Anais do XXVII Encontro de Iniciação à Docência
Pró-reitoria de graduação - ENID - 2025

https://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/enid/index

RESUMO SUBMETIDO AO XXVII ENID - 2025 - UFPB
ARTICULAÇÃO ENTRE PESQUISA E DESENVOLVIMENTO DE PRODUTOS EDUCACIONAIS COMO ATIVIDADE DE APRENDIZAGEM

Adryel Veloso de Jesus;
Ruth Maria Lima da Silva;
Lebiam Tamar Gomes Silva (Orientador).

Programa De Monitoria
CE - Centro de Educação , Campus I, João Pessoa - PB

RESUMO: Integrada ao currículo do curso de Pedagogia em 2006, a disciplina de Educação e Tecnologias apresenta o campo de pesquisa que tem como objeto de estudo os processos pedagógicos da mídia, das tecnologias digitais e a integração de tecnologias nos processos de ensino-aprendizagem. O plano de curso tem como objetivo geral desenvolver uma compreensão crítica, teórica e prática sobre o uso das tecnologias digitais na educação, analisando seus impactos nos processos de ensino, aprendizagem e formação do sujeito. A base teórica se desenvolve a partir de reflexões sobre o conceito de tecnologia, segundo Costa e Silva (2013), com base na obra de Álvaro Vieira Pinto; as abordagens didático-metodológicas em Skinner e Papert (Almeida, 2000); as diretrizes curriculares para o Ensino de Computação na Educação Básica e políticas públicas de informática na educação no país. As leituras e atividades que orientam o processo formativo, enfatizam o uso intencional e reflexivo das tecnologias como mediadoras e potencializadoras do processo de ensino e aprendizagem, bem como, suscitam reflexões críticas sobre tecnologias, sociedade e sua relação com a educação. Destaca-se ainda que ao longo da disciplina, a docente oportuniza aos discentes a articulação entre as teorias estudadas e as atividades práticas por meio das avaliações da aprendizagem. Este resumo tem como objetivo evidenciar o processo e os resultados de aprendizagem realizados nas atividades de pesquisa e desenvolvimento de produtos educacionais. A pesquisa partiu da escolha de temas livres pelos estudantes, tais como: arte digital, diversidade, sustentabilidade, inteligência artificial, desigualdades sociais e desenvolvimento humano relacionados com as tecnologias digitais. Os processos de pesquisa e criação de produtos educacionais, desenvolvidos pelos estudantes, ocorreram em duas fases consecutivas. A primeira fase consistiu da realização de uma investigação nas bases de dados científicas: Biblioteca Virtual Pearson, Pesquisa Integrada da Biblioteca da UFPB e Portal de Periódicos da CAPES. Os estudantes escolheram um tema/objeto de estudo e selecionaram entre 4 e 6 artigos ou capítulos de livros para leitura com o objetivo de se apropriarem do objeto de estudo escolhido. Em seguida, elaboraram apresentações em slides para apresentar os resultados da pesquisa, em forma de comunicação oral, expondo conceitos e relacionando a aplicação do conhecimento produzido com a prática docente. A última etapa, possibilitou a conexão entre o conhecimento científico resultante da pesquisa com a concepção e o desenvolvimento de produtos educacionais. Como resultados desse processo, temos 38 produtos educacionais desenvolvidos por estudantes das manhã, tarde e noite do semestre 2025.1. Como exemplos, destacam-se: (1) a criação de um produto, que tem como fundamento o campo da tecnologia assistiva, em que os estudantes desenvolveram um podcast com recursos que possibilitam a acessibilidade por meio das

plataformas de streaming, a partir do projeto Braillevery; no âmbito da educação e das relações étnico-raciais, foi desenvolvida uma tecnologia ancestral através da linguagem de programação HTML na plataforma do H5P, denominada “Caminhando com Exù”, no qual os estudantes construíram uma atividade gamificada plugada, que gerava reflexões e aprendizagens sobre a sabedoria das pessoas negras escravizadas no Brasil.