avanços tecnológicos que estão acontecendo, será que a biblioteca está preparada para esse acervo? Os usuários realmente utilizarão os livros digitais? Os livros impressos ficarão em desusos? Esses e outros questionamentos serão aplicados aos usuários da biblioteca da Facene. Será realizada uma pesquisa qualitativa com o método de um questionário on-line elaborado com perguntas de múltiplas escolhas. Todo esse estudo introdutório tomou como base alguns teóricos como Tammaro e Salarelli (2008), Reis e Rozados (2016) e Marchiori (1997). O resultado desse estudo tem como objetivo descobrir a reação dos usuários e os benefícios dos livros digitais para os estudantes da área da saúde.

Palavras-chave: Biblioteca. Livros Digitais. Usuários. Biblioteca Virtual. Estudo de caso.

INCLUSÃO DIGITAL E VELHICE – UM PROCESSO DE INCLUSÃO SOCIAL VIA EDUCA - ESCOLA DE EXTENSÃO DA UERN.

Rouseane da Silva Paula Queiroz

Universidade do Estado do Rio Grande do Norte

rouseane.paula@gmail.com

A consolidação da sociedade informática, através do crescimento das TIC, e em especial, com o surgimento da Internet, revelou outra face da desigualdade social, com a desigualdade de acesso. Essa desigualdade, no contexto brasileiro, está relacionada não somente ao capital material, mas ao capital cultural, a falta de acesso aos bens simbólicos. É neste cenário que a inclusão digital para pessoas idosas que são duplamente excluídos se torna nossa temática investigativa. Essa surge no contexto do Programa Permanente de Cursos Abertos (PPCA) desenvolvido pela EDUCA – Escola de Extensão da UERN, localizada no Campus Avançada em Natal. A escola oferece, semestralmente, diversas atividades para diferentes faixas geracionais, contudo é crescente o número de pessoas idosas nas turmas de Informática e Inclusão digital. O objetivo desta pesquisa é identificar quem são os idosos participantes dos cursos oferecidos, quais suas motivações; bem como, a repercussão destes conhecimentos, para sua qualidade de vida, numa sociedade em que são constantemente desafiados pelas tecnologias, seja na hora de usar um caixa eletrônico, ou consultar o valor de um produto no supermercado, através do leitor de código de barras. Para realização da pesquisa assumimos como fundamentos a teoria das Representações Sociais e na Praxiologia de Bourdieu (1983, 2007, 2010), bem como, nos estudos sobre envelhecimento humano (NERI, 2013; ELIAS, 2001; PEIXOTO, 2005, BOSI, 2002) e nas discussões sobre inclusão digital (PRETTO, 2011). Do ponto de vista metodológico, utilizamos a Técnica de Associação de Palavras (TALP), a análise categorial de conteúdo para as justificativas das evocações e, posteriormente, a análise das evocações será realizada pelo software EVOC 2000, a fim de acessarmos o conteúdo representacional e seu Núcleo Central. Na análise das evocações da turma de egressos do ano passado, turma 2017.2, o primeiro grupo investigado, as principais cognições foram ‘informação, conhecimento e tecnologia’. No momento, estamos na etapa de sistematização do perfil sociográfico, da turma 2018.2. A EDUCA, através da Inclusão Digital, consolida um dos papéis da Universidade que é o enfrentamento da desigualdade social. Essa é a vocação, por excelência, da Extensão Universitária, despertar potencialidades e difundir do conhecimento.

Palavras-chave: Idosos. Extensão Universitária. Inclusão digital.

JOGOS PARA EXERCITAR PARÂMETROS FONOLÓGICOS DA LÍNGUA BRASILEIRA DE SINAIS

Simone Borba

Universidade Federal do Rio Grande do Norte

smborba.ufrn@gmail.com

Para a educação de surdos é fundamental reconhecer que a informalidade provoca intercâmbios ricos que promovem interação e inclusão; à medida que surgem “novos” sinais a língua é enriquecida e sofre mudanças qualitativas pois “aprimora” o vocabulário, tornando a comunicação mais efetiva. A forte presença do princípio da iconicidade na Língua de Sinais, dada a correlação entre forma (configuração) e significado, uma vez examinada no contexto comunicativo, revela elaboração criativa entre os usuários da língua de sinais, sejam surdos ou ouvintes. Tendo como finalidade promover práticas digitais inclusivas, torna-se necessário desenvolver estratégias ubíquas para referenciar, por meio da sistematização de Parâmetros Fonológicos da Língua Brasileira de Sinais (Libras), a aprendizagem de sinais. Dentre as estratégias desenvolvidas para a educação de surdos, destaca-se o desenvolvimento de jogos com base em ferramentas digitais considerando reais possibilidades do uso de tecnologias para melhorar o processo de aprendizagem da Língua de Sinais. No primeiro semestre de 2018, após pesquisa etnográfica na Associação de Surdos de Parnamirim, foram desenvolvidas três estratégias com base em ferramentas digitais: “Jogo da Memória Escala de Emoções” baseado em Araújo (2013), associando edição de imagens com registro de comandos para execução da atividade, e orientação quanto aos Parâmetros Fonológicos em Libras para ampliar vocabulário e progredir na aquisição de linguagem. “Quiz” elaborado de acordo com Quadros (2011) para estimular a reflexão sobre cultura surda. E, como estratégia de aprendizagem de sinais (números) foi produzido o “Desafio Matemático” baseado em Karnopp et al. (2009), por meio da identificação de elementos constitutivos e cambiáveis do jogo para adaptação às necessidades pedagógicas. Para o desenvolvimento dos jogos, dentre as estratégias, definiu-se utilizar programas populares como Power Point e Excell, de forma que educadores possam adaptá-los à contextos diversificados.

Palavras-chave: LIBRAS. Parâmetros Fonológicos. Educação.

LIVRO DIGITAL: PRODUÇÃO E DISSEMINAÇÃO EM REDES DE COMPARTILHAMENTO PARA PESSOAS COM DEFICIÊNCIA VISUAL

Thiago de Lima Torreão Cerejeira

Universidade Federal do Rio Grande do Norte

cerejeiratlt@gmail.com

Jefferson Fernandes Alves

Universidade Federal do Rio Grande do Norte

jfa_alves@msn.com

O advento do livro digital no século XXI possibilitou uma transformação significativa e inédita em benefício da acessibilidade. A transformação do livro físico (em papel) para o livro digital permitiu que o leitor de tela, software de inteligência artificial com retorno sonoro e voz sintetizada, tido hoje como o principal recurso de tecnologia assistiva para pessoas com deficiência visual e que está presente em diversos tipos de equipamentos tecnológicos, pudesse viabilizar a esse público a experiência da leitura de forma mais independente, plena e autônoma. Mais recentemente, com a comercialização de livros digitais (e-books) por editoras e empresas especializadas, esse panorama diversificou-se ainda mais ampliando as opções e estratégias de acesso à leitura. Ainda que tais iniciativas não tenham sido pensadas para atender à demanda específica desse segmento com vistas à acessibilidade, representa um grande avanço visto que por muito tempo as pessoas com deficiência visual foram alijadas da garantia de seu direito de acesso à informação por meio da leitura. No tocante a essa perspectiva faz-se necessário compreender de que forma é possível incentivar redes de compartilhamento que atendam às especificidades desse público e que se relacionem com a produção e adaptação de livros em papel para livros digitais, acessíveis. Entender o mecanismo de produção de livros acessíveis em formato digital que contemplem essas características é o que procuraremos elucidar nesse estudo, partindo dos princípios elementares que compõem o processo: a digitalização, a revisão e o compartilhamento desses materiais. Procuraremos entender as nuances mais delicadas de cada etapa que vão desde a escolha da mais adequada tecnologia de OCR (Optical Character Recognition), que permite reconhecer caracteres a partir de um arquivo de imagem escaneado e assim obter um arquivo de texto editável/digital, passando pela revisão desses materiais já que o OCR deixa muitas falhas de reconhecimento em palavras e caracteres e que podem comprometer o entendimento, até à fase final de disseminação e compartilhamento, incluindo os melhores formatos e tipos de formatação, bases de hospedagem e download, entre outras contribuições que consideramos importantes para servirem de referência à instituições, bibliotecas, educadores e interessados em tornar o acesso ao conhecimento uma efetiva realidade para

todos, afinal, a melhor acessibilidade é aquela que não se percebe, mas se faz presente.

Palavras-chave: Acessibilidade. Deficiência visual. Livro digital. Tecnologia assistiva.

PRÁTICAS DOCENTES COM TECNOLOGIAS DIGITAIS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NO ENSINO-APRENDIZAGEM

Urandy Alves de Melo

Universidade Estadual da Paraíba

urandyuepb@yahoo.com.br

Alisson Clebio de Araújo Pereira

Universidade Estadual da Paraíba

alissonclebio@hotmail.com

Esta pesquisa tem como objetivo analisar as práticas docentes com tecnologias digitais no ensino-aprendizagem de educandos. Para atingir esse objetivo discutiu sobre as tecnologias da informação e comunicação, utilizadas pelos professores nas atividades pedagógicas, bem como refletiu que a sua inclusão nas atividades escolares proporciona prazer ao alunado. Partindo de pressupostos teóricos para o desenvolvimento dessa pesquisa foi realizado um estudo de cunho bibliográfico nos estudos dos autores seguintes: Almeida (2011) Oliveira (2015), Menezes (2013), Piragibe (2016) Tramontina (2016), dentre outros. Os resultados desse estudo constataram que as tecnologias digitais e da informação podem até contribuir para novas formas e experiências do processo de ensino entre alunos (as) e professores (as) no contexto escolar, apesar de que é um grande desafio a ser vencido a sua utilização paralela, pois comprometem o acesso aos conteúdos planejados para a abordagem nas aulas. Concluiu-se, dessa maneira que as tecnologias da informação e comunicação inovam o trabalho pedagógico dos (as) professores (as) no ensino prestado aos alunos dentro de sala de aula, ao mesmo tempo em que espera-se que o seu uso possa futuramente contribuir para a alfabetização, escrita, leitura e letramento do(s) aluno(s), proporcionando com as mudanças futuras da educação a sua formação contínua na sociedade contemporânea.

Palavras-chave: Alunos. Práticas docentes. Tecnologias digitais.