

## O etarismo docente frente às tecnologias

Loanda Alves Triboli<sup>1</sup>, Marisandra Goreti Mendes<sup>1</sup>, Gladis Falavigna<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Programa de Pós-graduação Formação Docente em Ciências, Tecnologias, Engenharias e Matemática – Universidade Estadual do Rio Grande do Sul (UERGS)  
Guaíba – RS – Brasil

loandatriboli@gmail.com, marisandra-mendes@uergs.edu.br,  
gladisfalavigna@gmail.com

**Resumo.** Este relato apresenta um produto educacional do Mestrado Profissional em Formação Docente em STEM/UERGS. Consiste em um aplicativo digital, utilizado em uma formação de professores atuantes no 1º ano do Ensino Fundamental. Participaram da formação professores entre 26 e 58 anos. O app tem por finalidade proporcionar uma interação dos docentes com o uso de tecnologias em seus planejamentos de forma eficaz e acessível. A utilização do app mostrou-se intuitiva e com excelente aceitação por todos os professores participantes das várias faixas etárias, validando a proposição da inserção da tecnologia no planejamento didático.

**Abstract.** This report presents an educational product from the Professional Master's Program for Teaching in STEM/UERGS. It consists of a digital application used in the training of teachers working in the first year of elementary school. Teachers aged 26 to 58 participated in the training. The app aims to enable effective and accessible interaction between teachers and the use of technology in their teaching plans. The app proved intuitive to use and was well-received by all participating teachers of various age groups, validating the proposal for incorporating technology into teaching planning.

### 1. Introdução

Diante da reclusão social imposta pela pandemia da Covid 19 (2020/2021), fez-se necessária a utilização de recursos digitais ao ministrar as aulas de forma virtual nas redes de ensino. O professor precisou dar conta de desenvolver competências digitais a fim de realizar seu trabalho. Segundo Behar e Silva (2022, p.11) “As competências digitais são compreendidas como um conjunto de conhecimentos, habilidades e atitudes que, com o uso seguro e crítico de uma Tecnologia Digital, permitem ao sujeito solucionar determinados problemas básicos em todas as esferas da vida”. Esta competência ganhou notoriedade, diante do ensino remoto emergencial, situação ocorrida em virtude da pandemia. Alves e Santos (2022, p.12) propõem que o ensino híbrido não seja mais novidade, pois vivenciamos este momento, mas há de se manter o foco nas formações e práticas dos professores, para que atendam as demandas. O ensino híbrido ou *blended learning*, considera uma proposta de mesclar o modelo de ensino em sala de aula e o ensino à distância, digital síncrono ou assíncrono. Falavigna e Silva (2016, p.15) em suas reflexões sobre Temas Educacionais enfatizam a importância desta modalidade educativa estabelecer as bases de comunicação presencial e online, selecionando os recursos adequados em virtude dos objetivos a serem trabalhados na busca de resultados eficazes à educação.

A gamificação, através da interação com jogos online ou desplugados, proporcionam a interação do aluno com este mundo ao qual, segundo Papert (2008, p.14), as crianças possuem “um apaixonante e duradouro caso de amor com os computadores”, aqui nos referimos aos portáteis, tablets e celulares. Esse tipo de metologia abrange a utilização da tecnologia cada vez mais presente na sala de aula e em modelos remotos nas plataformas de aprendizagem.

E nesta perspectiva tecnológica encontramos algumas barreiras quanto à utilização destes recursos instantaneamente inseridos no meio escolar diante da pandemia. Essa era digital não fazia parte do planejamento de muitos professores. A partir deste evento criou-se uma avalanche de formações nas plataformas governamentais a fim de instrumentalizar todos os docentes para a utilização destes recursos. Essas formações por também serem remotas e de autoinstrução causaram um desconforto aos docentes que não estavam familiarizados com a utilização da tecnologia.

Segundo Falavigna (2009, p.40) “Uma problemática de especial interesse, sobretudo quando se pretende analisar os processos de inovação tecnológica nos centros educativos, é a que se refere às dimensões humanística e institucional das mudanças tecnológicas”. Referindo-se às mudanças de comportamento, concepções, inovações, e não meramente a inserção de equipamentos, salas de mídias, sem a preparação dos professores para atuação. A implementação de recursos tecnológicos deve ser alicerçada a uma mudança dentro do âmbito escolar, assim como na formação continuada dos professores.

Com a ampliação da idade máxima para aposentadoria compulsória para 75 anos, cresceu o número de docentes ativos nas redes de ensino. Evidenciamos neste público notória dificuldade no manejo de equipamentos e mídias digitais devido à falta de letramento digital. Percebemos estes profissionais sendo excluídos devido à dificuldade na utilização de recursos tecnológicos e não encontramos muitas discussões a respeito dessa temática, mesmo diante da relevância que ela tem para a equidade docente no mundo da tecnologia.

O etarismo docente frente à tecnologia é um assunto pertinente à discussão e merece a atenção com propostas que possibilitem agregar o público docente de todas as faixas etárias. Nesta perspectiva trazemos uma experiência realizada em uma formação pedagógica com a utilização de um produto educacional, um aplicativo desenvolvido com o objetivo de armazenar jogos, leituras e atividades matemáticas, facilitando o planejamento do professor.

## 2. Metodologia

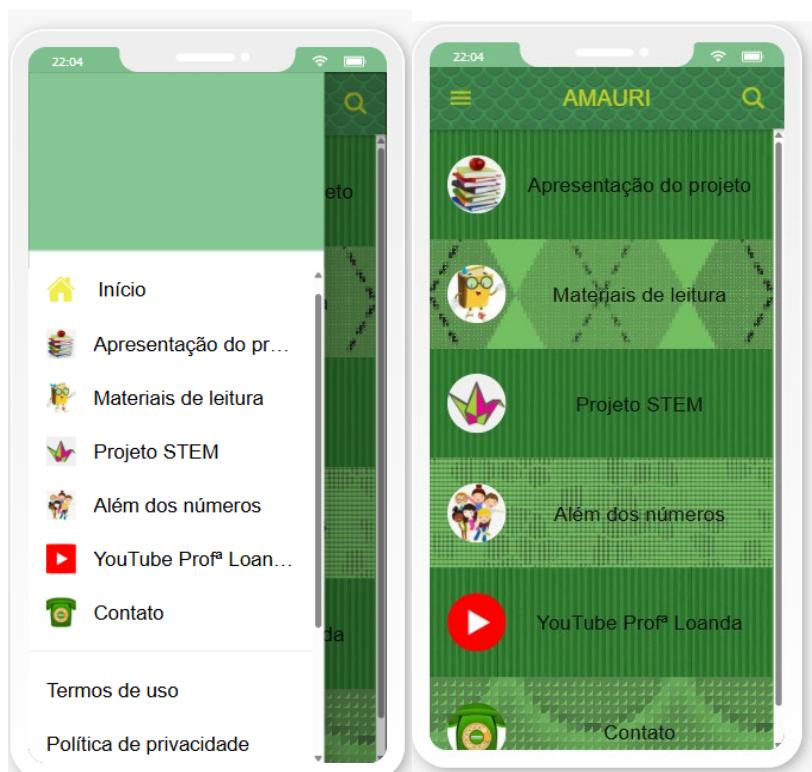
Este relato de experiência aborda a temática da utilização de tecnologias digitais pelos docentes de qualquer faixa etária de forma acessível na tentativa de minimizar o etarismo digital docente. Como proposta metodológica, foi utilizado um aplicativo digital em uma oficina para professores atuantes no 1º ano do Ensino Fundamental como utilização de recursos digitais na alfabetização matemática. Participaram da formação 10 professores com idade entre 26 e 58 anos. A oficina com atividades digitais envolvendo o *app* foi a 5ª na sequência de oito encontros presenciais com duração de quatro horas cada. Os demais encontros abordaram outras temáticas relacionadas ao ensino da

## Matemática sem utilização de recursos digitais.

A oficina iniciou com uma roda de conversa introduzindo tópicos sobre o que são as tecnologias digitais e a utilização desta metodologia no planejamento. Foram abordados temas como a impactante necessidade de utilização destes meios durante o período da pandemia da Covid 19 e a falta de preparo dos professores diante dessas necessidades. Debatemos sobre as dificuldades encontradas por professores que não possuíam habilidades com tecnologias digitais. Uma das professoras, com idade de 58 anos, relatou que encontrou muitas dificuldades para ministrar suas aulas no período referido, devido à sua falta de familiaridade com o uso de tecnologias. Também relataram que o auxílio dos colegas docentes foi mais eficaz para o aprendizado digital, que os programas de formação ofertados pelo governo. Uma das queixas apontadas foi justamente a falta de paciência em situações em que o professor não possuía habilidade com tecnologias digitais devido à sua idade, muitas vezes sendo alvo de descaso entre os seus pares no grupo.

Como meio de desmistificar a utilização das tecnologias digitais, foram apresentados vários recursos disponibilizados em sites e aplicativos de fácil utilização e aplicabilidade no contexto do planejamento. Visando promover a utilização das tecnologias no ensino da Matemática, organizamos um aplicativo <[https://app.vc/amauri\\_](https://app.vc/amauri_)> desenvolvido no site *Fabapp* que apresenta jogos, leituras e atividades de fácil acesso, podendo ser baixado no celular ou utilizado pelo site. O aplicativo visa oportunizar uma interação com as tecnologias de forma eficaz e acessível para todos os públicos docentes das diversas faixas etárias nos seus planejamentos.

O app apresenta um layout simples com abas que direcionam à outras páginas conforme o menu (Figura 1).



**Figura 1. Menu do app**

A aba Apresentação, fala sobre o Produto Educacional, os Materiais de Leitura, trazem textos, legislação e currículo, mas é na aba Projeto STEM que se encontram jogos interativos para a utilização em sala de aula promovendo a aprendizagem Matemática através das tecnologias. O *app* ainda traz outras possibilidades como direcionamentos aos sites de aprendizagem na aba Além dos Números e vídeos no *You Tube* produzidos pela pesquisadora sobre aprendizagens e histórias contadas.

### 3. Considerações Finais

Alicerçando a proposta de inserção digital, os docentes participantes da oficina organizaram uma atividade desenvolvida utilizando um dos jogos disponibilizados no *app* AMAURI. Durante a apresentação do *app* e referenciação às tecnologias utilizadas para o acesso, os participantes não encontraram dificuldade. Os docentes referenciaram as práticas como proveitosa devido à aplicabilidade no planejamento, facilidade na utilização e ludicidade com que foram apresentadas as propostas, favorecendo a compreensão de todos os participantes.

A oficina favoreceu uma diferenciação quanto à abordagem da Matemática e a sua relação com as outras áreas do conhecimento do ponto de vista dos professores participantes, vislumbrando possibilidades de recursos diferenciados para o planejamento de sua prática docente no ensino das operações matemáticas no 1º ano do Ensino Fundamental.

Com o propósito de trazer a discussão sobre a temática do etarismo docente frente às tecnologias, apresentamos essa perspectiva de inserção tecnológica e proposta de debate ao evento.

### Referências

- Alves, E. J., & Santos, E. M. (Orgs.). (2022). Modelos híbridos: Experiências e aprendizagens inovadoras. Editora FI.
- Behar, P. A., & Silva, K. K. A. (Orgs.). (2022). Competências digitais em educação: Do conceito à prática. Artesanato Educacional.
- Falavigna, G. (2009). Inovações centradas na multimídia: Repercussões no processo ensino-aprendizagem. EdiPUCRS.
- Falavigna, G., & Silva, D. B. (2016). Temas educacionais: Tecnologias, sustentabilidade, docência e recursos. EDIPUCRS.
- Papert, S. (2008). A máquina das crianças: Repensando a escola na era da informática.
- Triboli, L. A. (2024). A formação de professores do 1º ano do ensino fundamental de escolas públicas: O ensino das operações matemáticas com diferentes recursos digitais e não digitais (Dissertação de mestrado, Universidade Estadual do Rio Grande do Sul – UERGS). Programa de Pós-graduação em Formação Docente em Ciências, Tecnologias, Engenharias e Matemática, Guaíba, RS, Brasil.