
**TECNOLOGIA E METODOLOGIAS ATIVAS E PARTICIPATIVAS
COMO FERRAMENTAS DE APOIO NA DISCIPLINA INFORMÁTICA BÁSICA
NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL**

Technology and Active and Participatory Methodologies as support tools in basic computer subject in Professional Education

Andréia Vignatti Ferreira¹

RESUMO

Este artigo tem como propósito discorrer sobre o uso da tecnologia e metodologias ativa e participativa na Educação Profissional, especificamente, no Centro Estadual de Educação Técnica Vasco Coutinho, nos cursos Técnico de Eventos e Administração na disciplina de Informática Básica. A metodologia baseia-se em uma abordagem quantitativa e qualitativa, onde o instrumento de pesquisa foi questionários e entrevistas aplicadas as professoras e alunos, além de relatórios de atividades desenvolvidos pelos docentes e aplicado aos discentes, através de tecnologia educacionais, o portal moodle da escola. As metodologias ativa e participativa são ferramenta que possibilitam trabalho em equipe, colaborativo, melhora a tomada de decisão, além de desenvolver o processo ensino aprendizagem através de práticas mediadoras, que capacita o aluno a ser um profissional competente para atuar no mercado de trabalho.

Palavras Chaves: Tecnologia, Metodologia Ativa, Metodologia Participativa, Educação Profissional.

ABSTRACT

The purpose of this article is to discuss the use of technology and active and participatory methodologies in Professional Education, specifically at the State Center for Technical Education Vasco Coutinho, in the Technical Events and Administration courses in the discipline of Basic Informatics. The methodology is based on a quantitative and qualitative approach, where the research instrument was questionnaires and interviews applied to teachers and students, as well as reports of activities developed by teachers and applied to students, through educational technology, the school's moodle portal. The active and participatory methodologies are tools that enable teamwork, collaboration, improve decision-making, in addition to developing the teaching-learning process through mediating practices, which enables the student to be a competent professional to work in the job market.

Key-words: Technology, Active Methodology, Participatory Methodology, Professional Education.

¹ Mestre em Ciência da Educação, UA - UNIVERSIDAD AMERICANADA, vigdeia@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

A metodologia participativa permite a participação efetiva dos envolvidos no processo educativo, onde aluno, professor e gestor contribuem com as tomadas de decisões para uma escola melhor, mais justa e igualitária.

A metodologia ativa são um conjunto de métodos e técnicas de ensino que tem o docente como um mediador, e o aluno um ser ativo, que constrói seu conhecimento, através de uma participação mais significativa e autônoma.

O ato de ensinar e aprender implica em modificar o que se tem feito em sala de aula, para uma aprendizagem que ultrapasse os muros da escola, de forma a contextualizar os conteúdos, fazer pesquisas, construir debates e desenvolver o pensamento crítico do aluno.

Para Silva (2013), “as mudanças impactam ainda o papel do docente, transformando-o em um verdadeiro orientador de estudos ao invés de mero transmissor de conteúdo, exigindo também do aluno uma postura nova: a de protagonista de seu próprio aprendizado.”

Essas metodologias ocasionam um novo ambiente, que abre um horizonte de opções inimagináveis que possibilita ao aluno criar espaços de diálogos, valorizando seu saber prévio, conectando todos os participantes do processo ensino aprendizagem.

Através do uso de tecnologias educacionais pode se utilizar as metodologias ativas e participativas na escola, como o uso do portal, criado pelo Moodle, professor e aluno estreitam seu relacionamento, o aluno desenvolve habilidades, senso crítico, e adquire conhecimento para solucionar problemas.

Desse modo, procurou-se avaliar o envolvimento de alunos, professores e gestor, o novo papel e perfil almejados perante o uso das metodologias ativa e participativa, através de práticas que envolvem as tecnologias educacionais nos cursos técnicos em Administração e Eventos da disciplina Informática Básica, assim como os desafios encontrados e superações conquistadas.

Neste contexto que a problemática que norteia esta pesquisa se expressa na questão: Como as metodologias participativa e ativa enquanto ferramenta de apoio auxiliam a Educação Profissional no Centro Estadual de Educação Técnica Vasco Coutinho, na disciplina de Informática Básica dos Cursos Técnicos em Administração e Eventos?

2. REFERENCIAL TEÓRICO

Partindo-se do pressuposto de que as tecnologias estão cada vez mais rápidas e integradas, alterando o conceito de presença e distância, as formas de ensinar e aprender, por sua vez, também incitam uma educação cada vez mais inclusiva, tanto em nível profissional como social.

Segundo Silva, as metodologias participativas,

pressupõem o emprego de métodos e técnicas que possibilitem aos integrantes de um grupo a vivência dos sentimentos e percepções sobre determinados fatos ou informações, a reflexão sobre eles e a ressignificação de seus conhecimentos e valores, percebendo, assim, as possibilidades de mudanças (SILVA, 2013, p. 03).

A escola, ao aderir as metodologias participativas em sua gestão, permite que todos os envolvidos participem e articulem informações de acordo com a realidade dos alunos.

A escola ao adotar um portal, criado pelo Moodle, um Ambiente de Aprendizagem Dinâmico Modular Orientado a Objeto, que é uma ferramenta gratuita, um software livre, pretende ser um ambiente mais atrativo, que motive os alunos a serem participativos, aprendendo a lidar com as novas formas de tecnologias educacionais inseridas como ferramentas de apoio aos estudos.

Segundo Moran,

As tecnologias, dentro de um projeto pedagógico inovador, facilitam o processo de ensino-aprendizagem: sensibilizam para novos assuntos, trazem informações novas, diminuem a rotina, nos ligam com o mundo, com as outras escolas, aumentam a interação (redes eletrônicas), permitem a personalização (adaptação ao ritmo de trabalho de cada aluno) e se comunicam facilmente com o aluno, porque trazem para a sala de aula as linguagens e meios de comunicação do dia a dia (MORAN, 1994, p. 48).

Nesse contexto, a escola através do uso do portal pretende estimular a permanência dos alunos, pois aprender se torna mais divertido, novos recursos são inseridos em sala de aula, por meio de estudos que contribuam com novos saberes e aptidões, além dessa ferramenta melhorar o desempenho escolar individual do alunado.

Almeida (2003, p. 338), destaca o uso de “ambientes virtuais de aprendizagem que são sistemas de gerenciamento de cursos on-line, que facilitam a criação de um ambiente educacional colaborativo, baseado em interface web”.

Moran (2015, p. 18) afirma que as metodologias ativas são pontos de partida para avançar para processos mais avançados de reflexão, de integração cognitiva, de generalização, de reelaboração de novas práticas.

Através do uso do portal, o professor pode trabalhar novas práticas, como texto on-line, criar fóruns de discussões onde o aluno pode criar um tópico novo e comentar sobre as opiniões

de seus colegas, elaborar questionários que serão realizados pelos alunos e corrigidos de forma automática, criar chats on-line, wikis que são textos colaborativos que auxiliam na realização de trabalhos em grupo, criação de glossários para explicar e entender o significado das palavras novas estudadas, criar diários, e fazer envio de arquivos como atividades, entre outros recursos.

Essa colaboração permite que tanto professor e aluno estejam engajados a aprender algo novo, a se conectar com as tecnologias educacionais existentes, e contribuir assim com o desenvolvimento do processo ensino aprendizagem.

O professor em sala de aula pode utilizar de várias metodologias ativas para contextualizar os conteúdos, como: a sala de aula invertida que compreende em disponibilizar textos para que os alunos possam ler e estar preparados para a discussão em sala de aula; simulações que são softwares que simulam situações reais; aprendizagem por pares, que compreende em trabalhar em duplas para que os alunos possam compartilhar ideias e construir o seu aprendizado; gamificação das aulas que compreende em utilizar características de jogos, como ranking, avatar, desafios, para estimular o aprendizado dos alunos; aprendizagem baseada em projetos que compreende uma pesquisa ou investigação para construção do conhecimento com o objetivo de responder um questionamento; aprendizagem baseada em problemas que compreende em resolver uma situação, e storytelling que compreende em contar histórias com um narrativa envolvente e com recursos audiovisuais.

Por meio destas metodologias o professor pode inovar, transformando o aluno em um cidadão crítico capaz de atuar na sociedade em que vive, desenvolver suas habilidades, aptidões e ser um multiplicador, aquele que ensina os conhecimentos adquiridos.

3. O PROFESSOR E AS TECNOLOGIAS

Através do uso de tecnologias educacionais em sala de aula, o professor da educação profissional se preparar para um novo cenário, deixando de ser apenas um transmissor de conteúdos para ser um mediador, um facilitador, que conduz seu aluno a novas descobertas e experiências, incentivando-o a ser o protagonista de sua história, capaz de construir o seu próprio conhecimento.

O professor do futuro, terá um novo papel, na educação profissional, além de trabalhar com conteúdos que encaminhe o aluno para o mercado de trabalho, este será alguém que estará em vários lugares, como, estar vinculado a uma empresa, mas não de forma exclusiva, e participar de vários projetos em outras empresas, como realizar orientação em cursos à distância em diferentes

lugares, podendo assim, se conectar com os alunos, para sanar dúvidas, participar de fóruns e ainda vê-los por meio de salas de bate papo, conhecido também como, chat.

Outra facilidade será a utilização das ferramentas de apoio educacional como forma de realizar a gestão dos grupos de alunos para realizar as atividades, diminuindo as distâncias entre estes.

O professor irá realizar várias tarefas simultaneamente, será conhecido como, multitarefas, orientará vários grupos de alunos, realizará pesquisas, capacitações e treinamentos on-line, e até mesmo consultoria a empresas ou projetos, ou trocar experiências com outros profissionais da área ou de outras instituições.

Segundo Moran,

O professor está começando a aprender a trabalhar em situações muito diferentes: com poucos e muitos alunos, com mais ou menos encontros presenciais, com um processo personalizado (professor autor-gestor) ou mais despersonalizado (separação entre o autor e o gestor de aprendizagem). Quanto mais situações diferentes experimentar, estará mais bem preparado para vivenciar diferentes papéis, metodologias, projetos pedagógicos, muitos ainda em fase de experimentação (MORAN, 2023, p. 01).

Assim, por meio do uso de metodologias participativas pretende-se que haja comprometimento, mais colaboração, cooperação de todos, compartilhamento de informações para que haja triunfo na educação profissional.

4. O PAPEL DO DIRETOR GESTOR NA EDUCAÇÃO PROFISSIONAL

O papel do diretor gestor na educação profissional tem sido muito discutido atualmente, pois alguns acham ou esperam que este tenha o dever de ser uma pessoa capacitada a resolver todos os problemas, conflitos, que surgem ao longo do ano. Entretanto, esta não é a realidade encontrada na maioria das escolas.

Sabe-se que na prática o diretor gestor ao assumir uma escola da educação profissional enfrenta vários desafios, dentre eles: infraestrutura inadequada, falta de materiais, recursos pedagógicos escassos, cabendo a ele gerir uma administração capaz de resolver os problemas, inserindo a sociedade como parceira nesse processo, ambos trabalhando junto para garantir o desenvolvimento educacional.

Cada escola possui uma proposta educativa que norteia e dá sentido ao que faz. Portanto explicita-se a necessidade de uma Gestão democrática e participativa.

No pensamento de Freire (1970; 1922, p. 24) existe a tentativa da articulação entre o saber que a escola proporciona, com a realidade social do indivíduo, pois unicamente o saber do ponto

de partida “dos conhecimentos prévios” do aluno e, fundamentalmente, à sua valorização é que a educação pode servir como uma prática social libertadora e contextualizada.

Segundo Libâneo (2001, p. 16), “a escola deve transformar o paradigma e começar pela gestão transformando encargos coletivos, dando acesso à participação de todos”.

O diretor gestor da educação profissional é o responsável pela escola, por isso é fundamental que este saiba desempenhar seu papel da forma mais precisa, para que as decisões tomadas não atinjam consequências inesperadas.

Para tanto, o diretor gestor da educação profissional deve ser comunicativo, humilde, proativo, propor inovações, realizar atividades em equipes e valorizá-las, ser comprometido com os resultados, ter paciência, compartilhar a responsabilidade, delegar tarefas, ser flexível, ter empatia, realizar reuniões com o coletivo da escola, fazer planejamento junto com todos, visando sempre processos e resultados positivos.

Um diretor gestor da educação profissional eficaz é um líder que ao falar é capaz de provocar nas pessoas sensibilidade para segui-lo. Enfrenta qualquer desafio e trabalha para desenvolver uma equipe composta por pessoas que juntamente são responsáveis por garantir o bom funcionamento e sucesso de toda a escola.

Através da metodologia participativa e do uso de tecnologias o diretor do Centro Estadual de Educação Técnica Vasco Coutinho pode realizar por meio do portal da escola, avaliações para saber a opinião de todos sobre vários assuntos como: quanto a sua gestão, quanto as aulas ministradas pelos professores, quanto o acesso as informações necessárias para a realização do curso, quanto ao papel dos coordenadores de turno e de curso, entre outras demandas.

Desta forma, a escola de educação profissional deve oferecer os subsídios aos alunos para compreenderem a realidade em que estão inseridos e exercerem sua cidadania. Deve estar preparada para assumir esse compromisso com a sociedade, preocupando-se em formar cidadãos socialmente conscientes.

A construção do conhecimento exige uma escola de educação profissional mais contextualizada, motivadora, dinâmica e interessante, pois assim o aprendizado se torna sinônimo de prazer, realização e possibilidade de novas descobertas.

5. METODOLOGIA

O trabalho é referente a uma pesquisa quantitativa e qualitativa, onde foi aplicado aos alunos e professores um questionário, realizado entrevistas, e o levantamento dos dados dos relatórios de atividades desenvolvidas pelos docentes e aplicado aos discentes, através de tecnologia educacionais, o portal moodle da escola na disciplina de Informática Básica nos cursos Técnico em Administração dos turnos Vespertino e Noturno, e no Curso de Eventos do turno Noturno, todos do módulo I.

O estudo proposto foca no uso de tecnologia com metodologias ativas e participativas, como ferramenta de apoio para desenvolver o processo ensino aprendizagem dos alunos e analisar as suas contribuições na realidade escolar.

Os instrumentos de pesquisa adotados para a coleta dos dados basearam-se na consulta dos relatórios das atividades desenvolvidas e feitas em sala de aula pelos alunos do curso.

A amostra da pesquisa avaliada equivale a uma porcentagem de 80% do caso da população de alunos matriculados que realizam os cursos técnicos em Administração e Eventos e realizam a disciplina Informática Básica, assim serão avaliados um total de 48 (quarenta e oito) alunos. E em relação aos professores, 100% dos professores, que corresponde a 03 (três) professores das três turmas analisadas.

A tabela 1 abaixo, apresenta a relação de alunos ativos nos cursos técnicos que frequentam a disciplina de Informática Básica.

Tabela 1: Representação da amostra.

Representação Alunos que estão matriculados e a Amostra		
ALUNOS	Números	%
ADMISTRAÇÃO - VESPERTINO	15	25%
ADMISTRAÇÃO - NOTURNO	30	50%
EVENTOS - NOTURNO	15	25%
TOTAL de Alunos Frequentam	60	100%
Alunos Amostra (Realizam o Curso)	48	80%

Fonte: Sistema Estadual de Gestão Escolar (2023, p. 02).

O universo da pesquisa observa o uso do portal da escola, no período de fevereiro a maio de 2023, e o sistema de Gestão Estadual de Gestão Escolar, onde consta os alunos matriculados e ativos na escola nos referentes Cursos técnicos, na disciplina em questão.

Foram elaborados 6 (seis) perguntas para a entrevista com as professoras, de forma estruturada de acordo com os objetivos específicos da pesquisa.

O propósito da pesquisa é identificar por meio do uso de tecnologia as metodologias utilizadas em sala de aula na disciplina Informática Básica pelos docentes da Educação Profissional do nos referidos cursos técnicos.

Neste contexto, a pesquisa busca investigar os resultados, interpretá-los, de forma a fornecer segurança e fidedignidade nas informações apresentadas.

6. RESULTADOS E DISCUSSÃO

6.1 Análise dos Dados

A estratégia adotada para análise dos dados investigados foi a realização da entrevista com os professores, para saber quais as ferramentas educacionais foram adotadas no período de fevereiro a maio de 2023 na disciplina de Informática Básica nos Cursos Técnicos em Administração e Eventos.

Em relação a entrevista feita com as professoras, foi questionado como é realizado o planejamento das aulas, e ambas informaram que realizam o planejamento das aulas em conjunto.

Foi questionado como é a realização das aulas, todas as aulas são ministradas em um laboratório de informática com capacidade de atender a 35 (trinta e cinco) alunos, este também é composto por uma TV de 70” polegadas, na qual, a professora pode transmitir sua tela do computador, e os alunos acompanham as atividades a serem desenvolvidas. As atividades são postadas no portal da escola, cada aluno tem um usuário e senha para acessar o portal.

Em relação as atividades desenvolvidas no portal, foi questionado se os alunos apresentam alguma dificuldade e quais os benefícios do uso do mesmo. Ambas as professoras informaram que os alunos realizam as atividades, mas, que no início muitos deles tinham muita dificuldade, pois alguns não tinham contato com o computador antes. Referente aos benefícios, todas as professoras informaram que o portal facilita o gerenciamento das atividades realizadas pelos alunos assim como o acompanhamento das notas dos alunos, além disso, é possível identificar quais as dificuldades apresentadas por cada aluno e realizar recuperação paralela caso haja necessidade.

Foi questionado quais os conteúdos ministrados e as metodologias ativas adotadas em sala de aula pelas professoras. A tabela 2 abaixo, apresenta os recursos tecnológicos utilizados em sala de aula e as metodologias ativas para ministrar os conteúdos pelas professoras.

Tabela 2: Tecnologias e Metodologias.

Representa�o dos Conte�dos, Tecnologias e Metodologias Ativas utilizadas em sala de aula		
Conte�do	Tecnologias	Metodologias Ativas
Hist�ria e evolu�o da Inform�tica	V�deo sobre a Hist�ria	Storytelling
Conceitos sobre Inform�tica, Computadores, Notebooks	Textos disponibilizados no Portal e atividades realizadas em sala	Sala de Aula Invertida
Sistemas Operacionais, Software, Hardware	Laborat�rio de Inform�tica, computadores e Kahoot	Gamifica�o
Word: Digita�o e Formata�o de Textos	Laborat�rio de Inform�tica, computadores e Word	Sala de Aula Invertida
Word: Avalia�o pr�tica	Laborat�rio de Inform�tica e computadores, Word.	Aprendizagem baseada em Problema
Power Point: Trabalho sobre voc�	Laborat�rio de Inform�tica e computadores, Power Point	Aprendizagem baseada em Projeto

Fonte: Portal moodle da escola (2023, p. 05).

Em rela o a gamifica o em sala de aula, foi questionado como   a participa o dos alunos quanto ao jogo Kahoot como forma de aprendizado do conte do. Ambas as professoras informaram que o jogo traz muitas vantagens para o aprendizado, uma delas   que os alunos aprendem brincando, que ficam muito motivados, e que essa   a metodologia ativa que eles mais se identificam, pelo fato de o jogo ter um ranking, e os tr s primeiros alunos ganharem ponto extra na disciplina.

Em rela o as metodologias utilizadas em sala de aula, foi questionado como   a participa o e quais s o as contribui es para o processo ensino aprendizagem do aluno. As professoras informaram:

“Em rela o a metodologia ativa sala de aula invertida, a participa o dos alunos   muito boa, pois os alunos participam, e gostam de dialogar e dar a sua opini o. Essa atividade proporciona ao aluno desenvolvimento do pensamento cr tico”. (PROFESSORA 1, Entrevista concedida em 18/05/2023)

Conforme Professora 2 (2023):

Em rela o a aprendizagem baseada em problema, disponibilizamos um texto, e solicitamos que o aluno realize a formata o correta. H  uma participa o total dos alunos, por ser uma atividade pr tica desenvolvidas com aux lio do computador. Al m disso, os alunos adquirem experi ncias, e habilidades para se desenvolver e atuar no mercado de trabalho em sua futura profiss o (PROFESSORA 2, 2023, Entrevista concedida em 18/05/2023).

Conforme Professora 3 (2023):

Em rela o a aprendizagem baseada em projeto, os alunos s o incentivados a realizarem uma apresenta o no Power Point, com o tema Voc , sendo esse um momento muito importante, para que fa am uma reflex o sobre tudo que j  conquistaram at  o momento em sua vida, neste dia realizamos tamb m um lanche coletivo, para ajudar a todos a ficarem mais relaxados e descontra dos. Esse projeto proporciona ao aluno, adquirir

experiência em falar em público, maior segurança, confiabilidade e uso da ferramenta (PROFESSORA 3, 2023. Entrevista concedida em 18/05/2023).

Em relação aos alunos, foi feito o levantamento das atividades desenvolvidas no portal, e observa-se que 98% dos alunos da amostra realizaram todas as atividades propostas pelas professoras. A tabela 3 abaixo, apresenta os resultados de alunos que realizaram as atividades.

Tabela 3: Atividades realizadas no portal.

Atividade	Tecnologia	Alunos que realizaram as atividades
Informática Conceitos	Kahoot	
Word - Exercício 1	Exercício prático computador	48
Word - Exercício 2	Exercício prático computador	46
Word - Exercício 3	Exercício prático computador	45
Word - Exercício 4	Exercício prático computador	48
Word - Exercício 5	Exercício prático computador	48
Word - Exercício 6	Exercício prático computador	45
Word - Exercício 7	Exercício prático computador	44
Word - Exercício 8	Exercício prático computador	48
Word - Exercício 9	Exercício prático computador	48
Word - Exercício Revisão	Exercício prático computador	48
Avaliação Word	Prova prático computador	48
Apresentação Power Point	Apresentação prática computador	48

Fonte: Portal moodle da escola (2023, p. 15).

Analisando os dados do questionário aplicado aos alunos, observou-se que 80% (cem por cento), ou seja, 38 (trinta e oito) deles informaram que não possuem computador em casa.

Em relação a metodologia utilizada em sala, pergunta-se no questionário, qual delas o aluno considera como melhor metodologia para auxiliar no processo ensino aprendizagem, e observa-se que nenhum aluno marcou a storytelling como uma metodologia ativa sendo importante para os estudos, 3 (três) alunos consideram a sala de aula invertida, 05 (cinco) alunos consideram a gamificação, 25 (vinte e cinco) alunos consideram a aprendizagem baseada em problema e 15 (quinze) alunos consideram a aprendizagem baseada em projeto com a melhor metodologia para auxiliá-los nos estudos. A tabela 4 abaixo apresenta os resultados.

Tabela 4: Metodologia ativa que melhor proporciona aprendizado.

Metodologia Ativa	Quantidade de Alunos
Sala de aula invertida	3
gamificação	5
Aprendizagem baseada em Problema	25
Aprendizagem baseada em Projeto	15
Storytelling	0

Fonte: Elaborado pelo autor (2023).

Em relação as atividades do portal, questiona-se como o aluno avalia o seu processo de aprendizagem em relação as atividades realizadas, e observa-se que 02 (dois), ou seja 4% (quatro por cento) dos alunos informaram que conseguem executar as atividades, porém só com ajuda, 03 (três), ou seja, 6% (seis por cento) deles informaram que conseguem executar as atividades, mas apresentaram muita dificuldade, 05 (cinco), ou seja 10% (dez por cento) informaram que conseguem executar as atividade, porém tem algumas dificuldades, e 38 (trinta e oito), ou seja, 80% (oitenta por cento) dos alunos informaram que conseguem executar todas as atividades. A tabela 5 abaixo apresenta os resultados.

Tabela 5: Metodologia ativa que melhor proporciona aprendizado.

Metodologia Ativa	Quantidade de Alunos	%
Não consigo executar novamente as atividades.	0	0
Consigo executar as atividades, mas apresentei muita dificuldade.	3	6
Consigo executar as atividades, porém só com ajuda.	2	4
Consigo executar as atividades, porém tenho algumas dificuldades.	5	10
Consigo executar todas as atividades.	38	80
Total	48	100

Fonte: Elaborado pelo autor (2023).

Neste contexto, pode-se observar que o uso da tecnologia associada as metodologias aplicadas em sala de aula pelas professoras, possibilita ao aluno, ser ativo, protagonista, de pensamento crítico, maior envolvimento, motivação, melhor aprendizagem, além de proporcionar se transformar em um profissional capacitado a atuar no mercado de trabalho.

7. CONCLUSÕES FINAIS

Atualmente se vive em um período de grandes mudanças e desafios, em que a tecnologia veio agregar e facilitar os processos de ensino aprendizagem.

Para isso, torna-se necessário considerar uma gestão participativa por parte do diretor gestor da educação profissional, na qual possibilite a aquisição ou ampliação de materiais necessários e acervos para desenvolver atividades, articular ações, seja de ordem pedagógica ou financeira favorecendo a socialização das informações, possibilitando a inclusão de todos os segmentos, e garantindo a aplicação dos recursos destinados ao desenvolvimento do ensino.

Diante do exposto, os professores que só estiverem dispostos a utilizar e considerar as tecnologias e metodologias que conhecem, dominam e se sentem seguros, não prestando atenção

nas novas possibilidades produzidas e utilizadas na contemporaneidade estão dificultando aos seus alunos a compreensão da cultura do seu tempo e o desenvolvimento do juízo crítico sobre elas.

Todavia, os professores nunca serão substituídos pelas tecnologias, mas, serão substituídos por outros que utilizarão as tecnologias e as metodologias a seu favor.

Neste sentido, o professor deve considerar as metodologias ativas e participativas para que novos caminhos sejam traçados e alcançados no contexto escolar a fim de superar os desafios encontrados. Através do uso de tecnologias, as ferramentas de apoio são utilizadas, como o portal da escola, nesta as professoras da disciplina de Informática Básica conseguem desenvolver as metodologias em sala de aula, proporcionando maior participação dos alunos, desenvolver o processo ensino aprendizagem e capacitar o aluno a ser um profissional capacitado. Assim

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. E. B. Educação à Distância na Internet: Abordagens e contribuições dos ambientes digitais de aprendizagem. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, vol. 29, n. 2, p. 327-340, jul./dez. 2003. Disponível em: <https://www.redalyc.org/pdf/298/29829210.pdf>. Acessado em: Mai. 2023.

FAVORETO, J. F. **Informática no Processo Educativo**. São Paulo: Cortez, 2010.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia**. São Paulo: Paz e Terra, 1997.

FREIRE, P. **Pedagogia do oprimido: um reencontro com a pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1970.

LIBÂNEO, J. C. **Organização e gestão da escola: teoria e prática**. 3ed. Goiânia: Alternativa: 2001.

LITWIN, E. **Tecnologia Educacional: Política, História e Proposta**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1997.

MOODLE. **Moodle: o software de código aberto para aprendizado colaborativo**. 2010. Disponível em: <http://www.moodle.org>. Acessado em: Mar. 2023.

MOODLE. **Portal Moodle do Centro Estadual de Educação Técnica Vasco Coutinho**. (n.d). Disponível em: <https://portal.ceet.secti.es.gov.br/login/index.php>. Acessado em: Mai. 2023.

MORAN, J. M. **O professor do futuro próximo**. (n.d). Disponível em: http://penta3.ufrgs.br/MIE-ModIntrod-CD/p4_06.htm. Acessado em: Abr. 2023.

MORAN, J. M.; MASETTO, M.; BEHRENS, M. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 15 ed. São Paulo: Papirus, 2007.

MORAN, J. M. **A educação que desejamos e como chegar lá**. Campinas: Papyrus, 2007. Atualização do texto **Tecnologias no Ensino e Aprendizagens Inovadoras**. USP, 2017. Disponível em: http://www2.eca.usp.br/moran/wp-content/uploads/2017/11/tecnologias_moran.pdf. Acessado em: Mar. 2023.

MORAN, J. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. In: BACICH, L.; MORAN, J. (Org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018. p. 2-25.

NETO, J. F. M. Metodologias Participativas em Educação para os Direitos Humanos. In: ZENAIDE, M. N. T. *et al.* **Direitos humanos: capacitação de educadores**. João Pessoa: Universitária/UFPB, 2008, p. 203-211. Recuperado em 18 maio, 2014. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&task=doc_download&gid=2187&Itemid=. Acessado em: Mar. 2023.

SCHLEMMER, E. Metodologias para Educação a Distância no Contexto da Formação de Comunidades Virtuais de Aprendizagem. In: BARBOSA, R. M. **Ambientes Virtuais de Aprendizagem**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

SEGES. **Sistema Estadual de Gestão Escolar**. (n.d). Disponível em: <https://segesescola.caedufjf.net/seg/es/inicio.faces>. Acessado em: Mai. 2023.

SILVA, D.; SIMON, F. O. Abordagem quantitativa de análise de dados de pesquisa: construção e validação de escala de atitude. **Cadernos do CERU**, 2005, v. 2, n. 16, p. 11-27. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/ceru/article/view/75338>. Acessado em: Mai. 2023.

ENTREVISTAS CONCEDIDAS

PROFESSORA 1. Tecnologias e metodologias aplicadas na disciplina informática básica. [Entrevista concedida a] Andréia Vignatti Ferreira. Vila Velha- ES, 18/05/2023

PROFESSORA 2. Tecnologias e metodologias aplicadas na disciplina informática básica. [Entrevista concedida a] Andréia Vignatti Ferreira. Vila Velha- ES, 18/05/2023

PROFESSORA 3. Tecnologias e metodologias aplicadas na disciplina informática básica. [Entrevista concedida a] Andréia Vignatti Ferreira. Vila Velha- ES, 18/05/2023