

A RELAÇÃO ENTRE AS TECNOLOGIAS, AS NOVAS METODOLOGIAS, O CURRÍCULO E A INTERATIVIDADE**DOI: 10.5281/zenodo.14708969****Maria Emília de Souza Melo Francio¹**

RESUMO: O presente paper teve como objetivo refletir a relação existente entre as tecnologias, as novas metodologias, o currículo e a interatividade, no processo de ensino-aprendizagem, considerando como prática inovadora e de significado para os estudantes. Buscou-se relatar um exemplo de prática inovadora realizada por instituição de ensino que tenha causado uma aprendizagem significativa modificando o seu currículo. O relato permitiu perceber a importância das tecnologias e das novas metodologias para a educação e seu papel na qualidade do processo ensino-aprendizagem. Tendo como método de pesquisa uma revisão bibliográfica realizada a partir do referencial teórico estudado na disciplina, percebeu-se que a relação entre as tecnologias, as novas metodologias, o currículo e a interatividade, dos dias atuais, enquanto alternativa disponibilizada para o processo de ensino, contribui para a aprendizagem significativa. Conclui-se que reflexões pertinentes à utilização das tecnologias, novas metodologias e a interatividade são assuntos imprescindíveis que levam a uma aprendizagem com significado, modificando seu currículo. Visando obter subsídios para o desenvolvimento do tema proposto, foi realizada uma investigação descritiva e exploratória, para tal, buscou-se respostas na pesquisa bibliográfica, realizada em livros e sites, fazendo referência a textos publicados, nos trabalhos de Kenski, V. (2008), Moran, J. (2013), Valente, J. (2001).

Palavras-chave: Tecnologia. Aprendizagem. Currículo.

ABSTRACT: This paper aimed to reflect the relationship between technologies, new methodologies, the curriculum and interactivity, in the teaching-learning process, considering it as an innovative and meaningful practice for students. We sought to report an example of an innovative practice carried out by an educational institution that caused significant learning by modifying its curriculum. The report allowed us to understand the importance of technologies and new methodologies for education and their role in the quality of the teaching-learning process. Using as a research method a bibliographical review carried out based on the theoretical framework studied in the discipline, it was noticed that the relationship between technologies, new methodologies, the curriculum and interactivity, nowadays, as an alternative available for the teaching process, contributes to meaningful learning. It is concluded that reflections relevant to the use of technologies, new methodologies and interactivity are essential subjects that lead to meaningful learning, modifying your curriculum. Aiming to obtain subsidies for the development of the proposed theme, a descriptive and exploratory investigation was carried out, to this end, answers were sought in bibliographical research, carried out in books and websites, making reference to published texts, in the works of Kenski, V. (2008), Moran, J. (2013), Valente, J. (2001).

Keywords: Technology. Learning. Curriculum.

¹ Graduação: Pedagogia pela UNESC – Universidade do Extremo Sul Catarinense. Especialização: Pós-Graduação em Psicopedagogia, Educação Inclusiva e Educação Especial com Complementação em Educação Especial. Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação pela Must University. E-mail: mariafrancio13742@student.mustedu.com.

1 Introdução

Percebe-se um novo panorama educacional, gerado pela utilização das tecnologias, das novas metodologias, do currículo e da interatividade, que vem oportunizando, diferentes experiências e ampliações metodológicas causando uma aprendizagem significativa, por vezes modificando o currículo vigente. Essas abordagens e ferramentas, estão transformando, a maneira de agir e refletir da atual educação.

O presente estudo aborda uma reflexão acerca da relação existente entre as tecnologias, as novas metodologias, o currículo e a interatividade, no processo de ensino-aprendizagem, considerando como prática inovadora e de significado para os estudantes.

O paper teve como metodologia a revisão bibliográfica realizada a partir do referencial teórico abordado na disciplina, onde se teve a oportunidade de se familiarizar com o conceito de currículo e as suas teorias, assim como conhecer as influências recebidas dos currículos internacionais ao processo de ensino-aprendizagem, e ainda aprender sobre a relação existente entre tecnologia, currículo, educação e interatividade.

Para essa reflexão, foi feita pesquisa sobre o assunto, relido os temas que trataram dos diferentes modelos e exemplos de currículos inovadores no mundo, relato de uma prática inovadora que foi realizada por uma instituição de ensino ou por um professor (de qualquer lugar do mundo) e que causou uma aprendizagem significativa, modificando seu currículo.

Visando obter subsídios para o desenvolvimento do tema, foi realizada uma investigação descritiva e exploratória, incluindo análise e estudos comparativos, para tal, buscou-se respostas na pesquisa bibliográfica, realizada em livros e sites, fazendo referência a textos publicados, nos trabalhos de, Kenski, V. (2008), Moran, J. (2013), Valente, J. (2001).

2 Um novo panorama educacional

As tecnologias são ferramentas que podem facilitar e enriquecer o processo de ensino-aprendizagem, no entanto, é fundamental que haja uma relação adequada entre as tecnologias e os estudantes para que o aprendizado seja efetivo e que tenha funcionalidade. Esta relação deve ser pautada na utilização das tecnologias de forma crítica e consciente, levando em consideração as necessidades e particularidade de cada estudante. Pois, como afirma, Kenski (2008) desde que as tecnologias de comunicação e informação começaram a se expandir pela sociedade, aconteceram muitas mudanças nas maneiras de ensinar e aprender.

É importante que os estudantes estejam motivados e engajados no uso das tecnologias, e que tenham autonomia para explorar e experimentar as ferramentas disponíveis, para que o processo ao qual deseja alcançar, tenha êxito. Por outro lado, os educadores, devem estar atentos para orientar e mediar o uso dessas tecnologias, ajudando os estudantes a desenvolver habilidades de pesquisa, análise crítica, comunicação e colaboração.

É fundamental que haja uma relação de confiança e respeito mútuo entre os estudantes e as tecnologias abordadas, para que estes se sintam seguros para se expressar, compartilhar ideias e aprendizados, e para que as tecnologias sejam utilizadas de forma ética e responsável. Dessa forma, a relação entre as tecnologias e os estudantes no processo de ensino e aprendizagem deve ser de parceria e colaboração, visando o desenvolvimento integral e o sucesso educacional de todos os envolvidos.

O processo de ensino-aprendizagem é fundamental para o desenvolvimento educacional, desde que esta seja aplicada com intencionalidade. Tecnologias podem desempenhar um papel importante nesse processo, oferecendo recursos interativos, acesso a informações e ferramentas de colaboração. Diversas formas de utilização da tecnologia têm

sido utilizadas na história da educação, pode-se citar algumas destas, dentre elas:

Acesso a informações e recursos educacionais: a internet permite o acesso a uma ampla variedade de materiais educacionais, como vídeos, textos, jogos interativos e cursos online, que podem enriquecer o aprendizado dos estudantes.

Plataformas de aprendizagem online: plataformas como Moodle, Google Classroom e Canvas permitem aos educadores criar cursos online, distribuir materiais, atribuir tarefas e interagir com os estudantes de forma virtual. Nesse modelo, os estudantes estudam o conteúdo em casa por meio de vídeos ou leituras, e usam o tempo em sala de aula para atividades práticas e discussões. Pode-se utilizar uma combinação de aulas presenciais com atividades online, proporcionando maior flexibilidade e personalização no processo de aprendizagem.

Ferramentas de colaboração: aplicativos e plataformas de colaboração, como Google Docs, Microsoft Teams e Zoom, possibilitam a colaboração em tempo real entre os estudantes, promovendo a troca de ideias e o trabalho em grupo. Os estudantes trabalham em projetos práticos que demandam a aplicação do conhecimento em situações reais, incentivando a colaboração e a resolução de problemas.

Personalização do aprendizado: a tecnologia permite a personalização do aprendizado, adaptando o conteúdo e o ritmo de ensino às necessidades e ao ritmo de aprendizado de cada estudante, através de recursos como softwares adaptativos.

A gamificação é uma estratégia que utiliza elementos de jogos para motivar e engajar os estudantes, transformando a experiência de aprendizado em algo mais divertido e envolvente.

Essas são apenas algumas das maneiras pelas quais a tecnologia tem sido incorporada na educação, proporcionando novas possibilidades de ensino-aprendizado e preparando os estudantes para um mundo cada vez mais digital e conectado. Novas metodologias de ensino estão sempre sendo desenvolvidas para acompanhar as mudanças na sociedade e nas formas de aprendizagem.

A relação entre o processo de ensino-aprendizagem e as novas metodologias pedagógicas é fundamental para promover uma educação mais eficaz e significativa. As novas metodologias estão frequentemente alinhadas com abordagens inovadoras de ensino que buscam promover a participação ativa dos estudantes, o desenvolvimento de habilidades, a autonomia e a colaboração. Ao integrar essas novas metodologias ao processo de ensino-aprendizagem, os educadores podem criar ambientes de aprendizagem mais dinâmicos, adaptados às necessidades individuais dos estudantes e capazes de estimular a criatividade e o pensamento crítico destes. A combinação entre tecnologias educacionais, novas metodologias e práticas pedagógicas pode contribuir para uma educação mais engajadora e eficaz, preparando os estudantes para os desafios do mundo ao qual está inserido.

O currículo é um elemento fundamental no sistema educacional, pois estabelece o conjunto de conhecimentos, habilidades, competências e valores que os estudantes devem adquirir ao longo de sua educação. O currículo pode variar de acordo com o nível educacional, a grade curricular específica de cada disciplina e os objetivos educacionais de uma determinada instituição.

Atualmente, muitos educadores e especialistas defendem a necessidade de revisão e atualização dos currículos para que estejam alinhados com as demandas do século XXI. Isso inclui a integração de habilidades do século XXI, como pensamento crítico, criatividade, colaboração, comunicação, alfabetização digital, entre outras.

Além disso, a discussão sobre currículo centrado no estudante tem ganhado destaque, defendendo a importância de personalização do ensino de acordo com as necessidades e interesses individuais de cada estudante. Portanto, o currículo é um documento dinâmico que precisa estar em constante evolução para garantir que os estudantes estejam sendo preparados adequadamente para os desafios e oportunidades do mundo contemporâneo.

A interatividade se refere à capacidade de um sistema ou ambiente de permitir que os

usuários participem e influenciem ativamente o conteúdo ou funcionalidades oferecidas. Em outras palavras, é a capacidade de um sistema de responder às ações dos usuários e permitir uma comunicação bidirecional.

Na era digital, a interatividade está presente em várias plataformas, como redes sociais, jogos online, websites, aplicativos, entre outros. Ela permite uma maior personalização da experiência do usuário, tornando-a mais envolvente e relevante. Além disso, a interatividade também pode ser encontrada em eventos ao vivo, onde o público pode participar ativamente, interagindo com palestrantes, artistas ou outros participantes. O seja, a interatividade é uma característica essencial para promover a engajamento, permitindo uma experiência mais dinâmica e participativa para os usuários.

Existem diversas tecnologias que possibilitam a interatividade em diferentes contextos, seja na internet, em dispositivos móveis, em eventos ao vivo, entre outros. Algumas das principais tecnologias que promovem a interatividade são:

Redes sociais: plataformas como Facebook, Instagram, Twitter e LinkedIn permitem aos usuários interagirem entre si, compartilharem conteúdos, comentarem, curtirem e até mesmo participarem de transmissões ao vivo.

Realidade aumentada e virtual: tecnologias como a realidade virtual e a realidade aumentada possibilitam experiências imersivas e interativas, seja em jogos, em ambientes de aprendizagem ou em atividades de entretenimento.

Aplicativos móveis: os aplicativos móveis oferecem diversas possibilidades de interatividade, seja através de jogos, serviços de mensagens instantâneas, compras online, entre outros. **Plataformas de transmissão ao vivo:** serviços como YouTube, Twitch e Instagram Live permitem que os usuários assistam e interajam em tempo real com transmissões de vídeos.

Sistemas de inteligência artificial: assistentes virtuais, chatbots e outras soluções baseadas em inteligência artificial possibilitam uma interação mais personalizada e eficiente

com os usuários.

A relação entre o processo de ensino-aprendizagem, o currículo e a interatividade é primordial para criar experiências educacionais mais envolventes e eficazes. O currículo define os objetivos de aprendizagem, os conteúdos a serem ensinados e as habilidades a serem desenvolvidas ao longo do processo educacional. Por sua vez, a interatividade refere-se à capacidade de os estudantes se engajarem ativamente no aprendizado, participando de atividades interativas que estimulam a reflexão, a colaboração e a construção do conhecimento.

Ao integrar a interatividade ao currículo, os educadores podem promover uma abordagem mais centrada no estudante, permitindo que participem ativamente do processo de aprendizagem. Isso pode incluir atividades práticas, discussões em grupo, projetos colaborativos, simulações e o uso de tecnologias interativas. A interatividade ajuda a tornar o aprendizado mais significativo, permitindo que os estudantes apliquem o que aprenderam em contextos do mundo real e desenvolvam habilidades essenciais, como habilidades de resolução de problemas, comunicação e colaboração.

Em um cenário de aprendizagem significativa, é importante que o currículo seja elaborado de forma flexível, dinâmico e contextualizado, levando em consideração as necessidades, interesses e realidades dos estudantes. O currículo deve possibilitar a construção de conhecimentos significativos e o desenvolvimento de habilidades e competências essenciais para a vida pessoal, profissional e social dos estudantes. Pois, de acordo com Valente (2001), a implantação de novas ideias depende, fundamentalmente, das ações do professor e dos alunos.

Além disso, a interatividade entre os diferentes agentes educativos é essencial para promover uma aprendizagem significativa. Os professores devem atuar como mediadores, facilitadores e estimuladores do diálogo e da colaboração entre os estudantes, promovendo a troca de experiências, o debate de ideias e a construção coletiva do conhecimento. Os estudantes, por sua vez, devem ser incentivados a serem ativos, críticos e criativos em sua

jornada de aprendizagem, interagindo de forma construtiva com os conteúdos, com os colegas e com os recursos educativos disponíveis.

É necessário estabelecer uma relação harmoniosa entre as tecnologias, as novas metodologias, o currículo e a interatividade para que se contemple um processo de aprendizagem eficaz. As tecnologias podem ser utilizadas como ferramentas que facilitam a aprendizagem, permitindo acesso a informações e recursos educacionais de forma mais rápida e dinâmica. Por sua vez, as novas metodologias de ensino podem potencializar o uso das tecnologias, promovendo uma abordagem mais interativa e participativa. O currículo, por sua vez, deve estar alinhado com as tecnologias e metodologias adotadas, garantindo que os conteúdos e atividades propostas estejam atualizados e relevantes para os estudantes. Além disso, a interatividade é essencial para o engajamento dos estudantes no processo de aprendizagem, proporcionando uma experiência mais motivadora e estimulante.

Assim, a relação entre as tecnologias, as novas metodologias, o currículo e a interatividade deve ser de complementaridade e integração, visando a potencialização do processo de aprendizagem e o desenvolvimento de habilidades e competências dos alunos. É importante que haja um constante diálogo e ajustes entre esses elementos para garantir a eficácia do ensino e a promoção de uma educação de qualidade.

3 Prática inovadora

Um exemplo de prática inovadora realizada por várias instituições de ensino da minha região no período da pandemia do covid 19 (Região Sul do estado de Santa Catarina), ao qual pude fazer parte da equipe de apoio que disponibilizou por meio de uma plataforma do Google Classroom para todas as escolas do município que trabalho e proporcionou uma aprendizagem significativa e modificou o currículo, foi a implementação do ensino híbrido. Neste modelo, o

estudante teve a oportunidade de participar de aulas presenciais e também de atividades online, combinando o melhor das duas modalidades.

Os professores gravaram videoaulas e disponibilizaram materiais de estudo online para que os estudantes pudessem acessar e assistir em casa, antes das aulas presenciais. Durante as aulas presenciais, os estudantes tiveram a oportunidade de realizar atividades práticas, discussões em grupo, trabalhos em equipe e sessões de dúvidas, ao invés de apenas receber aulas expositivas.

Essa abordagem permitiu que os estudantes tivessem maior autonomia sobre seu processo de ensino e aprendizagem, podendo assistir às videoaulas no momento que fosse mais conveniente para eles e/ou responsáveis, revisar conteúdos quantas vezes fossem necessárias e avançar no seu próprio ritmo. Com isso, as aulas presenciais se tornaram mais interativas, participativas e colaborativas, potencializando a troca de conhecimento entre estudantes e professores.

A introdução do ensino híbrido permitiu que os estudantes tivessem mais flexibilidade em sua forma de aprendizado, podendo acessar o conteúdo preparado e disponibilizado das aulas online a qualquer momento e de qualquer lugar que estivesse. O uso dessa ferramenta educacional inovadora, ajudou a personalizar o ensino da nossa região de acordo com as necessidades individuais dos estudantes, proporcionando uma aprendizagem mais significativa e aumentando o engajamento destes nas atividades acadêmicas propostas.

Essa prática inovadora também foi adotada por diversas instituições de ensino ao redor do mundo e proporcionou uma experiência de aprendizagem mais personalizada e dinâmica para os estudantes, contribuindo para uma educação mais eficaz e relevante. Como resultado, a instituição de ensino que a adotou essa prática, viu naquele momento, uma forma de alcançar e promover atividades interativas diversificadas com as aulas online, criando um ambiente de ensino mais dinâmico e adaptado às necessidades dos seus estudantes. Pois, conforme Moran,

(2013, p.21), a educação tem de surpreender, cativar, conquistar os estudantes a todo momento, a educação precisa encantar, entusiasmar, seduzir, apontar possibilidades e realizar novos conhecimentos e práticas.

4 Considerações Finais

Concluindo, a relação entre o processo de ensino e aprendizagem, as tecnologias, as novas metodologias, o currículo e a interatividade, devem ser de complementaridade, adaptabilidade e comunicação constante, visando a promoção de uma educação de qualidade, inovadora e que tenha significado para os envolvidos.

A integração efetiva desses elementos contribui para o desenvolvimento integral dos estudantes e para a formação de cidadãos críticos, autônomos e preparados para os desafios do mundo ao qual está inserido.

5 Referências Bibliográficas

Colégio Verbo Divino. (2020). 5 exemplos práticos de como utilizar a tecnologia na escola. Disponível em <https://blog.cvdonline.com.br/tecnologiana-escola/>. Acessado em 10 de março de 2024.

Kenski, V. M. (2008). Educação e Tecnologias: o novo ritmo da informação. Campinas, SP: Papirus. Disponível em <https://revistas.uepg.br/index.php/praxiseducativa/article/view/3241>. Acessado em 10 de março de 2024.

Moran, J. (2013). A educação que desejamos: Novos desafios e como chegar lá. (Livro eletrônico). Campinas, SP: Papirus. Disponível em [file:///C:/Users/User/Downloads/121-Texto%20do%20Artigo-181-266-10-20120418%20\(4\).pdf](file:///C:/Users/User/Downloads/121-Texto%20do%20Artigo-181-266-10-20120418%20(4).pdf). Acessado em 09 de março de 2024.

Valente, J. (2001) (Orgs.). Aprendendo para a vida: os computadores na sala de aula. São Paulo, SP. Cortez.