



## RESUMO EXPANDIDO SUBMETIDO AO XXVI ENID - 2024 - UFPB EXPERIÊNCIAS DE FORMAÇÃO DOCENTE EM “EDUCAÇÃO E NOVAS TECNOLOGIAS”

Camila Victória Martins de Oliveira;  
Vivian Galdino De Andrade

### **Programa de Monitoria**

*CCHSA - Centro de Ciências Humanas, Sociais e Agrárias Campus III - Bananeiras*

### **INTRODUÇÃO**

Esse resumo descreve as atividades desenvolvidas no projeto de monitoria realizado através do componente curricular de “Educação e Novas Tecnologias”. Vinculado ao curso de Pedagogia, durante dois períodos (2023.2 e 2024.1), ele traz o intuito de discutir as tecnologias no campo da educação, suas inovações e impactos ao trabalho docente. Nele, trabalhamos com a realização de oficinas, a partir da aprendizagem baseada em equipes (ABE) e da gamificação. Ao longo do projeto conseguimos oportunizar experiências de formação para o uso de algumas ferramentas, e foi para dialogar sobre esses usos e de sua relação com o fazer pedagógico que produzimos esse relato, apontando as aprendizagens e as dificuldades vivenciadas no campo do ensino.

A monitoria nos propiciou elementos fundantes para a docência, nos permitindo lidar com o planejamento, o ensino, o processo de avaliação, assim como, com as relações estabelecidas dentro da sala de aula. Mediar a aprendizagem, sabendo lidar com os recursos trouxeram contribuições significativas para a formação em uma licenciatura, nos permitindo alternativas que viabilizassem o uso dos recursos tecnológicos dentro do contexto em que eles estão inseridos.

Em Bananeiras, as dificuldades de trabalho com essa disciplina são históricas, uma vez que temos uma conexão deficiente. Nesse contexto, se torna desafiador trabalhar com as tecnologias sem internet, sem recursos como lousa digital, óculos de realidade virtual, aparelhos de som e demais elementos que nos auxiliariam a discutir o amplo leque de recursos educacionais. No entanto, essas dificuldades nos conduzem a criar meios que se adequem ao nosso contexto escolar, foi o que fizemos.

### **METODOLOGIA**

Nos dedicamos ao longo dos períodos a trabalhar por meio oficinas, a partir da orientação de metodologias ativas como ABE e a Gamificação, com a intenção de enriquecer o ambiente de ensino. Para Fadel (et al, 2014, p.83), “A gamificação surge como uma possibilidade de conectar a escola ao universo dos jovens com o foco na aprendizagem, por meio de práticas como sistemas de ranqueamento e fornecimento de recompensas.” Por meio dela, trabalhamos com jogos, que estimulam a interatividade e o engajamento entre a turma. Já na ABE, os educandos produziram oficinas pedagógicas em grupos, com temas que variavam entre ‘hologramas na educação’, ‘Educação Audiovisual e Cineclubismo’, ‘Realidade Virtual e Realidade Aumentada’, ‘Memes na educação’, ‘StopMotion e Storytelling’, ‘Podcasts na Educação’ e ‘Histórias em Quadrinhos na Educação’. Em grande medida, trabalhamos com a concepção da educação desplugada, tendo em vista a dificuldade de uma boa conexão no campus.

Além disso, o uso de mapas conceituais, mapas mentais e infográficos também estiveram no rol das metodologias ativas utilizadas, além deles trabalhamos com a criação de 'dispositivos pedagógicos do audiovisual', que como métodos ativos explorou os processos de autonomia e criatividade por meio da criação de pequenos curtas. Se torna válido destacar que, no decorrer dos semestres, a monitoria foi realizada por meio de planejamentos e reuniões de estudo, para que pudéssemos desenvolver as atividades propostas. O momento 'tira-dúvida' com os discentes acontecia tanto presencialmente como pelo WhatsApp, para que os alunos se sentissem à vontade em discutir as atividades propostas.

## **RESULTADOS E DISCUSSÕES**

Trabalhamos na primeira unidade com os fundamentos teóricos da área, discutindo o que são tecnologias, o ciberespaço e a cibercultura, as gerações conectadas, a inteligência artificial e o letramento digital. Na segunda unidade desenvolvemos oficinas pedagógicas, que em grupo orientavam a produção de ferramentas, além de discuti-las como recursos didáticos no chão da sala de aula. Assim foram desenvolvidas oficinas de hologramas, podcasts, memes, HQS, jogos, stopmotion e storytelling, realidade virtual e realidade aumentada e suas finalidades educacionais.

Na terceira unidade, nos dedicamos a discutir a 'Educação Midiática e a Educação Audiovisual', por meio de oficinas sobre cineclubismo e de criação de dispositivos pedagógicos do audiovisual. Nesta unidade, trabalhamos com a produção de 'palavras narradas', 'fotografias narradas', 'flipbooks', 'câmera escura', 'momento lumière', 'história dos objetos', 'moldura em papel' e 'história em imagens e sons', dispositivos da educação audiovisual sugeridos pela "Semente. Escola de educação audiovisual". Essa instituição desenvolveu na Paraíba diversas possibilidades de se trabalhar com a educação audiovisual, e essas experiências foram publicadas em formas impressas (por meio de livros e artigos) e digitais (por meio de seu canal no Youtube). Esses debates nos motivaram a desenvolver com as turmas a "pedagogia do dispositivo", uma vez que esses dispositivos se constituem como métodos, funcionando como brincadeiras que estimulam os estudantes a se relacionar com o mundo mediados pela linguagem audiovisual. Essas atividades proporcionaram diversas produções criativas que foram postadas no Padlet, disponibilizando o acesso aos vídeos produzidos.

Durantes essas vivências, tomamos as tecnologias como parte de nosso convívio, ressaltamos a premissa do planejamento para compreendê-las como recursos didáticos, diante de um ato de seleção e análise necessária de sua mensagem e produção. Mesmo diante das dificuldades já citadas, buscamos sempre proporcionar conhecimentos sobre as práticas educativas resultantes do uso das tecnologias, as quais acrescentam significativamente no processo formativo dos educandos.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Em suma destacamos a importância do Projeto de monitoria aliado ao componente de 'Educação e Novas Tecnologias'. Como uma disciplina de teor metodológico e prático, a monitoria desenvolve conhecimentos e interações necessárias, auxiliando os discentes sobre o uso dessas ferramentas tecnológicas e as diversas maneiras de aplicá-las em sala de aula. Esses aspectos buscam, não somente estimular os discentes, mas também incentivar e dinamizar o ambiente de ensino, deslocando o educando para o centro da aprendizagem. A monitoria, por sua vez, é uma oportunidade de potencializar suas aprendizagens e compartilhar práticas no âmbito acadêmico, enfatizando a importância da interação entre o docente e os discentes, e de como essa junção pode favorecer o cenário educacional

## **REFERÊNCIAS**

ESCOLA SEMENTES DE EDUCAÇÃO AUDIOVISUAL. Dispositivos de criação audiovisual: propostas para a sala de aula (s.n.t)A. Disponível em <https://educacaoaudiovisual.com.br/publicacoes/>. Acesso em Setembro, 2024

ESCOLA SEMENTES DE EDUCAÇÃO AUDIOVISUAL. Cineclube na escola: aspectos pedagógicos e processos de implementação, 2023. Disponível em <https://educacaoaudiovisual.com.br/publicacoes/>. Acesso em Setembro, 2024.

FADEL, Luciane Maria, ULBRICHT, Vania Ribas, BATISTA, Claudia Regina, VANZIN Tarcísio (org.). Gamificação na educação. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014. (p.75- 96).

MIGLIORIN, Cezar et al. Cadernos do inventar: Cinema, Educação e Direitos Humanos. Universidade Federal Fluminense e Secretaria Especial dos Direitos Humanos do Ministério da Justiça, 2016.