



APLICATIVOS DIGITAIS: PRÁTICAS PEDAGÓGICAS NO ENSINO EMERGENCIAL REMOTO

Celiane De Cesaro¹
Debora Cristina Dal Molin²

Resumo

O presente artigo possui como tema central, a utilização dos recursos digitais pedagógicos na Instituição de Ensino Superior Faculdade de Ampère – FAMPER, durante o Ensino Remoto, o trabalho incide em expor os principais aplicativos disponíveis aos usuários, com o intuito de auxiliar a comunidade escolar neste período pandêmico, seja no ensino remoto, híbrido ou presencial. Também especificamente a pesquisa busca saber, como ocorreu a adaptação e o processo de ensino e aprendizagem mediante a proposta dos softwares educacionais em tempos de pandemia na FAMPER, por parte dos educadores da faculdade. A metodologia caracteriza-se exploratória, a qual demanda a elaboração e envio de um formulário online para os docentes da instituição, logo após os dados serem coletados, realizou-se a análise concluindo, portanto, que se obteve desafios frente as exigências tecnológicas, mas no decorrer das formações e capacitações a práxis evidenciou resultados satisfatórios, visto que a tecnologia ramificou possibilidades distintas que hoje e depois se tornarão permanentes.

Palavras-chave: Ensino Remoto. Docência. Ensino e Aprendizagem. Tecnologia.

Eixo Temático: Eixo 11- Ensino à distância e ou Tecnologias na Educação.

INTRODUÇÃO

Em virtude da pandemia do coronavírus, as modificações desempenhadas na sociedade tornaram-se claras e desafiadores, ainda mais para o sistema educacional que necessitou pensar novas maneiras de articular o ensino frequentemente oferecido no presencial, de modo remoto.

A tecnologia tornou-se a principal aliada à educação, o uso intensivo das Tecnologias da Informação e Comunicação – TICs, com os softwares, aplicativos,

1 Acadêmica do oitavo período do curso de Licenciatura em Pedagogia na Faculdade de Ampère – FAMPER. E-mail: celianedecesaro@hotmail.com.

2 Mestre em História. Docente da FAMPER e da Secretaria Estadual da Educação do Paraná. E-mail: deboracmolin@hotmail.com

plataformas digitais, passaram a estar presentes no cotidiano de alunos e professores, ante a adoção do sistema de Ensino Remoto por todo o país. (SENHORAS, 2021)

Além do revés curricular encarado pelos diretores, professores, alunos e a comunidade escolar em geral, é válido ressaltar as realidades vividas no meio social dos sujeitos afetados pela falta de subsídios tecnológicos, e o manuseio desses suportes, entre outras evidências constatadas por meio deste ensino.

Para as instituições de Ensino Superior Públicas e Privadas, as variações não foram divergentes, algumas repentinamente, outras, tardiamente adequaram-se as propostas prescritas pelas legislações educacionais. Dessa forma, surge a necessidade de explorar como ocorreu a junção entre a teoria e a prática curricular, e quais os recursos digitais pedagógicos utilizados pelos educadores e os acadêmicos nesta mediação, durante o Ensino Remoto na Instituição de Ensino Superior Faculdade de Ampère – FAMPER.

A dedução desta pesquisa, consiste em solidificar as hipóteses de que exigiu dos docentes e discentes da faculdade, adaptar-se ao novo método imposto, por meio de formações continuadas a fim de familiarizar-se à tecnologia, também conceber plataformas/recursos tecnológicos de incentivo à participação e contribuição nas tarefas orientadas, e ainda, estabelecer maneiras de auxiliar aqueles acadêmicos, sem suportes necessários para comparecer as atividades remotas diárias.

Pelas exigências sociais resultantes da pandemia, as tecnologias impuseram para seus usuários algumas ações, nota-se, portanto, a necessidade de apresentar alguns softwares educacionais eficazes para o processo de ensino e aprendizagem, que podem ser usados tanto de forma remota, como presencial.

O ambiente educacional virtual não suprime o espaço educacional presencial. Ao contrário, ele o amplia. Os projetos de educação permanente, as diversas instituições e os vários cursos que podem ser oferecidos para todos os níveis de ensino e para todas as idades, a internacionalização do ensino – através das redes – criam novas dimensões para o acesso à educação, novas possibilidades de comunicação e agregação, novas oportunidades para o avanço na ação e na formação do cidadão que habita os múltiplos espaços das escolas – e das suas múltiplas linguagens. (KENSKI, 2003, p. 57)

As TICs surgiram para contribuir com a sociedade em larga escala, possibilitam incontáveis benefícios, cotidianamente novos recursos, plataformas e recursos se findam, e cabe assim, ressaltar a importância de compreendê-los, especificamente suas funcionalidades e praticidades no sistema educacional.

Elas podem auxiliar o relacionamento e a colaboração entre os participantes do processo educacional; prover ferramentas e programas que facilitam a coleta, a análise e a compreensão dos dados sobre cada aluno; e proporcionar aos aprendizes o acesso on-line a uma quantidade enorme de recursos disponíveis. (BACICH; MORAN, 2018, p.84-85)

O objetivo desta escrita, incide na exposição da pesquisa executada com os professores da faculdade de rede privada, na qual detalha-se os desafios evidenciados no Ensino Remoto, bem como, exibir recursos digitais empregados neste tempo de pandemia, que obtiveram resultados satisfatórios.

ENSINO EMERGENCIAL REMOTO E O ENSINO SUPERIOR

Em razão da pandemia do coronavírus, denominado SARS-CoV2, a humanidade submeteu-se a encarar mudanças importantes de ressignificações e reestruturações nas relações sociais, administrativas, pessoais, acadêmico-profissionais, perceber as fragilidades e potencialidades dos seres humanos. (SENHORAS, 2021).

Dentre as mudanças ocasionadas, a educação enfrentou diversas adversidades para adequar-se às propostas pedagógicas. Tangendo os níveis educacionais: Educação Básica, Modalidades de Ensino e Educação Superior.

Frente aos impasses, o Ministério da Educação (MEC), emitiu a Portaria Nº 544 no mês de junho de 2020, que dispõe a substituição das aulas presenciais por aulas em meios digitais, enquanto durar a situação de pandemia do Coronavírus. Nisso, surge o Parecer Nº 05/2020, do Conselho Nacional da Educação (CNE), que implica a reorganização do Calendário Escolar e a atribuição das atividades remotas para cumprimento da carga horária mínima anual, em razão da Pandemia da COVID-19.

Nesse novo cenário, o ensino altera suas formas tradicionais de lecionar, os docentes precisaram modificar todo o planejamento e organização pedagógica, a fim de atender as imposições referidas pelo Ensino Remoto. Visto que os encontros e conversas ocorrem por meio das plataformas virtuais, dificuldades começam a surgir, já que nem todos possuem acesso e suportes aptos a esta exigência tecnológica. (SENHORAS, 2021).

No mês de outubro, o Conselho Estadual de Educação do Paraná (CEE/PR), aprovou o Parecer n.º 16/2020, que trata a oferta do sistema híbrido, composto por atividades realizadas nas instituições de ensino e nas residências dos estudantes, de maneira complementar ou simultânea, para o ano de 2020 e 2021.

A nova proposta do Ensino Híbrido caracteriza-se em atividades presenciais e não presenciais de maneira personificada, que cabe motivar o aluno a ser o protagonista de sua aprendizagem e ao professor, garantir uma orientação e mediação deste ensino. “A aprendizagem híbrida destaca a flexibilidade, a mistura e compartilhamento de espaços, tempos, atividades, materiais, técnicas e tecnologias que compõem esse processo ativo.” (BACICH; MORAN, 2018, p.39).

Acerca do Ensino Superior, ocorreram fatos distintos entre as instituições, visto que as Universidades Estaduais e Federais não iniciaram de antemão o processo de implementação do Ensino Remoto Emergencial, como nas Faculdades do setor privado.

A Faculdade de Ampére - FAMPER, localizada no município de Ampére, no Estado do Paraná, efetivou suas atividades remotas imediatamente no mês de março de 2020, pelo corpo docente da instituição estar familiarizado com os acadêmicos, transcorreu as alterações transcorreram pacificamente compreendendo a realidade da comunidade institucional. No início do primeiro semestre de 2021, a instituição começou a ofertar aos seus alunos o Ensino Híbrido seguindo todas as normas e orientações da saúde.

Sabe-se os impactos globais ligados à educação, muitas adversidades ocupam este âmbito, principalmente adjuntas às tecnologias, que além do mais “[...] exigiu dos profissionais da educação uma resposta célere para a continuidade dos processos de ensino-aprendizagem nos diferentes níveis educativos.” (SENHORAS, 2021, p. 72).

TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NO ENSINO REMOTO

Como se observa na rotina de inúmeros trabalhadores, a pandemia exigiu mudanças no modo de trabalhar e o próprio trabalho em si, alguns casos estão em *home office*, adaptando suas tarefas profissionais em casa, fazendo o uso dos recursos tecnológicos para suas funções.

Em meio aos desafios que a sociedade enfrenta devido à pandemia do coronavírus, amplia-se o desafio na utilização das Tecnologias de Informação e Comunicação - TIC`S em prol do ensino e aprendizagem, exigência prescrita pelo Ensino Remoto. A sala de aula virtual, mesmo que assuma o espaço físico temporariamente, cessa “[...] permitindo a interação, troca de informações, construção de diálogos e o fortalecimento da educação.” (SOARES; COLARES, 2020, p. 28).

Ao substituir a sala de aula presencial para a sala virtual, não se imaginava a diversidade dos mecanismos disponíveis nas plataformas digitais. Kenski destaca algumas funcionalidades:

Nos ambientes digitais reúnem-se a computação (a informática e suas aplicações), as comunicações (transmissão e recepção de dados, imagens, sons etc.) e os mais diversos tipos, formas e suportes em que estão disponíveis os conteúdos (livros, filmes, fotos, músicas e textos). (KENSKI, 2007, p. 33)

Dentre as habilidades propostas pela tecnologia associada à educação, é importante ressaltar os softwares pedagógicos utilizados no Ensino Remoto. Sejam recursos de criação de conteúdos, avaliações, interações e participação dos acadêmicos e professores em tempo real.

É preciso considerar que as tecnologias novas (como o computador e a internet) ou velhas (como o giz e a lousa) condicionam princípios, organização e práticas educativas, e impõem profundas mudanças na maneira de organizar os conteúdos a serem ensinados, as formas como serão trabalhadas e acessadas nas fontes de informação, e os modos individuais e coletivos, como irão ocorrer as aprendizagens (SILVA, 2001).

Através da demanda da evolução tecnológica, admite-se encontrar empecilhos no que diz respeito ao manuseio, levando em consideração que exige de professores e estudantes atenção a compreender esta linguagem digital, precisando-se de formações e capacitações efetivas.

As tecnologias de comunicação e informação, com destaque aos computadores, configuram-se como um desafio para educadores e educandos devido às infinitas possibilidades e oportunidades que oferecem dentro do contexto educacional, exigindo preparo e discernimento. (GARCIA; NORTE; MESSIAS, 2012, p. 12)

Os sistemas de informações tecnológicas requerem hardwares e conexões de internet eficientes, e nem toda a população usufrui dessa viabilidade. As diferentes realidades sociais e culturais brasileiras são incalculáveis neste contexto, abarcando os protagonistas da aprendizagem.

SOFTWARES EDUCACIONAIS NO ENSINO EMERGENCIAL REMOTO

Adentrando para as alternativas tecnológicas existentes, o Ensino Remoto propiciou desvendar diversos softwares educacionais capazes de auxiliar docentes e discentes, em todos os níveis da educação. Software educativo é todo software que tem por

objetivo principal o ensino-aprendizagem, ou seja, é todo aquele que possui fins pedagógicos. (DUTRA; PAZ, 2015, p. 28).

O centro de debate dos profissionais da educação se envolve em um processo de transição antes nunca vistos, se considerar a substituição da lousa para lousa digital e o uso das tecnologias diariamente, evidencia-se a larga evolução desta conjuntura num curto período de tempo.

O corpo docente e discente precisou discorrer de metodologias ativas na maneira de aprender e transmitir conhecimentos, dúvidas surgiram acerca da sala de aula e os quadros virtuais, também, nos efeitos das formas avaliativas on-line, apresentações de trabalhos e criação de conteúdos curriculares.

Para se apropriar pedagogicamente dos softwares, é importante analisá-los identificando se a tecnologia educacional é apropriada para os objetivos pedagógicos propostos pelo professor. É importante destacar que um aplicativo, um jogo ou qualquer outro software, ainda que com fins de entretenimento, podem vir a ter potencialidades educacionais. O olhar do professor para as possibilidades pedagógicas dessas tecnologias poderá definir o caráter educacional do software. (DUTRA; PAZ, 2015, p. 30)

O professor precisa aprender a lidar com recursos tecnológicos e, principalmente compreender suas potencialidades pedagógicas para reconstruir a própria prática docente, aquela que foi construída e consolidada no seu cotidiano escolar muitas vezes sem o uso das TIC`S. Além do mais, este contexto provoca inseguranças, indagações, dúvidas, e induz sair de sua comodidade. (VALENTE, 2018).

Segue abaixo a imagem de opções de recursos tecnológicos on-line e gratuitos que podem ser utilizados durante o Ensino Remoto, Ensino Híbrido e no presencial, alguns deles estarão na discussão dos resultados na pesquisa feita com os docentes do Ensino Superior na Faculdade de Ampére.

Imagem 1 – Softwares Educacionais.



Fonte: Arquivo da Autora.

Na categoria de criação e apresentação de conteúdo, nota-se recursos aptos a educadores e educandos na utilização das aulas remotas, bem como, nas presenciais, visto que possibilita inúmeras maneiras de condensar e adquirir conhecimento.

O Google Arts e Culture e o Street View, propiciam ambientes virtuais de visitação de alguns lugares (cidades, museus, galerias) de todo o mundo, de modo gratuito, é possível realizar uma viagem para qualquer lugar, como por exemplo, conhecer o museu com as obras de Van Gogh, localizado no continente europeu.

No aplicativo Mozaik Education é viável observar imagens e vídeos em 3D de alguns conteúdos/temáticas na aprendizagem, como por exemplo, compreender o corpo humano, seus sistemas, órgãos e principais funções.

Enquanto no Pixton pode-se confeccionar histórias em quadrinhos, com o assunto que desejar e ainda, realizar compartilhamento ou impressão da obra. O Canva e Genially são recursos de criação e apresentação de conteúdos expositivos, como slides, cartões, folhas de atividades, infográficos e entre outros.

Na segunda categoria, pesquisa educativa, expõe plataformas de busca e visualização de diferentes assuntos globais, principalmente pelas redes sociais, Facebook, WhatsApp e Instagram, mecanismos de informação e comunicação utilizados em grande escala atualmente, tal como notícias divulgadas e transmitidas em tempo real e também assuntos científicos, disponibilizados no Google e no YouTube.

A terceira categoria proporcional a anterior, comunicação e interação apresenta alternativas de interagir com pessoas de qualquer lugar, o Google Meet é uma plataforma de vídeo web chamada ao vivo, onde professores e alunos podem realizar suas aulas virtualmente. O Google Classroom organiza salas virtuais de acordo com cada disciplina, compartilhando documentos e interagindo conforme as subjetividades planejadas e o Jambord possibilita o encontro da comunidade escolar com um mural ou quadro interativo de sala de aula, no qual podem ser inseridas notas adesivas, imagens, entre outros.

O Padlet e Mindmeister são recursos que permitem aos estudantes e professores fazerem nuvens/mosaico de palavras e mapas conceituais, na qual pode realizar-se trabalhos coletivos compartilhando o link de criação destas atividades.

Na quarta categoria, a avaliação de aprendizagem, sugere-se algumas alternativas interativas e formas criativas de avaliar a aprendizagem dos estudantes, contendo plataformas de jogos divertidos, elaborando de acordo com suas particularidades, facilitando e promovendo significativas práticas.

O Google Formulário possibilita ao professor elaborar provas objetivas e subjetivas para seus alunos, o Liveworksheets permite adotar atividades pré-definidas e prontas de outras pessoas ou inicializar do zero alguma avaliação contendo diversas maneiras de execução, exigindo conhecimentos de informática e códigos.

O Kahoot, Wordwall e HotPotatoes possibilitam aos usuários criarem atividades avaliativas criativas e divertidas, como por exemplo, verdadeiro ou falso com imagens de interação, a correta ou incorreta com sons, e outras diversas possibilidades. Já o Geniol é um software online com exercícios prontos e com infinitas oportunidades de interagir, tendo conteúdo de muitas áreas educacionais.

A partir destas explicações é possível adequar as práticas planejadas pelos educadores ao meio digital, seguindo os objetivos e metodologias programadas, além do mais, ocasiona a troca de informações e conhecimentos. “A realidade das interações e do convívio das pessoas em redes online estabelece novos espaços de convivência, construção coletiva, debates sociais e de aprendizagem que fazem emergir os ambientes virtuais.” (DUTRA; PAZ, 2015, p. 49).

METODOLOGIA

O intuito desta pesquisa, caracteriza-se como um estudo de caso exploratório com abordagem qualitativa, a fim de identificar softwares digitais pedagógicos e ponderar as adaptações curriculares concretizadas por educadores atuantes do Ensino Superior, frente a realidade pandêmica do coronavírus, através da proposta do Ensino Emergencial Remoto.

A pesquisa sucedeu-se no primeiro semestre do ano de 2021, precisamente nos meses de maio e junho. Como citado anteriormente, os participantes da investigação são docentes da Faculdade de Ampére – FAMPER, localizada no município de Ampére, no estado do Paraná.

Sendo assim, tendo o plano de geração de dados justificando-se de documentação de observação direta intensiva, o instrumento de coleta de informações foi on-line, pelo Google Formulário, plataforma que permite o entrevistador elaborar questionamentos (subjetivos e/ou objetivos) e então, aceita o entrevistado contestar, facilitando a coleta e análise dos dados virtualmente, que possui abordagem indutiva, e o método de procedimento experimental.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A pesquisa teve vinte e dois colaboradores, os quais são professores atuantes nos diversos cursos ofertados pela faculdade, bacharéis em administração, ciências contábeis, ciência da computação, engenharia civil, engenharia de produção e serviço social, e as licenciaturas em arte, história, letras/inglês, pedagogia e matemática.

Sabe-se que as primordiais atitudes frente a exigência do ensino remoto, foram as mudanças curriculares em executar a teoria e a prática de forma on-line. Esta ligação no processo de ensino, ocorreu em várias situações do trabalho docente, cabe ao professor verificar os prévios conhecimentos e experiências dos alunos em relação ao conteúdo a ser executado, e comprovar o domínio deste assunto em novas perspectivas, como a situação pandêmica vivida, a qual necessitou alterações educacionais, e também deve-se demonstrar o valor de compreender esses aspectos essenciais interligando os problemas sólidos do meio social e cultural, ao conhecimento científico. (LIBÂNEO, 1994).

Por conseguinte, elenca-se os documentos e as organizações que sofreram variações adaptativas por parte da direção e educadores da instituição, o Currículo,

Ementa, Plano de Ensino, Projeto Político Pedagógico, Metodologia de Ensino e os Estágios Supervisionados.

O currículo modela-se no interior do sistema educacional, abrangendo o emaranhado de determinações concretas existentes no processo de ensino e aprendizagem, a partir da realidade central condicionada desses sujeitos, se põe em evidencia as variações necessárias com o intuito de formação crítica e moral. Ainda, “[...] se entrecruzam componentes e determinações muito diversas: pedagógicas, políticas, práticas administrativas, produtivas de diversos materiais, de controle sobre o sistema escolar, de inovação pedagógica, etc.” (SACRISTÁN, 2000, p. 32).

O Ensino Remoto e o Ensino Híbrido exigiram mudanças provocativas em todos os sentidos, o currículo por ser o documento supremo em uma instituição, precisou ser pensado, articulado e discutido, visto que as realidades acadêmicas se tornaram subjetivas.

Nesta linha, surge o Projeto Político Pedagógico, definido como o documento organizacional da instituição escolar, que contempla reflexões sociais, objetivos a serem cumpridos, formas de executar o trabalho docente acerca da educação, entre outros. Além disso, é elaborado pela comunidade escolar em geral, tendo como finalidade, projetar melhorias ao público alvo, ressaltando os aspectos sociais, culturais, econômicos, pedagógicos e políticos.

No enfoque acadêmico de forma ampla, se detém o Plano de Ensino, que condensa o roteiro a ser seguido durante o semestre ou o ano, e em tempos de pandemia, necessitou adequar-se de maneira imediata. “O plano de ensino (ou plano de unidades) é a previsão dos objetivos e tarefas do trabalho docente para um ano ou semestre: é um documento mais elaborado.” (LIBÂNEO, 1994, p. 225).

O Plano de Ensino abarca a Ementa, que corresponde a descrição das práticas e conteúdos a serem tomados em determinada disciplina de forma clara e objetiva, contendo os objetivos, metodologias, recursos e as formas avaliativas. Este registro também precisou modificar-se para atender as exigências do Ensino Remoto e Híbrido.

O Estágio Supervisionado Curricular em Licenciatura careceu reorganizações, sendo assim, a partir da Deliberação n.º 3/20 do Conselho Estadual de Educação do Paraná (CEE), que impôs a possibilidade da realização dos estágios obrigatórios dos cursos de licenciatura, de forma remota.

Posteriormente estas explanações, nota-se as alterações realizadas nas metodologias de ensino que atentam os trilhos educacionais neste período pandêmico. A

metodologia inclui, pelo menos, os seguintes elementos: os passos do processo de ensino no decorrer de uma aula; os métodos, formas e procedimentos de docência e aprendizagem; os materiais didáticos, as técnicas e a organização do ensino. (LIBÂNEO, 1994).

No decorrer dos últimos anos, a educação expôs um novo conceito de aprendizagem, as metodologias ativas, que conseqüentemente ganham eminentes posições eficientes entre educadores e educandos nas escolas.

As metodologias ativas dão ênfase ao papel protagonista do aluno, ao seu envolvimento direto, participativo e reflexivo em todas as etapas do processo, experimentando, desenhando, criando, com orientação do professor; (BACICH; MORAN, 2018, p. 39).

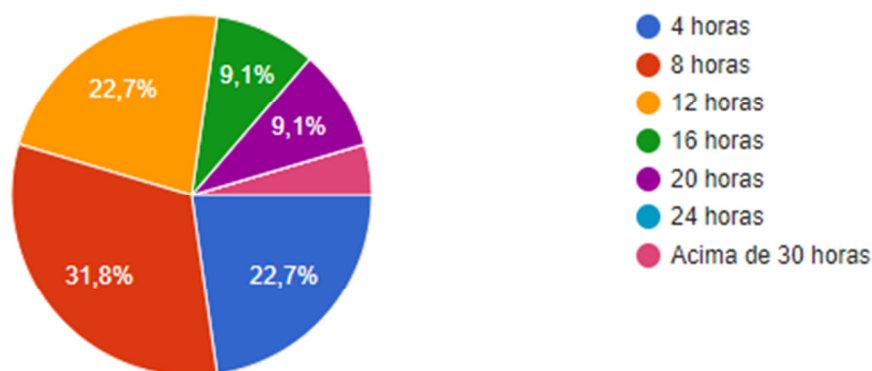
Discorrendo da abordagem do Ensino Remoto, as metodologias ativas adentraram em vigor fortemente, novas pesquisas e discussões surtiram por conta dessas reformulações, cabendo aqui citar as tecnologias, que tendem a criar vínculos duradouros com a educação.

É preciso compreender o uso da tecnologia de forma natural e criativa no processo de aprendizagem, como o lápis e o papel já foram algum dia, usá-la como instrumento que possa ampliar as possibilidades de transformação e sentido que o processo de aprendizagem deve trazer, tanto para estudantes quanto educadores. (BACICH; MORAN, 2018).

Acerca da tecnologia, mais da metade dos educadores entrevistados sofreram dificuldades no que diz respeito ao manuseio dos equipamentos, as adaptações ao novo ensino, as modificações instantâneas que se exigiram, as instabilidades dos meios tecnológicos e as falhas na interação com a internet.

Os professores da instituição receberam formação continuada para adequar-se ao Ensino Remoto e a compreender o uso das tecnologias, alguns recursos e maneiras de transmitir/assimilar os conteúdos a seus estudantes.

Imagem 2 – Horas de Formação Continuada.

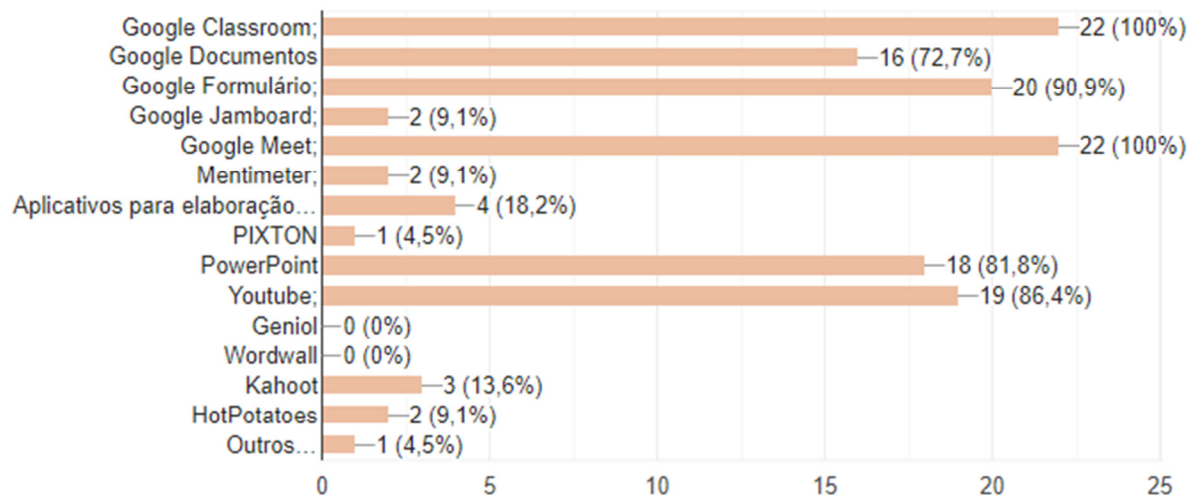


Fonte: Arquivo da Autora.

Diante disso, salienta-se a importância de capacitações e formações continuadas para os docentes, investir em metodologias ativas, principalmente ligadas as tecnologias trazem resultados e proveitos positivos. “O papel do professor, ao fazer uso das tecnologias digitais com base nos objetivos de aprendizagem que pretende atingir, supõe, uma análise da abordagem pedagógica mais adequada a ser utilizada.” (BACICH; MORAN, 2018, p. 237).

Sobre recursos digitais ou tecnológicos, aplicativos e plataformas educativas, os professores da instituição utilizaram diferentes recursos.

Imagem 3 – Softwares utilizados pelos professores.



Fonte: Arquivo da Autora.

A partir deste gráfico observa-se o Google Meet e o Classroom com total proveito durante as aulas remotas, visto que são utilizados para realização dos encontros virtuais e a organização das disciplinas. Os demais recursos Google Documentos e Formulário

atingiram posições próximas, sabendo que são utilizados para os processos avaliativos e trabalhos em grupos.

Para a elaboração de apresentações e explanações digitais dos conteúdos, o Power Point e o YouTube lideraram, a plataforma Canva, Mentimeter, Jomboard e Pixton foram as menos familiarizadas com os educadores. Sendo estes recursos de criação, o Pixton permite a confecção de histórias em quadrinhos de acordo com sua preferência e criatividade, o Canva apresenta inúmeras funções, dentre elas estão apresentações, infográficos, cartões, folhas de atividades, entre outras, enquanto o Mentimeter e o Google Jamboard permitem a interação em tempo real, formar nuvem de palavras, escrever na lousa de apresentação, e outras possibilidades.

No que diz respeito a jogos, recursos interativos de perguntas e respostas, os professores não tinham tanto conhecimento, visto que pelos feedbacks utilizam para as avaliações o Google Formulário. Os softwares Geniol, Wordwall, Kahoot e HotPotatoes podem ser opções criativas e inovadoras no quesito avaliação da aprendizagem, os estudantes preferem plataformas que lhe chamem atenção, que saia no modo convencional e se torne uma prática satisfatória.

Para esta geração da era digital acostumada a lidar com a internet, equipamentos eletrônicos, jogos, linguagem de desafios, recompensas, competições e cooperações, acaba atraindo os estudantes. Os jogos individuais ou de equipes com competição, colaboração ou estratégia, com etapas e habilidades bem definidas, tornam-se cada vez mais atrativas e utilizadas pelos docentes a avaliar o que os discentes compreenderam, do que sabem e o que lhe foi ensinado. (BACICH; MORAN, 2018).

Ao questionar-se sobre as dificuldades de manuseio e utilização dos softwares, a grande parte dos profissionais alegam a demanda de tempo que esses recursos exigem, seja para compreender suas funcionalidades e executá-las com os alunos, como a conexão e os equipamentos tecnológicos apropriados.

Através dessa pesquisa, mostra-se a realidade da educação do Ensino Superior, como citado, necessitou-se de formação, buscas para adequar-se ao Ensino Remoto. É válido lembrar que esse processo de (re)construção do conhecimento é complexo e requer do professor e do acadêmico um aprendizado contínuo, pois as tecnologias avançam rapidamente, exigem novas competências para dispor desta cultura digital, e precisam-se manter sempre interligadas. (VALENTE, 2018).

As contribuições e as facilidades que a tecnologia propiciou à Academia foram efetivas, os professores destacam que o início foi desafiador, mas no decorrer das formações, das pesquisas e das orientações tornou-se algo leve e favorável. Salientam que agora que possuem conhecimento, buscam cada dia mais compreender as evoluções tecnológicas para trabalhar nas aulas do Ensino Remoto, perceberam o entusiasmo dos acadêmicos em conhecer e explorar algum recurso, alegam que as tecnologias surgiram num momento difícil e vieram para melhorar hábitos vigentes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em síntese, a pandemia do coronavírus exigiu dos sujeitos adaptar-se num novo modo de conviver em sociedade, e a educação neste contexto ainda enfrenta algumas adversidades no seu modo organizacional. Segundo as exposições realizadas sob o declínio da faculdade, nota-se que as relações entre teoria e a prática foram alcançadas, e diante disso os suportes tecnológicos e os softwares foram fundamentais para o êxito obtido, mas lembrando que se necessitou de adequações e formações constantes frente os desafios impostos pelo Ensino Remoto.

Os softwares educacionais disponibilizados nas redes, antes da pandemia, apresentavam pouca proporção de buscas pela comunidade escolar e acadêmica, pela apreensão de acreditarem que as tecnologias visavam desperdício de tempo e por não coincidirem com os objetivos escolares. Em contrapartida, agora as tecnologias apresentam abundantes explorações, os professores adequaram-se às metodologias e propostas dos meios tecnológicos permitindo assim, a junção da teoria metodológica com a prática tecnológica.

Evidentemente o Ensino Remoto trouxe reflexões, princípios e atitudes que persistirão nos hábitos futuros de professores, estudantes e a equipe pedagógica. Diante disso, ressalta-se priorizar o aluno como protagonista de sua aprendizagem, e instigá-lo cada vez mais a buscar diferentes formas de compreensão daquele determinado assunto, enquanto o educador motiva-o neste processo, proporcionando e orientando metodologias que possam propiciar uma mediação de conhecimentos, considerando a inserção destes indivíduos no meio social.

REFERÊNCIAS

BACICH, Lilian. MORAN, José. **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018.

DUTRA, Marlene de Alencar. PAZ, Tatiana Santos da. **Informática Educativa: Licenciatura em Educação Profissional Científica e Tecnológica**. Fortaleza: UAB/IFCE, 2015.

GARCIA, Daniela Nogueira de Moraes. NORTE, Mariângela Braga. MESSIAS, Rozana Aparecida Lopes. **Tecnologias de informação e comunicação – TICs aplicadas ao Ensino de LE**. São Paulo: Unesp - Universidade estadual Paulista, 2012.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e Tecnologias: o novo ritmo da informação**. 2. ed. Campinas: Papirus, 2007.

KENSKI, Vani Moreira. **Tecnologias e ensino presencial e a distância**. Campinas: Papirus, 2003.

SENHORAS, Elói Martins. **Ensino Remoto e a Pandemia do COVID-19**. Coleção Comunicação e Políticas Públicas, volume 89. Boa Vista/RR: Editora IOLE, 2021.

SILVA, Marco. Sala de aula interativa: a educação presencial e a distância em sintonia com a era digital e com a cidadania. In: **Congresso brasileiro da comunicação**, 24, 2001, Campo Grande. Anais do XXIV Congresso Brasileiro da Comunicação, Campo Grande: CBC, set. 2001.

SOARES, Lucas de Vasconcelos; COLARES, Maria Lília Imbiriba Sousa. Educação e tecnologias em tempos de pandemia no Brasil. **Debates em Educação**, Maceió, v. 12, n. 28, p. 19-41, Set./Dez. 2020. ISSN 2175-6600. Disponível em: <https://www.seer.ufal.br/index.php/debateseducacao/article/view/10157>. Acesso em: 09 de março de 2021.

VALENTE, José Armando. Fernanda Maria Pereira Freire. Flávia Linhalis Arantes. **Tecnologia e Educação: passado, presente e o que está por vir**. Campinas, SP: NIED/UNICAMP, 2018.