

FORMAÇÃO DE PROFESSORES E TECNOLOGIAS DIGITAIS: UM DESAFIO

LAYLA FERNANDA PEREIRA DE OLIVEIRA SOUZA², MARIA EDUARDA RIBEIRO GALDINO², LUZIA ALVES DE CARVALHO¹; SHAYANE FERREIRA DOS SANTOS¹;

(1)Pesquisadores do Laboratório de Formação de Professores – LAFORP – Centro de Pesquisas e Pós-graduação, Institutos Superiores de Ensino do CENSA – ISECENSA, Rua Salvador Corrêa, 139, Centro, Campos dos Goytacazes, RJ, Brasil;

(2)Alunas Voluntárias do PROVIC/ISECENSA do LAFORP.

As tecnologias digitais estão transformando os rumos da Educação. Neste sentido empreendemos essa pesquisa cujo o objetivo é acompanhar e avaliar o processo de formação de uma equipe de professoras do segundo segmento do ensino fundamental do CENSA, Campos dos Goytacazes- RJ, em inovação tecnológica digital, no período de um ano. Utilizamos a metodologia humanista e qualitativa corroborada por Alvira (1983), André (2002), THIOLENT(2000). Tomamos a observação participante, como método de estudo centrado na interpretação e compreensão dos dados objetivos do nosso objeto de estudo. Inicialmente utilizamos um questionário com 12 perguntas elaboradas pelo “formulários google” e enviado aos professores pelo Whatsapp; foram oferecidas oficinas específicas, por grupos de interesse/necessidade em dezembro de 2017. Em fevereiro de 2018 os professores participaram de um Workshop sobre inovação na era digital, com ênfase nas metodologias ativas: aprendizado mão na massa, aprendizagem colaborativa, gamificação, plataformas adaptativas, ensino híbrido, personalizado e por projetos. Após três meses foi aplicado novo questionário, elaborado a partir do Survey Monkey, para averiguar a motivação e o uso das TDIC’s pelos professores. Entrevistas informais foram feitas com a supervisora pedagógica, membro efetivo deste grupo de pesquisa. Oferecemos ainda uma capacitação sobre gamificação, com o Kahoot e o Socrative, plataformas de que podem ser facilmente integradas ao contexto da sala de aula. Como resultados desse primeiro semestre de 2018, observou-se que os professores do 6º ao 8ºano demonstram mais pré-disposição em inserir as tecnologias em suas aulas, usando estratégias de gamificação e software variados: Geogebra, Kahoot, Socrative, ambiente virtual de aprendizagem como o Schoology, aplicativos para elaborar mapas conceituais, produção de vídeos, atividades cooperativas e por fenômeno, recriação de melodias através de games. Nota-se o aumento de interesse dos professores em aprender mais sobre as TDICS’s e uso semanal dos dispositivos móveis para tornar suas aulas mais interativas e os alunos sujeitos de suas aprendizagens.

Palavras-chave: Tecnologia, Metodologias Ativas, Formação de Professores.