

Nivelamento em Informática e Computação para Professores da Rede Municipal de Ensino

Tulio Vidal Rolim¹, Mateus Morais¹, Carlos Estevão Bastos Sousa¹, Carlos Sillas¹, Felipe Santos¹
Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Piauí (IFPI) - Campus Corrente¹

INTRODUÇÃO

O conhecimento em Tecnologias de Informação e Comunicação é hoje uma das necessidades básicas de todo e qualquer indivíduo.

Por isso, é de fundamental que os professores saibam utilizar a tecnologia a favor de sua vida profissional, como também contribuindo no aspecto social.

Este curso proporcionou aos professores da rede escolar do município de Corrente - Piauí uma oportunidade de conhecer e saber manipular computadores, internet, bem como recursos e plataformas tecnológicas de apoio à profissão docente, tendo como foco suprir necessidades coletivas e individuais.

A justificativa da ação ocorre em necessidade de familiarização, atualização e qualificação de professores na utilização da informática aplicada em suas aulas e escolas, visto que atualmente cada vez mais o público discente tem demandado de novas interações e adoções de recursos tecnológicos na promoção do ensino.

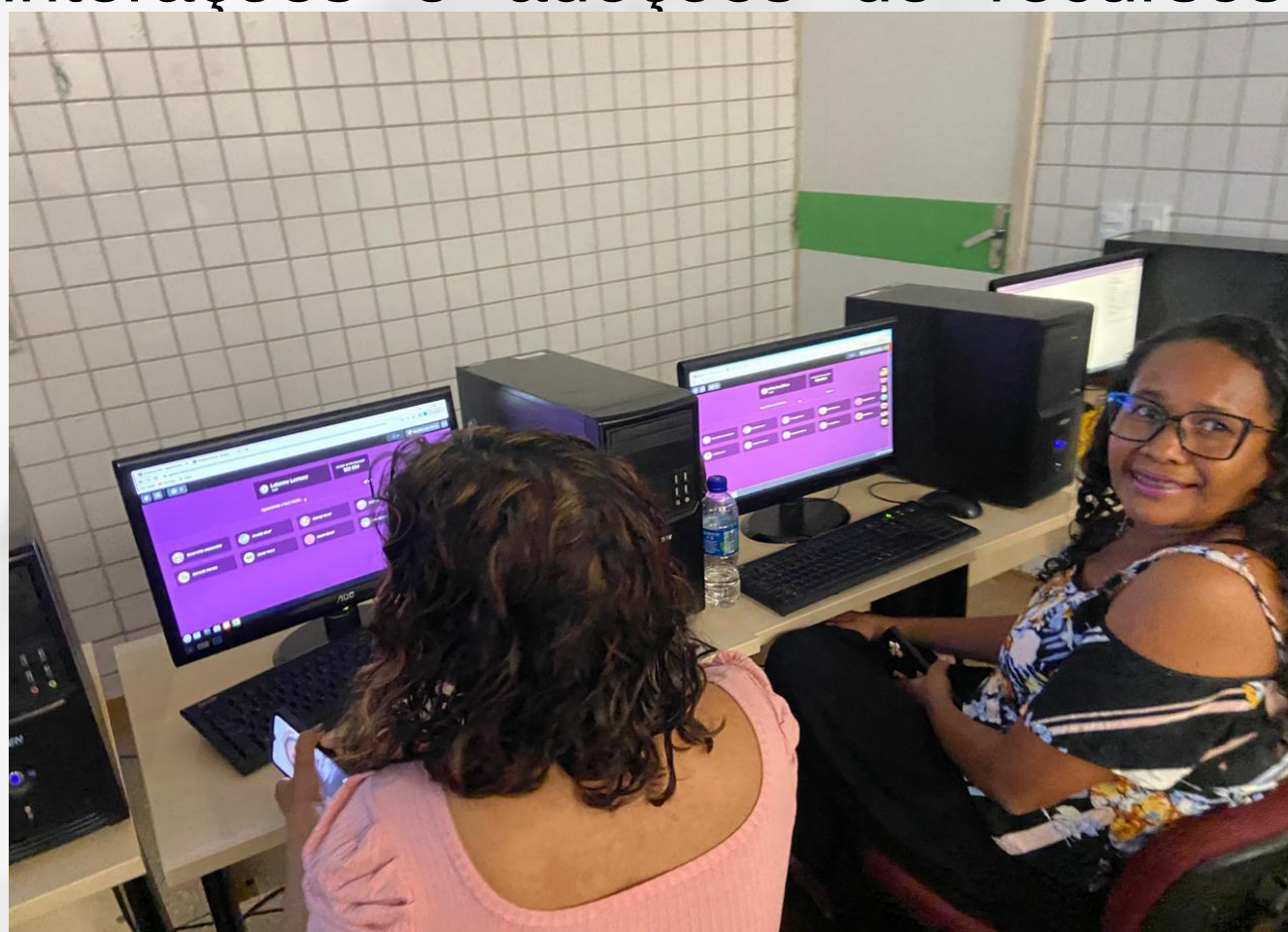


Figura 1 - Prática com os alunos.

METODOLOGIA

- As aulas acontecem uma vez por semana, com duração de 4 horas por dia, sendo realizadas em um dos laboratórios de informática do Instituto Federal do Piauí (IFPI) – Campus Corrente.
- Participaram 20 alunos - Professores da rede municipal de ensino de Corrente-PI.
- Durante as aulas, foram utilizadas apresentações em slides para introduzir os conteúdos do curso. Grande parte da abordagem, no entanto, foi prática, com o uso de computadores equipados com ferramentas possíveis, como o Pacote Office (Microsoft Word e Excel).
- Para avaliar o aprendizado, foram realizadas exercícios e revisões contendo questionamentos sobre os conteúdos, e ao final do curso foi realizado um questionário online através da plataforma **Google Forms**.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

- Os professores desenvolveram uma compreensão aprofundada e habilidade prática em diversas ferramentas digitais, como Google Docs, Google Classroom, Kahoot, Quizizz e Canva, conseguindo integrá-las em suas práticas de ensino e tornando as aulas mais interativas e eficientes.
- Houve também um aumento notável na confiança ao utilizar a tecnologia na sala de aula, pois a familiaridade com as ferramentas digitais impediu a ansiedade tecnológica e ampliou a disposição para experimentar novas abordagens pedagógicas.
- Os professores passaram a adotar métodos de ensino mais inovadores e centrados no aluno, utilizando recursos multimídia e ferramentas interativas para promover maior engajamento dos estudantes.

- Ferramentas digitais como Google Forms, Kahoot, Quizizz e Edpuzzle foram utilizadas para criar avaliações mais dinâmicas e coletar feedback em tempo real, o que contribuiu para a melhoria do acompanhamento pedagógico.

Maior colaboração entre os professores, tanto no planejamento de aulas quanto no compartilhamento de recursos e estratégias pedagógicas.

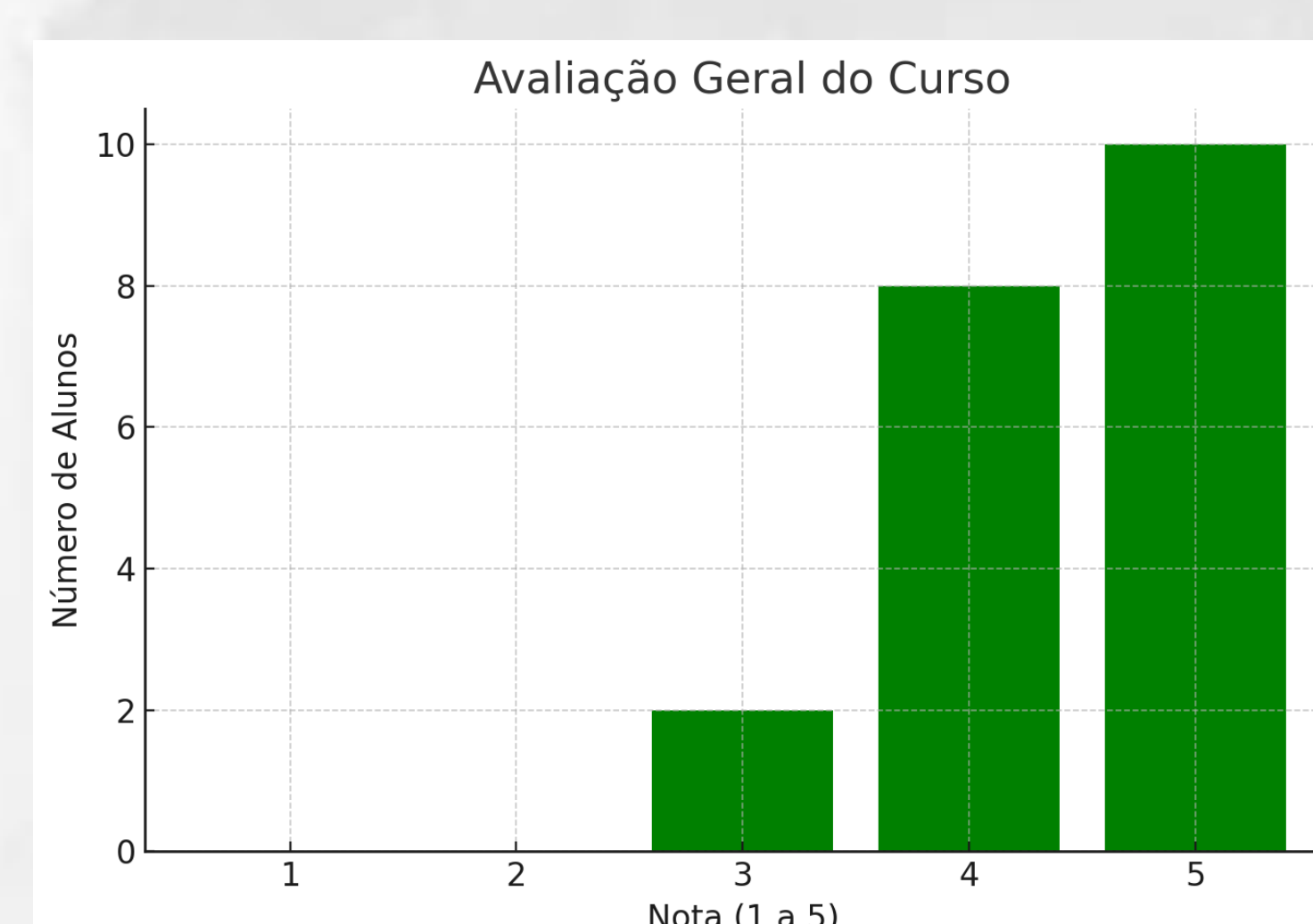


Figura 2 - Avaliação Geral do Curso.

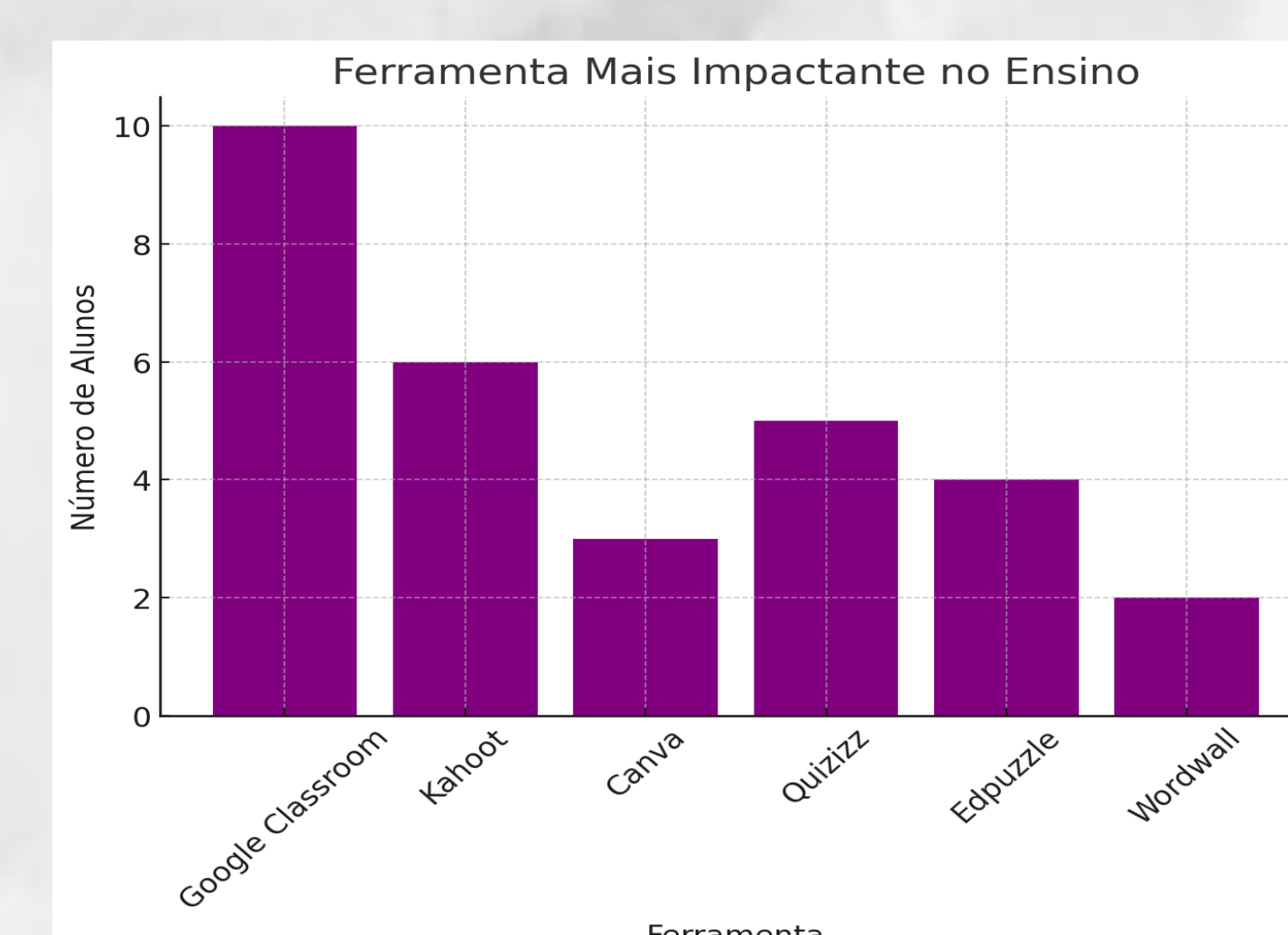


Figura 3 - Avaliação - Ferramenta mais impactante.

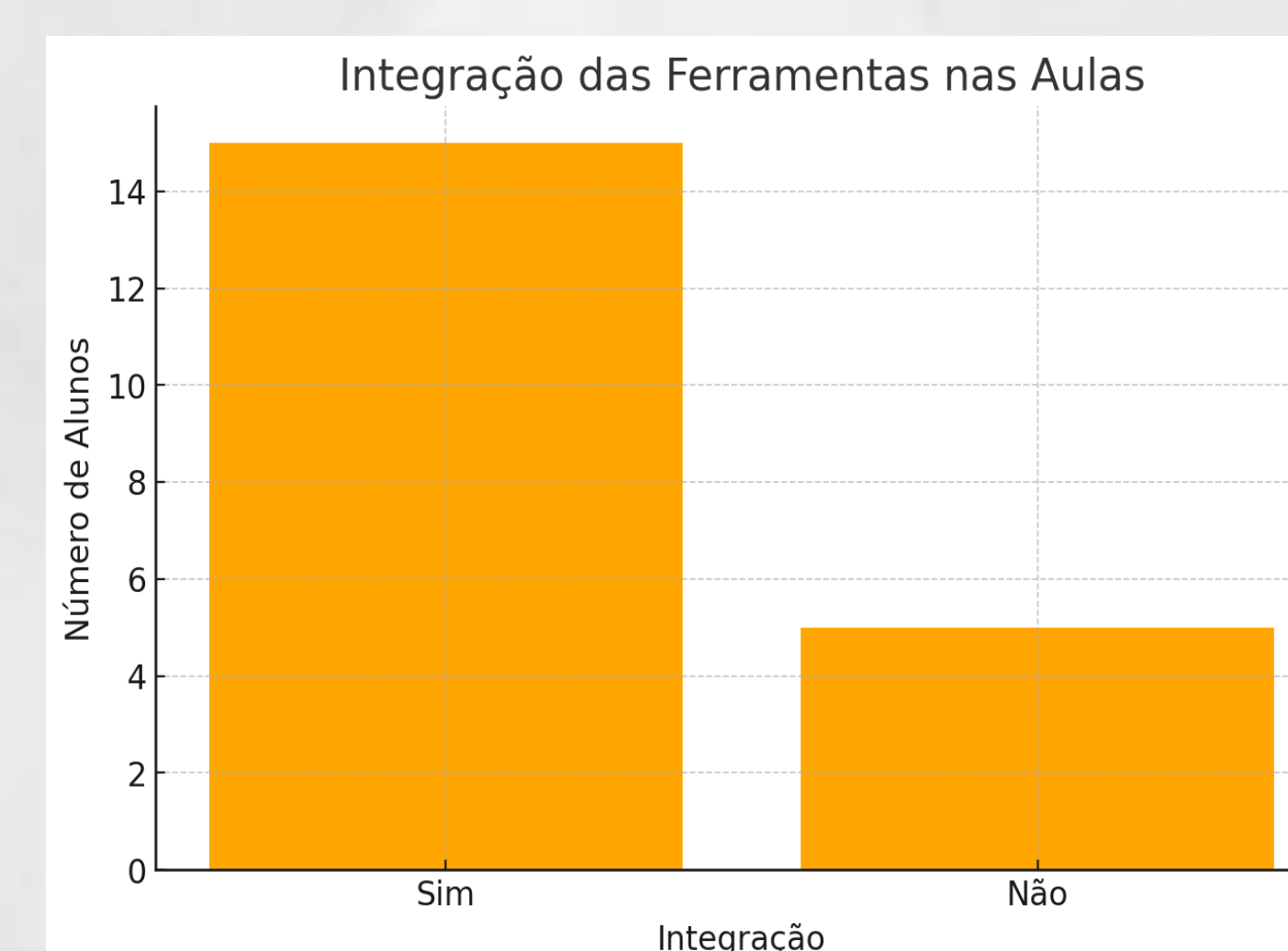


Figura 4 - Avaliação - Integração das Ferramentas durante as aulas,

CONCLUSÃO/CONSIDERAÇÕES FINAIS

A realização do curso foi vista como exitosa e promoveu boa experiência de aprendizado aos participantes, oportunizando conhecer novas ferramentas e enriquecer sua gama de instrumentos usáveis no contexto da sala de Aula. Consideramos ainda, a possibilidade de expansão do Curso para outros públicos dada à satisfatória experiência obtida.

REFERÊNCIAS

DA SILVA, Fabio José Antonio et al. As dificuldades encontradas pelos professores no ensino remoto durante a pandemia da COVID-19. **Research, Society and Development**, v. 11, n. 2, p. e17511225709-e17511225709, 2022.

GODOI, Marcos et al. **O ensino remoto durante a pandemia de covid-19: desafios, aprendizagens e expectativas dos professores universitários de Educação Física**. 2020.

GONÇALVES, Dimas Antônio Silveira et al. Relato de experiência de alunos do curso de Licenciatura em Computação do IFMG-campus Ouro Branco na utilização de objetos de aprendizagem desplugados e do Scratch como instrumentos no ensino de programação. In: **Anais dos Workshops do Congresso Brasileiro de Informática na Educação**. 2013.

RONDINI, Carina Alexandra et al. Pandemia do covid-19 e o ensino remoto emergencial: mudanças na práxis docente. **Educação**, v. 10, n. 1, p. 41-57, 2020.

ROSSETO, Lucimar Pinheiro et al. Relatos de experiências de professores do nível superior no processo de ensino-aprendizagem durante à pandemia covid-19. **Anais do Seminário de Atualização de Práticas Docentes**, v. 2, n. 2, 2020.

SANTOS, Jamilly Rosa; ZABOROSKI, Elisângela. Ensino Remoto e Pandemia de CoViD-19: Desafios e oportunidades de alunos e professores. **Interacções**, v. 16, n. 55, p. 41-57, 2020.

SINAES. **Sistema Nacional de Avaliação da Educação Superior**. Apresenta indicadores, cartogramas e repositório de documentos com informações sobre cursos, instituições e docentes da Educação Superior do Brasil. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/component/content/270-programas-e-acoes-1921564125/sinaes-2075672111/12303-sistema-nacional-de-avaliacao-da-educacao-superior-sinaes>>. Acesso em: 07 mar 2023.