



Relatos de Experiências no contexto da Educação Híbrida

Agentes de Gestão da Inovação Educacional - AGI
2023

Organizadoras:

Ana Joza de Lima

Edite Maria Lopes Lourenço

Jacqueline Rodrigues Moraes

Vagna Brito de Lima



Relatos de Experiências no contexto da Educação Híbrida

Agentes de Gestão da Inovação Educacional - AGI
2023

Todos os direitos reservados à
Secretaria da Educação do Estado do Ceará - Centro Administrativo Governador
Virgílio Távora.
Av. General Afonso Albuquerque Lima, S/N - Cambéba, Fortaleza-CE - Cep: 60.822-325.
Ano de Publicação: 2024.

Elmano de Freitas da Costa
Governador

Jade Afonso Romero
Vice-Governadora

Eliana Nunes Estrela
Secretária da Educação

Maria Jucineide da Costa Fernandes
**Secretária Executiva do Ensino Médio
e Profissional**

Helder Nogueira Andrade
**Secretário Executivo de Equidade,
Direitos Humanos, Educação
Complementar e Protagonismo
Estudantil**

José Iran da Silva
**Secretário Executivo de Planejamento
e Gestão Interna da Educação**

Emanuelle Grace Kelly
Santos de Oliveira
**Secretária Executiva de Cooperação
com os Municípios**

Vagna Brito de Lima
**Coordenadora Estadual de
Formação Docente e Educação a
Distância - Coded/CED**

Gezenira Rodrigues da Silva
**Coordenadora de Educação de
Tempo Integral - Coeti**

Rodolfo Sena da Penha
**Coordenador da Educação Profissional -
COEDP**

Ideigiane Terceiro Nobre
**Coordenadora de Gestão Pedagógica
do Ensino Médio - Cogem**

Kelem Carla Santos de Freitas
**Coordenadora de Avaliação e
Desenvolvimento Escolar para
Resultados na Aprendizagem
- Coade**

Ronaldo Glauber Maia de Oliveira
**Centro de Formação e
Desenvolvimento para Profissionais
da Educação - FormaCE**

Coordenação

Coordenadoria Estadual de Formação Docente e Educação a Distância - Coded/CED

Conselho Científico

Profa. Dra. Ana Joza de Lima

Prof. Me. Diego Farias Firmino

Profa. Ma. Edite Maria Lopes Lourenço

Profa. Dra. Jacqueline Rodrigues Moraes

Profa. Dra. Nairley Cardoso Sá Firmino

Profa. Ma. Pauliane Ibiapina Fernandes Girão

Profa. Dra. Vagna Brito De Lima

Prof. Dr. Wendel Melo Andrade

FICHA TÉCNICA

Ana Joza de Lima
Edite Maria Lopes Lourenço
Jacqueline Rodrigues Moraes
Vagna Brito de Lima
Organizadores

Eliana Nunes Estrela
Maria Jucineide da Costa Fernandes
Colaboradoras

Joyce Cristiany de Aguiar Vieira
Maxwell Alves Teixeira
Assessores de Recursos e Soluções em TIC

Carmen Mikaele Barros Marciel
Sâmia Luvanice Ferreira Soares
Thaissa Martins Lima
Wesley Bruno do Espirito Santo Manço
Transposição Didática

Sabrina Rodrigues de Sousa Cordeiro
Raimundo Sampaio Sales
Revisão

Lindemberg Souza Correia
Design Gráfico

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

R382 Relatos de experiências no contexto da educação híbrida: agentes da gestão da inovação educacional AGI 2023 / Ana Joza de Lima... [et al.] (organizadores). - Sobral: SEDUC, 2024.

242 p. ; il.
ISBN 978-85-8171-491-2
Livro eletrônico
ISBN 978-85-8171-490-5 (E-book)

1.Relatos de experiências. 2. Agente da inovação. 3.Educação híbrida. I. Lima. Ana Joza de, (org.). II. Lourenço, Edite Maria Lopes, (org.). III. Moraes, Jacqueline Rodrigues, (org.). IV. Lima, Vagna Brito de, (org.). V. Título.

CDD: 370.11

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	7
PREFÁCIO	8
CREDE 1	9
FORMAÇÃO CONTINUADA DE PROFESSORES COMO APRIMORAMENTO DA PRÁTICA DOCENTE ATRAVÉS DO USO DE METODOLOGIAS ATIVAS E TECNOLOGIAS DIGITAIS	
CREDE 2	16
VIVÊNCIAS FORMATIVAS SOBRE TECNOLOGIAS DIGITAIS NOS ESPAÇOS DE APRENDIZAGEM: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA	
CREDE 3	27
PERCEPÇÃO DAS AÇÕES SOBRE MÉTODO CIENTÍFICO E GERENCIADOR DE REFERÊNCIAS NA PARTICIPAÇÃO À FASE REGIONAL DO CEARÁ CIENTÍFICO	
CREDE 4	36
COMO ABORDAR A CONEXÃO ENTRE LINGUAGEM E RACISMO ATRAVÉS DO LETRAMENTO NO CURSO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES	
CREDE 5	41
POTENCIALIZANDO A ATUAÇÃO DOS COORDENADORES ESCOLARES NOS PERCURSOS FORMATIVOS: O PAPEL ESTRATÉGICO DO AGENTE DE GESTÃO DA INOVAÇÃO EDUCACIONAL	
CREDE 6	55
MAPEAMENTO DAS COMPETÊNCIAS DIGITAIS E ATUAÇÃO DOS AGIS: UM OLHAR SOBRE A UTILIZAÇÃO DAS TDICS NAS ESCOLAS DE ENSINO MÉDIO DA CREDE 6	
CREDE 7	65
AGENTE DE GESTÃO DA INOVAÇÃO EDUCACIONAL: REALIZAÇÃO DE FORMAÇÕES CONTINUADAS COM DOCENTES DO ENSINO MÉDIO	
CREDE 8	78
CORREÇÃO DE ROTAS DO CIRCUITO DE GESTÃO NA REDE ESTADUAL DE ENSINO NO CEARÁ: GESTÃO PARA RESULTADOS NA CREDE 8	
CREDE 10	90
O USO DA GAMIFICAÇÃO EM CARTILHAS E SEUS EFEITOS EM SALA DE AULA	
CREDE 11	103
JOGANDO PARA APRENDER: DESVENDANDO O PODER DA GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO	
CREDE 12	114
INOVAÇÃO EDUCACIONAL: DESVENDANDO O POTENCIAL DOS AGENTES DE GESTÃO DA INOVAÇÃO EDUCACIONAL DA CREDE 12 PARA TRANSFORMAR PRÁTICAS PEDAGÓGICAS	
CREDE 13	121
PROFESSORES DO AMANHÃ: FORMAÇÃO E INOVAÇÃO NO LABORATÓRIO EDUCACIONAL DE INFORMÁTICA	

CREDE 14	129
RESSIGNIFICAÇÃO DA EDUCAÇÃO NA SALA DE AULA COM O USO CONSTANTE DA TECNOLOGIA E METODOLOGIA STEAM	
CREDE 15	138
VIVÊNCIA E APRENDIZADO COM O DESIGN THINKING NO FOCO NA APRENDIZAGEM DE LÍNGUA PORTUGUESA	
CREDE 16	143
O USO SISTEMATIZADO DAS TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO: NA GAMIFICAÇÃO PARA FORTALECER O ENSINO-APRENDIZAGEM	
CREDE 17	152
GAMIFICAÇÃO NA FORMAÇÃO DE PROFESSORES: UMA ABORDAGEM INOVADORA PARA MOTIVAR A PARTICIPAÇÃO DA AUDIÊNCIA	
CREDE 18	159
O USO DE FERRAMENTAS DIGITAIS COMO RECURSO DIDÁTICO NO ENSINO E APRENDIZAGEM DOS DISCENTES DA CREDE 18	
CREDE 19	170
TRANSFORMAÇÃO DIGITAL NA EDUCAÇÃO: UMA JORNADA DE INOVAÇÃO NA CREDE-19	
CREDE 20	176
FERRAMENTA PEDAGÓGICA CRIADA A PARTIR DE TECNOLOGIAS ANALÓGICAS E DIGITAIS PARA UTILIZAÇÃO EM SALA DE AULA: PROPOSTA E PRÁTICA DOCENTE EM FOCO	
SEFOR 1	183
UMA APRENDIZAGEM EM CURADORIA: O RELATO DE EXPERIÊNCIA DO TRABALHO AGI NA SEFOR 1	
SEFOR 2	189
UMA JORNADA INOVADORA COM TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA E MATEMÁTICA	
SEFOR 3	198
III ESTAÇÃO FORMATIVA DA SEFOR 3: UMA FORMAÇÃO DOCENTE NA PERSPECTIVA DA EDUCAÇÃO MUDIÁTICA	
ESTAÇÃO FORMATIVA DA SEFOR 3: UMA FORMAÇÃO DOCENTE NA PERSPECTIVA DA EDUCAÇÃO MUDIÁTICA	
ESTAÇÕES FORMATIVAS DA SEFOR III: UMA PRÁXIS EDUCATIVA HÍBRIDA CEARENSE NA PESPECTIVA DE UM AGENTE DE GESTÃO E INOVAÇÃO	
AUTORES/AS	227

APRESENTAÇÃO

A presente obra, intitulada “Relatos de experiência no contexto da educação híbrida”, contém a apresentação das atividades desenvolvidas pelos/as Agentes de Gestão da Inovação Educacional (AGIs), iniciativa da Secretaria da Educação do Estado do Ceará (Seduc/CE), por meio da Coordenadoria Estadual de Formação Docente e Educação a Distância (Coded/CED) e compreendida como processo de formação continuada.

Os trabalhos presentes neste e-book dizem respeito às ações dos/as AGIs realizadas no decorrer do ano de 2023. Como esforço empreendido pela Seduc/CE, a fim de superar desafios didáticos enfrentados pelos/as docentes da sua rede e oferecer uma educação de qualidade e equânime, mediante políticas educacionais que deem subsídios à formação integral dos/as estudantes atendidos/as pela rede, os relatos são recortes dos feitos e efeitos benéficos aos/às profissionais da educação assistidos/as, especialmente os/as professores/as e gestores/as escolares.

Os/As AGIs demonstram, nos diversos relatos, formas de usar e manusear as diversas tecnologias, todas buscando apoiar e dar suporte aos/às gestores/as escolares e professores/as da rede pública estadual de ensino. A ação dos/as AGIs impulsionam a colaboração entre pares na elaboração e implementação de práticas que proporcionam o desenvolvimento de competências e habilidades integrantes à educação, por intermédio das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs) e visando a aprendizagem de modo equânime (CEARÁ, 2021).

Nessa perspectiva, no âmbito do Programa Ceará Educa Mais (Lei nº 17.572, de 22 de julho de 2021) e em parceria com o Instituto Unibanco (IU) e o Programa Cientista Chefe da Educação, o/a AGI se constitui como uma atividade que tem por objetivo apoiar as escolas e docentes na transformação educacional impulsionada pela cibercultura. Busca-se preparar os estabelecimentos de ensino para as novas e as diversas formas de ensino-aprendizagem, ajustando tempos e espaços híbridos com metodologias e estratégias que contribuem para aguçar o aprendizado. Os/As AGIs contam com o apoio das Coordenadorias Regionais de Desenvolvimento da Educação (Credes) e Superintendência das Escolas Estaduais de Fortaleza (Sefor), tendo nos/as articuladores/as de gestão o apoio para as orientações técnicas e pedagógicas com vistas à realização das suas atividades.

Portanto, os relatos apresentados demonstram o fazer didático, as metodologias e as práticas pedagógicas dos/as AGIs, em conjunto com os/as professoras/es, as/os gestoras/es escolares, os/as articuladores/as de gestão, técnicos/as das Coordenadorias Regionais de Desenvolvimento da Educação (Credes) e com as Superintendências das Escolas Estaduais de Fortaleza (Sefor), envolvidos/as no processo de formação continuada.

Enfatizamos que esta coletânea e outras publicações resultantes das experiências e do trabalho desenvolvido por esta iniciativa, estão organizadas e dispostas no site da Coded/Ced e podem ser acessadas no Ambiente Virtual dos/as Agentes de Gestão da Inovação Educacional.

Oportunamente, enseja-se que o compartilhamento e divulgação desta coletânea possa contribuir para propostas futuras de formação, tendo em vista aperfeiçoar, cada vez, práticas educacionais inovadoras, inclusivas e condizentes com a formação integral dos/as estudantes.

Equipe Coded/CED

PREFÁCIO

Ao passo das constantes mudanças que ocorrem a nível global, a educação vem buscando, entre outras concepções, a adoção de propostas metodológicas com ênfase na utilização de inovações e aplicações das tecnologias, a fim de auxiliar os processos de ensino-aprendizagem. A concretude desse cenário torna-se mais real quando verificamos sua imersão no plano da Educação Híbrida.

Desse modo, é possível perceber a expansão das possibilidades de ensino-aprendizagem adentrando em novos tempos e espaços. Para inserimo-nos nesta perspectiva, é preciso sair do “lugar comum” e potencializar didaticamente nossas ações pedagógicas, diversificando métodos e ampliando a interação entre os sujeitos e os conhecimentos estudados. Assim, o uso das novas tecnologias, aliado às metodologias ativas, configura-se como elemento importante no fomento de práticas educacionais alinhadas às demandas do contemporâneo.

Nesse sentido, a Secretaria da Educação do Estado do Ceará (Seduc/CE) vem desenvolvendo políticas educacionais, com o objetivo de apoiar e mediar o uso didático-pedagógico das tecnologias educacionais, observando suas versatilidades, funcionalidades e aplicabilidades didáticas. Destaca-se, dentre essas iniciativas, o/a Agente de Gestão da Inovação Educacional (AGI), ação que capacita profissionais da educação no uso de tecnologias e metodologias educacionais. O/A AGI auxilia gestores/as e professores/as da rede pública estadual de ensino na elaboração e implementação de ações inovadoras.

Em 2023, os/as AGIs trabalharam ativamente junto às Coordenadorias Regionais de Desenvolvimento da Educação (Credes) e Superintendências das Escolas Estaduais de Fortaleza (Sefor), realizando formações, visita às escolas e apoiando os sujeitos da ação educativa no que se refere ao uso didático das tecnologias, qualificando, assim, os processos de ensino-aprendizagem, desenvolvidos pelas instituições de ensino da rede pública estadual.

A presente obra compila o movimento formativo dos/as diversos/as AGIs, trazendo os seus relatos de experiência, onde apresentam um recorte do trabalho realizado. Como formação continuada de professores/as, suas ações fomentaram práticas pedagógicas com o uso de recursos tecnológicos associados a Recursos Educacionais Abertos (REAs) e a Recursos Educacionais Digitais (REDs) – com a mediação de metodologias inovadoras –, objetivando potencializar os processos de ensino-aprendizagem. O trabalho dos/as AGIs foi realizado em colaboração e integração com outros/as profissionais e políticas da Seduc/CE, a exemplo do Foco na Aprendizagem e, principalmente, do fomento à cibercultura e da promoção de ações e práticas alusivas aos princípios da Educação Híbrida.

Por serem iniciativas importantes e destinadas ao apoio de gestores/as e professores/as, os relatos que compõem este e-book se figuram como guia indispensável aos/às partícipes dos processos educacionais que buscam promover competências e habilidades fundamentais à nova realidade global.

Posto isso, consideramos esta obra um convite à imersão em experiências metodológicas e inovadoras regadas por vivências que inspiram e por reflexões contributivas à promoção de uma educação mais equânime e transformadora.

Eliana Nunes Estrela

Secretária da Educação do Estado do Ceará

Maria Jucineide da Costa Fernandes

Secretária Executiva do Ensino Médio e Profissional



CREDE 1

FORMAÇÃO CONTINUADA DE PROFESSORES COMO APRIMORAMENTO DA PRÁTICA DOCENTE ATRAVÉS DO USO DE METODOLOGIAS ATIVAS E TECNOLOGIAS DIGITAIS

Roonyérica Maia de Freitas¹

Lucas Braz Olivier²

1 INTRODUÇÃO

É importante o desenvolvimento da formação continuada de professores porque o docente é um elemento central da construção do ensino e aprendizagem do aluno. Através dela, é possível realizar o aperfeiçoamento das habilidades e competências dos professores em sua prática pedagógica. A formação de professores é um processo complexo e contínuo, que exige uma nova visão nas práticas pedagógicas, cabendo não somente aos professores, mas também à gestão da escola agir na busca de novas práticas educativas que alcancem as necessidades da educação na nossa atualidade. Assim,

a formação continuada de professores se faz primordial, pois aprimorar os saberes didáticos e pedagógicos com vistas a adotar novas técnicas de ensino que privilegiem uma ação educativa inovadora e que promovam a participação ativa dos alunos na construção de novos significados para sua vida profissional e política é fundamental para a consolidação de conhecimentos que possam ser aplicados na realidade social, cultural e educacional dos discentes. (FERREIRA, 2014, p. 74)

A importância do uso de tecnologias digitais como meios de metodologias ativas na educação é incontestável e realizar a formação continuada dos professores através do uso dessas estratégias que promovam a integração entre as áreas torna possível, na prática pedagógica docente, o desenvolvimento de alunos com pensamento crítico, autônomo e participativo. Aqui, entra a importância da formação continuada dos professores para promover essa transformação. A formação continuada permite ao docente refletir sobre a própria prática pedagógica, permite a mudança de ações e a identificação de melhorias que precisam ser feitas, como também transformar o processo de ensino-aprendizagem no qual os discentes são protagonistas do seu saber. Os docentes precisam perceber a formação continuada como um importante instrumento do processo educativo tanto seu quanto dos

¹ Bacharela em Filosofia pela UECE. Licenciatura em Formação Pedagógica em Filosofia pela UNIASSELVI. Pós-graduada em Gestão e Coordenação Escolar pela Faculdade Vale do Jaguaribe. AGI da Crede 1. Email: roonierica.freitas@prof.ce.gov.br.

² Bacharel em Matemática pela UFC; Licenciatura em Matemática. Professor da Rede Estadual de Ensino. AGI da Crede 1. Email: lucas.olivier@prof.ce.gov.br.

alunos. Melhorar a qualidade da educação requer um papel atuante e constante da parte dos docentes para que possam oferecer uma educação de qualidade através do seu constante aprendizado que não se faz apenas inicial, mas também de forma contínua.

2 METODOLOGIA/PERCURSO METODOLÓGICO

O papel do educador é indubitavelmente central na construção do ambiente educacional, influenciando diretamente no processo de ensino e aprendizagem. A formação continuada emerge como um recurso fundamental para aprimorar as habilidades e competências dos professores, proporcionando reflexão constante sobre suas práticas pedagógicas. Este projeto visa explorar a relevância de uma formação continuada direcionada ao uso de metodologias ativas e tecnologias digitais, destacando como essas estratégias podem promover a integração de diversas áreas e transformar a dinâmica da sala de aula. No contexto atual, as tecnologias digitais desempenham um papel crucial na educação. Ao incorporar essas ferramentas em suas aulas, os professores do Ensino Médio podem estimular o engajamento dos alunos. Por exemplo, é possível utilizar plataformas de aprendizagem *online*, fóruns de discussão, blogs ou até mesmo redes sociais para promover a interação entre os estudantes e incentivar a participação ativa.

Além disso, o uso de recursos digitais, como vídeos, jogos interativos, infográficos e aplicativos, pode tornar o ensino mais dinâmico e acessível, despertando o interesse dos alunos. Essas metodologias ativas proporcionam experiências de aprendizagem mais significativas, nas quais os estudantes são desafiados a pensar criticamente, formular argumentos e participar de debates virtuais.

A formação continuada também pode envolver a criação de comunidades de prática, nas quais os professores compartilham ideias, estratégias e recursos educacionais relacionados ao ensino. Esses espaços colaborativos permitem o desenvolvimento profissional contínuo e a construção de conhecimentos coletivos.

A proposta de uso de metodologias ativas que não sejam necessariamente vinculadas a tecnologias digitais é uma alternativa para que os professores possam superar os desafios de carência material e tecnológica vividos nas realidades das escolas estaduais de educação básica. Tais metodologias mencionadas são: Aprendizagem cooperativa, Cultura maker, Aprendizagem baseada em problemas e Aprendizagem baseada em projetos.

Figura 1 – Formação de professores: Aprendizagem Cooperativa



Fonte: Autores, 2023

Em suma, a formação continuada de professores do Ensino Médio, combinada ao uso de tecnologias digitais como metodologias ativas, é uma abordagem promissora para melhorar o ensino-aprendizagem e engajar os alunos. Ao explorar essas possibilidades, os professores podem proporcionar experiências educacionais mais estimulantes, que incentivam o pensamento crítico e a participação ativa dos estudantes no processo de aprendizagem.

Dessa forma, o objetivo deste trabalho é desenvolver uma formação continuada dos professores, possibilitando que aprimorem sua prática docente em um meio de aprendizagem colaborativa, contínua e inovadora através do uso de metodologias ativas e tecnologias digitais; promover estratégias para o aperfeiçoamento das habilidades e competências docentes; proporcionar um aprendizado contínuo e atualizado; desenvolver docentes com consciência crítica, criativa, com reflexão sobre a própria prática pedagógica, levando-os a uma prática de ensino-aprendizagem que desenvolva os alunos em uma educação participativa e inclusiva e vivenciar o aprendizado por meio da troca de experiências, conhecimentos, transformando as práticas pedagógicas através de um ensino voltado para o protagonismo estudantil e para o uso de tecnologias digitais e metodologias ativas no ambiente educacional.

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

3.1 Desafios na percepção e implementação de Metodologias Ativas nas escolas estaduais

No contexto das visitas às escolas públicas da Rede Estadual do Ceará para momentos de formação dos professores sobre uso de Metodologias Ativas como prática docente, identificamos um desafio significativo: a persistente concepção equivocada de que tais abordagens são predominantemente recreativas e não representam métodos de ensino inovadores. A estratégia institucional e a própria concepção arraigada de educação emergem como barreiras substanciais para uma transição efetiva dos professores em direção a essas práticas. A mudança de perspectiva se mostra vital. Abordar as metodologias ativas com seriedade e enfoque estruturado é crucial para superar a resistência existente. Ao fazê-lo, vislumbra-se a oportunidade de integrar essas abordagens de maneira mais alinhada ao cotidiano escolar, proporcionando a possibilidade de mudanças significativas a médio e longo prazo no ambiente educacional. Observamos uma lacuna crítica na implementação efetiva: a falta de conhecimento das metodologias. A ausência de familiaridade prejudica a elaboração de instrumentais práticos para aplicação. A inércia resultante perpetua a associação equivocada das metodologias ativas com recreação, impedindo o desligamento desse estigma. Os profissionais da educação, apesar de participarem de formações diversificadas, enfrentam dificuldades para atender às demandas da sociedade. É crucial que eles busquem novas abordagens de ensino em resposta às necessidades atuais, visando criar um futuro a partir do presente.

3.2 Análise dos resultados

Foi observado um interesse genuíno e crescente por parte dos professores em conhecer metodologias ativas e tecnologias digitais que pudessem aprimorar a elaboração de suas aulas, slides e avaliações. Esse interesse demonstrou uma disposição para buscar novas abordagens pedagógicas e explorar recursos tecnológicos como ferramentas facilitadoras do processo de ensino-aprendizagem. Os professores perceberam que as metodologias ativas oferecem oportunidades para tornar as aulas mais dinâmicas, participativas e envolventes para os alunos.

Essas abordagens pedagógicas incentivam o protagonismo dos estudantes, estimulando sua participação ativa na construção do conhecimento. Além disso, o uso de tecnologias digitais pode potencializar a criação de recursos visuais atrativos, permitindo uma apresentação mais dinâmica e interativa do conteúdo. Compreenderam também que as

tecnologias digitais podem ser aliadas na elaboração de materiais didáticos mais atrativos, como slides e apresentações multimídia. Essas ferramentas possibilitam a inserção de elementos visuais, vídeos, áudios e interatividades, tornando as aulas mais interessantes e facilitando a compreensão dos conteúdos pelos alunos. Além disso, as tecnologias digitais oferecem recursos para a criação de avaliações mais diversificadas e formativas. Os professores reconheceram que é possível utilizar plataformas e aplicativos educacionais para elaborar questionários, quizzes e atividades interativas que estimulem a participação ativa dos alunos e proporcionem um *feedback* imediato sobre seu desempenho. Foram evidenciados nos relatos dos gestores que após as ações dos AGIs, os professores se mobilizaram mais para promoverem aulas com mais uso de metodologias ativas e uso de tecnologias digitais para elaboração de aulas, avaliações e slides.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS/CONCLUSÃO

Diante desse interesse demonstrado pelos professores, foram promovidos diversos momentos de formação e capacitação, nos quais foram apresentadas diferentes metodologias ativas e tecnologias digitais. Esses momentos permitiram aos professores explorar essas abordagens de forma prática, experimentando novas estratégias e recursos em suas aulas.

Figura 2 – Formação de professores: Gamificação



Fonte: Autores, 2023.

É importante destacar que a valorização e o apoio contínuo à formação dos professores são fundamentais para garantir o sucesso na implementação dessas práticas pedagógicas inovadoras. A disponibilização de recursos tecnológicos adequados, o acesso a materiais de apoio e o incentivo à troca de experiências entre os docentes também são aspectos essenciais para fortalecer o uso das metodologias ativas e das tecnologias digitais nas aulas.

REFERÊNCIAS

ANDRÉ, Marly (Org.). **Práticas inovadoras na formação de professores**. 1. ed. Campinas: Papirus, 2017.

MORAN, J. M. Mudando a educação com metodologias ativas. In **Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens**. Coleção Mídias Contemporâneas. 2015. Disponível em http://www2.eca.usp.br/moran/wpcontent/uploads/2013/12/mudando_moran.pdf.

TARDIF, Maurice. **Saberes docentes e formação profissional**. 17. ed. Petrópolis: Vozes, 2014.

FERREIRA, Jacques de Lima (Org.). **Formação de professores: teoria e prática pedagógica**. Petrópolis: Vozes, 2014.

IMBÉRNON, Francisco. **Formação continuada de professores**. Tradução: Juliana dos Santos Padilha. Porto Alegre: Artmed, 2010.

BRASIL. **Lei n. 9.394, de 20 de dezembro de 1996**. Dispõe sobre as Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 23 dez. 1996. Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9394.htm>. Acesso em: 10 ago. 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: MEC, 2017a. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br>. Acesso em 04 out. 2023.

CEARÁ. Governo do Estado do Ceará/Secretaria de Educação do Estado do Ceará. **Documento Curricular Referencial do Ceará: Educação Infantil e Ensino Fundamental**. Versão Lançamento Virtual (Provisória). Fortaleza: SEDUC, 2019.



CREDE 2

VIVÊNCIAS FORMATIVAS SOBRE TECNOLOGIAS DIGITAIS NOS ESPAÇOS DE APRENDIZAGEM: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

Karine Kévine da Rocha Sousa¹

1 INTRODUÇÃO

A Secretaria de Educação do Estado do Ceará (SEDUC/CE), ao longo dos anos vem desenvolvendo políticas educacionais que objetivam apoiar e mediar o uso didático-pedagógico das tecnologias digitais, suas possibilidades, funcionalidades e aplicabilidades didáticas. Neste sentido, no âmbito da constituição do Programa Ceará Educa Mais (Lei 17.572/2021), surge desde 2021, na rede pública estadual de ensino, a iniciativa do Agente de Gestão da Inovação Educacional (AGI) (CEARÁ, 2021).

De acordo com o Documento Orientador de Atuação do Agente de Gestão da Inovação Educacional (2021), o AGI configura-se como um profissional da educação com conhecimentos específicos acerca da utilização pedagógica de tecnologias e novas metodologias. Este profissional apoia as escolas e professores da rede pública estadual em diversos âmbitos, como no planejamento e na implementação de novas práticas pedagógicas, metodologias de ensino a fim que incorporem novos repertórios didáticos.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC), orienta que a as escolas devem desenvolver uma cultura digital, pois isso faz parte das principais necessidades das instituições de ensino (BRASIL, 2018). Essa ênfase nas tecnologias digitais é refletida na **Competência Geral 6** do referido documento curricular, intitulada Cultura Digital. Essa competência orienta o uso de tecnologias digitais para comunicação, informação e produção de conhecimento, permitindo que recursos e ferramentas digitais se tornem parte das atividades escolares, além de auxiliarem na conquista dos objetivos de aprendizagem.

Diante do apresentado, este escrito foi delimitado no âmbito da 2ª Coordenadoria Regional de Desenvolvimento da Educação – CREDE 2, onde será percorrido por meio de um relato de experiência, a amostra de uma das ações da AGI frente às necessidades das instituições escolares da referida CREDE.

¹ Mestra em Educação pela Universidade Estadual do Ceará – UECE; Especialista em Tecnologias Digitais aplicadas à Educação (UNIASSELVI); Especialista em Docência no Ensino Superior (UNIASSELVI); Licenciada em Pedagogia (UECE); Graduada em Análise e Desenvolvimentos de Sistemas (UNINTER).

Destarte, o objetivo deste relato de experiência é descrever a prática de uma oficina sobre ferramentas digitais para otimização do tempo de trabalho dos docentes responsáveis pelos Espaços de Aprendizagem.

Cabe ressaltar que, umas das principais motivações para esta ação, justifica-se pela escassez de formações continuadas nos últimos anos voltadas para os professores regentes/lotados nos Espaços de Aprendizagem (Laboratório Educacional de Informática – LEI / Laboratório Educacional de Ciências - LEC / Centro de Multimeios)

Na próxima seção, será apresentado o percurso metodológico da referida prática, como também os sujeitos envolvidos, marco temporal e a *locus* de aplicação das oficinas.

2 METODOLOGIA/PERCURSO METODOLÓGICO

Este escrito trata-se de um relato de experiência a partir de uma das ações formativas da AGI como formadora de tecnologias digitais aplicadas à educação nas escolas da 2º Coordenadoria Regional de Desenvolvimento da Educação. De acordo com Mussi, Flores e Almeida (2021, p. 64) “os relatos de experiência permitem a apresentação crítica de práticas e/ou intervenções científicas e/ou profissionais. Neste sentido, é fundamental que sua escrita garanta sua apresentação a partir da perspectiva acadêmica”.

A ação “Oficina de Ferramentas Digitais para otimização do tempo” foi desenvolvida com foco nas escolas prioritárias e focalizadas, durante o segundo semestre de 2023. A escolha por essas escolas se justifica por serem instituições que enfrentam maiores desafios educacionais, como baixos índices de aprendizagem, dificuldades socioeconômicas dos alunos, questões que afetam o processo educativo, ou que necessitem de apoio em áreas específicas como a leitura, a matemática, entre outros.

Dentre os diversos atores que compõem a Instituição Escola, foram escolhidos os professores responsáveis e lotados nos Espaços de Aprendizagem – Laboratório Educacional de Informática – LEI; Laboratório de Ensino em Ciências – LEC; e Centro de Multimeios. A intenção da escolha por esses professores de ambientes específicos, se deu pelo motivo destes docentes estarem com índices de escassez no que se refere às formações continuadas voltadas para esses espaços de aprendizagem. Outro motivo, seria pela possibilidade desses docentes compartilharem seus aprendizados entre pares a

partir da capacitação facilitada pela AGI.

Após o levantamento das escolas priorizadas e focalizadas, a Célula de Desenvolvimento da Escola e da Aprendizagem – CEDEA 2, núcleo responsável pelo assessoramento técnico e pedagógico das escolas da rede pública estadual da CREDE 2, entrou em contato com os gestores escolares dessas instituições para saber da possibilidade de agendamento das capacitações em suas escolas.

Durante as oficinas foram apresentadas duas ferramentas digitais para os docentes: o Canva – para emissão de certificados em lotes - e as possibilidades da Inteligência Artificial (IA) – LuzIA dentro do WhasApp.

Na próxima seção serão apresentados os resultados, as competências desenvolvidas e o processo de facilitação das oficinas.

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

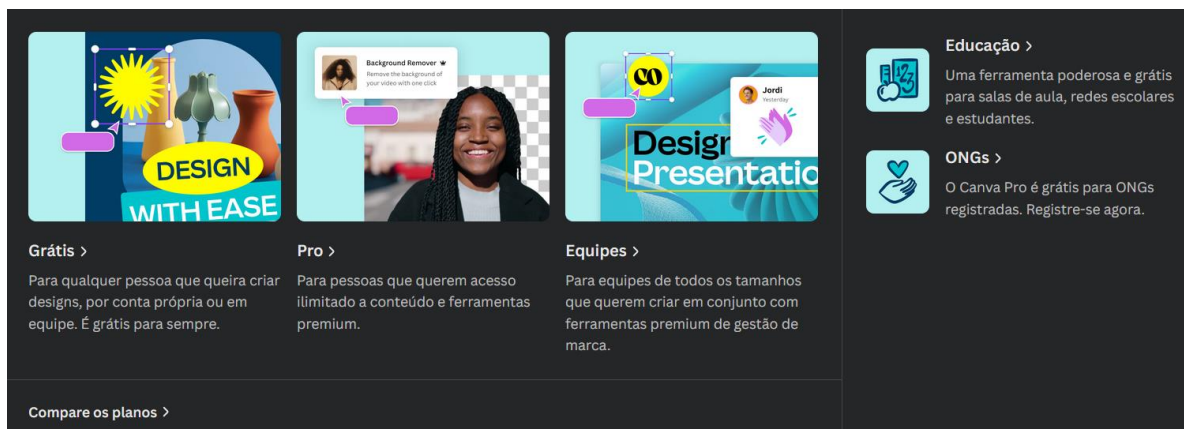
As “Oficinas Ferramentas Digitais para otimização do tempo” aconteceram no segundo semestre do ano de 2023 em algumas escolas prioritárias e focalizadas. O principal objetivo da oficina foi apresentar para os docentes responsáveis pelos Espaços de Aprendizagem formas de otimização do seu tempo de trabalho a partir do uso desses recursos digitais. Em todas as capacitações ministradas pela AGI participaram: os professores dos Espaços de Aprendizagem e os Coordenadores Pedagógicos.

A primeira ferramenta apresentada para os professores foi o Canva. De acordo com Barroso *et al* (2023) o Canva é um recurso *online* digital gratuito que foi construído para ser de fácil acesso a todos os públicos, mesmo para aqueles que têm menos aptidões com as tecnologias digitais. Ainda conforme os autores a ferramenta “tem sido amplamente utilizada e vem tornando-se popular entre usuários em todo o mundo, diante disso, algumas pesquisas já foram realizadas a fim de investigar seus benefícios e limitações para fins educacionais e também comerciais” (Barroso *et al*, 2023, p. 57).

Assim como a maioria dos aplicativos, o Canva tem sua versão gratuita (limitada de funcionalidades), porém, a ferramenta possui seus diversos pacotes de versões

premium², estas, sendo ilimitadas no que se refere as funcionalidades que contém na plataforma. Uma dessas versões premium chama-se *Education*, a qual é destinada de forma gratuita para instituições da Educação Básica, professores e estudantes (Figura 1).

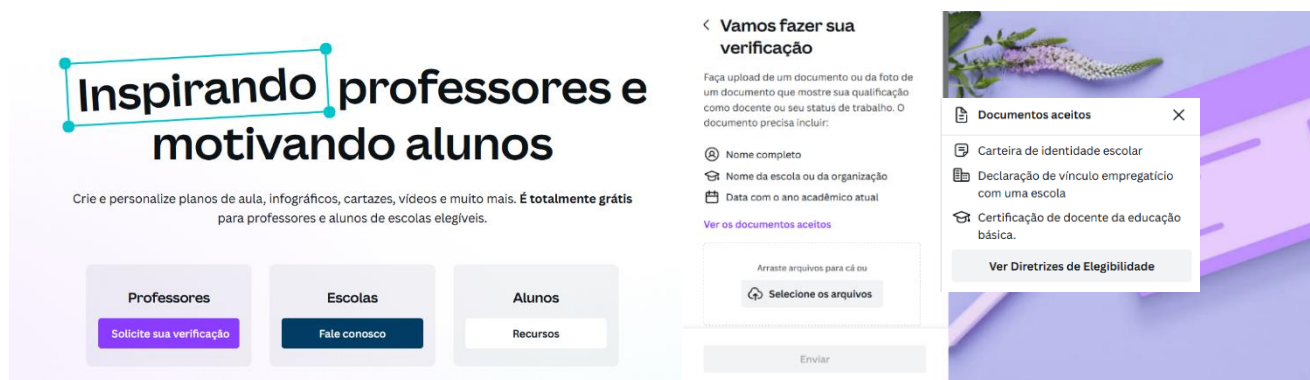
Figura 1 – Planos da ferramenta Canva – Gratuitos e Premium



Fonte: Captura de tela da plataforma Canva.com.

Entretanto, para que os professores possam ter acesso a essa versão, o Canva solicita que comprovem que são professores por meio de uma Declaração de Vínculo emitida pela instituição de ensino a qual o docente leciona (Figura 2).

Figura 2 – Processo de solicitação para ter acesso a versão *Education*



Fonte: Captura de tela da plataforma Canva.com.

² Cabe ressaltar que as versões premium do Canva, em sua maioria, são pagas. Isto é, o usuário opta por pagar o plano mensalmente ou anualmente.

Os professores da rede estadual de ensino possuem e-mail institucionais com o domínio³ do Governo do Estado - @prof.ce.gov.br - o que significa que ao se cadastrarem com a conta institucional na plataforma Canva, estes, terão acesso automaticamente a versão *Education*, isto é, sem a necessidade de solicitarem uma Declaração de Vínculo para suas escolas.

Apesar desse benefício, durante as formações foi identificado que os professores não sabiam dessa possibilidade. Neste sentido, a AGI ensinou o passo a passo de como criar uma conta no Canva com o e-mail institucional.

Destarte, diante das milhares de possibilidades educativas que o recurso digital Canva oferece, o foco da vez foi sua utilização para emissão de certificados em lotes. A emissão de certificados em lote proporciona que o usuário faça vários certificados em questão de segundos automaticamente.

A ideia de levar o ensino sobre a automatização em lotes, justifica-se pelas ações motivadoras das escolas a fim de premiar/recompensar com Certificados de Menção Honrosa ou Reconhecimento para seus alunos em algumas ações internas, como por exemplo: **melhor comportamento**, **melhor assiduidade**, ou **maiores notas nos simulados preparatórios** das avaliações externas como o Sistema Permanente de Avaliação do Estado do Ceará – SPAECE, Sistema Nacional de Avaliação da Educação Básica - SAEB e Exame Nacional do Ensino Médio – ENEM.

A escolas emitem esses certificados de forma manual, isto é, digitam nome e a nome em cada documento, o que demanda bastante tempo devido ao elevado número de alunos. Como forma de otimização, essa sugestão foi levada aos professores dos espaços e aprendizagem. Com esta ferramenta é possível criar mais de 100 certificados com o nome dos alunos em segundos, o que otimiza bastante o tempo do professor.

As oficinas aconteceram nos próprios espaços de aprendizagem, em algumas escolas no Laboratório, em outras no Centro de Multimeios. Ao final da capacitação sobre o Canva, a AGI disponibilizou um Manual de Como criar certificados em lote, para que os professores pudessem ficar com o material caso viessem esquecer alguma das etapas. O Manual possuía 18 páginas, contendo 6 etapas sistematizadas do manuseio da ferramenta para tal ação. (Figura 3)

³ O endereço de e-mail é composto por duas partes. As duas partes são separadas pelo símbolo @. A primeira parte, é o nome do usuário/utilizador, já a segunda, é o domínio onde se encontra esse endereço de e-mail.

Figura 3 – Capa do Manual de Como Criar Certificados em Lote



Fonte: Elaborado pela autora.

Após a facilitação sobre o Canva, outra ferramenta foi apresentada para os docentes, a Inteligência Artificial do *Whatsapp*, a LuzIA.

Criada em julho de 2023, a LuzIA (Figura 4) é uma inteligência artificial desenvolvida e integrada a base de dados do ChatGPT⁴, ela funciona como uma assistente virtual que pode ser acessada diretamente da conta do *WhatsApp* do usuário.

Figura 4 – Contato da LuzIA adicionado ao *WhatsApp*



Fonte: Elaborada pela autora.

Antes de apresentar esta IA para os professores, foi questionado à eles quais inteligências artificiais eles conheciam. Alguns responderam “ChatGPT” e outros alegaram que não conheciam nenhuma. Após a pergunta, a AGI perguntou se eles

⁴ Inteligência Artificial desenvolvida pela OpenAI do tipo *chatbot.online*.

conheciam a LuzIA, a resposta foi unânime “Não”.

Foi solicitado para os professores que pegassem seus celulares e adicionassem em seus contatos o número: +55 11 97255-3036. Após o contato salvo, o segundo passo era conversar com a inteligência artificial e explorar suas potencialidades. Simultaneamente foi mostrado para os docentes as possibilidades do que eles podiam fazer com uma IA gratuita disponível dentro de um aplicativo utilizado por eles todos os dias, o *WhatsApp*.

Um diferencial desta ferramenta é que, ao contrário de muitos *chatbots*⁵ tradicionais que possuem respostas limitadas, a LuzIA é capaz de ir além e realizar outros tipos de tarefas como: tirar dúvidas; transcrever áudios; responder por escrito perguntas feitas por comando de voz; criar listas de atividades; ajudar na elaboração de questões (objetivas e discursivas); traduzir textos; e criar imagens a partir de descrições textuais.

Ao manusearem a IA foi percebido que os professores estavam entusiasmados com a ferramenta e já estavam planejando utiliza-la em suas aulas com finalidades tanto de auxilia-los, como auxiliar os próprios alunos. Para Tavares *et al* (2020) a IA na educação, tem o potencial de revolucionar a maneira como as pessoas aprendem e os docentes ensinam, neste sentido, tornando a educação mais personalizada, acessível e eficaz.

Além da IA LuzIA, como bônus da capacitação, também foi apresentado para os professores mais duas inteligências artificiais integradas ao *WhatsApp*, entretanto, estas sendo limitadas apenas para a ação transcrição de áudios. As duas IAs chamam-se “Vira Texto” e “*TranscribeMe*”. Ambas possuem o mesmo objetivo: transcrever áudios.

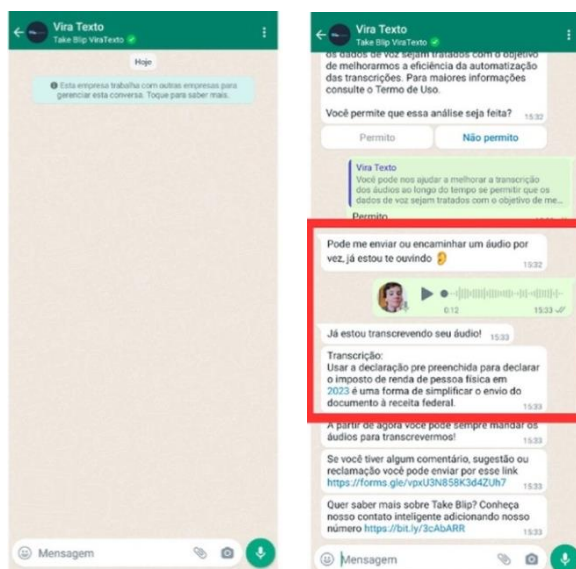
O Vira Texto, foi criado por brasileiros, e para o usuário utiliza-lo é necessário que o usuário salve em seus contatos o número +55 31 7228-0540. Por outro lado, apesar de ter sido desenvolvido por estrangeiros, o *TranscribeMe* também consegue identificar a língua portuguesa e segue o mesmo protocolo do Vira Texto, isto é, para utiliza-lo é preciso salvar o número +54 9 11 5349-5987.

Para utilizar estas IAs, basta que o usuário encaminhe algum áudio recebido para o contato salvo, ou também enviar um comando de voz de si, para que tanto o Vira Texto, como o *TranscribeMe* possam transcrever o conteúdo do áudio. Abaixo na

⁵ Software que conversa com linguagem natural.

Figura 5, há uma captura de tela de como funciona o Vira Texto. Cabe ressaltar que o *TranscribeMe* também funciona da mesma forma.

Figura 5 – Captura de tela da IA Vira Texto



Fonte: Imagem disponibilizada no site techtudo.com.br.

Ao final das Oficinas, os professores armazenavam todos os contatos das IAs e teciam comentários acerca da importância dessas ferramentas no cotidiano docente. Um dos principais destaques nas falas dos sujeitos são que, muitas vezes, durante a aula, são recebidos áudios da comunidade escolar ou de familiares, e às vezes o momento pode ser importuno para ouvir o conteúdo. Inteligências artificiais como essas, possibilitam que a linguagem oral seja transformada em textual em segundos a fim de auxiliar o dia-dia do professor.

Em diálogo com o apresentado, Gatti (2019) reitera que as IA servem como auxílio para organização do cotidiano exacerbado de informações dos indivíduos. A autora define as inteligências artificiais como um supercérebro artificial, isto é, uma “forma de lidar ou analisar com uma quantidade de dados estruturados ou não estruturados que o cérebro humano não é capaz de processar, mas faz com que a máquina utilize todos esses dados seguindo os mesmos padrões que a mente humana seguiria” (Gatti (2019, p. 47).

Figura 6 – Registros das capacitações nas escolas



Fonte: Elaborada pela autora.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

No âmbito da Educação, é crucial buscar constantemente novas metodologias para aprimorar a qualidade do ensino e da aprendizagem dos alunos. Participar de cursos e capacitações é fundamental para o aprimoramento constante dos professores, promovendo a constante evolução e estreitando laços entre pares, o que facilita a compartilhar experiências e abrir novas perspectivas. Essas oportunidades nos permitem analisar e repensar as práticas e abordagens pedagógicas utilizadas no ensino.

As oficinas sobre Ferramentas Digitais para otimização do tempo ministradas nas escolas da CREDE 2 pela Agente de Gestão da Inovação Educacional, puderam colaborar na formação continuada dos professores do Espaço de Aprendizagem.

Também cabe destacar que, durante todo o processo de formação, foi possível atingir duas das atribuições do AGI (CEARÁ, 2022), quais sejam: 1) *propor materiais e soluções pedagógicas inovadoras para o uso das TDIC aplicadas à educação*; 2) *contribuir na formação docente para o uso de tecnologias (aspectos pedagógicos, técnicos e rotinas)*.

A escola desempenha um papel crucial ao promover essa conscientização do uso de TDIC aplicadas à educação, tentando sua adaptação, reconhecendo a importância dessas ferramentas no processo educacional e no repertório didático. Outrossim, apesar das limitações de infraestrutura, tempo e recursos, é essencial continuar incentivando continuamente os professores a se envolverem mais com as TDIC, já que a maioria dos alunos está constantemente imersa no mundo digital. A cada dia novas tecnologias vão sendo criadas, neste sentido, como forma de dar continuidade ao trabalho iniciado, outras ferramentas digitais para otimização do tempo de trabalho dos professores podem ser exploradas e são de fácil acesso.

REFERÊNCIAS

BARROSO, Maria Daliane Ferreira; *et al* O USO DA FERRAMENTA DIGITAL CANVA NA PRÁTICA DOCENTE: DESAFIOS E POSSIBILIDADES. In: Willian Douglas Guilherme, Deivid Alex dos Santos, Roger Goulart Mello. (Org.). **Educação e Tecnologia: Tendências, desafios, perspectivas e inovações pedagógicas na era digital**. 1ed. Rio de Janeiro: e-Publicar, 2023, v. 1, p. 53-68.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular – BNCC**. Brasília, 2018. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>>

CEARÁ. **Lei nº 17.572**, 22 de Julho de 2021. Disponível em: <<https://www.ced.seduc.ce.gov.br/wp-content/uploads/sites/82/2022/05/LEI-17.572-DE-22-DE-JULHO-DE-2021.pdf>>

CEARÁ. **Ceará Educa Mais**. 2022. Secretaria da Educação do Estado do Ceará (SEDUC-CE). Disponível em: <<https://www.seduc.ce.gov.br/ceara-educa-mais/>>

CEARÁ. **Orientações sobre a Atuação do Agente de Gestão e Inovação Educacional -AGI**. Ministério da Educação, 2021. Disponível em: <<https://www.ced.seduc.ce.gov.br/wp-content/uploads/sites/82/2021/05/Orientacoes-Agente-de-Gestao2.pdf>>

GATTI, Francielle Nogueira. **Educação básica e inteligência artificial: perspectivas, contribuições e desafios**. 2019. Disponível em: <<https://repositorio.pucsp.br/handle/handle/22788>>

MUSSI, Ricardo Franklin de Freitas; FLORES, Fábio Fernandes; ALMEIDA, Claudio Bispo de. Pressupostos para a elaboração de relato de experiência como conhecimento científico. **Práx. Educ.**, Vitória da Conquista, v. 17, n. 48, p. 60-77, out. 2021 .

Disponível em <http://educa.fcc.org.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2178-26792021000500060&lng=pt&nrm=iso>.

TAVARES, Luis Antonio; MEIRA, Matheus Carvalho; DO AMARAL, Sergio Ferreira. Inteligência Artificial na Educação: Survey. **Brazilian Journal of Development**, v. 6, n. 7, p. 48699-48714, 2020. Disponível em: <<https://www.brazilianjournals.com/index.php/BRJD/article/view/13539>>



CREDE 3

PERCEPÇÃO DAS AÇÕES SOBRE MÉTODO CIENTÍFICO E GERENCIADOR DE REFERÊNCIAS NA PARTICIPAÇÃO À FASE REGIONAL DO CEARÁ CIENTÍFICO

*Camila Franco Batista de Oliveira¹
Marcos Roberto dos Santos²
Lucas Eduardo Ferreira³*

1 INTRODUÇÃO

Metodologia iniciação científica configura-se como um importante ferramenta de apoio teórico e metodológico à realização de trabalhos acadêmicos e projetos de pesquisa, constituindo um canal adequado de auxílio para a formação da mentalidade dos alunos, proporcionando aos discentes se tornarem criadores e descobridores de novas ideias, atitudes e comportamento, através da construção do próprio conhecimento (MAIA, 2008).

Segundo Vasques (2023) acoplar a metodologia científica ao currículo básico do Ensino Médio é uma possibilidade de favorecer aos estudantes conhecimento acerca da ciência e prepará-lo de forma significativa para o ensino superior. De acordo com o autor trata-se sobretudo, de um desafio para os professores e alunos, no sentido de construir um posicionamento investigativo, ainda na Educação Básica, como forma de expressão e produção do conhecimento.

Neste sentido concordamos com Severino (2002), quando o mesmo reitera que tanto a aprendizagem assim como o processo de ensinar são oriundo da pesquisa, sendo refletido assim nos serviços ofertados a sociedade, se tais serviços nascerem e se nutrem da pesquisa. A pesquisa é a atividade principal da ciência permitindo a aproximação e a compreensão da realidade que investigamos e, além disso, fornecendo elementos que possibilitem a intervenção em tempo real (MATTOS, 2002). Assim, cabe aos órgãos competentes avaliar e refletir sobre a continuidade e o estabelecimento de políticas públicas para o fortalecimento e incentivo da realização da pesquisa nos anos finais da educação básica.

¹ Pós-doutorado em Biologia Computacional. Doutorado em Bioinformática. Mestrado em Neurociências todos pela UFMG. Bacharel e Licenciada em Ciências Biológicas pela PUC-Minas. AGI da Crede 3.

² Mestre em Tecnologia e Gestão Ambiental. Especialização em Meio Ambiente e Desenvolvimento Regional. Licenciado em Ciências Biológicas todos pelo IFCE. AGI da Crede 3.

³ Mestre em Sociologia. Licenciado em Ciências Sociais todos pela UVA. Articulador de Gestão da Crede 3.

A pesquisa no ambiente escolar constituiu-se como possibilidade de discussão quanto aos conteúdos, constituindo-se, portanto, um desafio intelectual, exploratório e crítico no que se refere às diversas correntes teóricas que abordam a problemática para uma melhor compreensão destes fenômenos na escola contemporânea. Pensando nesse sentido julgamos importante investigar como professores e alunos do ensino médio constroem o conhecimento científico, em que consiste esse estudo e quais as dificuldades e como os alunos expressam e produzem o conhecimento.

Partindo do posicionamento de que é imprescindível ajudar os discentes no desenvolvimento e aquisição de conhecimentos básicos através da pesquisa, onde as aprendizagens podem ser melhoradas e aperfeiçoadas no ambiente escolar por mediação e condução do professor. Este estudo teve como objetivo proporcionar aos professores e alunos da regional Crede 3 o conhecimento científico, considerando o ato de estudar, ler e escrever textos, como também, contribuir para que os alunos do Ensino Médio das escolas que compõe a regional sejam mais assertivos na escrita e estruturação das produções acadêmicas.

2 METODOLOGIA

Segue abaixo na **Figura 1** o workflow metodológico, aplicado neste trabalho.

Figura 1 - Workflow metodológico.



Fonte: Oliveira, CFB 2023. *In Canva.*

2.1 Preparo das Oficinas

2.1.1 Método Científico

A confecção da oficina foi realizada utilizando o software LibreOffice onde foram abordados os seguintes temas: diferença entre senso comum e conhecimento científico, o que é um método científico? e suas etapas, classificação dos métodos científicos, tipos de abordagens de pesquisas, quais tipos de objetivos de pesquisa que podem ser abordados nos estudos, quais as técnicas de pesquisa que podem ser utilizadas e ao final exercício de reconhecimento do conteúdo em 03 (três) estudos de caso realizados na região.

2.1.2 Gerenciador de Referência - Zotero

A confecção da oficina foi realizada utilizando o software Canva onde foram abordados desde a revisão sobre tipos de citação e referências bibliográficas, o que é um gerenciador de referência e suas aplicabilidades, como obter o software Zotero - gerenciador de referência (<https://www.zotero.org/>), instalá-lo, plataformas e softwares compatíveis para uso e como utilizá-lo, num formato de passo-a-passo.

2.2 Aplicação das Oficinas

2.2.1 Método Científico

A oficina sobre Método Científico foi ofertada de modo presencial às escolas tidas como prioridades (escolas que anualmente não participam ou participam mas com projetos com baixo critério científico da fase regional do Ceará Científico), como forma de fortalecer o método científico nos trabalhos e engajar os professores e alunos a participarem do evento.

As 12 (doze) escolas elencadas como prioritárias foram: EEEP Sandra Carvalho Costa; EEMTI Prof^a. Marieta Santos; EEMTI Prof. José M^a. Monteiro; EEMTI M^a. Alice Ramos Gomes; EEMTI Geraldo Benoni Gomes Silveira; EEMTI Carminha Vasconcelos; EEMTI M^a. José Magalhães; EEMTI Fco. Porciano; EEMTI Prof^a. Theolina de Muryllo Zacas; EEM José Teixeira de Albuquerque; EEM Tomaz Pompeu de Sousa Brasil e CEJA Padre Antônio Tomás.

A duração da oficina variou de acordo com cada escola de uma hora a uma hora e meia, isso devido a participação e engajamento dos participantes na mesma.

2.2.2 Gerenciador de Referência - Zotero

A oficina sobre o Gerenciador de Referência Zotero foi ofertada/aplicada a todas as escolas da regional Crede 3 (27 unidades), de forma on-line, com duração de 2 horas, sendo disponibilizadas duas vagas para cada instituição, destinada aos coordenadores e professores. Ao final da oficina foi solicitado que todos os participantes preenchessem uma pesquisa de satisfação sobre a mesma.

2.3 Reflexão e Insights e a pesquisa de satisfação sobre as oficinas

A reflexão e os insights foram realizados em cima da participação dos professores e alunos durante as oficinas bem como das respostas contidas na pesquisa de satisfação. O questionário de pesquisa de satisfação, foi disponibilizado pelo *Google* Formulários onde continha as seguintes perguntas:

- 1) Sobre o conteúdo apresentado, avalie:

	Concordo plenamente	Concordo parcialmente	Discordo parcialmente	Discordo totalmente
Claro e objetivo				
Aplicável nas produções acadêmicas e científicas da sua escola				

- 2) Em uma escala de 1 a 5 qual seu grau de satisfação sobre o uso da ferramenta apresentada? 1-Ruim () 2-Bom () 3-Regular () 4-Muito boa () 5-Excelente ()

- 3) Sobre a aplicabilidade e utilização da ferramenta nas suas produções acadêmicas, avalie: Vai me ajudar? Sim () Não (); Contribuiu? Sim () Não () e Vou utilizar? Sim () Não ().

- 4) Deixe aqui sua contribuição: O que você mais gostou e o que pode ser melhorado?

2.4 Tabulação dos dados das escolas que participaram da fase regional do Ceará Científico

Foi solicitado ao técnico da Crede 3 os dados sobre as escolas participantes da

Fase Regional do Ceará Científico dos anos de 2022 e 2023 e o quantitativo de trabalhos inscritos. Estes foram tabulados utilizando o software on-line Planilha *Google* no drive, onde pelo mesmo foi construído o gráfico.

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Visando a consolidação da participação das escolas da Crede 3 no Ceará Científico, foi oferecido duas oficinas uma na modalidade presencial nomeada “Método Científico”, onde esta oficina foi aplicada nas 12 escolas tidas como prioritárias. Destas tivemos a participação 112 alunos e 56 professores, que estão envolvidos com algum projeto de cunho científico (**Figura 2**). Já a outra oficina foi intitulada “Gerenciador de referências bibliográficas” e foi ofertada na modalidade virtual em um único encontro, onde contamos com a participação de 58 pessoas entre coordenadores e professores envolvidos com produções acadêmicas das escolas.

Figura 2 - Fotos de alguns momentos da oficina nomeada “Método Científico” ofertada a alunos e professores. A) EEMTI M^a. José Magalhães. B) EEEP Sandra Carvalho Costa. C) EEMTI M^a. Alice Gomes. D) EEM José Teixeira de Albuquerque. E) EEMTI Fco. Porciano. AGIs Camila (A, C e D) e o Marcos (B e E).



Fonte: Acervo próprio Crede 3, *in Canva*.

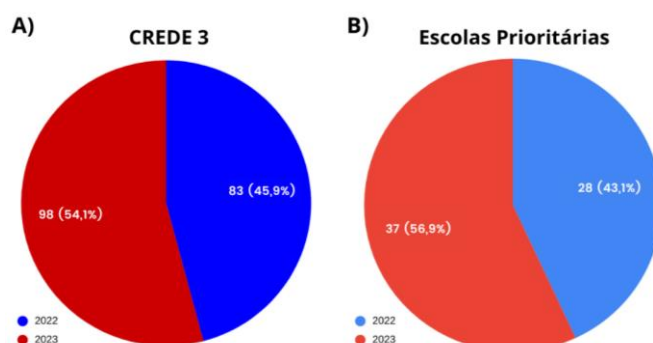
Após a explanação das oficinas, os participantes responderam uma pesquisa de satisfação para avaliar o encontro formativo, e mensurar o impacto da ação em suas atividades. Observou-se que 75% dos participantes concordaram que o conteúdo

abordado durante os encontros formativos são claros e objetivos possíveis de serem aplicados nas produções acadêmicas e científicas das escolas. Quando questionados sobre a aplicabilidade e utilização da ferramenta apresentada durante o encontro formativo em suas produções acadêmicas, 100% dos participantes responderam que contribui bastante para melhorar a organização e estruturação dos trabalhos acadêmicos e científicos e que passaria a utilizar para gerenciar e otimizar o tempo.

Quanto ao grau de satisfação dos participantes em ter participado das oficinas e ter conhecido uma nova ferramenta para auxiliá-los durante as produções acadêmicas 80% acharam excelente, ressaltando que a formação continuada é extremamente importante e útil para os professores e alunos.

O resultado das ações diretamente no número de trabalhos participantes na fase regional do Ceará Científico mostram que houve crescimento de 13,8% dos trabalhos participantes nas Escolas tidas como prioritárias, em comparação com o número de trabalhos de todas as escolas da Crede 3 que teve um aumento de 8,2% (**Figura 3**). Isto mostra que as escolas que tiveram ações específicas para as mesmas (escolas prioritárias) tiveram um crescimento em participação no evento maior em percentagem (5,6%) em relação a todas as escolas da regional. Mostrando que as ações foram bastante relevantes e significativas para o aumento de trabalhos que participaram do evento, quando comparado com a edição anterior.

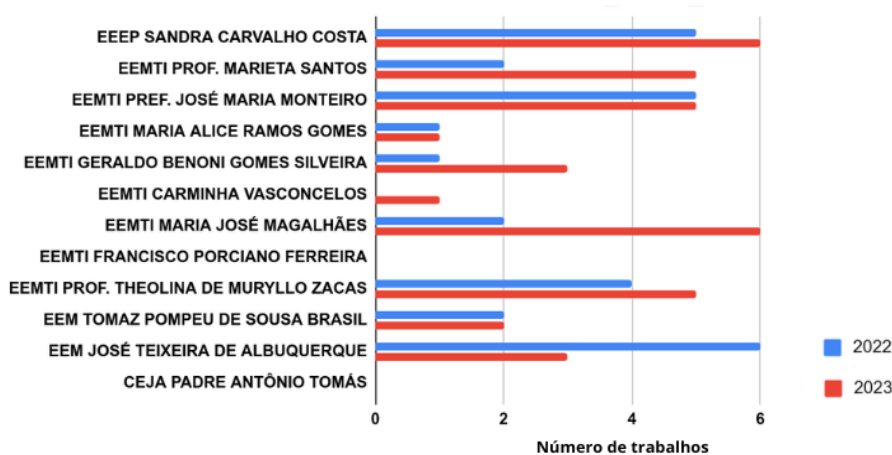
Figura 3 - Comparativos entre os anos de 2022 e 2023 dos Trabalhos acadêmicos submetidos à fase regional do Ceará Científico das escolas da regional Crede 3. A) Todas as escolas da CREDE 3. B) Escolas Prioritárias. Em Azul participação de trabalhos em 2022; em Vermelho participação de trabalhos em 2023.



Fonte: Autores 2023.

Analisando as 12 escolas onde foram realizadas as oficinas presenciais, em 6 (EEEP Sandra Carvalho Costa, EEMTI Prof^a. Marieta Santos, EEMTI Geraldo Benoni Gomes Silveira, EEMTI Carminha Vasconcelos, EEMTI M^a. José Magalhães e EEMTI Prof^a. Theolina de Muryllo Zacas) a participação de trabalhos foi superior em 2023 quando comparadas com a edição anterior (**Figura 4**). Destacando a participação da escola EEMTI Carminha Vasconcelos que não havia participado do evento na edição anterior. Enquanto que três (EEMTI Pref. José M^a. Monteiro, EEMTI M^a. Alice Ramos Gomes e EEM Tomaz Pompeu de Sousa Brasil) permaneceram com as mesmas quantidades de submissões em ambas as edições. Observou-se que apenas uma escola regrediu o número de submissões (EEM José Teixeira de Albuquerque), infere-se que a não adequação dos trabalhos a temática exigida pelo evento pode ter contribuído para a redução de trabalhos inscritos no evento. Verificou-se que duas escolas não realizaram submissões de projetos para participar do evento em ambos os anos utilizados no estudo (EEMTI Fco. Porciano Ferreira e CEJA Padre Antônio Tomás). Sugere-se que ações mais intensificadas sejam realizadas e promovidas nessas instituições para que as mesmas possam estar contribuindo com suas descobertas científicas nos eventos promovidos pelo governo do estado. De acordo com Bentlin (2020), nesse sentido, destaca-se a importância do desenvolvimento da pesquisa científica desenvolvida pelo aluno-professor-pesquisador, pois ao entrar em contato com outros pesquisadores, acaba criando uma nova rede de relações e desafios.

Figura 4 - Trabalhos Inscritos pelas Escolas Prioritárias na Fase Regional do Ceará Científico da Crede 3. Azul trabalhos apresentados do ano de 2022, em vermelho de 2023.



Fonte: Autores, 2023.

Segundo Teixeira (2012), a iniciação científica deve ser ofertada pela instituição e não deve substituir ou representar apenas por uma atividade eventual ou esporádica. A atividade de pesquisa, especialmente a pesquisa no ensino básico, sempre exigiu um conjunto de condições que estão fora do alcance da realidade da maior parte dos estabelecimentos de ensino, mas com a oferta de cursos e formações continuadas ofertadas aos professores e alunos podem suprir as necessidades das escolas.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS/CONCLUSÃO

As abordagens realizadas com os professores e alunos sobre metodologia científica e estruturação utilizando ferramentas digitais contribuíram significativamente para alavancar a qualidade e a quantidade de produções acadêmicas nas Escolas da Regional Crede 3. A formação continuada ofertada aos professores e alunos abordando essa temática é essencial para o crescimento e desenvolvimento da pesquisa no Estado. Ações como estas devem ser realizadas com mais frequência e intensidade nas escolas, priorizando e incentivando os alunos a desenvolverem pesquisas na educação básica.

REFERÊNCIAS

VASQUES, D. G.; OLIVEIRA, V. H. N. Orientação em Iniciação Científica Júnior: reflexões e processos de uma pesquisa-ação. **Revista Retratos da Escola**, Brasília, v. 17, n. 37, p. 351-372, 2023.

MAIA, R. T. A importância da disciplina de metodologia científica no desenvolvimento de produções acadêmicas de qualidade no nível superior. *Revista Urutagua - revista acadêmica multidisciplinar*, Maringá - Paraná - Brasil - ISSN 1519.6178 n. 14, 2008. Disponível em: <http://www.urutagua.uem.br/014/14maia.htm> Acesso em: 20 de Nov. 2023.

SEVERINO, A. J. **Metodologia do trabalho científico**. 21 ed. São Paulo: Cortez, 2000.

MATTOS, E. B. V de et. al. Iniciação Científica e a Aprendizagem de Matemática na Educação Básica. **Revista Iberoamericana de Educación en Tecnología y Tecnología en Educación**, ISSN 1850-9959, n, 18, 2016.

Bentlin, A. I. S; Dadda, M. A.; Artigalás, R.P. A metodologia de pesquisa científica como prática pedagógica e ensino na educação básica. **XVI Encontro sobre Investigação escolar**. 2020.

TEIXEIRA, E. **As três metodologias: acadêmica, da ciência e da pesquisa**. 5. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012.



CREDE 4

COMO ABORDAR A CONEXÃO ENTRE LINGUAGEM E RACISMO ATRAVÉS DO LETRAMENTO NO CURSO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES

*Juliana da Silva Magalhães¹
Wellington Ferreira Barros²*

1 INTRODUÇÃO

O letramento racial é um processo educacional e social que visa promover a conscientização e compreensão das questões relacionadas à raça, racismo e desigualdade racial. Este trabalho explora como é possível ensinar através do letramento sobre essa conexão, discutindo a história da ciência pelo viés racial, os preconceitos embutidos ao longo da história brasileira e como promover uma cultura mais inclusiva e imparcial. Objetivamos com essa pesquisa ressaltar o contexto de produção do curso "Letramento Racial" ofertado pelos agentes de gestão da inovação educacional para as escolas de abrangência da CREDE 04. O curso integra um catálogo de cursos ofertados no segundo semestre de 2023, em uma abrangência de 5 cursos, produzido para toda a regional. O trabalho capacita os professores para compreenderem e articularem conceitos-chave relacionados ao letramento racial, como racismo estrutural, branquitude, privilégio, microagressões e estereótipos raciais. Desenvolvendo a consciência crítica dos professores em relação aos materiais didáticos utilizados, a fim de evitar representações estereotipadas ou discriminatórias em sala de aula.

2 METODOLOGIA/PERCURSO METODOLÓGICO

O curso de formação será dividido em módulos que abordarão diferentes aspectos do letramento racial. Cada módulo combinará sessões teóricas e práticas, incentivando a participação ativa dos professores. Algumas estratégias metodológicas incluem:

1. Diagnóstico e Sensibilização: Realização de uma pesquisa para entender o nível de conscientização dos professores sobre questões raciais. Workshops de sensibilização para destacar a importância do letramento racial e os impactos do racismo na educação;

¹ Mestrado em Ciência, Tecnologia e Educação pelo CEFET-RJ, AGI na Crede 4.

² Especialista em Metodologia de Ensino de História do Ceará UVA-CE, AGI na Crede 4.

2. Desenvolvimento do Curso: Seleção de especialistas em letramento racial e educação antirracista para desenvolver o conteúdo do curso;

3. Estruturação do curso em módulos abordando temas como história da discriminação racial, identidade, privilégio, estereótipos e representatividade. Criação de atividades práticas para envolver os professores na aplicação dos conceitos aprendidos;

4. Capacitação dos Professores: Realização do curso de formação, com aulas presenciais e *online*, garantindo flexibilidade de participação. Discussões em grupo, estudos de caso e análise de material didático antirracista. Integração de práticas de ensino que promovam a reflexão sobre a diversidade racial e cultural.

5. Desenvolvimento de Materiais Didáticos: Elaboração de recursos educativos, como planos de aula, livros, vídeos e atividades que incorporem a perspectiva antirracista em diferentes disciplinas. Criação de um repositório *online* para compartilhamento de materiais entre os professores participantes.

6. Avaliação e Disseminação: Realização de avaliações de aprendizado e *feedbacks* dos professores para aprimoramento contínuo do curso. Organização de workshops para que os professores compartilhem suas experiências e resultados alcançados após a capacitação. Divulgação dos materiais e resultados do projeto para a comunidade escolar e a sociedade em geral.

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os resultados deste trabalho resultaram em um catálogo de cursos ITINERÁRIO FORMATIVO: “Em FormAção” na versão 2023, mostrado na Figura 1. E a construção do itinerário formativo aliou a temática dos projetos integradores às tecnologias educacionais incluindo a temática antirracista:

- Letramento Racial - objetiva promover a reflexão sobre as construções sociais, políticas, históricas e culturais sobre os sentidos atribuídos ao ser negro rompendo com as formas de preconceito racial no ambiente escolar e fomentando o exercício da alteridade e da diversidade;

Figura 1 – Imagem do Catalogo do ITINERÁRIO FORMATIVO! “Em FormAção” 2023.



Fonte: Dados do Autor, 2023.

Figura 2 – Imagem do Sumário do Catalogo do ITINERÁRIO FORMATIVO! “Em FormAção” 2023.

Sumário	
Apresentação.....	03
Aplicativos de realidade aumentada.....	04
Metodologia STEAM e Mídiaeducação.....	06
Equidade.....	08
Letramento Racial.....	10
Gamificação.....	12

Fonte: Dados do Autor, 2023.

- Aplicativos de realidade aumentada com uma estrutura de trabalho que contempla uma introdução do conhecimento em realidade aumentada com os sistemas operacionais disponíveis nas escolas. A apresentação dos principais aplicativos e suas possibilidades de uso, por meio de tutorial de passo a passo com todas as funções;

- Metodologia STEAM, Mídiaeducação e Novo Ensino Médio - breve apropriação das obras dos projetos integradores – com uma abordagem em primeiro

momento focada na integração dos temas e na ampliação da discussão sobre a importância de cada eixo temático e sua representação na construção do conhecimento, no intuito de fortalecer o potencial de aprendizado do aluno nas obras escolhidas na área de Ciências da Natureza e Ciências Humanas e Sociais Aplicadas buscando ampliar a significação da ABP e metodologias ativas como estratégia de aprendizagem;

-Gamificação tem foco no desenvolvimento de novas formas de engajar os participantes em treinamentos ou atividades educacionais como desafio para qualquer instituição de ensino. Retendo a atenção de alunos de diferentes faixas etárias nas aulas e conteúdos educacionais. Pensando em atrair e engajar pessoas, promover o aprendizado e motivar determinadas ações do público-alvo;

- Equidade aborda uma inclusão no currículo oficial a temática da História e Cultura Afro-Brasileira. O conteúdo programático contempla a trajetória da África e da população africana; a luta, a cultura e o papel do negro na formação da sociedade brasileira; a contribuição deste povo nas áreas social, econômica e política do Brasil.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS/CONCLUSÃO

Os itinerários formativos propostos visa empoderar educadores a se tornarem agentes de transformação social, promovendo uma educação mais justa e inclusiva. Ao incorporar a perspectiva antirracista no ensino, os professores estarão contribuindo para a construção de um ambiente educacional que valoriza a diversidade e combate o racismo em todas as suas formas.

REFERÊNCIAS

LIMA, R. C.; DE AGUIAR, M. C. C. **Formação continuada de professores: o que Dizem os formadores.** Tópicos Educacionais, v. 21, n. 2, abr. 2017. Disponível em: . Acesso em: nov. 2022.

LOPES, A. C. **Itinerários formativos na BNCC do Ensino Médio: identificações docentes e projetos de vida juvenis.** Retratos da escola, v. 13, n. 25, p. 59-75, 2019.



CREDE 5

POTENCIALIZANDO A ATUAÇÃO DOS COORDENADORES ESCOLARES NOS PERCURSOS FORMATIVOS: O PAPEL ESTRATÉGICO DO AGENTE DE GESTÃO DA INOVAÇÃO EDUCACIONAL

Antônia Natália Fontenele de Sousa¹

Claudiane Eleutério Freire de Sales²

1 INTRODUÇÃO

Sabe-se que os coordenadores escolares desempenham um papel crucial na experiência de aprendizagem dos estudantes, especialmente diante dos desafios que surgiram após a pandemia do COVID-19. A 5ª Coordenadoria Regional de Desenvolvimento da Educação - Crede-05, empenha-se constantemente em fortalecer as ações para o aprimoramento dessas experiências, com foco na valorização do currículo, na recomposição das aprendizagens, na priorização curricular e na educação conectada que articulam com as ações dos Agente de Gestão de Inovação Educacional (AGI).

A abordagem concentra-se na promoção da aprendizagem, levando em consideração o projeto de vida de cada educando e garantindo que adquiram o conhecimento mínimo necessário para sua inserção bem sucedida no mercado de trabalho ou no ensino superior. Para alcançar esses objetivos, é essencial criar estratégias didáticas que fortaleçam a colaboração entre os coordenadores escolares e os professores, facilitando o planejamento e a implementação de práticas educacionais inovadoras, com utilização de metodologias ativas e o uso de tecnologias digitais.

O objetivo desta abordagem é o Fortalecimento da Atuação dos Coordenadores Escolares (FACE) na liderança e apoiar eficazmente as iniciativas educacionais da rede, com ênfase na melhoria da aprendizagem dos estudantes. Objetiva-se especificamente fortalecer a capacidade de liderança pedagógica; atualizar sobre as tecnologias e metodologias educacionais e mostrar os percursos formativos que capacitam os coordenadores com as habilidades, conhecimentos e estratégias que permitem promover

¹ Mestranda em Educação, Graduada em Química, Agente de Gestão de Inovação Educacional-AGI da CREDE 05 – nathyfs25@gmail.com;

² Mestranda em Educação, Especialista em Língua Portuguesa e Literatura, Gestão e Avaliação da Educação Pública, Coaching Integral Sistêmico; Graduada em Letras, Articuladora de Gestão (Núcleo de Formação - CEDEA/CREDE 05) – cclaudianejf@gmail.com

junto aos professores uma educação de qualidade, centrada no foco da aprendizagem e alinhada às demandas contemporâneas do ensino.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

As dimensões de uma organização dizem respeito a todas aquelas que tenham por objetivo a preparação, a ordenação, a provisão de recursos, a sistematização e a retroalimentação do trabalho a ser realizado. Assim, ela garante uma estrutura básica necessária para a implementação dos objetivos educacionais e da gestão escolar. (LÜCK, 2008).

Também, envolve-se no esforço de aprofundar a compreensão do significado da gestão escolar pela qual é responsável, sua abrangência, suas dimensões de atuação e estratégias de ação que contribuem para construir escolas eficazes. Este trabalho, será efetivo, ao se construir um quadro de competências de gestão, correspondentes a um conjunto de referencial básico caracterizado como um acordo entre diversas concepções da prática e um conjunto delimitado de problemas e funções educacionais que ocorrem na escola (PERRENOUD, 2000).

Em seu sentido amplo, conforme proposto no Art. 1º. da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, “a educação abrange os processos formativos que se desenvolvem na vida familiar, na convivência humana, no trabalho, nas instituições de ensino e pesquisa, nos movimentos sociais e organizações da sociedade e nas manifestações culturais”. Mais especificamente, a educação constitui-se nos processos formais e organizados, realizados nas escolas, com a finalidade de promover o desenvolvimento pleno do educando, sua preparação para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho” (ART. 2º. LEI 9.394/1996).

Assim, as dimensões de implementação são aquelas desempenhadas com a finalidade de promover, diretamente, mudanças e transformações no contexto escolar. Elas se propõem a promover transformações das práticas educacionais, de modo a ampliar e melhorar o seu alcance educacional (LÜCK, 2008).

3 DESCRIÇÃO DA AÇÃO

O percurso formativo foi dividido em estações, sendo a estação 1, uma reflexão sobre o acolhimento docente, reconhecendo experiências exitosas nessa área que são passos importantes para promover um ambiente educacional mais saudável e eficaz. Ainda, a estação 2 tem como estratégias, refletir e conhecer sobre as competências do/a coordenador/a escolar.

Em relação à estação 3, o foco é reconhecer as características essenciais de liderança, que podem variar de indivíduo para indivíduo, mas que desempenham um papel fundamental na gestão escolar de forma eficaz. Nesse contexto, fazer uma reflexão sobre os impactos da liderança na rotina escolar e relacionar as atribuições dos coordenadores com a liderança pedagógica. Visa também, listar ações práticas de liderança para garantir os processos e resultados escolares e criar ações práticas que os coordenadores escolares possam implementar para influenciar positivamente os processos e resultados na comunidade escolar.

Já na estação 4, descreve-se sobre o papel do coordenador no trabalho de recomposição das aprendizagens, abrangendo sobre a reflexão da rotina do coordenador escolar, as estratégias da gerência do tempo e de reconhecer a importância do planejamento para o gerenciamento da rotina no ambiente escolar. E também exercitar a elaboração da rotina, a partir de uma metodologia de gestão do tempo.

E por fim, na estação 5, ocorre o compartilhamento de práticas pedagógicas e experiências em grupos.

3.1 Caracterização e delineamento da pesquisa

Trata-se de uma pesquisa que adota uma abordagem qualitativa e possui natureza aplicada, o que significa que se concentra em investigar questões práticas e aplicar os resultados em contextos reais. No que diz respeito aos objetivos, ela assume uma abordagem exploratória, aprofundando a compreensão de um tópico específico, em estágios iniciais de investigação. Em termos de procedimentos, esta pesquisa é caracterizada como pesquisa de campo, o que implica que a coleta de dados foi diretamente no ambiente onde ocorreu a oficina, envolvendo observações, questionários e outras técnicas de coleta de dados aplicadas no contexto prático.

Nesse sentido, Moraes e Galiuzzi (2016) ditam que nessa estratégia metodológica, a análise textual discursiva utilizada, pode ser entendida como o

processo de desconstrução, seguido de reconstrução, de um conjunto de materiais linguísticos e discursivos, produzindo-se a partir disso novos entendimentos sobre os fenômenos e discursos investigados. Envolve identificar e isolar enunciados dos materiais submetidos à análise, categorizar esses enunciados e produzir textos, integrando nestes descrição e interpretação, utilizando como base de sua construção o sistema de categorias.

3.2 Sujeitos da pesquisa/lócus da pesquisa

Os sujeitos da pesquisa foram aproximadamente 100 coordenadores escolares da rede estadual de ensino da CREDE 05, que compõem a equipe da gestão escolar. Para preservar o anonimato dos participantes e atender aos parâmetros éticos da pesquisa, as respostas analisadas e coletadas em grupos serão identificadas por acrósticos que representam R-Resposta e G-Grupo.

3.3 Instrumentos e técnicas de coleta de dados

A coleta de dados foi na forma de leitura flutuante, Bardin (2016, p. 126), relata que essa fase:

[...] consiste em estabelecer contato com os documentos a analisar e em conhecer o texto, deixando-se invadir por impressões e orientações. Esta fase é chamada de leitura “flutuante” [...] Pouco a pouco, a leitura vai se tornando mais precisa, em função de hipóteses emergentes [...].

A sequência didática usada na formação, foi agrupada como sugere Bardin (2016, p. 148), onde diz que “Classificar elementos em categorias, impõe a investigação do que cada um deles têm em comum uns com os outros. O que vai permitir o seu agrupamento é a parte comum existente entre eles.”

3.4 Análise de dados

A análise de dados neste estudo foi conduzida por meio da técnica de análise de conteúdo, um processo metodológico robusto e minucioso que visa explorar profundamente o conteúdo textual coletado durante a pesquisa. Essa abordagem envolve a identificação e a categorização de temas, padrões e significados subjacentes aos dados, com o objetivo de compreender de forma abrangente e sistemática o material em questão.

Análise de conteúdo considerada por Bardin é (2016, p. 44) “[...] como um conjunto de técnicas de análises de comunicações, que utiliza procedimentos

sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens.”

4. RESULTADOS E DISCUSSÕES

4.1 Acolhimento docente

Tabela 1 - Acolhimento Docente

ESTAÇÃO 1: ACOLHIMENTO DOCENTE				
Grupo 1	Grupo 2	Grupo 3	Grupo 4	Grupo 5
1- Qual o significado da expressão “Acolhimento docente”?	2- Qual a potencialidade das rotinas de desenvolvimento sócio emocional e das áreas de descompressão ?	3- Qual a potencialidade das práticas integrativas e complementares em saúde?	4- Qual a potencialidade dos espaços para escuta individual?	5- Qual a potencialidade da criação e formalização de rituais?

Dados: Autores, 2023.

A tabela 1 se refere às perguntas feitas aos coordenadores escolares em grupo no encontro presencial, que visa fazer uma reflexão sobre a importância do acolhimento docente no ambiente escolar.

4.2 Análise das temáticas sobre acolhimento docente com base na respostas dos coordenadores escolares

Sobre a reflexão que trata sobre o acolhimento docente, os grupos relataram que não é uma ação pontual, que é um reconhecimento e uma postura que deve compor o ambiente escolar. Desta forma, destacam que é o fortalecimento da rede, que contribui para o apoio escolar. *“Potencializa o autoconhecimento, autocuidado, autoestima através de rodas de conversas, feedback e escuta ativa.” (RGI, 2023).*

Na questão sobre a potencialidade das rotinas de desenvolvimento socioemocional e das áreas de descompressão, contam que no ambiente escolar, rotinas de desenvolvimento socioemocional, potencializa o vínculos entre os docentes e

desempenha um papel crucial na criação de um ambiente harmônico e produtivo, revitaliza a motivação e a paixão pelo ensino, criando um ambiente de trabalho mais positivo e enriquecedor. Citam que momentos de beleza, cantinho do café, músicas, comemorações e piqueniques em áreas verdes da escola contribuem para a descompressão no ambiente escolar.

Em relação às práticas integrativas, atuam no desenvolvimento socioemocional dos docentes e conseqüentemente contribuem para uma relação de acolhimento mais eficaz com os educandos. *“Possibilita o exercício da empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação, promovendo, assim, um ambiente colaborativo no espaço escolar.”*(RG2, 2023).

Nesse contexto, sobre como evidenciam a potencialidade dos espaços para escuta individual, enfatizam que é um espaço seguro para o docente abrir-se, sentir-se cuidado, valorizado como pessoa humana, no qual permite desenvolver suas habilidades relacionais e conseqüentemente sua saúde mental. *“Resolução dos problemas evitando o desequilíbrio emocional”.*(RG3, 2023). *“A privacidade para o atendimento de acordo com a necessidade de cada professor. (RG4, 2023).*

Por fim, na indagação sobre a criação e formalização de rituais, explicitam que cuidar do professor, reconhecendo, além do seus saberes, também suas emoções e sentimentos é uma prática que fortalece o vínculo enquanto comunidade escolar. *“Aprimorar nossas práticas habituais é fundamental para estarmos mais presentes e nos conectarmos de forma significativa com a realidade que nos envolve.”.* (RG5, 2023). *“Promover práticas de cuidado diário que incluem respeito à individualidade, empatia, escuta ativa, valorização das emoções e atenção aos cuidadores: é cuidar de quem cuida diretamente dos educandos. (RG6, 2023).”*

4.3 Análise sobre os impactos da liderança na rotina escolar

Tabela 2 - Impactos da Liderança na Rotina Escolar

Categoria Inicial	Conceito norteador	Categoria Intermediária
1-Promover e manter um elevado espírito de equipe, a partir de	Gestão participativa	Desenvolvimento e Qualificação dos Professores
	Sentimento de pertencimento	

uma visão clara dos objetivos educacionais, missão, visão e valores da escola.	Valorizar o trabalho dos professores	
	Inserir os discente nas tomadas de decisões	
	Ambiente acolhedor	
2-Criar e manter cultura escolar favorável e propícia ao trabalho educacional, à formação dos/as estudantes e sua aprendizagem.	Priorizar os horários de planejamento dos professores.	Desenvolvimento e Qualificação dos Professores
	Gestão de sala de aula	
	Planejamento integrado	
	Acolhimento docente	
	Escuta empática	
3-Alargar os horizontes das pessoas que atuam na escola, a respeito do seu papel e das oportunidades de melhoria e desenvolvimento	Ser presente em motivação, entusiasmo, eficiência e eficácia	Cuidado e Inclusão
	Reflexão e partilha	
	Planejamento coletivo	
	Alinhamento dos profissionais de cada setor da comunidade escolar	
	Ressaltar a importância de cada profissional	
4-Estabelecer e manter elevado nível de expectativas a respeito da educação e da possibilidade de melhoria contínua de seu trabalho e dos bons resultados na promoção da aprendizagem dos	Apropriação dos indicadores da escola e pactuação com professores e alunos	Qualificação Acadêmica e Profissional dos Estudantes.
	Conhecer o corpo discente nos aspectos cognitivos e socioemocionais	
	Protagonismo estudantil	

alunos e sua formação.	Uso de metodologias ativas	
	Atividades que despertam motivação	
5-Orientar, acompanhar e dar feedback ao trabalho dos professores em sala de aula, tendo como foco a aprendizagem e o desenvolvimento profissional.	Planejamento orientado e articulado	Avanço na Aprendizagem
	Acompanhamento da execução do planejamento	
	Observação de sala de aula	
	Feedback individual	
	Correção de rota	

Dados: Autores, 2023.

As categorias presentes na tabela 2 foram criadas e nomeadas em conformidade com os dados que as constituíram e que foram realizados nos percursos formativos, infere-se aqui a subjetividade do pesquisador ao conceder a identificação das categorias em relação ao conceito norteador (coletado com base na opinião dos grupos) e na categoria intermediária. Tais categorias estão pautadas nas narrativas dos entrevistados, referencial teórico e em observações pautadas nos pilares da Secretaria da Educação que integra o Programa Ceará Educa Mais.

4.4 Análise dos resultados sobre os impactos da liderança na rotina escolar, a partir do Discurso do Sujeito Coletivo (DSC)

Na temática trabalhada sobre promover e manter um elevado espírito de equipe, percebe-se que a gestão participativa cria um ambiente acolhedor onde os professores se sentem valorizados, promovendo o sentimento de pertencimento e inserindo os discentes nas tomadas de decisões. Isso tudo reflete sobre o desenvolvimento e a qualificação dos professores, premissa norteadora na categoria intermediária.

Nesse sentido, a gestão de resultados educacionais, de acordo com o Prêmio Nacional de Referência em Gestão Escolar (Consed, 2007), abrange processos e práticas de gestão para a melhoria dos resultados de desempenho da escola – rendimento,

frequência e proficiência dos alunos. Destacam-se como indicadores de qualidade: a avaliação e melhoria contínua do projeto pedagógico da escola; a análise, divulgação e utilização dos resultados alcançados; a identificação dos níveis de satisfação da comunidade escolar com o trabalho da sua gestão; e transparência de resultados.

Dessa forma, quando falamos em cultura organizacional, estamos referindo-se tipicamente ao padrão de desenvolvimento, refletido no sistema de conhecimento, ideologia, valores, leis e rituais do dia-a-dia de uma organização (LINS, 2000). Assim, para criar e manter a cultura escolar favorável e que propicia o trabalho educacional, a gestão de sala de aula prioriza os cronogramas de planejamento dos professores, promovendo o planejamento integrado, o acolhimento docente e a escuta empática do usuário.

Nesse contexto, quem determina o quê, em nome de quem ou de quê, são questões cruciais a serem levadas em conta para que se possa promover aquele entendimento e ação.

Trabalhar a dimensão de poder como um fenômeno natural do processo educacional e a ser utilizado como um fator pedagógico (BURBULES, 1987) é, portanto, um aspecto importante e desafiador do trabalho dos gestores escolares.

O cotidiano escolar representa, segundo Galvão (2004, p. 28) “o conjunto de práticas, relações e situações que ocorrem efetivamente no dia-a-dia de uma instituição de educação, episódios rotineiros e triviais que constituem a substância na qual se inserem crianças ou jovens em processo de formação.” Ainda segundo esse autor, “é na vida cotidiana que atuam os profissionais e que se dão as interações entre os diversos atores que participam direta ou indiretamente do processo de educação” (GALVÃO, 2004, p. 28).

Assim, alargar os horizontes das pessoas que atuam na escola, a respeito do seu papel e das oportunidades de melhoria e desenvolvimento. Através da reflexão e partilha, o planejamento coletivo promove o alinhamento dos profissionais de cada setor da comunidade escolar, ressaltando a importância de cada profissional e permitindo que todos estejam presentes em motivação, eficiência e eficácia. Tudo isso vai de encontro com o cuidado e inclusão, premissas estabelecidas na rede estadual de ensino.

Estabelecer e manter elevado nível de expectativas a respeito da educação e da possibilidade de melhoria contínua de seu trabalho e dos bons resultados na promoção

da aprendizagem dos alunos e sua formação, faz parte da orientação de rede para a qualificação acadêmica e profissional dos estudantes. Assim, inclui a apropriação dos indicadores da escola e da pactuação com professores e alunos, para que seja possível conhecer o corpo discente nos aspectos cognitivos e socioemocionais, promovendo o protagonismo estudantil e utilizando metodologias ativas em atividades que despertam motivação.

Nesse contexto, a capacitação profissional constitui-se em processo sistemático e organizado de promoção do desenvolvimento de conhecimentos, habilidades e atitudes necessárias para o correto exercício de atividades profissionais. Promove, de forma associada, a posse de um saber teórico associado ao prático, num determinado domínio. Essa capacitação é exercida fundamentalmente de modo a desenvolver o senso de responsabilidade para a transformação e melhoria das práticas profissionais, a partir da melhoria do próprio desempenho profissional (LÜCK, 2004).

Logo, orientar, acompanhar e dar feedback ao trabalho dos professores em sala de aula, tendo como foco a aprendizagem e o desenvolvimento profissional. Um planejamento orientado e articulado, juntamente com o acompanhamento da execução do plano, a observação de sala de aula, o feedback individual e a correção de rota, são essenciais para um processo educacional eficaz e adaptativo.

Cabe ressaltar alguns pressupostos fundamentais que estabelecem a orientação de todas as suas ações (LÜCK, 2002):

1. Avaliação como processo de autoconhecimento – a avaliação de desempenho é efetiva na medida em que os profissionais são envolvidos no delineamento de instrumentos de estratégias de avaliação a serem utilizados na avaliação do seu próprio desempenho, na compreensão de seu significado e na proposição de ações necessárias à melhoria do desempenho, como processo de autoconhecimento.

2. Avaliação como construção coletiva – a avaliação de desempenho é efetiva na medida em que os profissionais são envolvidos, como uma equipe, em um processo coletivo de modo a construir uma cultura de auto-avaliação e sinergia conjunta, voltada para a melhoria do desempenho de todos e da escola como um todo. Em vista disso, o diálogo e a interação fazem parte do processo.

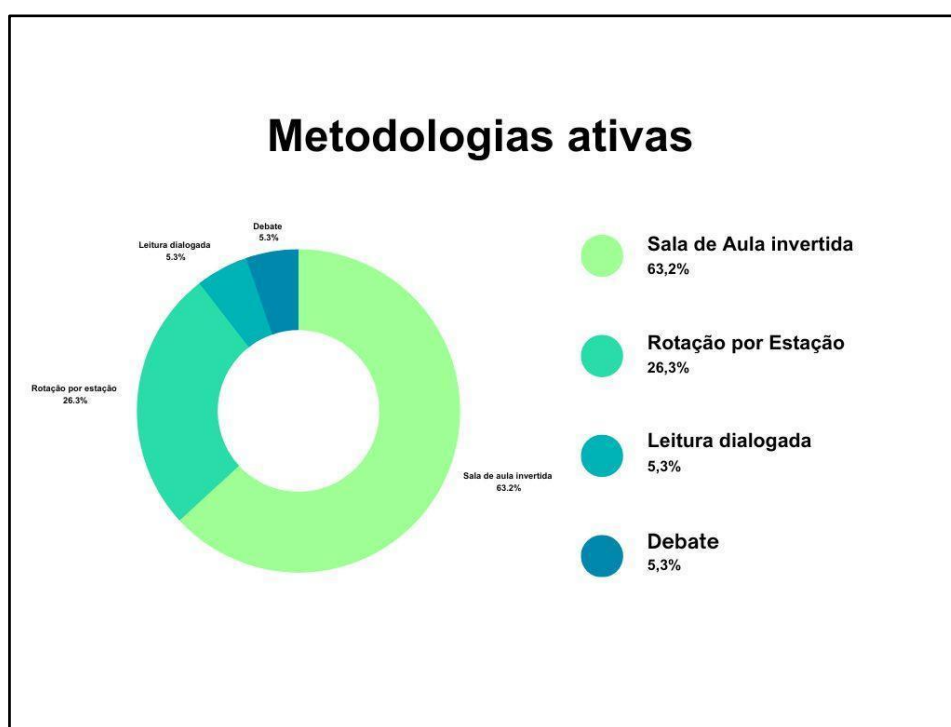
3. Avaliação como feedback – a avaliação de desempenho é efetiva quando oferece aos profissionais um retrato simples e claro de indicadores de seu desempenho,

de modo que, por este retrato, possam desenvolver sua identidade profissional e aprimorá-la. Em vista disso, a avaliação não é nem punitiva nem premiadora – é autêntica.

4. Avaliação como processo de transformação – a avaliação de desempenho é efetiva quando promovida a partir da perspectiva do emprego de seus resultados em um processo de transformações das práticas representadas. Só é útil a avaliação que resulta na melhoria das práticas, transformando-as.

Portanto, independentemente do seu objetivo, a avaliação de desempenho eficaz envolve uma abordagem proativa, seguindo uma metodologia de reflexão, ação e ação, que viabiliza a melhoria constante do desempenho e a consequente aprendizagem profissional, para avanço na aprendizagem.

Gráfico 1- Metodologias Ativas



Dados: Autores, 2023.

No Gráfico 1, apresenta-se de forma detalhada as diferentes metodologias empregadas ao longo do percurso formativo com o objetivo central de promover uma integração mais eficaz entre a teoria e a prática, preparando os futuros docentes para

aplicarem esses conhecimentos de maneira significativa em seu ambiente profissional.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao findar este estudo, que foi concebido com o propósito de descrever, de forma sistemática, uma pesquisa qualitativa sob a perspectiva da técnica de análise de conteúdo em relação aos percursos formativos realizados na formação para o fortalecimento da atuação dos coordenadores escolares. Desta forma, infere-se, que para este estudo em específico, a observação *in loco* foi primordial para a condução da análise de conteúdo.

Destaca-se a participação ativa do Agente de Gestão de Inovação Educacional, no que compete a relação do trabalho com Metodologias Ativas e os Recursos Educacionais Digitais – plataformas, sites e aplicativos que contêm materiais, atividades e mecanismos de interação para promover aprendizagem apresentados na formação presencial antes e durante as apresentações.

Enfim, espera-se que este estudo contribua para esclarecer as peculiaridades da técnica de análise de conteúdo, evidenciando seu potencial de aplicação nas pesquisas de cunho qualitativo, ou até mesmo, estudos mistos no campo da educação. Destaca-se, então, a análise de conteúdo como uma técnica de análise de dados importante e com potencial para o desenvolvimento de novos estudos para o fortalecimento da atuação dos coordenadores escolares na promoção de uma educação equitativa e inclusiva para todos.

REFERÊNCIAS

- BRASIL. Presidência da República. **Lei no. 9.394 de 20 de dezembro de 1996 – Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional.** Publicada no Diário Oficial de 23 de dezembro de 1996. Disponível em <http://www.mec.gov.br/legis/default/shtm>. Acesso em 25.09.2023.
- BARDIN, L. **Análise de conteúdo.** São Paulo: Edições 70, 2016.
- BURBULES, N. **Uma teoria do poder em educação.** *Educação e Realidade*, v. 12, n.2, p: 19-36, 1987.
- CONSED. **Manual do Prêmio Nacional de Referência em Gestão Escolar.** Ciclo Ano Base 2006. Brasília: Consed, 2007.
- GALVÃO, Izabel. **Cenas do cotidiano escolar: conflito sim, violência não.** Petrópolis, Vozes, 2004.
- LINS, M. J. S. C. **Uma reflexão sobre a educação na dimensão de uma organização cultural.** Ensaio: aval. pol. públ. educ, p. 441-457, 2000.
- LÜCK, Heloísa. **Planejamento em orientação educacional.** 17. ed. Petrópolis: Vozes, 2008.
- LÜCK, Heloísa. **Avaliação de desempenho na escola: Texto de orientação de oficina.** Curitiba: CEDHAP, 2002.
- LÜCK, Heloísa. **A capacitação dos profissionais de Educação de Pinhais em suas mãos.** Pinhais: SEMED, 2004.
- MORAES, R.; GALIAZZI, M. DO C. **Análise Textual Discursiva.** 3. ed. Ijuí: Editora Unijuí, 2016.
- PERRENOUD. Philippe. **10 novas competências para ensinar.** Porto Alegre: Artmed, 2000.



CREDE 6

MAPEAMENTO DAS COMPETÊNCIAS DIGITAIS E ATUAÇÃO DOS AGIS: UM OLHAR SOBRE A UTILIZAÇÃO DAS TDICS NAS ESCOLAS DE ENSINO MÉDIO DA CREDE 6

Antonia Marta Sousa de Mesquita¹
Francisco Auricelio da Silva Sousa²
Thyago Teixeira Farias³
Adelly Cristina Mendes de Carvalho⁴
José Samuel de Alcântara Oliveira⁵

1 INTRODUÇÃO

As Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) trouxeram mudanças significativas no processo de ensino, conscientizando os profissionais de que as comunidades escolares precisam acompanhar a evolução digital para que os alunos desenvolvam suas habilidades digitais (BNCC, 2018, p. 478).

Competências essas que transformaram o mundo digital contemporâneo tornando o processo de aprendizagem motivador e desafiador (ARAÚJO, 2020). Computadores, internet, celulares, smartphones, iPods e tablets proporcionam a interligação das pessoas na rede, o que promove mudanças comportamentais na forma como a comunicação social, o ensino e a aprendizagem tornam a comunicação cada vez mais instantânea. (SOUZA *et al.*, 2020).

O crescente uso das tecnologias na vida diária gera consequências no campo da educação de professores e alunos que elevam os índices de aprendizado no campo docente (ARAÚJO *et al.*, 2021). Além disso, as experiências formativas vivenciadas possibilitam a ampliação de horizontes cada vez mais desafiadores para o currículo escolar. Contudo, tecnologias e metodologias de ensino vem criando marcos teóricos específicos, tais como Technological Pedagogical Content Knowledge (JUNIU, 2011),

¹ Mestra em Zootecnia pela e graduada em Zootecnia (UVA), graduada em Biologia (Pitágoras), atualmente AGI da CREDE 6.

² Especialista em Gestão e Coord. Pedagógica (IVA), Graduado em Letras Inglês (UFC) e Professor da Rede Estadual de Ensino e AGI da CREDE 6.

³ Mestrando em Filosofia (UECE), Especialista em Arte-Educação (UVA), Graduado em Letras (UVA), professor efetivo da rede estadual de ensino do estado do Ceará, atualmente é Articulador na CREDE 6 - Sobral.

⁴ Mestre em Gestão Pedagógica e currículo (CECAP), Especialista em Desenvolvimento do Semiárido (UVA) e em Gestão Pedagógica e Currículo (UNINTA), professor efetivo do Estado do Ceará, atualmente é Articuladora da CREDE 6 - Sobral.

⁵ Especialista em Educação Matemática (UVA). Especialista em Gestão Escolar (Unopar), Especialista em Ensino da Matemática nas escolas estaduais do Ceará (UFC), graduado em Matemática (UVA).

bem como, abordagens específicas da educação midiática na formação básica (SOUSA et al., 2016).

Nesse contexto, algumas iniciativas vêm sendo tomadas para aumentar o processo de aprendizagem do ensino híbrido, no Estado do Ceará, o Programa Agente de Gestão da Inovação Educacional (AGIs) promovem momentos formativos em TDCIs a partir de um diagnóstico realizado em 2022 com as escolas da Coordenadoria Regional de Desenvolvimento da Educação (CREDE 6) (CEARÁ, 2021).

A ampliação das metodologias mediáticas mediante recursos disponíveis na escola é um desafio enfrentado pela maioria das escolas estaduais, bem como a utilização dos recursos disponíveis nos laboratórios de informática e sala de aula.

O estudo objetivou realizar um diagnóstico das competências digitais em escolas do ensino médio da CREDE 6 para traçar estratégias formativas que possibilitem a ampliação das TDICs nas escolas públicas pertencentes a regional 6.

2 METODOLOGIA

A pesquisa foi realizada com 45 escolas de ensino médio pertencentes à CREDE 6 de Sobral no ano de 2022. A metodologia empregada foi o formulário do *Google Forms*, contendo questionamentos relacionados ao uso de TDICs na sala de aula pós pandemia.

Também foi realizada uma pesquisa bibliográfica contemplando informações sobre as ferramentas digitais e as metodologias utilizadas para a coleta e análises dos dados (LAKATOS; MARCONI, 2003).

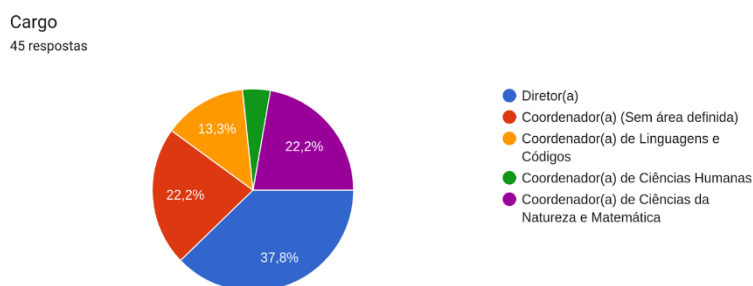
O estudo foi realizado a partir de análises quantitativas onde se trabalha com um universo significado de motivações, crenças, valores atribuídos e atitudes do cotidiano (MINAYO, 2013). Segundo Fonseca (2002), a pesquisa quantitativa os resultados são tomados com base na lógica referindo-se ao conjunto de métodos na análise de uma população estudada.

A análise das informações coletadas se deram por meio de estatística descritiva e as respostas foram organizadas e descritas por meio de gráficos.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Esta seção trata da análise do questionário aplicado às 45 escolas através do formulário do *Google*, onde o mesmo esteve disponível para resposta durante uma semana, tendo sido disponibilizado via redes sociais em grupos de conversa, para avaliar as competências digitais e seus usos nas escolas.

Figura 1 - Gráfico correlacionando cargo aos representantes das escolas.



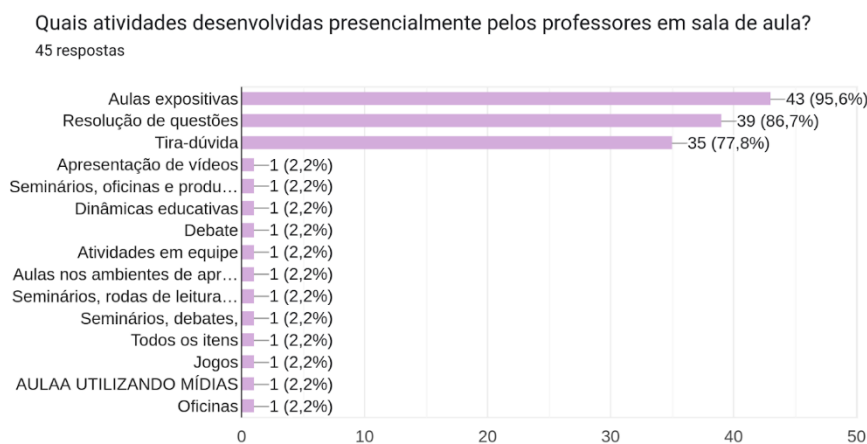
Fonte: Elaborado pelo autor.

A figura 1 apresenta a relação entre os respondentes das 45 escolas avaliadas, destacando-se os diretores obtiveram 37,8% de todas as respostas, nesse contexto vale ressaltar que através dessa avaliação podemos inferir que a gestão está em consonância com as ações dos professores na sala de aula.

Neste caso podemos afirmar que a relevância da gestão escolar tem caráter estratégico na utilização de ferramentas para obtenção de uma educação de qualidade e democrática, em que cada profissional envolvido possa contribuir para a construção de uma escola que atenda às demandas de um mundo globalizado na perspectiva da formação cidadã crítica para o mercado de trabalho (QUINQUIOLO; QUINQUIOLO, 2019).

As demais respostas obtiveram um total de 62,2%, ressaltando que coordenadores escolares das diversas áreas do conhecimento foram os respondentes, corroborando com a afirmação da gestão participativa e conversada como um todo, destacando ainda que os mesmos conhecem a escola bem como os recursos disponibilizados para os alunos aprenderem as TDICs.

Figura 2 - Quais atividades desenvolvidas presencialmente pelos professores em sala de aula?



Fonte: Elaborado pelo autor.

Quando foi perguntado sobre as atividades desenvolvidas presencialmente na sala de aula, as respostas foram majoritariamente voltadas para aulas expositivas com 95,6%, destacando aqui o modelo tradicional de ensino. Afirma-se que nesse gráfico o ensino híbrido ainda ficou distante, mesmo sendo um processo de aprendizagem pós pandemia em que as competências digitais foram muito utilizadas. Contudo, verifica-se que tem-se um aproveitamento de 2,2% em vídeos e mesma quantidade para aulas utilizando mídias (2,2%).

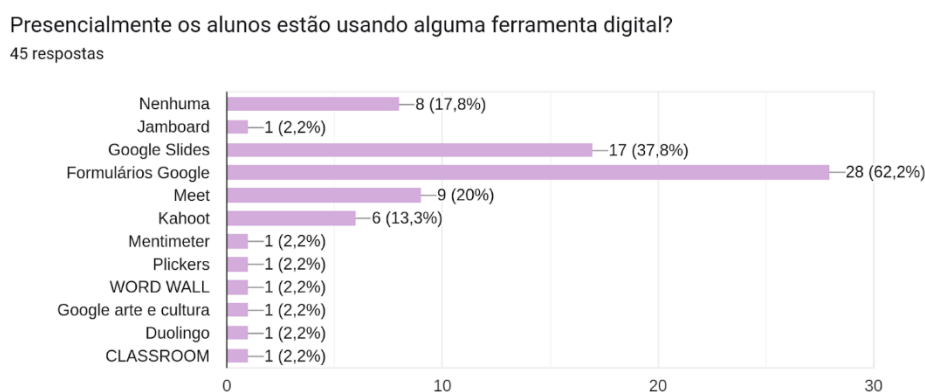
Para tanto, se faz necessário ainda mais a atuação do AGI no desenvolvimento tecnológico para impulsionar a criatividade e a inovação nas escolas avaliadas. Com a evolução constante de novas tecnologias, surgem novas oportunidades para aprimorar produtos e serviços existentes ou criar novos. Além disso, a tecnologia pode ser utilizada para otimizar aulas, tornando-os mais eficientes e permitindo que a equipe escolar tenha mais tempo e recursos para dedicar a atividades criativas.

Tento a criatividade como fator fundamental para o processo inovador na sala de aula, pois é a partir dela que surgem ideias e soluções para problemas encontrados no chão da sala de aula. A tecnologia pode ser utilizada como suporte desse processo de diversas formas, como por exemplo, ferramentas digitais que como a inteligência artificial ou a utilização de plataformas educacionais. Além disso, a tecnologia também

permite a colaboração em tempo real, possibilitando que professores interajam mesmo que estejam em locais diferentes.

Na figura 3 ao analisar o resultado obtido fica evidente a necessidade de um desenvolvimento tecnológico como suporte para a criatividade e inovação de ferramentas colaborativas na sala de aula (SILVA *et al.*, 2019).

Figura 3 - Presencialmente os alunos estão usando alguma ferramenta digital?



Fonte: Elaborado pelo autor.

Quando foi perguntado sobre o uso de ferramentas digitais nas escolas, constatou-se que os formulários do *google* continuam sendo utilizados (62,2%), seguido do *Google* sala de aula (37,8%). É importante salientar que nesse contexto algumas plataformas continuam com um excelente potencial de aprendizagem, mas podemos observar que 17,8% não estão mais utilizando nenhum tipo de plataforma, o que poderá comprometer a implementação do ensino híbrido nas escolas estaduais. Segundo a Lei Nº 17.572, 22.07.2021 (D.O. 22.07.21), que discorre sobre o programa “CEARÁ EDUCA MAIS”, que destina ações e estruturação, ao desenvolvimento e à implementação de estratégias de gestão nas escolas públicas do estado do Ceará (CEARÁ, 2021).

Neste contexto, políticas de inovação são uma ferramenta que pode contribuir para a criação de um portfólio de políticas eficiente e eficaz. A política baseia-se no uso consciente da capacidade governamental (RAUEN, 2017). Diante desse cenário a

CREDE 6 tomou a iniciativa de reformular a utilização de competências digitais, dando suporte por meio das formações AGIs trabalhando demandas solicitadas pelas escolas.

Com o mapeamento das competências digitais nas 45 escolas respondentes a CREDE 6 pode traçar estratégias formativas que possibilitem ampliar a oferta de aplicativos e formação na área de tecnologia (figura 4).

Figura 4 - Encontros formativos sobre plataformas digitais com o AGIs nas escolas da CREDE 6.



Fonte: Autor.

Ressaltando que essas novas tecnologias e recursos estão cada vez mais presentes em nossas vidas cotidianas e, conseqüentemente, têm sido incorporados ao ambiente educacional. No entanto, apesar de termos acesso a uma variedade de recursos tecnológicos, muitos professores ainda estão aprendendo como utilizá-los de forma eficiente em suas aulas.

É importante destacar que a utilização de tecnologias na educação não deve ser vista como algo excepcional ou inovador, mas sim como algo natural e necessário para um ensino de qualidade e atualizado. Os recursos tecnológicos, quando bem utilizados, podem enriquecer o processo de aprendizagem, tornando-o mais dinâmico, interativo e estimulante.

Em resumo, as novas tecnologias e recursos são uma realidade em nossa sociedade e, conseqüentemente, devem ser incorporados ao ambiente educacional. É necessário, porém, que haja continuidade das formações e capacitação dos professores para que eles possam utilizar esses recursos de forma eficiente e eficaz.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conclui-se que o diagnóstico das competências digitais foi um importante veículo para uma autoavaliação e compreensão dos processos avaliativos em TDICs, nas escolas estaduais pertencentes da CREDE 6. Ressaltando ainda que a partir desse questionário será possível traçar estratégias formativas para implementação da educação híbrida nas escolas estaduais pertencentes a regional.

Portanto, a formação dos AGIs teve papel importante para aumentar a utilização de ferramentas digitais, após mapear as competências digitais, além de nortear momentos formativos com os professores fornecendo recursos personalizados de aprendizado, identificando fraquezas e força na escola, assim adaptando o conteúdo de aprendizagem para atender às suas necessidades específicas.



REFERÊNCIAS

- ARAÚJO, A. C. de.; CARVALHO, M. E. P. de.; OVENSC, A. P.; KNIJNJKD. J. Competências digitais, currículo e formação docente em Educação Física. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**. n. 43, edi. 002521, 2021. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbce/a/YfhtDWwDktL7PJYwVYqNz3n/?lang=pt>. Acesso em: 14 nov. 2023.
- ARAÚJO, Marcus Souza. Cultura Digital em um Curso de Licenciatura Letras-Inglês: um estudo de caso. Revista e-curriculum (PUCSP). **Revista e-Curriculum**, São Paulo, v. 18, n. 2, p. 785-805 abr./jun. 2020. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/curriculum/article/view/48010>. Acesso em: 11 nov. 2023.
- BNCC, BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 11 nov. 2023.
- CEARÁ (2021). O GOVERNADOR DO ESTADO DO CEARÁ. Disponível em: <https://www.ced.seduc.ce.gov.br/wp-content/uploads/sites/82/2022/05/LEI-17.572-DE-22-DE-JULHO-DE-2021.pdf>. Acesso em: 11 nov. 2023.
- JUNIU, S. Pedagogical uses of technology in physical education. **Journal of Physical Education, Recreation & Dance**. v. 82 n.9, p.41-9, 2011. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/loi/ujrd20>. Acesso em: 05 nov. 2023.
- LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Maria de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas. 2003.
- MINAYO, Maria Cecília de Sousa. **O desafio do conhecimento e pesquisa: pesquisa qualitativa em saúde**. 13.ed. São Paulo: Hucitec. 2013.
- Quinquiolo, N. C. R.; Quinquiolo, J. M. GESTÃO ESCOLAR: A INFLUÊNCIA DO MODELO DEMOCRÁTICO NA FORMAÇÃO DO ALUNO. Revista de Gestão e Avaliação Educacional. Santa Maria, v. 8; n. 17; p. 1-8; 2019. Disponível em: <https://core.ac.uk/download/pdf/231150008.pdf>. Acesso em: 11 dezem 2023.
- RAUEN, André Tortato. **Políticas de inovação pelo lado da demanda no Brasil**. Brasília: Ipea, 2017. 481 p.
- SILVA, Ketia Kellen Araújo da; BEHAR, Patricia Alejandra. Competências Digitais na Educação: uma Discussão Acerca do Conceito. **Educação em Revista**. Belo Horizonte, v. 35, n. 209940, 2019. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/edur/a/wPS3NwLTxtKgZBmpQyNfdVg/?lang=pt>. Acesso em: 23 nov. 2023.
- SOUZA, Dominique Guimarães de; MIRANDA, Jean Carlos; COELHO, Lincoln Mansur. REDES SOCIAIS E O ENSINO DE BIOLOGIA: O USO DO QUIZ DO INSTAGRAM COMO RECURSO DIDÁTICO. **Revista Carioca de Ciência, Tecnologia e Educação (online)**. Rio de Janeiro, v. 5, n. 2, 2020. Disponível em: <https://recite.unicarioca.edu.br/rccte/index.php/rccte/article/view/108>. Acesso em: 25 nov. 2023.

SOUSA, G. R.; RIZZUTI, E. V.; BORGES, E. M.; COSTA, D. D. P. Mídia-educação nas universidades federais mineiras: mapeando a formação em Educação Física. **Motrivivência**. v. 28, n. 47, p.9

6-108, 2016. Disponível em:

<https://periodicos.ufsc.br/index.php/motrivivencia/article/view/2175-8042.2016v28n47p96>. Acesso em: 18 nov. 2023.





CREDE 7

AGENTE DE GESTÃO DA INOVAÇÃO EDUCACIONAL: REALIZAÇÃO DE FORMAÇÕES CONTINUADAS COM DOCENTES DO ENSINO MÉDIO

Brena Dielle Anastacio de Sousa¹
Ana Cristina Luiz Soares²

1 INTRODUÇÃO

A Educação é um direito de todos e dever do Estado e da família, conforme afirma a Constituição Federal de 1988. Todos os brasileiros têm o direito a uma educação de qualidade, o ensino deverá preparar os discentes para a cidadania e sua qualificação para o mercado de trabalho (BRASIL, 1988).

Quando falamos de educação escolar, lembramos da Lei de Diretrizes e Bases-LDB que afirma a obrigatoriedade do ensino de qualidade. Assim, quando pensamos no Ensino Médio, que é considerada a etapa final da Educação Básica, um dos objetivos é aprofundar os conhecimentos já adquiridos no Ensino Fundamental, fortalecer a continuidade dos estudos, trabalhar a ética, autonomia, pensamento crítico, alcançando o entendimento científico-tecnológico e preparando para o mundo do trabalho (BRASIL, 1996).

Dessa forma, é relevante considerar os documentos norteadores da educação, não podemos deixar de citar a Base Nacional Comum Curricular-BNCC, documento este de caráter normativo, afirmando as aprendizagens essenciais. Na BNCC, constam dez competências gerais da educação básica, dentre elas, destacamos às tecnologias, afirmando a importância de compreender e usar as tecnologias digitais da informação e comunicação de forma que faça sentido na vida dos estudantes, utilizando de forma consciente, crítica e que reflita essa utilização para colaborar no protagonismo e para vida dos estudantes (BRASIL, 2018).

Considerando as informações supracitadas, é possível afirmar a importância da educação. Quando pensamos nas escolas, entendemos que são espaços dinâmicos e voltados para a aprendizagem, conseguinte, de acordo com a BNCC, precisamos debater temas que leve a realidade e as necessidades dos estudantes em consideração. Portanto,

¹ Especialista em Metodologias Interdisciplinares e Interculturais para o Ensino Fundamental e Médio-UNILAB, possui residência em Saúde Mental Coletiva (Escola de Saúde Pública ESP-CE). Licenciatura em Educação Física-IFCE Canindé e Pedagogia UNIASSELVI.

² Especialista em Metodologia de Ensino de Ciências Biológicas UNIASSELVI e Gestão Escolar - FACUMINAS. Licenciatura em Educação Física - IFCE Canindé.

referente ao uso das tecnologias na educação é uma temática a ser considerada e trabalhada.

Segundo Fuzzato e Arias (2020), os docentes com o apoio dos gestores podem acrescentar recursos tecnológicos em suas aulas, buscando atrair a atenção dos discentes para aproximar as práticas e ferramentas utilizadas em sala de aula com a vida dos estudantes. É importante compreendermos que a utilização de metodologias diferenciadas, poderá apoiar os docentes nas aulas e buscam aproximar os estudantes dos conteúdos, mas não garante o aprendizado.

Pensando no uso das tecnologias e da inovação nas práticas pedagógicas, a Secretaria de Educação do Estado do Ceará-SEDUC, inseriu o/a Agente de Gestão da Inovação Educacional nas Coordenadoria Regional de Desenvolvimento da Educação-CREDE e Superintendência das Escolas Estaduais de Fortaleza-SEFOR, para trabalhar essa temática tão essencial. Esse trabalho é realizado com docentes e gestores, realizando formações, participando dos eventos e buscando realizar práticas e reflexões envolvendo a educação híbrida para as aprendizagens.

A Lei 17.572, 22 de Julho de 2021, refere-se ao “Programa Ceará Educa Mais” estabelece as ações para fortalecer o processo de aprendizagem. Dentre as ações, insere o/a AGI, este profissional busca a realização de atividades ligadas à Educação Híbrida (CEARÁ, 2021). Portanto, compreendemos a importância desse professor/a inserido nas regionais para contribuir com formações continuadas. O presente estudo objetiva relatar formações continuadas que aconteceram na Crede 7, referente ao uso da ferramenta Canva.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 A importância dos/as AGIs nas Regionais/Sefor

O/A AGI é uma iniciativa do Governo do Estado do Ceará, por meio do Programa Ceará Educa Mais, este profissional possui formação na área da educação e vem com o objetivo de trabalhar tecnologias e metodologias educacionais nas escolas públicas. O mínimo de formação exigida é especialista, importante destacar que é aberto às seleções, conforme a necessidade.

O profissional passa a compor a Célula de Desenvolvimento da Escola e da Aprendizagem - CEDEA, contribuindo com formações continuadas, Ceará Científico, Festival Alunos que Inspiram, Itinerários Formativos, divulgação de cursos diversos, orientações junto às escolas, dentre outros. As ações realizadas buscam discutir a Educação Híbrida e a sua contribuição quando trabalhadas nas aulas.

A primeira seleção realizada foi no ano de 2021, entendendo que as escolas estavam em período pandêmico da Covid-19, surgiu a necessidade de possibilitar a criação da função de AGI. Percebendo que as escolas tiveram que modificar sua forma de ministrar as aulas em um curto período, sendo o meio utilizado ferramentas digitais, a citar o meet, muitos docentes, estudantes e núcleo gestor sentiram muita necessidade de um profissional para discutir quais ferramentas poderiam contribuir em suas aulas. Dessa forma, foi aberta a seleção, e a partir desse ano o/a AGI passou a fazer parte da CEDEA.

Assim, precisamos afirmar a importante contribuição desse profissional para as Credes e Sefor, conseguinte, para o fortalecimento da educação do Estado do Ceará. Compreender que as tecnologias digitais fizeram e fazem parte do processo educativo, é um passo para o avanço das reflexões e atitudes para o processo de ensino e aprendizagem dos estudantes. Percebendo a relevância de pensarmos ferramentas digitais e as formações continuadas nas regionais, precisamos discutir essa temática.

2.2 Ferramentas digitais na Educação

As tecnologias sempre estiveram presentes na nossa vida, diretamente ou indiretamente. Para Ferreira (2023) o mundo vive uma transformação digital, atividades que antes eram feitas de forma presencial, passam a serem realizadas de forma remota. Na vida pessoal e profissional as pessoas contam com aplicativos/ferramentas para facilitar as atividades diárias.

Continuando corroborando Ferreira (2023) afirma que essas transformações digitais foram para os mais variados espaços, dentre eles, o espaço escolar. A tecnologia quando presente e utilizada de forma eficiente pode colaborar com aulas mais dinâmicas e atrativas. Vale lembrar que a BNCC também estabelece a importância dessa transformação digital.

Não podemos esquecer que não é o uso que torna o aprendizado mais eficiente e sim o bom uso, para isso é necessário que os docentes, gestores e instituições de forma

geral, possam colaborar com aprendizagens cada vez mais significativas, relacionando as tecnologias e a associação que pode existir para um melhor processo de ensino e aprendizagem.

Segundo Ferreira (2023) pode ser utilizado diversas ferramentas, dentre elas: softwares que colaborem na frequência, e-mail, plataformas *online*, smartphones, realidade virtual, chats, ferramentas para realizar conferências, dentre outras.

Para o Serviço Brasileiro de Apoio às Micro e Pequenas Empresas - SEBRAE (2023), a tecnologia está presente no cotidiano e quando se trata de educação, pode possibilitar um ensino híbrido com qualidade. As ferramentas que podem ser utilizadas são elas: *Google Sala de aula*, *Jamboard*, *Kahoot*, *Quiz*.

Quando o docente decide utilizar uma determinada ferramenta é necessário levar em consideração seu domínio para trabalhar em sala de aula, a internet se for necessária, os dispositivos que serão utilizados, realizar uma pesquisa para detectar se determinada utilização vai fazer sentido para a aprendizagem dos estudantes. É considerada uma boa aula quando conseguimos atingir o objetivo da aprendizagem para os discentes.

2.3 O uso da ferramenta Canva na educação

A educação escolar passa por constantes mudanças no decorrer dos anos, é possível identificar que as metodologias constantemente evoluem, com o objetivo de fortalecer o processo de ensino e aprendizagem dos discentes. Os docentes são estimulados a perceber a realidade na qual estão inseridos nas instituições e a buscar ferramentas que façam sentido para a práxis pedagógica.

Se indagarmos os professores quais ferramentas eles utilizam nas aulas, é possível observar as mais diversas que podem vir a ser citadas. Dentre as ferramentas no momento que estive nas escolas, percebi a utilização da plataforma Canva, porém, alguns questionamentos sobre as funções. Portanto, perceber que esta já é utilizada é um passo importantíssimo para possíveis formações.

O Canva, é excelente quando utilizado pelos professores, com essa ferramenta é possível criar *cards*, mapas mentais, curriculum, jogos de tabuleiro, criar Qr Codes, folhas de atividades, histórias em quadrinhos, slides, diversos templates, dentre outros. De acordo com a central de ajuda da própria ferramenta, podemos perceber que é estimulado a utilização do Canva para a educação, possibilitando que o docente

usufrua: diversos modelos, recursos de edições, podendo preparar aulas envolventes, fácil interação, é importante ser citado que a plataforma disponibiliza gratuitamente o acesso para os professores elegíveis.

De acordo com Ferreira, Rabelo e Oliveira (2022), os últimos anos trouxeram mudanças nas instituições educacionais, quando foi no período pandêmico todos os que fazem parte da educação, tiveram que mudar suas posturas ao uso de ferramentas, no período atípico foi fortalecido a utilização da plataforma Canva. Para os autores, essa utilização permite construir aulas mais lúdicas, utilizando as mais diversas possibilidades. Porém, é importante ressaltar que essa tecnologia é bastante conhecida, apesar disso, ainda existem diversos docentes que desconhecem a plataforma.

Considerando as afirmativas supracitadas, foi trabalhada a ferramenta nas escolas da CREDE 7, a seguir serão descritas as ações.

3 METODOLOGIA/PERCURSO METODOLÓGICO

Esse estudo é um relato de experiência com natureza qualitativa. Para Mathias (2022) a abordagem qualitativa é usada para identificar de forma subjetiva os comportamentos, ideias defendidas e não apenas a mensuração de números ou dados.

Foi realizado no ano de 2023, nas escolas que compõem a CREDE 7 que realizaram o agendamento junto à AGI. Este relato é referente às experiências nas formações da plataforma Canva, realizada com os docentes nos momentos de planejamento, tem natureza qualitativa uma vez que, utilizamos o formulário da avaliação da formação e as respostas obtidas pelos professores. Ao finalizar a formação foi aplicado com os participantes, pretendendo detectar as reflexões e sugestões.

Inicialmente levamos em consideração o que já tinha sido realizado junto aos docentes e gestores em anos anteriores e foram planejadas quais as metas e a construção do plano de ação para o ano de 2023. Nas metas do plano de ação afirmamos a importância de realização de formações continuadas, conseguinte, posteriormente pensamos em qual ferramenta os professores consideram interessantes e que poderia colaborar com a sua rotina em sala de aula.

Foi realizado um estudo de ferramentas e pontuado as consideradas interessantes. Pontos principais que foram observados para ser trabalhada a plataforma

Canva, foram: A gratuidade para os docentes, a quantidade de funções disponibilizadas, a relação de atividades que pode ser trabalhado junto com os discentes, a construção de atividades que pode ser criadas (Folhas de atividade, jogos de tabuleiro, jogos da memória, mapas mentais, QR Codes e outros).

Foi realizado um diálogo inicial de planejamento entre AGI e articulador de gestão para debater a formação e quais pontos deveriam ser modificados para a melhor realidade de sala de aula. Consideramos que os docentes já realizam muitas atividades, por isso, a formação deveria ser algo capaz de colaborar com a vida dos docentes e discentes, então focamos nos principais pontos a serem trabalhados em relação a ferramenta.

Figura 01 - Materiais didáticos construídos para a formação dos docentes



Fonte: Arquivo das autoras.

No momento de planejamento da oficina foram construídos os seguintes materiais (Figura 01): Um jogo de tabuleiro, dado para o jogo, jogadores, jogo da memória, Qr Code, caixa e também um formulário que ao final da realização foi utilizado para avaliar o momento formativo.

Quando estávamos planejando como seria essa divulgação da formação, pensamos em construir um Card e apresentamos no dia do Encontro do Fortalecimento da Atuação dos Coordenadores Escolares-FACE, discutimos como seria a formação,

Para chegarmos aos resultados encontrados neste estudo, foram consideradas as experiências vividas durante todo o percurso, os diálogos realizados entre os envolvidos e o formulário respondido por todos os participantes.

Figura 03 - Formulário respondido pelos participantes



Fonte: Arquivo das autoras.

No que tange ao questionamento de como foi considerado a formação, dentre as respostas mais citadas destacamos:

- Muito importante para a docência do professor na atualidade. (Docente 5, Centro de Educação de Jovens e Adultos)
- Maravilhoso! Breve, mas de muita valia. As tecnologias, recursos... (Docente 18, Centro de Educação de Jovens e Adultos)
- Excelente. Nunca tinha usado a ferramenta e adorei conhecer. (Docente 19, Escola regular de Ensino)
- Maravilhoso, Participativo e Abriu Uma Nova Oportunidade de Inovação para Nosso Trabalho. (Docente 25, Escola regular de Ensino)
- Muito enriquecedor (Docente 40, Escola Profissional)
- Excelente ferramenta para o sucesso de aprendizagem dos alunos (Docente 51, Escola de Ensino Integral)

Dessa forma, as respostas encontradas afirmam que foi enriquecedor a formação para os professores, supracitadas constam algumas das afirmações encontradas nos formulários. Percebe-se que as escolas de Ensino Regular, Profissionalizantes, Integral e Centro de Educação de Jovens e Adultos consolidam a importância de momentos referente a formações continuadas.

O/A AGI é uma política pública recente, iniciada no ano de 2021 que veio com o objetivo de apoiar os docentes e gestores da Rede Estadual de Ensino, no Ceará. Portanto, quando ocorrem ações voltadas ao uso de Tecnologias Educacionais e conseguimos atingir o objetivo que é fazer sentido nos processos educativos, estamos fortalecendo diretamente a práxis pedagógica.

Para Rodrigues, Lima e Viana (2017), a formação inicial dos professores é muito rica em aprendizagens, porém, não é possível trabalhar todos os saberes necessários na graduação. Quando o docente chega à sala de aula, existem realidades diversas que necessitam de aprendizados tanto da graduação quanto de formação continuadas durante sua prestação de serviços. O docente precisa estudar constantemente, realizando cursos e ressignificando suas práticas diárias.

Dessa forma, Rodrigues, Lima e Viana corroboram com nosso estudo quando afirmam essa importância das formações continuadas. Realizamos essas formações da plataforma Canva e conseguimos despertar o interesse de participação e continuação de estudos com foco nas ferramentas digitais.

O docente 25 que está lotado na Escola Regular de Ensino, afirmou que a formação foi maravilhosa, participativa e abriu oportunidade de inovação para o trabalho, com essa declaração, percebemos que estamos conseguindo desempenhar o trabalho conforme a Lei Nº 17.572 que dispõe sobre o programa “Ceará Educa Mais” e consiste sobre ações e estratégias objetivando o fortalecimento da aprendizagem, e afirma no Art. 2º às ações e nestas consta no XVII sobre a Educação Híbrida, que insere o AGI como profissional que chega para utilizar de métodos e estratégias para colaborar com a rede de ensino, sendo assim, quando é realizada essa formação da plataforma Canva, conseguimos ir de acordo com a lei supramencionada, com essas ações que fortalecem o Ensino do Estado do Ceará (CEARÁ, 2021).

Referente ao questionamento: Que oficina você gostaria nos próximos encontros? Foram encontradas as seguintes respostas.

Mais oficinas sobre TIC's. (Docente 37, Escola de Ensino Regular)
Fortalecimento das Tecnologias. (Docente 38, Escola de Ensino Regular)
Aprofundamento no Canva. (Docente 45, Escola de Tempo Integral)
Construção de aula. (Docente 46, Escola de Tempo Integral)
Aprofundamento do Canva. (Docente 48, Escola de Tempo Integral)

A formação foi participativa, os professores questionavam as funções da ferramenta e praticavam. O objetivo do preenchimento deste formulário, também foi validar a importância e entender como estava chegando às aprendizagens aos participantes e avaliar quais outras ferramentas os mesmos tinham interesse. Quando questionados como queriam os próximos encontros, eles afirmaram a relevância de aprofundar a plataforma Canva, oficinas diversas das TICs, oficinas voltadas à construção detalhadas de plano de aula e outras atividades.

As tecnologias estão crescendo em alta velocidade, e os docentes necessitam relacioná-las em suas aulas. Porém, o uso tem que ser planejado para que faça sentido para os discentes (SOUZA, 2016). Dessa forma, os nossos achados vão de encontro com a afirmativa do autor, os docentes que participaram da formação realizada pela AGI, sugeriram continuar trabalhando a utilização das TICs, acreditamos que iremos permanecer estudando quais as melhores ferramentas e possibilidades para ser trabalhadas com os docentes que fazem parte da CREDE 7.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS/CONCLUSÃO

A inserção do/a professor(a) na função de Agente de Gestão da Inovação Educacional, é uma possibilidade para fortalecer o sistema de ensino no que se refere a Educação Híbrida, as atividades realizadas vão de encontro com a Lei Lei Nº17.572 que dispõe sobre o programa “Ceará Educa Mais”. Quando esse profissional passa a fazer parte das Credes e Sefor, realiza um plano de ação para desenvolver durante o ano vigente, com isso, uma das ações trabalhadas são as formações continuadas, a literatura afirma a importância dos que fazem parte da educação realizar estudos continuamente e o/a AGI é importantíssimo para contribuir de forma significativa para a construção de formações relacionados a educação híbrida e com isso possa corroborar para uma educação do Estado do Ceará, cada vez mais significativa e fortalecida.

O presente artigo observou que todos os docentes que participaram da formação da plataforma Canva, gostaram e afirmaram a relevância deste momento e solicitaram mais informações ligadas a essa proposta das Tecnologias da Informação e Comunicação. Dentre as respostas obtidas no formulário, chamaram a atenção as seguintes afirmações sobre a formação: momento maravilhoso, participativo, enriquecedor, excelente ferramenta, importante para a docência de acordo com a

realidade que vivenciamos em sala de aula. Aqui descrevemos uma parte do que foi relatado nas respostas.

A CREDE 7, conta com uma AGI, com carga horária de 40 horas semanais. Essa política pública que é recente a cada dia vai ganhando mais espaço nas regionais e SEFOR. Quando disponibilizamos a formação do Canva, pensamos em realizar com duração de 1 hora, porém, percebemos que ao realizarmos nas duas primeiras escolas não foi suficiente essa carga horária, visto que, os professores ficavam empolgados e perguntando como utilizar a plataforma. Com isso, passamos a realizar com duração de duas horas e conseguimos com êxito despertar o interesse dos participantes, conforme pode ser observado nos resultados deste estudo.

É importante trazermos as seguintes reflexões: O/A AGI é fundamental nesse processo de formação continuada no que se refere ao trabalho sobre Educação Híbrida, quando esse profissional passa a compor o quadro de funcionários das CREDE e SEFOR, passam a realizar estudos ligados à tecnologia e inovação e a contribuir diretamente com as escolas levando plataformas e metodologias que possam contribuir para as aulas, observando a realidade de cada instituição escolar.

Estudos como esse são importantes uma vez que discutem a importância da utilização de plataformas digitais na educação e a contribuição do/a Agente de Gestão da Inovação Educacional na rede cearense que fortalece diretamente a educação.



REFERÊNCIAS

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**, 2018. Disponível em:<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/historico/BNCC_EnsinoMedio_embaixa_site_110518.pdf>. Acesso 26 out 2023.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**, 1988. Disponível em:<https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constituicao.htm>. Acesso 25 out 2023.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases**, 1996. Disponível em:<https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/19394.htm>. Acesso 26 out 2023.

CEARÁ. **Lei 17.572**, 2021. Disponível em: <<https://www.ced.seduc.ce.gov.br/wp-content/uploads/sites/82/2022/05/LEI-17.572-DE-22-DE-JULHO-DE-2021.pdf>>. Acesso 30 out 2023.

FERREIRA, F. Entenda as vantagens e desafios do uso de tecnologia na educação. **PROESC**, 2023. Disponível em<<https://www.proesc.com/blog/tecnologia-na-educacao/>>. Acesso 07 Dez 2023.

FERREIRA, F; RABELO,K; OLIVEIRA,F. O Uso do aplicativo Canva na didática do professor e a aprendizagem do aluno na pandemia. **7º Encontro das licenciaturas Educação em foco. Instituto Federal Sul de Minas Gerais**, 2022.

FUZATTO, L; ARIAS, A. A importância da tecnologia para fins educativos matemáticos do Ensino Médio. **Caderno Intersaberes**, v.9, n.22, 2020.

MATHIAS, L. Pesquisa qualitativa e quantitativa: qual é a melhor opção?. **MINDMINERS**, 2022. Disponível em:<<https://mindminers.com/blog/pesquisa-qualitativa-quantitativa/#:~:text=A%20pesquisa%20qualitativa%20%C3%A9%20aquela,pontos%20de%20vista%2C%20entre%20outros.>>. Acesso 10 Dez 2023.

RODRIGUES, P; LIMA,W; VIANA,M. A importância da formação continuada de professores da educação básica: A arte de ensinar e o fazer cotidiano. **Saberes Docentes em Ação**, 2017. Disponível em:<<https://maceio.al.gov.br/uploads/documentos/3-A-IMPORTANCIA-DA-FORMACAO-CONTINUADA-DE-PROFESSORES-DA-EDUCACAO-BASICA-A-ARTE-DE-ENSINAR-E-O-FAZER-COTIDIANO-ID.pdf>>. Acesso 10 Dez 2023.

SERVIÇO BRASILEIRO DE APOIO ÀS MICRO E PEQUENAS EMPRESAS. Conheça dez ferramentas tecnológicas para profissionais da educação. **SEBRAE**, 2023. Disponível em:< <https://sebrae.com.br/sites/PortalSebrae/artigos/conheca-10-ferramentas-tecnologicas-para-profissionais-da-educacao,b459be0610028810VgnVCM100001b00320aRCRD>>. Acesso 07 Dez 2023.

SOUZA, L. As TIC na formação docente: Fundamentos para Desing de Objetos Virtuais de Aprendizagem. **Universidade Federal de Goiás**, 2016. Disponível em:<https://files.cercomp.ufg.br/weby/up/97/o/Liliane_de_Oliveira_Souza.pdf>. Acesso 10 Dez 2023.



CREDE 8

CORREÇÃO DE ROTAS DO CIRCUITO DE GESTÃO NA REDE ESTADUAL DE ENSINO NO CEARÁ: GESTÃO PARA RESULTADOS NA CREDE 8

Antonio Carlos da Silva¹

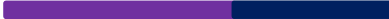
1 INTRODUÇÃO

O presente relato de experiência visa abordar o processo de Correção de Rotas, parte integrante do método do Circuito de Gestão (CdG). Essa ação foi realizada a partir de Visitas Técnicas (VTs) no período de 23 a 31 de agosto de 2023, abrangendo todas as unidades escolares sob jurisdição da 8ª Coordenadoria Regional de Desenvolvimento da Educação (CREDE 8), repartição da Secretaria da Educação do Estado do Ceará (SEDUC), na região do maciço de Baturité. Deste modo, as VTs foram conduzidas pelos profissionais da educação que compõem a Célula de Desenvolvimento da Escola e da Aprendizagem (CEDEA 8), contudo este relato dará ênfase às ações dirigidas pela Superintendência Escolar² em parceria com a iniciativa Agente de Gestão da Inovação Educacional (AGI). O objetivo principal destas visitas técnicas é não apenas identificar desafios e pontos de melhoria, mas também reconhecer as boas práticas e inovações que podem ser replicadas em todo o sistema educacional estadual.

O Circuito de Gestão (CdG) ganhou destaque no cenário educacional brasileiro por meio do Instituto Unibanco, a partir da implementação do Programa Jovem de Futuro em parceria público-privada com o Ministério da Educação (MEC), a partir do Programa Ensino Médio Inovador/Jovem de Futuro (ProEMI/JF) em 2011 (Brito, 2022). Desenvolvido com a finalidade de fortalecer a gestão escolar, o CdG busca contribuir para a melhoria dos resultados educacionais, alinhando-se há um conceito de excelência no ensino e recomposição das aprendizagens, tendo como premissa uma “[...] gestão educacional baseada em princípios que reconhecem que todos e todas têm direito de aprender e se desenvolver” (Instituto Unibanco, 2022, p. 8). Assim, esse método estruturador repensa a gestão da rede educacional a partir da promoção da corresponsabilização entre as instâncias (Secretaria, Regionais e Unidades Escolares),

¹ Especialista em Ciências Humanas e Sociais Aplicadas (UFPI) e Licenciado em Sociologia (UNILAB). Agente de Gestão da Inovação Educacional - AGI na 8ª Coordenadoria Regional de Desenvolvimento da Educação (CREDE 8). <https://lattes.cnpq.br/4172631786495823>.

² O objetivo profícuo da Superintendência Escolar é o desenvolvimento de ações estratégicas de acompanhamento à gestão das escolas, com foco no aperfeiçoamento do trabalho pedagógico e na aprendizagem do aluno, por meio de três eixos de atuação: indicadores, processos escolares e instrumentos de gestão (Freitas, 2017, p. 17).



tendo principal atuação voltada para o estudante e sua permanência na escola bem como a conclusão da Educação Básica com aprendizagem e desenvolvimento adequados.

A implementação do CdG no Ceará, a partir de 2012, reflete o comprometimento das autoridades educacionais em incorporar práticas inovadoras visando aprimorar a gestão escolar. Ao adotar esse método, o estado demonstra um engajamento em promover a eficácia da gestão como um meio essencial para alcançar resultados mais expressivos no complexo processo de ensino e aprendizagem. A trajetória do CdG no Ceará evidencia-se como um esforço conjunto entre o Instituto Unibanco, as instituições educacionais locais e o Governo Estadual. Esse esforço conjunto visa criar um ambiente educacional mais propício ao desenvolvimento integral dos estudantes, proporcionando-lhes condições favoráveis para alcançar um desempenho educacional mais robusto. A implementação bem-sucedida desse método no estado reforça o reconhecimento da gestão escolar como um elemento-chave na promoção da qualidade da educação pública.

O CdG se configura como um conjunto integrado de práticas e instrumentos direcionados ao fortalecimento da gestão escolar. Essas práticas são fundamentadas em dados, evidências e resultados, abrangendo etapas cruciais como diagnóstico, planejamento, monitoramento e avaliação. A proposta é criar uma cultura de gestão participativa e reflexiva, envolvendo ativamente todos os membros da comunidade escolar no processo de identificação de desafios e na busca constante por melhorias. Deste modo, este relato de experiência subdivide-se em: percurso metodológico; resultados e discussões, abordando aspectos relacionados à Gestão Escolar para Resultados (GEpR), bem como a Sistemática de Monitoramento e Avaliação de Resultados (SMAR) e a contribuição da parada reflexiva para apropriação dos resultados das avaliações diagnósticas e as respectivas estratégias para recomposição das aprendizagens; e, por fim as considerações finais.

2 PERCURSO METODOLÓGICO

O percurso metodológico para a compreensão das experiências vivenciadas durante as Visitas Técnicas (VTs) parte de uma abordagem qualitativa, com pesquisa de campo etnográfica a partir da técnica da observação participante. Sob os pressupostos de Becker (1994), a coleta de dados pode ser realizada, a partir da participação do

observador na vida cotidiana do grupo ou organização. Dessa maneira, este relato de experiência realizou-se por intermédio da imersão nas VTs, em quatro escolas da rede de ensino estadual, a saber: Liceu de Baturité Domingos Sávio, em 25/08; EEEP Clemente Olintho Távora Arruda, em 28/08; EEEP Doutor Salomão Alves de Moura, em 29/08 e na escola do campo EEM Francisca Pinto dos Santos, em 31/08. Beaud e Weber (2007), afirmam que a observação se sustenta mediante três técnicas entrelaçadas: a percepção, a memorização e a anotação. Para fundamentação dessa proposta, a construção do relato foi empreendida a partir de registros em diários de campo.

As VTs objetivaram fortalecer as ações/estratégias de cada escola, mediante os desafios de atuação na recomposição das aprendizagens, com foco na melhoria de seus resultados educacionais, partindo da análise do plano de ação para os indicadores estruturantes. O público-alvo é a Equipe de Gestão Ampliada, Diretor(a), Coordenadores(as) Pedagógicos, Secretários(as) Escolares, Assessores(as) Administrativo-Financeiro e Professores(as) Coordenadores(as) de Área. Logo abaixo, pode-se observar as figuras 1 e 2, com imagens das VTs.

Figura 1 - Visitas Técnicas às Escolas Liceu de Baturité Domingos Sávio (25/08) e EEEP Clemente Olintho Távora Arruda (28/08), ambas em Baturité.



Fonte: Arquivo do autor, 2023.

Figura 2 - Visitas Técnicas às Escolas EEEP Dr. Salomão Alves de Moura (29/08), em Aracoiaba, e EEM Francisca Pinto dos Santos (31/08), em Ocara.



Fonte: Arquivo do autor, 2023.

A pauta das VTs foi direcionada para um momento de diálogo inicial para contextualizar as ações que foram decorridas durante o dia, em seguida foi conduzida uma análise do plano de ação, com o objetivo de revisá-lo e aprimorá-lo. Logo após, foi realizada uma observação crítica da proficiência histórica de Língua Portuguesa e Matemática. Em seguida, foi conduzido a vivência “ajustando rotas e fortalecendo práticas”, que consistiu em um momento lúdico onde foi utilizado um processo de gamificação com o intuito de gerar mudança de comportamento e criar novos hábitos benéficos (Gonçalves *et al.*, 2018), isto é, encorajando as aos gestores para fazer escolhas mais contundentes e apropriadas para cada escola.

Abaixo é possível visualizar, na figura 3, o tabuleiro elaborado com a finalidade de conduzir as discussões e proporcionar uma visão ampla acerca das escolas e de seus resultados.

Figura 3 - Tabuleiro vivência corrigindo rotas: gestão para resultados.



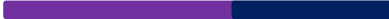
Fonte: Elaborado pelo autor, 20 ago. 2023.

Simultaneamente foi apresentado os dados concretos, a partir de um recorte do Índice de Desenvolvimento do Ensino Médio (IDE-Médio)³, tendo como objetivo gerar reflexões acerca das rotas escolhidas e se os gestores alcançariam a meta pactuada. Também foi conduzida uma roda de conversa com os segmentos que compõem as unidades escolares. Os Gestores elaboraram e apresentaram os dados comparativos das Avaliações Diagnósticas 2023.1 e 2023.2, das turmas de 3ª série. Para finalizar as VT, foram repassados encaminhamentos e foi feita uma avaliação das atividades realizadas durante o dia.

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Gestão Escolar para Resultados (GEpR)

Nesse íterim, é utilizado a Gestão Escolar para Resultados (GEpR) como uma abordagem que se destaca nas políticas educacionais, especialmente na Secretaria da Educação (SEDUC) do Ceará, como um instrumento fundamental para promover melhorias significativas no sistema educacional. A GEpR representa uma perspectiva



que vai além da administração rotineira das escolas, concentrando-se na obtenção de resultados educacionais eficazes.

A implementação da GEpR nas políticas educacionais da SEDUC Ceará reflete um comprometimento com uma gestão mais orientada a resultados e focada na qualidade do ensino. A abordagem envolve práticas de planejamento estratégico, monitoramento contínuo, avaliação de desempenho e ajustes constantes com base em evidências. O objetivo é criar uma cultura escolar voltada para a eficácia, onde os gestores são capacitados a tomar decisões informadas para melhorar o aprendizado dos alunos.

A SEDUC Ceará tem adotado a GEpR como parte integrante de suas estratégias para fortalecer o sistema educacional. Isso inclui a promoção de capacitações e o fornecimento de recursos para que os gestores escolares possam aplicar efetivamente os princípios da GEpR em suas práticas diárias. Além disso, a abordagem visa envolver todos os membros da comunidade escolar, incluindo professores, pais e alunos, na busca coletiva por resultados educacionais mais expressivos.

A ênfase na GEpR nas políticas educacionais da SEDUC Ceará reflete a compreensão de que uma gestão eficaz é crucial para o alcance de metas educacionais e para a promoção de um ambiente de aprendizado de qualidade. A implementação dessa abordagem destaca o compromisso da Secretaria com a melhoria contínua, a eficiência administrativa e, principalmente, o desenvolvimento acadêmico dos estudantes.

Sistemática de Monitoramento e Avaliação de Resultados (SMAR)

A Sistemática de Monitoramento e Avaliação de Resultados (SMAR) é um componente crucial do Circuito de Gestão (CdG) desenvolvido pelo Instituto Unibanco. Essa ferramenta visa proporcionar uma abordagem estruturada e contínua para monitorar e avaliar os resultados educacionais, permitindo a tomada de decisões informadas em todos os níveis do sistema educacional.

No contexto da Secretaria da Educação (SEDUC) do Ceará, a implementação da SMAR tem sido uma estratégia fundamental para promover uma cultura de gestão orientada por dados. A SEDUC busca integrar a SMAR em suas políticas educacionais, regionais e unidades escolares, proporcionando um mecanismo eficaz para avaliar o desempenho das escolas, identificar áreas de melhoria e alinhar estratégias para o

alcance de metas educacionais.

A implementação da SMAR nas regionais da SEDUC envolve a coleta sistemática de dados educacionais, a análise dessas informações e a elaboração de relatórios que possam orientar as tomadas de decisão em níveis mais amplos. Isso inclui a identificação de boas práticas, áreas de sucesso e desafios específicos em cada regional.

Nas unidades escolares, a SMAR é aplicada para monitorar o progresso dos alunos, avaliar o impacto das estratégias pedagógicas implementadas e direcionar esforços para melhorar os resultados educacionais. A implementação efetiva da SMAR nas escolas envolve a capacitação dos gestores e educadores para utilizar dados de desempenho como ferramentas para aprimoramento contínuo.

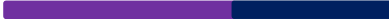
A SEDUC do Ceará, ao incorporar a SMAR, reforça seu compromisso com uma gestão mais eficaz e centrada em resultados. A implementação dessa sistemática não apenas fornece uma visão abrangente do desempenho educacional, mas também capacita as partes envolvidas a agir proativamente para impulsionar a qualidade do ensino. A SMAR, dentro do CdG, representa, assim, uma contribuição significativa para a promoção da excelência educacional na rede estadual de ensino.

Apropriação dos resultados das avaliações diagnósticas

A apropriação dos resultados das Avaliações Diagnósticas representa um compromisso crucial da Coordenadoria Regional de Desenvolvimento da Educação (CREDE) 8, bem como de suas escolas, em utilizar dados como uma ferramenta estratégica para a implementação de ações eficazes e equitativas.

A CREDE 8, demonstra um comprometimento destacado em aprimorar a qualidade da educação por meio da análise aprofundada dos resultados das Avaliações Diagnósticas. Essa prática não se limita apenas à identificação de lacunas de aprendizado, mas também serve como alicerce para o desenvolvimento e implementação de estratégias pedagógicas mais eficazes.

A apropriação desses resultados implica não apenas em entender as áreas de vulnerabilidade, mas também em reconhecer as áreas de sucesso e boas práticas. Este enfoque abrangente permite que a CREDE 8 e suas escolas identifiquem não apenas



onde as intervenções são necessárias, mas também onde as estratégias bem-sucedidas podem ser replicadas ou aprimoradas.

Ao comprometer-se com a apropriação dos resultados das Avaliações Diagnósticas, a CREDE 8 está alinhada com a busca pela equidade educacional. A análise detalhada dos dados permite identificar desafios específicos enfrentados por diferentes grupos de alunos, possibilitando a criação de estratégias personalizadas para atender às necessidades individuais e promover um ambiente educacional mais equitativo.

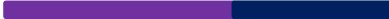
Essa abordagem não apenas informa a tomada de decisões, mas também cria uma cultura educacional baseada em evidências, onde a avaliação é percebida como uma ferramenta para aprimoramento contínuo. A apropriação responsável dos resultados das Avaliações Diagnósticas pela CREDE 8 e suas escolas destaca-se como um pilar essencial para impulsionar a qualidade do ensino e promover a equidade educacional na região.

Estratégias para recomposição das aprendizagens

No âmbito da CREDE 8, que engloba as escolas do Maciço de Baturité, a recomposição das aprendizagens em Língua Portuguesa e Matemática emerge como uma necessidade prioritária. A busca por estratégias eficazes, capazes de elevar os índices de proficiência nessas disciplinas, torna-se imperativa para promover um ambiente educacional mais robusto e alinhado às demandas do século XXI.

No contexto da Língua Portuguesa, as estratégias delineadas visam criar uma abordagem mais participativa e engajadora. Incentiva-se a leitura ativa, por meio da exploração de uma variedade de gêneros textuais, e a realização de atividades que promovam a interpretação crítica. A produção textual significativa é estimulada, conectando os conteúdos com a realidade local e proporcionando feedback individualizado para aprimorar as habilidades de escrita. Além disso, a integração de recursos tecnológicos, como plataformas educacionais interativas, visa enriquecer a experiência de aprendizado.

No que tange à Matemática, as estratégias concentram-se na contextualização e aplicação prática dos conceitos. A resolução de problemas torna-se mais relevante ao ser relacionada com situações do cotidiano dos estudantes, promovendo um



entendimento mais profundo dos conteúdos. A aprendizagem ativa é fomentada por meio de metodologias que envolvem os estudantes em atividades práticas, como jogos matemáticos e simulações, enquanto o acompanhamento individualizado, com a identificação precoce de dificuldades e planos de intervenção personalizados, é essencial para atender às necessidades específicas de cada aluno.

A integração dessas estratégias, criando um ambiente educacional que favoreça a interdisciplinaridade entre Língua Portuguesa e Matemática, é vital. Além disso, a implementação de mecanismos eficientes de monitoramento possibilita avaliar continuamente o progresso dos estudantes e ajustar as estratégias conforme necessário, criando um ciclo de melhoria contínua.

Em suma, a recomposição das aprendizagens em Língua Portuguesa e Matemática na CREDE 8, especificamente nas escolas do Maciço de Baturité, demanda um compromisso coletivo e estratégias adaptadas à realidade local. O investimento consistente nessas abordagens não apenas eleva os índices de proficiência, mas também contribui para a formação integral dos estudantes, preparando-os para os desafios presentes e futuros. A educação, quando alinhada às necessidades específicas da comunidade, torna-se um catalisador poderoso para o desenvolvimento sustentável.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As Visitas Técnicas realizadas no âmbito do Circuito de Gestão (CdG) na 8ª Coordenadoria Regional de Desenvolvimento da Educação (CREDE 8) evidenciaram a eficácia de uma abordagem integrada para aprimorar a gestão escolar. O comprometimento das autoridades educacionais do Ceará em adotar práticas inovadoras, como o CdG, reflete-se na busca constante por resultados mais expressivos no processo de ensino e aprendizagem. A implementação do CdG no estado não apenas promoveu uma mudança de paradigma na gestão educacional, mas também reforçou a importância da corresponsabilização entre as instâncias, contribuindo para a permanência dos estudantes na escola e a conclusão da Educação Básica com qualidade. A parceria entre a Superintendência Escolar e a iniciativa Agente de Gestão da Inovação Educacional (AGI) demonstrou ser uma estratégia eficaz na condução das Visitas Técnicas, agregando valor ao processo de correção de rotas.

Os resultados obtidos, embasados em práticas como a Gestão Escolar para Resultados (GEpR) e a Sistemática de Monitoramento e Avaliação de Resultados (SMAR), revelam não apenas desafios a serem superados, mas também apontam para boas práticas e inovações que podem inspirar outras instituições educacionais. A apropriação responsável dos resultados das Avaliações Diagnósticas e as estratégias específicas para recomposição das aprendizagens mostram um compromisso sério com a equidade educacional e o desenvolvimento sustentável na região do maciço de Baturité.

Em síntese, as Visitas Técnicas não foram apenas um exercício de identificação de problemas, mas uma oportunidade de diálogo, reflexão e construção coletiva. O CdG, consolidado como um conjunto integrado de práticas, proporcionou um ambiente propício à gestão participativa, refletindo o compromisso do Ceará em fortalecer sua gestão educacional para alcançar patamares mais elevados de qualidade na educação pública estadual.

REFERÊNCIAS

- BECKER, H. S. **Métodos de Pesquisa em Ciências Sociais**. 2ª ed. São Paulo: Hucitec, 1994.
- BEAUD, S.; WEBER, F. **Guia para a pesquisa de campo: produzir e analisar dados etnográficos**. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2007.
- BRITO, Ana Paula Gonçalves. **O Programa Jovem de Futuro no contexto da privatização da educação em Minas Gerais: incidências sobre o currículo e a gestão escolar**. 2022. 202 f. Dissertação (Mestrado em educação) - Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2022. Disponível em: <https://repositorio.ufu.br/handle/123456789/36199>. Acesso em: 01 dez. 2023.
- FREITAS, Maria Marlene Vieira. **A superintendência escolar na rede pública estadual de ensino do ceará: perspectivas e desafios**. Dissertação (mestrado profissional) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Faculdade de Educação/CAEd. Programa de Pós-Graduação em Gestão e Avaliação da Educação Pública. P. 132. 2017. Disponível em: <https://mestrado.caedufjf.net/a-superintendencia-escolar-na-rede-publica-estadual-de-ensino-do-ceara-perspectivas-e-desafios/>. Acesso em: 05 dez. 2023.



GONÇALVES, Leila Laís; GIACOMAZZO, G.F. ; MACAIA, C. B. S. .

GAMIFICAÇÃO

NA EDUCAÇÃO: um modelo conceitual de apoio ao planejamento em uma proposta pedagógica. In: Patrícia Janstch Fiuza; Robson Rodrigues Lemos. (Org.). **Inovação em educação**: perspectivas do uso das tecnologias interativas. 01ed.Jundiaí/SP: Paco Editorial, 2018.

Instituto Unibanco. Relatório de Atividades: Jovem de Futuro Ceará. 2022.

São Paulo: Instituto Unibanco, 2022. 39 p. Disponível em:

<https://www.institutounibanco.org.br/iniciativas/jovem-de-futuro/>. Acesso em: 02 dez. 2023.



CREDE 10

O USO DA GAMIFICAÇÃO EM CARTILHAS E SEUS EFEITOS EM SALA DE AULA

Cybelle Laysa Aguiar Ribeiro¹
Vilmara de Freitas Lima Damasceno²

1 INTRODUÇÃO

É fato que os recursos tecnológicos ganharam espaço no ambiente escolar, como meio de dinamizar as aulas e envolver os alunos no processo ensino aprendizagem. Neste contexto, segundo a Base Nacional Comum Curricular as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação - TDICs, trouxeram diversas modificações, entre elas a forma de aprender (BNCC, 2018). Assim as TDICs são compreendidas como um meio de oportunizar a inclusão digital e flexibilizar a educação escolar.

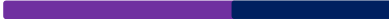
Neste contexto as TDICs vêm sendo empregadas e incorporadas às ações e programas da Crede-10 em constante diálogo entre as Articuladoras de Gestão da Inovação Educacional (AGI), os orientadores da Cedeia-10, superintendentes escolares, gestores, coordenadores pedagógicos e professores das escolas. Para que esse diálogo ocorra de maneira positiva é considerado diariamente as demandas existentes no interior da Crede 10, como as necessidades das escolas da rede.

Deste modo, mediante a finalidade de entendermos as dificuldades e anseios vivenciados em sala de aula proporcionados pela intensificação da utilização das tecnologias educacionais e pelo Novo Ensino Médio, assim como compreender de que modo às tecnologias estão sendo utilizadas nesse espaço, foi realizada uma sondagem por nós AGE, tendo como público alvo os professores do LEI das escolas estaduais da Crede 10. A coleta de informações desta pesquisa se deu através do *Google Forms* e foi enviada para o público da pesquisa por meio de *link*, no grupo do *whatsapp*: Professores do Lei.

Por meio dessa pesquisa se constatou que 50,7% do público participante tem afinidade de nível regular com as TDICs, 47,9% tem afinidade de nível muito bom e 1,4% tem afinidade de nível ruim com TDICs. Percebeu-se ainda, que todos os professores participantes da pesquisa, utilizam as tecnologias digitais como ferramenta

¹ Licenciada em História (FAFIDAM/UECE), especialista em Didática e Práticas de Ensino (UNIQ) e em Gênero, Diversidades e Direitos Humanos (UNILAB).

² Graduação em Ciências Biológicas (FAFIDAM/UECE), com pós-graduação em Metodologia de Ensino para a Educação Básica (IFCE), exercendo a função de AGI na Crede-10-Russas.



didática em suas aulas, mesmo eles relatando algumas limitações como: acesso à internet e estrutura física. Quando questionados sobre possíveis soluções para tais problemas, os professores citaram a necessidade de formações com a temática TDICs. Então, mesmo diante das dificuldades de diferentes esferas, as Tecnologias Educacionais se fazem necessárias para o processo de ensino e aprendizagem.

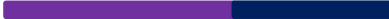
A pesquisa nos trouxe ainda, que 41,1% do seu público ainda não participaram de cursos ou formações sobre as TDICs, o que nos revela a persistente necessidade de formações com este tema. E o fato das tecnologias em geral ainda representarem um desafio para alguns professores, nos últimos tempos.

Belloni (2012) ressalta que "para enfrentar estes desafios o professor terá que aprender a trabalhar em equipe e a transitar com facilidade em muitas áreas disciplinares, quebrando o isolamento da sala de aula convencional e assumir funções novas e diferenciadas" (Belloni, 2012 *apud* Pontes, 2019, p.09). Então, entende-se que o trabalho em grupo será um alinhado importante diante as transformações. Neste processo a identidade do educador passará ainda por processos de reconstruções e rupturas.

Considerando este cenário, onde professores se sentiram pressionados a mudarem suas metodologias e prática pedagógicas por conta das transformações estruturais vivenciadas, tanto no contexto tecnológico como por conta do Novo Ensino Médio, buscamos elaborar ações voltadas aos professores e alunos das escolas estaduais da Crede 10, com o objetivo de disponibilizar materiais por meio dos recursos tecnológicos digitais para serem utilizados em sala de aula de maneira divertida, dinamizando a construção do conhecimento e aproximando o conteúdo trabalhado, o professor e os alunos.

Por tanto procuramos construir espaços para prover a inovação educacional nas escolas da Crede 10, favorecendo a produção de recursos pedagógicos e metodológicos, sejam eles Recursos Educacionais Abertos (REA) e/ou Recursos Educacionais Digitais (RED).

Deste modo, iremos socializar; dentre as experiências vivenciadas pelas AGIs da Crede 10 durante o ano de 2023; a *Gamificação* de duas cartilhas e de um marcador de páginas no decorrer deste ano. É nesta perspectiva que trataremos as dificuldades, aprendizagens e análises a nós oportunizadas durante esta experiência.



Assim, iremos apresentar a aplicação da *Gamificação* em campanhas socioeducativas apresentadas pela agenda da Seduc. Para tanto, foram criadas duas cartilhas com *Gamificação*, que tinham como título: Identidade de Gênero e Sexualidade e Orientação Profissional: desbravando as terras do autoconhecimento, das profissões e do mundo do trabalho; assim, como um marcador de páginas com *Gamificação* para a campanha setembro amarelo.

Tais ferramentas foram elaboradas por meio de uma perspectiva inovadora, a qual visa incluir e explorar as tecnologias digitais de maneira educativa. Propondo assim, espaços educacionais contextualizados, dinâmicos e significativos para todos que ali estão. É importante ressaltar que todo esse material foi construído pelas AGIs, em parceria com as duas psicólogas e a assistente social da Crede 10.

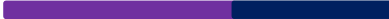
2 METODOLOGIA/PERCURSO METODOLÓGICO

As cartilhas com *Gamificação* foram elaboradas visualizando a construção de espaços educacionais inovadores, tendo como objetivo disponibilizar materiais por meio dos recursos tecnológicos digitais para serem utilizados em sala de aula possibilitando a construção do conhecimento e diversão. E assim promover a utilização das Tecnologias Educacionais nas escolas estaduais da Crede 10.

Deste modo, surgiu o questionamento: como promover esses espaços? Assim, iniciamos um estudo sobre as possibilidades de acordo com a realidade vivenciada por nós, AGIs, na Crede 10. Então, como fazíamos todo material de personalização de todas as campanhas socioeducativas da agenda Cedeia 10 no decorrer do ano, concluímos que este poderia ser um dos caminhos para alcançar o nosso objetivo.

Logo, quando a assistente social e as psicólogas da Crede 10 vieram tratar conosco sobre a ideia de elaborar uma cartilha sobre a identidade de gênero e outra orientação profissional, recaiu sobre nós que essa era nossa oportunidade para criar um material com *Gamificação* e o mesmo ser utilizado em sala de aula.

Assim, nós AGIs relatamos para elas a ideia de construir um material com a aplicação da *Gamificação* de acordo com cada temática, além de propor a produção de um *design* interativo e atrativo. Então, construímos as cartilhas Identidade de Gênero e Sexualidade e Orientação Profissional: Desbravando as Terras do Autoconhecimento, das Profissões e do Mundo do Trabalho. E no decorrer dos nossos diálogos com as duas



psicólogas da Crede 10 definimos que elas usariam este material em suas oficinas sobre Identidade de Gênero e Sexualidade e Orientação Profissional, já que elas tinham um contato maior com as escolas e o público alvo das oficinas eram os estudantes das algumas escolas estaduais.

É importante dizer que a cartilha sobre “Identidade de Gênero e Sexualidade” foi também parte da Semana Janaína Dutra e o marcador de páginas com *Gamificação* foi idealizado para a campanha do setembro amarelo.

O marcador de páginas foi pensado durante o planejamento para a campanha do mês do setembro amarelo, considerando o alcance atual das redes sociais na área da educação e a eficácia da cartilha com o público das oficinas, decidimos criar um marcador de página com uma mensagem informativa sobre o mês da prevenção ao suicídio e *código QR*, que destinava a um jogo.

Neste momento tudo foi minimamente pensado, como as cores e mensagens usadas. O jogo tinha como intuito informar sobre a prevenção ao suicídio e promover um espaço de conscientização, informativo e reflexão.

A criação das presentes cartilhas buscou responder: como a *Gamificação* poderia contribuir para a exploração destes documentos de uma maneira mais significativa e próxima dos alunos? Visualizando a promoção da inovação educacional, assim como a reflexão entre professores e alunos sobre a utilização desses recursos tecnológicos em sala de aula.

As cartilhas foram produzidas através do aplicativo *Canva*, onde criamos toda a personalização. Para isto, utilizamos o modelo de *design* Documento A4, definimos a paleta de cores, adicionamos caixas de texto de modelos diferentes, imagens referente a temática, fonte, tamanho de fonte, *avatar* da psicóloga Mariana, elementos de destaques de textos, imagens e ao finalizar a cartilha salvamos no formato PDF. Como mostra a figura abaixo:

Figura 1- Capa da cartilha Identidade de Gênero e Sexualidade



Fonte: Autoria própria, 2023.

Como o acesso a internet foi citado pelos professores do LEI, que participaram da sondagem, como um dos empecilhos na utilização das TDICs em sala de aula, considerando esta informação, buscamos disponibilizar nas cartilhas jogos nos quais poderiam ser usados de forma virtual e impressa. Assim, disponibilizamos o jogo de *Flashcard*, o mesmo também foi criado na plataforma *Canva* (Figura 2 e 3), onde produzimos as cartas com as mesmas cores usadas na cartilha, escolhemos a fonte e seu tamanho ideais para impressão. O jogo foi disponibilizado no formato PDF junto com a cartilha Ideologia de Gênero e Sexualidade.

Figura 2 - Jogo de Flashcard (Frente)



Fonte: Autoria própria, 2023.

Figura 3 - Jogo de Flashcard (Verso)



Fonte: Autoria própria, 2023.

No formato virtual, criamos o jogo no site *Wordwall*, no modelo associação, onde os estudantes serão desafiados a associar as palavras ao seu respectivo conceito. o Jogo foi disponibilizado na cartilha através de *QR Code* e *link*, como mostra a figura 4.

Figura 4 - Código QR do jogo virtual Feito na Plataforma Wordwall



Fonte: Autoria própria, 2023.

Já a cartilha *Orientação Profissional: Desbravando as Terras do Autoconhecimento, das Profissões e do Mundo do Trabalho* (Figura 5) é dividida em seis capítulos que abordam as seguintes temáticas: o processo de escolha, autoconhecimento, valores, profissão, mundo do trabalho e 10 sugestões de atividades a serem trabalhadas com os estudantes. Como meio de possibilitar a resolução das atividades de forma rápida e prática, utilizamos o site *PDFescape*, onde realizamos todas as formatações do PDF da cartilha em um PDF editável, assim, os alunos terão a possibilidade do acesso às atividades de forma virtual ou mesmo caso preferam de forma impressa. O acesso às atividades foi disponibilizado através de link.

Figura 5 - Capa da Cartilha *Orientação Profissional*



Fonte: Autoria própria, 2023.

Quanto a criação do marcador de páginas, utilizamos o *Canva* para personalização e o *site Wordwall* para criação do *Quiz* sobre o setembro amarelo, onde o mesmo foi disponibilizado através de *QR Code* no marcador de páginas (Figura 6). Para esta campanha, movimentamos as redes sociais disponibilizando o *Quiz* utilizando a caixinha teste nos *Stories* do *Instagram*.

Figura 6 - Marcador de Páginas Campanha Setembro Amarelo



Fonte: Autoria própria, 2023.

O público alvo das ações realizadas foram os estudantes do Ensino Médio das escolas estaduais da Crede 10. Tendo em vista a faixa etária desse público almejam o desenvolvimento de competências como respeito, equidade, conscientização, empatia, autonomia nas tomadas de decisões e resolução de conflitos.

Para tanto, o material produzido foi explorado de modo informativo e complementar às discussões propostas durante a oficina, no caso das cartilhas. Já o marcador de páginas foi socializado no *Instagram* da Crede 10, promovendo assim interatividade com os seguidores e possibilitando informação.

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Para discussão das temáticas: Identidade de Gênero e Sexualidade e Orientação Profissional construíram duas cartilhas utilizando recursos tecnológicos digitais para serem utilizados em sala de aula de maneira divertida, durante oficinas sobre os temas presentes.

Por meio da Cartilha digital e do jogo *flashcard* é possível tratar do conceito de sexualidade, assim como de Identidade de gênero. Trazendo como reflexão a diferenciação entre os mesmos. Como diz a BNCC ao tratar do aprimoramento do educando como pessoa humana, a escola deve promover espaço que permita aos estudantes:

[...] conhecer-se e lidar melhor com seu corpo, seus sentimentos, suas emoções e suas relações interpessoais, fazendo-se respeitar e respeitando os demais; [...] promover o diálogo, o entendimento e a solução não violenta de conflitos, possibilitando a manifestação de opiniões e pontos de vista diferentes, divergentes ou opostos; [...] combater estereótipos, discriminações de qualquer natureza e violações de direitos de pessoas ou grupos sociais, favorecendo o convívio com a diferença” (Brasil, 2018, p. 466-467).

Temáticas como a proposta na cartilha Ideologia de Gênero e Sexualidade se fazem necessárias em sala de aula, tendo em vista que o ambiente escolar é considerado um dos principais lugares de construção dos saberes, incluindo a identidade. Assim é preciso possibilitar informações e espaços de discussões que contribuam na compreensão do próprio eu e do outro, considerando e respeitando as diversidades.

A cartilha Orientação profissional: Desbravando as Terras do Autoconhecimento, das Profissões e do Mundo do Trabalho foi utilizada como material de apoio às oficinas de orientação profissional a fim de promover um espaço de debate e autoconhecimento sobre as potencialidades e aptidões dos estudantes. Nessa perspectiva, a BNCC ao falar sobre a preparação básica para o trabalho e cidadania afirma que as escolas precisam:

[...] proporcionar uma cultura favorável ao desenvolvimento de atitudes, capacidades e valores que promovam o empreendedorismo (criatividade, inovação, organização, planejamento, responsabilidade, liderança, colaboração, visão de futuro, assunção de riscos, resiliência e curiosidade científica, entre outros), entendido como competência essencial ao desenvolvimento pessoal, à cidadania ativa, à inclusão social e à empregabilidade; e prever o suporte aos jovens para que reconheçam suas potencialidades e vocações, identifiquem perspectivas e possibilidades,

construam aspirações e metas de formação e inserção profissional presentes e/ou futuras, e desenvolvam uma postura empreendedora, ética e responsável para transitar no mundo do trabalho e na sociedade em geral” (Brasil, 2018, p. 466).

Assim, entende-se a importância de fornecer aos jovens materiais que os auxiliem no processo de escolha de sua profissão, que segundo Nepomuceno e Witter (2010, p.16) trata-se de umas das escolhas mais importante da vida de alguém, considerando o fato de que tal escolha pode promover uma mudança significativa em seu padrão de vida. Desse modo, a cartilha sobre orientação do trabalho veio proporcionar orientação e clareza das possibilidades disponíveis aos estudantes, de modo que eles realizem suas escolhas profissionais de forma autônoma.

Enfim, por meio dos relatos feitos pelos alunos durante a oficina foi possível constatar que a *Gamificação* é sim uma ferramenta eficaz, que quando explorada de maneira correta pelo professor possibilita a construção do conhecimento de forma lúdica e divertida. Segundo Tolomei “Por meio do jogo, é possível aprender a negociar em um ambiente de regras e adiar o prazer imediato. É possível trabalhar em equipe e ser colaborativo, tomar decisões pela melhor opção disponível” (2017, p. 151). Deste modo, através dos jogos podemos desenvolver em paralelo o protagonismo dos estudantes, a autonomia e a capacidade de trabalhar em grupo.

Concluimos então, que trazer a *Gamificação* em cartilhas e marcadores de páginas é um meio eficaz de promover o processo de ensino e aprendizagem de forma inovadora e eficaz. E hoje podemos afirmar que foi o nosso principal meio vinculante entre TDICs, escola e alunos.

Identificamos ainda a importância do AGI, tanto no interior da Crede 10 como para as escolas. Observamos que o papel do AGI é atravessado pela complexidade que cerca a sala de aula, no entanto é por meio do nosso trabalho que incluímos cada vez mais as TDICs como ferramenta pedagógica nos espaços escolares, de maneira inovadora e contextualizada. Portanto temos um papel transformador no ensino, onde considerando as realidades vivenciadas por cada escola trazemos além do novo a adaptação de ferramentas já utilizadas de uma maneira diferenciada e contextualizada.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS/CONCLUSÃO

De fato as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação, já fazem parte do cotidiano da sociedade, e isso vem acontecendo de maneira cada vez mais acelerada. Portanto é necessário que os educadores reconheçam a importância das TDICs, e vejam ela como uma aliada para o processo de construção do conhecimento.

A *Gamificação* aplicadas em documentos representa um mundo de possibilidades, tendo em vistas que ela pode ser usada para abordar qualquer tipo de tema de maneira teórica e divertida. A mesma pode ser apresentada em diferentes momentos da metodologia do professor, seja de maneira inicial como uma forma de sondagem para ajudar a identificar o que o aluno já sabe, ou seja, no final, para resumir ou mesmo revisar sobre o assunto trabalhado, por exemplo.

Considerando os relatos tragos na finalização das oficinas compreendemos que os jogos podem ser um meio divertido de aprender e ensinar. Trazendo assim um resultado positivo e diferenciado para o professor. Logo, esta pode ser uma ferramenta pedagógica eficaz para o processo de ensino e aprendizagem.

Nesse contexto, em uma era em que nossos jovens passam maior parte do tempo em frente as telas é preciso sim se reinventar para alcançar nossos alunos e suas dificuldades, assim como aprimorar suas habilidades.

De modo geral, uma das principais dificuldades para criar documentos com *Gamificação* é definir a tecnologia mais adequada para a realidade de cada sala de aula, considerando é claro o tema a ser trabalhado. Para isso é necessário sempre se manter atualizado sobre as novas tecnologias e considerar o contexto a qual estamos inseridos.

Para dar continuidade a este trabalho é importante aprofundar na aplicação da *Gamificação* em documentos em PDF, assim como criar documentos como as cartilhas apresentadas para fazerem parte da rotina escolar, não só na sala de aula, mas em todos os espaços da escola. Para que essa seja uma prática contínua. É importante que de forma inicial, sejam elaborados materiais com esses para todas as campanhas no decorrer do ano e que essas transformações se iniciem nas próprias Credes, já que estas são espelho para suas escolas.

REFERÊNCIAS

- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf>. Acesso em: 27 nov. 2023.
- PONTES, Daniella Monique Costa Ramalho. **O Uso de Tecnologias Educacionais nas Escolas dos anos iniciais da cidade de Parnamirim-RN**. Artigo (Curso de Pedagogia) - Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Rio Grande do Norte, p.30. 2019. Disponível em: <https://repositorio.ufrn.br/bitstream/123456789/42188/1/UsoTecnologiasEducacionais_Pontes_2019.pdf>. Acesso em: 02 dez 2023.
- NEPOMUCENO, Ricardo Ferreira; WITTER, Geraldina Porto. Influência da família na decisão profissional: opinião de adolescentes. **Revista Semestral da Associação Brasileira de Psicologia Escolar e Educacional**, São Paulo, v. 14, n. 1, p. 15-22, jan./jun. 2010. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/pee/a/89sCv9tSPXpYnnsxmskZ3Vj/?lang=pt&format=pdf>>. Acesso em: 27 nov. 2023. TOMOLEI, Bianca Varga. A Gamificação como Estratégia de Engajamento e Motivação na Educação. **Revista EaD em foco**, Rio de Janeiro, v. 7, n 2, p. 145-156, mai./ago. 2017. Disponível em: <https://eademfoco.cecierj.edu.br/index.php/Revista/article/view/440/259>. Acesso em: 29 nov. 2023.



CREDE 11

JOGANDO PARA APRENDER: DESVENDANDO O PODER DA GAMIFICAÇÃO NA EDUCAÇÃO

Sandy Kélvya Fernandes Moreira¹

1 INTRODUÇÃO

A educação é um campo em constante evolução, impulsionado pelas demandas crescentes de engajamento, motivação e retenção de conhecimento dos alunos. Nesse contexto, a gamificação emergiu como uma abordagem inovadora e eficaz para transformar a forma como ensinamos e aprendemos. A gamificação na educação é uma prática que envolve a aplicação de elementos de jogos, como competição, recompensas e narrativas, em ambientes de ensino formal e informal.

Este artigo tem como objetivo explorar em profundidade o impacto da gamificação na educação e como ela pode significativamente melhorar a aprendizagem em ambientes educacionais. Ao combinar os princípios motivacionais dos jogos com os objetivos de ensino, a gamificação promove a participação ativa dos alunos, o desenvolvimento de habilidades e a retenção de conhecimento. Além disso, ela abre novas possibilidades de personalização do ensino, adaptandose às necessidades individuais dos alunos, tornando o processo educacional mais envolvente e relevante.

Nas próximas seções, exploraremos os fundamentos da gamificação na educação, seus benefícios, exemplos de implementação bem-sucedida e desafios a serem superados.

À medida que mergulhamos nesse tópico, fica evidente que a gamificação não apenas complementa, mas também reimagina o cenário educacional, proporcionando uma abordagem mais cativante e eficiente para a aprendizagem, preparando os alunos para os desafios do século XXI.

¹ Especialista em Sistema da Informação com Foco em Redes de Computadores (FVS- Faculdade Vale do Salgado). Graduada em Redes de Computadores (IFCE- Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará).

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 Gamificação na Educação

A gamificação na educação refere-se à aplicação de conceitos e mecânicas de jogos em contextos de ensino formal e informal. Essa abordagem utiliza elementos como competição, recompensas, narrativas e desafios para criar experiências educacionais mais envolventes e motivadoras.

A gamificação na educação é uma abordagem inovadora que incorpora elementos de jogos no ambiente educacional para promover engajamento, motivação e aprendizado significativo. Essa estratégia utiliza princípios como competição, recompensas, narrativas e *feedback* imediato para tornar o processo de ensino mais dinâmico e envolvente.

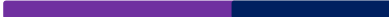
Ao criar experiências educacionais lúdicas, a gamificação eleva o engajamento dos alunos, fomenta o aprendizado autônomo e contribui para o desenvolvimento de habilidades não cognitivas. Exemplos práticos incluem o uso de plataformas interativas, aplicativos de realidade virtual e sistemas de pontuação. Apesar dos benefícios, é crucial encontrar um equilíbrio na implementação da gamificação, considerando desafios como o desenvolvimento de conteúdo e a manutenção do foco nos objetivos educacionais.

Em síntese, a gamificação na educação emerge como uma ferramenta poderosa para transformar o processo de aprendizagem, preparando os alunos para os desafios do século XXI de maneira inovadora e eficaz.

2.2 Princípios Motivacionais dos Jogos

A eficácia da gamificação na educação está intrinsecamente ligada aos princípios motivacionais dos jogos. Elementos como recompensas imediatas, *feedback* constante, a sensação de conquista e a possibilidade de superar desafios contribuem para a criação de um ambiente de aprendizado estimulante.

Ao incorporar esses elementos, a gamificação busca criar um ambiente de aprendizado estimulante e motivador. A competição incentiva os alunos a alcançarem objetivos, as recompensas proporcionam reconhecimento imediato, as narrativas contextualizam o conteúdo e o *feedback* constante contribui para a autorregulação da aprendizagem.



Ao compreender e aplicar efetivamente esses princípios, os educadores podem potencializar a eficácia da gamificação na promoção do engajamento e do aprendizado significativo.

2.3 Participação Ativa e Desenvolvimento de Habilidades

Ao combinar os princípios motivacionais dos jogos com os objetivos de ensino, a gamificação promove a participação ativa dos alunos. Além disso, ela se revela eficaz no desenvolvimento de habilidades cognitivas e não cognitivas, tais como resolução de problemas, pensamento crítico, trabalho em equipe e perseverança.

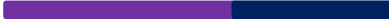
A participação ativa e o desenvolvimento de habilidades são pilares essenciais da gamificação na educação. Ao integrar elementos de jogos, como competição, recompensas e desafios, a gamificação visa promover uma participação engajada dos alunos no processo de aprendizado. A competição saudável estimula o envolvimento, enquanto as recompensas e desafios incentivam a superação e a conquista de metas educacionais.

Os alunos não apenas absorvem conhecimento acadêmico, mas também aprimoram habilidades como resolução de problemas, pensamento crítico, trabalho em equipe e perseverança. A abordagem lúdica e motivadora da gamificação cria um ambiente propício para o desenvolvimento integral dos alunos, preparando-os para os desafios do mundo contemporâneo.

2.4 Personalização do Ensino

Um dos aspectos mais impactantes da gamificação na educação é a capacidade de personalização do ensino. Adaptando-se às necessidades individuais dos alunos, a gamificação proporciona uma abordagem mais flexível, atendendo a diferentes estilos de aprendizagem e níveis de habilidade.

A personalização do ensino na gamificação representa uma abordagem inovadora que adapta a experiência de aprendizagem de acordo com as necessidades individuais dos alunos. Ela atende a diferentes estilos de aprendizagem e níveis de habilidade, proporcionando uma educação mais adaptada e envolvente.



A gamificação na personalização do ensino não apenas individualiza o processo educacional, mas também oferece aos alunos a oportunidade de progredir em seu próprio ritmo. Essa abordagem flexível contribui para um ambiente de aprendizado mais inclusivo, no qual cada aluno pode explorar o conteúdo de maneira significativa. Ao personalizar o ensino, a gamificação destaca-se como uma ferramenta eficaz para atender à diversidade de necessidades educacionais, promovendo uma educação mais personalizada e adaptada ao século XXI.

2.5 Desafios e Considerações

Entretanto, a implementação da gamificação na educação não está isenta de desafios. O desenvolvimento de conteúdo gamificado requer tempo e esforço, e a dosagem adequada é crucial para evitar a perda de entusiasmo dos alunos a longo prazo. Além disso, é fundamental considerar a adaptação da gamificação a diferentes contextos educacionais. Alguns dos principais desafios e pontos de atenção incluem:

1. **Desenvolvimento de Conteúdo Gamificado:** O processo de criar conteúdo gamificado demanda tempo, esforço e expertise. A qualidade do material é crucial para garantir que os elementos de jogos se integrem de maneira eficaz aos objetivos educacionais.
2. **Manutenção do Entusiasmo:** O risco de perda do entusiasmo dos alunos a longo prazo é um desafio significativo. O equilíbrio entre o aspecto lúdico e os objetivos educacionais deve ser mantido para evitar que a gamificação se torne uma distração em vez de uma ferramenta educacional.
3. **Adaptação a Diferentes Contextos Educacionais:** A aplicação da gamificação pode variar em diferentes ambientes educacionais. É essencial considerar as características específicas de cada contexto para garantir que a abordagem seja relevante e eficaz.
4. **Prevenção de Excesso de Gamificação:** A aplicação excessiva de elementos de jogos pode levar a problemas de motivação a longo prazo. É importante encontrar um equilíbrio para evitar que a gamificação se torne uma distração em vez de uma ferramenta motivadora.
5. **Aceitação e Treinamento dos Educadores:** A aceitação e compreensão por parte dos educadores são fundamentais para o sucesso da gamificação. É necessário

fornecer treinamento adequado para que os professores possam implementar eficazmente essas estratégias em sala de aula.

6. Avaliação de Resultados e Impactos: Avaliar os resultados e impactos da gamificação exige métricas adequadas. É crucial desenvolver métodos de avaliação que considerem tanto os aspectos educacionais quanto a satisfação dos alunos e professores.

Em síntese, embora a gamificação na educação ofereça benefícios substanciais, sua implementação enfrenta desafios que requerem planejamento cuidadoso, engajamento dos educadores e uma abordagem equilibrada para garantir uma integração eficaz e duradoura.

3 METODOLOGIA/PERCURSO METODOLÓGICO

A ação proposta neste artigo visa investigar e analisar a aplicação da gamificação na educação com o intuito de compreender como essa abordagem pode aprimorar a experiência de aprendizagem em ambientes educacionais. Serão explorados os fundamentos da gamificação, suas técnicas e estratégias, bem como os benefícios e desafios associados à sua implementação.

Por meio de uma análise aprofundada, este artigo pretende fornecer insights valiosos sobre como a gamificação está transformando a educação, tornando-a mais cativante e adaptada às necessidades individuais dos alunos. O objetivo final é destacar como a gamificação pode desempenhar um papel crucial na melhoria da qualidade do ensino e no preparo dos estudantes para um mundo cada vez mais desafiador e complexo.

A formação de educadores sobre gamificação é essencial para garantir uma implementação eficaz e significativa dessa abordagem inovadora no ambiente educacional. As capacitações remotas efetuadas sobre Gamificação utilizando a ferramenta *Kahoot* (plataforma responsável por criar quizzers), foram realizadas com os professores e gestores das escolas da sede da CREDE 11, que são: EEM Padre José Augusto Régis Alves, EEMTI Instituto Imaculada Conceição, EEM Gustavo Barroso, EEMTI Senador Fernandes Távora e EEMTI Antônio Reginaldo Magalhães de Almeida.

No dia 18 de setembro, na escola EEM Padre José Augusto Régis Alves foi realizada a formação, contendo 10 participantes. Foi notório a participação e engajamento dos educadores e gestores sobre a capacitação. Os mesmos levantaram pontos importantes e trouxeram exemplos de implementação no ambiente educacional.

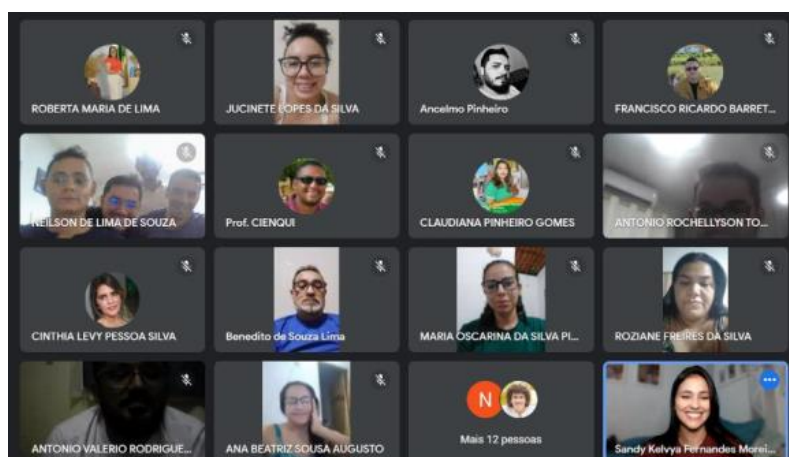
Foto 1 - Formação na escola EEM Padre José Augusto Régis Alves.



Fonte: Autoria própria.

No dia 20 de setembro, foi realizada a formação com a escola EEMTI Instituto Imaculada Conceição, contendo 26 participantes. Os educandos desta escola eram mais antenados a tecnologia, com isso, a absorção dos conteúdos foi facilitada. Grande parte já utilizava meios de gamificação em sala de aula. Com a formação, fortificou ainda mais o compromisso de trazer estas premissas inovadoras no ambiente escolar.

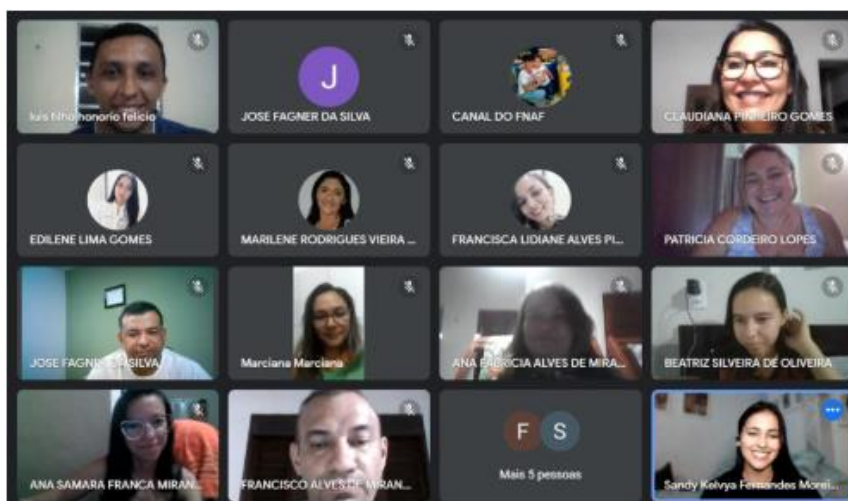
Foto 2 - Formação na escola EEMTI Instituto Imaculada Conceição.



Fonte: Autoria própria.

Dia 2 de outubro, a formação foi realizada com a escola EEM Gustavo Barroso, com 19 participantes. Os docentes mostraram bastante entusiasmo em participar da dinâmica da oficina com a ferramenta *Kahoot*. O intuito da capacitação é instigar a curiosidade dos educandos a passar a utilizar as ferramentas tecnológicas por meio da gamificação, trazendo momentos prazerosos para os alunos e a participação coletiva em sala de aula.

Foto 3 - Formação na escola EEM Gustavo Barroso.



Fonte: Autoria própria.

Dia 8 de novembro, foi realizada a formação com as escolas EEMTI Senador Fernandes Távora e EEMTI Antônio Reginaldo Magalhães de Almeida, totalizando 25 participantes. Com os educadores treinados em gamificação podem criar experiências educacionais envolventes que capturam a atenção dos alunos. Os docentes mostraram bastante interesse no assunto.

Em torno de 40% dos participantes já utilizavam a gamificação em sala de aula, mostrando o quanto os educandos estão se atualizando aos novos recursos educacionais. Logo, o restante mostrou entusiasmo em passar a utilizar e dispostos a aprender para começar fazer uso dessas ferramentas de apoio a educação.

Foto 4 - Formação na escola EEMTI Senador Fernandes Távora e EEMTI Antônio Reginaldo Magalhães de Almeida.

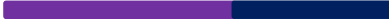


Fonte: Autoria própria.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os resultados alcançados neste estudo demonstraram claramente os benefícios significativos da gamificação na educação, na melhoria da experiência de aprendizagem em ambientes educacionais. Abaixo estão alguns dos resultados destacados:

1. Aumento do Engajamento dos Alunos: A gamificação provou ser altamente eficaz na promoção do engajamento dos alunos. Elementos de jogos, como recompensas, competições e *feedback* imediato, incentivaram os alunos a participarem ativamente nas atividades educacionais.
2. Melhor Retenção de Conhecimento: A gamificação demonstrou melhorar a retenção de conhecimento. O uso de narrativas e desafios envolventes ajudou os alunos a lembrar e aplicar conceitos de forma mais eficaz.
3. Aprendizado Autônomo: A gamificação permitiu um maior aprendizado autônomo, pois os alunos se sentiram mais motivados a explorar e aprender por conta própria. Isso resultou em uma maior capacidade de autorregulação da aprendizagem.
4. Personalização do Ensino: A gamificação permitiu a personalização do ensino, adaptando-se às necessidades individuais dos alunos. Isso ajudou a atender a diversos estilos de aprendizagem e níveis de habilidade.
5. Desenvolvimento de Habilidades não Cognitivas: Além do conhecimento acadêmico, a gamificação também promoveu o desenvolvimento de habilidades

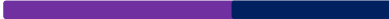
- 
- não cognitivas, como resolução de problemas, pensamento crítico, trabalho em equipe e perseverança.
6. Redução do Abandono Escolar: A gamificação demonstrou potencial para reduzir as taxas de abandono escolar, pois os alunos se sentiram mais motivados a continuar seus estudos.
 7. Satisfação do Aluno e Professor: Tanto os alunos quanto os professores relataram maior satisfação com o processo de ensino e aprendizagem quando a gamificação foi implementada. Isso contribuiu para um ambiente de ensino mais positivo.
 8. Desafios e Limitações: No entanto, também foi observado que a gamificação na educação enfrenta desafios, como o desenvolvimento de conteúdo e a manutenção de elementos gamificados. Além disso, a aplicação excessiva de gamificação pode levar a problemas de motivação a longo prazo.

Em resumo, os resultados deste estudo destacam que a gamificação é uma abordagem eficaz para melhorar a aprendizagem em ambientes educacionais, aumentando o engajamento dos alunos, melhorando a retenção de conhecimento e promovendo o desenvolvimento de habilidades essenciais. No entanto, é importante implementar a gamificação de forma equilibrada e adaptada às necessidades específicas de cada contexto educacional.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS/CONCLUSÃO

Este estudo sobre a gamificação na educação revela um panorama promissor e dinâmico na busca pela melhoria da experiência de aprendizagem em ambientes educacionais. A gamificação demonstrou ser uma estratégia eficaz para envolver os alunos, aumentar a retenção de conhecimento e promover habilidades fundamentais para o sucesso no mundo moderno.

Ao longo desta investigação, ficou claro que a gamificação na educação não é uma mera tendência passageira, mas sim uma abordagem que tem o potencial de transformar o modo como ensinamos e aprendemos. Ela permite a personalização do ensino, adaptando-se às necessidades individuais dos alunos, e empodera os educadores a criarem experiências de aprendizagem mais envolventes e eficazes.



No entanto, é importante reconhecer que a implementação da gamificação na educação não está isenta de desafios. O desenvolvimento de conteúdo gamificado requer tempo e esforço, e a excessiva gamificação pode levar à perda do entusiasmo dos alunos. Portanto, é fundamental encontrar um equilíbrio e adotar uma abordagem cuidadosa.

À medida que avançamos no cenário educacional do século XXI, é crucial continuarmos a explorar as oportunidades que a gamificação oferece. Educação não é apenas sobre a transferência de conhecimento, mas sobre inspirar o desejo de aprender e preparar os alunos para um futuro desconhecido. A gamificação se destaca como uma ferramenta poderosa nesse processo, capacitando os educadores a criar experiências educacionais mais relevantes, motivadoras e personalizadas.

Em resumo, a gamificação na educação representa um caminho que merece ser explorado com entusiasmo e dedicação, e sua aplicação sábia pode desencadear uma revolução na forma como educamos as gerações futuras. À medida que continuamos a aperfeiçoar e adaptar essa abordagem, podemos esperar uma educação mais envolvente e eficaz, capaz de capacitar os alunos a enfrentar os desafios que o futuro reserva.

REFERÊNCIAS

EDUCACROSSBLOG. **Aprender Jogando: Gamificação na Educação**. Disponível em: <<https://blog.educacross.com.br/educacao/aprender-jogando-gamificacao/>>. Acesso em: 02 de dezembro de 2023.

RHYZOS. **Gamificação na Educação: Transformando o Aprendizado**. Disponível em: <<https://rhyzos.com/gamificacao-na-educacao/>>. Acesso em: 10 de dezembro de 2023.

STARTGAMIFICATION. **9 Benefícios Incríveis da Gamificação na Educação**. Disponível em: <<https://startgamification.com.br/2019/09/12/9-beneficios-incriveis-da-gamificacao-naeducacao/>>. Acesso em: 20 de dezembro de 2023.



CREDE 12

INOVAÇÃO EDUCACIONAL: DESVENDANDO O POTENCIAL DOS AGENTES DE GESTÃO DA INOVAÇÃO EDUCACIONAL DA CREDE 12 PARA TRANSFORMAR PRÁTICAS PEDAGÓGICAS

*Deyse Mara Romualdo Soares¹
Francisco Wendel de Lima Maciel²
Liduína Nogueira de Oliveira³*

1 INTRODUÇÃO

A demanda por inovação pedagógica no campo educacional, considerando a escola como um espaço de mudança, a reestruturação curricular e formativa e a mobilização de novas práticas, o Agente de Gestão da Inovação Educacional (AGI) é um profissional da educação com conhecimentos no uso pedagógico de tecnologias digitais e metodologias educacionais para apoiar os gestores e professores da rede pública estadual de ensino do Ceará, no planejamento e na implementação de práticas pedagógicas inovadoras relacionadas a educação híbrida. Tencionando a construção de uma Cultura Educacional que incorpore novos valores e repertórios didáticos para Educação Híbrida (CEARÁ, 2021).

Nesse sentido, as ações dos AGI da 12ª Coordenadoria Regional de Desenvolvimento da Educação (Crede 12), juntamente com a Célula de Desenvolvimento da Escola e da Aprendizagem (Cede), teve como finalidade fomentar a melhoria da qualidade do processo de ensino por meio da inovação tecnológica e o apoio qualitativo das atividades desenvolvidas pelos professores e gestores na Educação Híbrida.

O presente relato de experiência trata das ações promovidas pelos AGI e suas vivências no contexto das escolas da Crede 12, descrevendo sua atuação para proporcionar novos métodos e estratégias de ensino e aprendizagem que contribuem para estimular o aprendizado, fomentando a colaboração e a formação dos profissionais

¹ Professora da rede pública estadual do Ceará. Doutoranda e Mestra em Educação no Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGE) da Universidade Federal de Alagoas (UFAL), na linha de pesquisa Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) na Educação. E-mail: deyse.soares1@prof.ce.gov.br.

² Professor do curso de Sistemas de Informação na Unicatólica Quixadá, graduado em Redes de Computadores pela Universidade Federal do Ceará e especialista em Gestão de Tecnologia da Informação. E-mail: francisco.maciels@prof.ce.gov.br.

³ Assessora de Gestão da Crede 12, Quixadá - CE. Atuou como professora da rede pública estadual do Ceará. Ocupou cargos de gestão de escola pública estadual de Quixadá/CE. E-mail: liduina.nogueira@prof.ce.gov.br.

da educação para que desenvolvam neles mesmos e nos alunos as competências e habilidades necessárias para a educação mediada pelas TDIC.

2 METODOLOGIA/PERCURSO METODOLÓGICO

A Crede 12 atende 23 escolas compostas por: escolas de tempo regular (EM), escolas de tempo integral (EEMTI), escolas de ensino profissionalizante (EEEP), e escolas do/no campo em seus oito municípios de atuação.

Nesse contexto das escolas da Crede 12, surgiu a seguinte questão: quais ações os AGI podem implementar para fomentar a melhoria da qualidade do processo de ensino por meio da inovação tecnológica e o apoio qualitativo das atividades desenvolvidas pelos professores e gestores na Educação Híbrida?

Assim, juntamente com a Cede/Crede 12, os AGI traçaram as seguintes ações específicas:

- i. Promover ações estratégicas e metodológicas utilizando as tecnologias educacionais para potencializar a prática docente na qualificação do processo de recomposição das aprendizagens;
- ii. Propor materiais e soluções pedagógicas inovadoras para o uso das TDIC aplicadas à educação, a partir das condições de interação dos estudantes, no contexto de cada escola da Crede 12, na perspectiva da educação híbrida;
- iii. Fortalecer e potencializar os processos formativos do FOCO e FACE junto aos Professores Coordenadores de Área (PCA), Coordenador Escolar e Professores de Apoio Pedagógico acerca do uso de metodologias ativas e a utilização de plataformas digitais aplicadas à educação; e
- iv. Apoiar qualitativamente as atividades desenvolvidas pelos professores e gestores, considerando a matriz de competências digitais docentes, materiais, procedimentos e recursos tecnológicos utilizados no Programa de Formação Continuada de Professores Itinerário Formativo: Competências Digitais para a Docência no apoio às escolas.

Foram utilizadas ferramentas que possibilitaram o acompanhamento da evolução de cada uma das 23 escolas de forma personalizada, atendendo às suas especificidades. Sendo possível, a partir do alinhamento do nosso plano de trabalho com o plano de trabalho da Regional, inserir como metodologia de ensino novas práticas pedagógicas com o uso das TDIC, além de criar espaços de discussões entre os professores, desenvolvendo novas competências digitais, incorporando novos valores e ampliando o repertório didático pedagógico dos docentes.

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os AGI participaram das Formações do Foco na Aprendizagem juntamente com os tutores/as de cada área - Língua Portuguesa, Matemática, Ciências Humanas e Ciências da Natureza -, fortalecendo e potencializando esses processos formativos para a recomposição da aprendizagem.

Figura 1 - Formação Foco na Aprendizagem e divulgação das primeiras oficinas para as escolas.



Fonte: AGI/CREDE 12.

O questionário diagnóstico aplicado aos professores da Crede 12 nos anos de 2021 e 2022, além dos instrumentais aplicados às escolas, permitiu aos AGI conhecer as demandas atuais de cada escola para serem realizadas oficinas e visitas de acordo com suas necessidades formativas.

Figura 2 - Oficinas aplicadas nas escolas da Crede 12.



Fonte: AGI/CREDE 12.

A implementação do uso de recursos tecnológicos na escola, sempre foi um fator desafiante, mas o período do ensino remoto possibilitou à pesquisadora, experiências variadas, juntamente com os professores, utilizando para isso as tecnologias digitais. Este cenário vivido durante o ensino remoto, despertou o desejo de entender o que deu



certo, neste período e como trazer essas experiências exitosas, para as aulas presenciais.

Dessa forma, os AGI puderam atuar de acordo com o contexto e necessidades de cada escola, bem como trabalharam em cima das dificuldades e desafios em utilizar os recursos digitais em sala de aula apontados pelos professores.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS/CONCLUSÃO

Ao longo deste período de implementação dos Agentes de Gestão da Inovação Educacional e das oficinas de formação destinadas aos docentes, evidenciamos um notável avanço nas práticas pedagógicas. A convergência entre a dedicação dos educadores e as ferramentas inovadoras apresentadas pelos Agentes gerou uma melhora significativa, refletindo-se positivamente no ambiente educacional.

As oficinas, concebidas como espaços dinâmicos de aprendizagem, não apenas capacitaram os professores com novas habilidades e conhecimentos em tecnologia educacional, mas também fomentaram uma mudança cultural. A incorporação dessas inovações no cotidiano escolar além de enriquecer o processo de ensino-aprendizagem também estimulou o desenvolvimento de uma mentalidade proativa em relação à evolução constante.

A abordagem colaborativa e o comprometimento dos docentes durante as oficinas apresentam a disposição da comunidade educacional em abraçar o futuro da educação. O impacto positivo dessas iniciativas se estende além da sala de aula, permeando a formação de cidadãos críticos e adaptáveis em um mundo em constante transformação.

À medida que verificamos os progressos alcançados, é essencial manter o processo de aprendizagem em direção à inovação. Os AGI, juntamente com os educadores, desempenham um papel vital na construção de um cenário educacional dinâmico e preparado para os desafios do amanhã. Que este momento seja apenas o início de uma era contínua de crescimento e descoberta no universo educacional.

REFERÊNCIAS

AGI - Agente de Gestão da Inovação Educacional.

<https://www.ceara.gov.br/2021/05/05/agentes-de-gestao-e-inovacao-apoiarao-escolas-nos-ensinos-remoto-e-hibrido/>. (Acesso em: 09 de Abril de 2022).

AVACED (<https://avaced.seduc.ce.gov.br/login/index.php>). (Acesso em 11 de Abril de 2022).

CEDEA - CÉLULA DE DESENVOLVIMENTO DA ESCOLA E DA APRENDIZAGEM

(https://crede08.seduc.ce.gov.br/index.php?option=com_content&view=article&layout=edit&id=2150). (Acesso em: 12 de Abril de 2022).

CHIOFI, Luiz Carlos; OLIVEIRA, Marta Regina Furlan de. **O uso das tecnologias educacionais como ferramenta didática no processo de ensino e aprendizagem.** Londrina, UEL, p. 329-337, 2014.

CREDE 12 - (<https://www.crede12.seduc.ce.gov.br/>). (Acesso em: 10 de Agosto de 2022).

FACE - FORTALECIMENTO DA ATUAÇÃO DOS COORDENADORES ESCOLARES (<https://www.seduc.ce.gov.br/fortalecimento-da-atuacao-dos-coordenadores-escolares-face/>) (Acesso em: 11 de Abril de 2022).

Guia De Orientações Sobre O Ensino Remoto/Híbrido Na Rede Pública Estadual De Ensino Do Ceará 2021.2 (https://www.ced.seduc.ce.gov.br/wp-content/uploads/sites/82/2021/08/GUIA-DE-ORIENTACOES-SOBRE-O-ENSINO-REMOTO_HIBRIDO2021-V10link.pdf). (Acesso em: 12 de Abril de 2022).

HAREL, Idit Ed; PAPERT, Seymour Ed. **Constructionism.** Ablex Publishing, 1991.

PAPERT, Seymour. "**The children's machine: Rethinking school in the age of the computer.**" New York (1993).

PRENSKY, Marc R. **Teaching digital natives: Partnering for real learning.** Corwin press, 2010.

PROGRAMA APRENDER PRA VALER

(<https://www.seduc.ce.gov.br/2012/10/18/programa-aprender-para-valer/>). (Acesso em: 11 de Abril de 2022).

SEDUC - Secretaria da Educação (<https://www.seduc.ce.gov.br/>). (Acesso em: 09 de Abril de 2022).



CREDE 13

PROFESSORES DO AMANHÃ: FORMAÇÃO E INOVAÇÃO NO LABORATÓRIO EDUCACIONAL DE INFORMÁTICA

Jordan Almeida Fernandes¹

Paloma Carvalho Rodrigues²

Renata Dutra de Quadro Silva³

1 INTRODUÇÃO

A constante evolução do cenário educacional tem demandado uma transformação significativa na prática docente, impulsionada pela integração cada vez mais profunda da tecnologia e da inovação nas estratégias de ensino. Nesse contexto, a capacitação dos professores desempenha um papel crucial na preparação para esse novo paradigma educacional.

O presente trabalho explora a transformação da prática docente por meio da capacitação de professores na inovação educacional. O estudo se baseou em um referencial teórico-metodológico que combina conceitos da pedagogia contemporânea, competências digitais e modelos de formação de professores. Trata-se de um estudo descritivo, do tipo relato de experiência que investigou as vivências de professores lotados em Laboratórios Educacionais de Informática através da participação nas formações realizadas pelos Agentes de Gestão e da Inovação Educacional (AGIs).

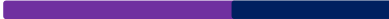
A formação foi dividida em momentos de estudos teóricos e oficinas práticas que buscaram desenvolver habilidades tecnológicas, pedagógicas e criativas, capacitando os professores para integrar de forma eficaz a tecnologia em suas práticas educativas. Os resultados revelaram que as formações proporcionaram aos professores um ambiente colaborativo e de experimentação, no qual puderam explorar novas abordagens pedagógicas, estratégias de ensino inovadoras e o uso de ferramentas tecnológicas.

Além disso, constatou-se que as formações promoveram a criação de redes de compartilhamento de conhecimento entre os professores, incentivando a troca de ideias

1 Licenciado em Matemática pelo IFCE, Licenciado em Física pela UNIGRANDE e Especialista em Metodologia do Ensino da Matemática pela FMB, jordan.fernandes@prof.ce.gov.br;

2 Licenciada em Matemática e Especialista do Curso de Ensino em Ciências da Natureza e Matemática pelo IFCE – Campus Crateús, paloma.rodrigues@prof.ce.gov.br;

3 Licenciada em Matemática-IFCE e Especialista em Metodologia para o Ensino de Matemática pela Faculdade Metropolitana de São Paulo, renata.silva1848@prof.ce.gov.br.



e práticas bem-sucedidas. A abordagem multidisciplinar e centrada no aluno também emergiu como um aspecto-chave da formação, permitindo que os professores adaptassem as tecnologias às necessidades específicas de suas disciplinas e estudantes.

Em síntese, o estudo evidencia que as formações desempenham um papel fundamental na preparação dos "Professores do Amanhã", capacitando-os a abraçar a inovação e a tecnologia como recursos pedagógicos poderosos. Essa abordagem não apenas enriquece a experiência de aprendizado dos alunos, mas também reimagina o papel do educador como um facilitador criativo e adaptável no cenário educacional em constante evolução.

2 METODOLOGIA/PERCURSO METODOLÓGICO

A presente pesquisa adotou uma abordagem metodológica cuidadosamente planejada e executada para atingir seus objetivos. A escolha das técnicas utilizadas foi fundamentada em critérios específicos visando a resposta à problemática proposta.

A opção por observações participativas foi motivada pela necessidade de obter insights detalhados e contextuais sobre a experiência dos professores nos Laboratórios Educacionais de Informática (LEIs) e as formações promovidas pelos Agentes de Gestão e da Inovação Educacional (AGIs). Essa técnica gerou uma compreensão aprofundada das práticas pedagógicas e da interação dos docentes com as ferramentas tecnológicas.

A pesquisa buscou responder como a capacitação dos professores nos LEIs influencia a inovação educacional e o desenvolvimento de habilidades digitais dos alunos. Além disso, as observações participativas durante as atividades práticas promovidas pelos AGIs enriqueceu a compreensão dos estudos.

Os participantes foram professores da Rede Estadual de Ensino do Ceará, especificamente aqueles envolvidos nos LEIs. A seleção considerou diversidade de disciplinas e níveis de ensino, garantindo representatividade nas experiências relatadas.

As competências desenvolvidas abrangeram tanto aspectos tecnológicos quanto pedagógicos. Os professores foram estimulados a aprimorar suas habilidades no uso de tecnologias educacionais, bem como a integrar eficazmente essas ferramentas em suas práticas de ensino através de atividades e oficinas propostas nas formações promovidas



pelos AGIs.

O objetivo principal foi avaliar o impacto das formações nos LEIs na prática docente e no aprendizado dos alunos. As entrevistas foram aplicadas de forma individual, enquanto as observações participativas ocorreram durante as atividades práticas, registrando dinâmicas e interações.

Os dados coletados revelaram uma melhoria significativa na abordagem pedagógica dos professores após as formações. Houve relatos de maior confiança no uso de tecnologias, bem como evidências de maior engajamento dos alunos nas atividades propostas. A criação de redes de compartilhamento de conhecimento também emergiu como um resultado positivo das formações.

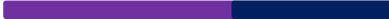
Ao final, a meticulosa aplicação dessas técnicas metodológicas proporcionou uma análise abrangente e fundamentada, contribuindo para a compreensão dos impactos das formações nos LEIs na prática educacional.

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

A transformação da prática docente por meio da capacitação de professores na inovação educacional encontra fundamentos sólidos em diversas correntes teóricas da pedagogia contemporânea, aliadas aos avanços das competências digitais e modelos de formação docente. A convergência desses elementos cria um ambiente propício para a reimaginação das estratégias educacionais e para a preparação dos "Professores do Amanhã".

No contexto da pedagogia contemporânea, autores como Paulo Freire destacam a importância da educação como prática de liberdade e transformação social. Freire (1970) argumenta que a educação deve ser um ato de conscientização, estimulando a participação ativa dos alunos no processo de aprendizado e incentivando a reflexão crítica. Nesse sentido, as formações que promovem a inovação educacional devem se pautar em abordagens participativas, capazes de empoderar os professores como agentes de mudança em suas salas de aula.

Os resultados desta pesquisa proporcionaram insights valiosos sobre a transformação da prática docente por meio da capacitação em inovação educacional. A abordagem teórico-metodológica, que integrou conceitos da pedagogia contemporânea,



competências digitais e modelos de formação de professores, demonstrou eficácia na análise das experiências vivenciadas pelos educadores nos Laboratórios Educacionais de Informática (LEIs).

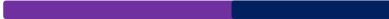
Ao analisar o desenvolvimento de competências, observou-se um notável aprimoramento nos aspectos tecnológicos, pedagógicos e criativos dos professores participantes. As formações oferecidas pelos Agentes de Gestão e da Inovação Educacional (AGIs) se mostraram efetivas na capacitação dos docentes para integrar a tecnologia de forma eficaz em suas práticas educativas.

A integração da tecnologia na educação é um elemento central nas transformações pedagógicas contemporâneas. Autores como Mishra e Koehler (2006) propõem o conceito de "Tecnologia Pedagógica Substantiva" (TPaCK), que ressalta a importância da interseção entre conhecimento tecnológico, pedagógico e de conteúdo na prática docente. Essa perspectiva reforça a necessidade de capacitar os professores não apenas em habilidades tecnológicas, mas também na compreensão de como essas habilidades podem ser efetivamente aplicadas para melhorar o ensino e a aprendizagem.

O ambiente colaborativo e de experimentação proporcionado pelas formações destacou-se como um elemento crucial. Os professores tiveram a oportunidade de explorar novas abordagens pedagógicas, adotar estratégias inovadoras de ensino e incorporar ferramentas tecnológicas de maneira prática. A experimentação foi identificada como um fator-chave no enriquecimento das práticas docentes.

A criação de redes de compartilhamento de conhecimento entre os professores durante as formações também foi um resultado significativo. Essa troca de ideias e práticas bem-sucedidas contribuiu para a formação de uma comunidade colaborativa de aprendizado, onde os educadores puderam se apoiar mutuamente no processo de inovação.

No que se refere à capacitação de professores, os modelos contemporâneos de formação ressaltam a importância da aprendizagem ativa e contextualizada. Vygotsky (1978), com sua teoria sociocultural, destaca a influência do ambiente social na construção do conhecimento. A aprendizagem ocorre de forma colaborativa, por meio da interação entre pares e da mediação do professor. Nesse contexto, as formações ministradas pelos Agentes de Gestão e da Inovação Educacional (AGIs) podem ser



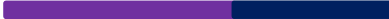
vistas como oportunidades de aprendizado colaborativo, permitindo aos professores explorar novas práticas e ferramentas de forma contextualizada.

Os Agentes de Gestão e da Inovação Educacional (AGIs) são profissionais que desempenham um papel essencial na promoção da inovação no cenário educacional. Conforme o site do Centro de Educação a Distância do Ceará (CED), os AGIs são responsáveis por auxiliar os professores no processo de integração das tecnologias educacionais em suas práticas pedagógicas. Eles atuam como facilitadores, oferecendo formações e suporte técnico para que os educadores possam aproveitar de maneira eficaz as oportunidades oferecidas pelas tecnologias no ambiente de ensino. Essa colaboração entre professores e AGIs se alinha com a perspectiva colaborativa proposta por Vygotsky, enfatizando a importância do apoio social na construção do conhecimento.

A abordagem multidisciplinar e centrada no aluno emergiu como um aspecto-chave das formações, permitindo que os professores adaptassem as tecnologias às necessidades específicas de suas disciplinas e estudantes. Essa flexibilidade e personalização das estratégias de ensino foram reconhecidas como elementos fundamentais para o sucesso das práticas inovadoras. Bates e Sangrà (2011), destacam a necessidade de abordagens multidisciplinares e centradas no aluno. A personalização da aprendizagem, considerando as diferentes necessidades e estilos de aprendizado dos alunos, torna-se uma consideração fundamental na inovação educacional. A capacitação de professores deve habilitá-los a adotar uma abordagem adaptável, capaz de integrar tecnologias de maneira eficaz em diferentes contextos disciplinares e educacionais.

Na discussão dos resultados, destacou-se o impacto positivo na prática docente, indicando que a capacitação dos professores é essencial para uma educação alinhada às demandas contemporâneas. A possibilidade de replicação desse modelo em outras instituições foi ressaltada, enfatizando a relevância de práticas colaborativas e redes de compartilhamento de conhecimento.

Apesar dos resultados positivos, foram identificados desafios, como a necessidade de infraestrutura e recursos adequados, abrindo espaço para a identificação de oportunidades de aprimoramento e investimento. A discussão final ressaltou a importância contínua da capacitação dos professores, destacando a necessidade de adaptação constante das práticas educativas às evoluções tecnológicas e às demandas dos alunos.



Em resumo, os resultados e discussões evidenciam a eficácia das formações nos LEIs na transformação da prática docente, sublinhando a importância de uma abordagem inovadora e centrada no desenvolvimento de competências para preparar os "Professores do Amanhã" para os desafios educacionais contemporâneos.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS/CONCLUSÃO

No desfecho desta pesquisa, emerge uma compreensão aprofundada sobre a transformação da prática docente por meio da capacitação em inovação educacional nos Laboratórios Educacionais de Informática (LEIs). A integração de conceitos da pedagogia contemporânea, competências digitais e modelos de formação de professores se revelou uma abordagem eficaz, destacando a importância dessa evolução no cenário educacional.

Os resultados evidenciam um impacto significativo nas competências dos professores, abrangendo tanto o domínio tecnológico quanto as habilidades pedagógicas e criativas. As formações ministradas pelos Agentes de Gestão e da Inovação Educacional (AGIs) mostraram-se cruciais para a capacitação dos educadores, possibilitando a incorporação eficaz da tecnologia em suas práticas educativas.

O ambiente colaborativo e de experimentação proporcionado pelas formações demonstrou ser um catalisador para a exploração de novas abordagens pedagógicas. A experimentação prática não apenas fortaleceu a confiança dos professores no uso de ferramentas tecnológicas, mas também estimulou a inovação no processo de ensino-aprendizagem.

A criação de redes de compartilhamento de conhecimento entre os professores revelou-se um resultado enriquecedor, fomentando a troca de ideias e práticas bem-sucedidas. Essa comunidade colaborativa contribuiu para a construção de um ambiente de aprendizado contínuo, onde a experiência coletiva impulsionou o aprimoramento profissional.

A abordagem multidisciplinar e centrada no aluno emergiu como um aspecto essencial das formações. A adaptação das tecnologias às necessidades específicas de disciplinas e estudantes demonstrou flexibilidade e personalização, promovendo uma educação mais alinhada às demandas diversificadas da contemporaneidade.

Apesar dos resultados positivos, não podemos ignorar os desafios identificados, como a necessidade de infraestrutura e recursos adequados. Contudo, esses desafios apresentam-se como oportunidades para o aprimoramento das práticas educativas, ressaltando a importância de investimentos contínuos.

Em síntese, as considerações finais destacam a relevância da capacitação dos professores como agente transformador na educação. A inovação e a tecnologia emergem como pilares fundamentais para preparar os "Professores do Amanhã". Este estudo não apenas enriquece a experiência de aprendizado dos alunos, mas também redefine o papel do educador como um facilitador criativo e adaptável no cenário educacional em constante evolução.

Assim, acredita-se que as conclusões desta pesquisa contribuam para o contínuo aprimoramento das práticas educacionais, incentivando a busca por inovações e a valorização da formação docente como catalisadora do progresso educacional.

REFERÊNCIAS

BATES, A. W.; SANGRÀ, A. *Managing technology in higher education: Strategies for transforming teaching and learning*. John Wiley & Sons, 2011.

CED - CENTRO DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA DO CEARÁ. Agente de Gestão da Inovação Educacional (AGI). Disponível em: <<https://www.ced.seduc.ce.gov.br/agente-de-gestao-da-inovacao-educacional-agi/>>. Acesso em: 29 ago. 2023.

FREIRE, P. *Pedagogia do Oprimido*. Paz e Terra, 1970.

MISHRA, P.; KOEHLER, M. J. Technological pedagogical content knowledge: A framework for teacher knowledge. *Teachers College Record*, v. 108, n. 6, p. 1017-1054, 2006.

VYGOTSKY, L. S. *A formação social da mente: O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. Martins Fontes, 1984. (Edição original publicada em 1978).



CREDE 14

RESSIGNIFICAÇÃO DA EDUCAÇÃO NA SALA DE AULA COM O USO CONSTANTE DA TECNOLOGIA E METODOLOGIA STEAM

*João Paulo Gonçalves de Brito¹
Liduína Lélia Pinheiro Morais²*

1 INTRODUÇÃO

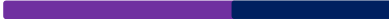
No cenário educacional contemporâneo, a ressignificação da prática pedagógica é uma demanda urgente e necessária. Diante da constante evolução tecnológica e das mudanças sociais, repensar a educação na sala de aula torna-se imperativo para preparar os estudantes para os desafios do século XXI. Este relato de experiência é fruto de um processo de transformação conduzido ao longo de oito meses nas escolas que compõem a Regional Crede 14, onde se buscou a integração harmoniosa da tecnologia e da metodologia STEAM (Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática) como pilares fundamentais para a construção de uma educação mais significativa e alinhada com as demandas contemporâneas.

Neste percurso, exploramos as possibilidades oferecidas pelas ferramentas digitais e pela abordagem STEAM, reconhecendo a importância de proporcionar aos estudantes um ambiente de aprendizado dinâmico e interdisciplinar. Ao longo deste relato, compartilharemos as experiências, desafios e conquistas vivenciadas pelos educadores e alunos que se engajaram nessa jornada de transformação, destacando como a combinação de tecnologia e metodologia STEAM pode catalisar a formação de cidadãos críticos, criativos e preparados para enfrentar os complexos dilemas do século atual..

Como profissional atuante bolsista e Agente de Gestão Institucional (AGI), enfrentei desafios inerentes à implementação dessa proposta inovadora. A complexidade do processo demandou uma abordagem estratégica e adaptativa, mas, determinado a promover a ressignificação educacional, persisti com firmeza. Nesse trajeto, destaco o papel crucial do Orientador Paulo Júnior, cujo apoio técnico e orientação foram fundamentais para superar obstáculos e aprimorar minhas práticas. Além disso, a

¹ Especialista em Saúde mental; Gestão e tutoria no ensino EAD; Psicopedagogia Clínica e institucional; Pósgraduação no ensino superior; Políticas Públicas e sociais; Bacharel em Serviço Social e Assistente Social, no semestre final de Artes Visuais pela UECE. João Paulo Gonçalves de Brito AGI da Crede 14.

² Graduada em Pedagogia; especialista em psicopedagogia. Liduína Lélia Pinheiro Morais Articuladora de gestão da CEDEA – Crede 14.



atuação da Articuladora de Gestão Liduína Lélia desempenhou um papel significativo ao proporcionar suporte na coordenação e integração das iniciativas, fortalecendo o trabalho colaborativo entre os profissionais envolvidos. O engajamento desses mentores foi essencial para transformar desafios em oportunidades de aprendizado e crescimento, contribuindo para o sucesso do projeto de ressignificação da educação na Regional Crede 14, localizada em Senador Pompeu CE.

2 METODOLOGIA/PERCURSO METODOLÓGICO

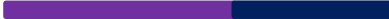
O percurso metodológico adotado para a ressignificação da educação na sala de aula com o uso constante da tecnologia e metodologia STEAM foi cuidadosamente planejado para atender às demandas específicas da Regional Crede 14. A escolha por essa abordagem visou promover uma aprendizagem mais holística, integrando diferentes disciplinas e estimulando habilidades cognitivas, criativas e práticas nos alunos.

A problemática central que orientou nossa prática foi a necessidade de atualizar o processo educativo diante das rápidas mudanças tecnológicas e sociais, proporcionando aos estudantes ferramentas para enfrentar os desafios contemporâneos. A abordagem STEAM foi selecionada por sua natureza interdisciplinar, integrando ciência, tecnologia, engenharia, artes e matemática, proporcionando um ambiente propício para a resolução de problemas complexos e o desenvolvimento de habilidades essenciais para o século XXI.

O público-alvo compreendia professores do ensino médio das escolas da Regional Crede 14. Considerando a diversidade de perfis, adaptamos as atividades para atender às diferentes faixas etárias e níveis de habilidades, garantindo uma experiência educativa inclusiva e acessível a todos.

No que diz respeito às competências desenvolvidas, o foco estava na promoção da criatividade, pensamento crítico, colaboração e resolução de problemas. A metodologia envolvia a proposição de projetos práticos e desafiadores, nos quais os professores instigavam os alunos a aplicarem conceitos STEAM para resolver questões do mundo real.

Os objetivos foram delineados de maneira clara e alinhados aos princípios da ressignificação educacional. Buscamos estimular o interesse dos professores pelas



teorias e práticas, de forma a integrar a tecnologia de forma significativa ao processo de ensino, e promover uma visão mais ampla e conectada do conhecimento, tendo em vista que a SEDUC e o Governo do Estado ofertam uma série de equipamentos para a operacionalização.

As atividades foram aplicadas de forma prática, envolvendo projetos interdisciplinares, programação, *design thinking* e atividades de formação. A integração da tecnologia foi constante, utilizando recursos como laboratórios virtuais, softwares educativos, plataformas *online* e dispositivos móveis.

Ao longo do processo, observamos um engajamento significativo dos professores, e a posterior dos alunos, evidenciado pelo aumento da participação nas aulas, melhoria no desempenho acadêmico e maior entusiasmo em relação ao aprendizado. O desenvolvimento de projetos práticos permitiu que os estudantes aplicassem conceitos teóricos de maneira concreta, fortalecendo o entendimento e a retenção do conhecimento.

Em síntese, o percurso metodológico adotado buscou criar uma experiência educacional inovadora e adaptada à realidade da Regional Crede 14, utilizando a metodologia STEAM como catalisadora para a transformação educacional e o desenvolvimento integral dos professores . Segundo Mae Jemison (2022 p.6)

O STEAM coloca uma ênfase em pensar criticamente, na resolução de problemas, na criatividade, no pensamento analítico, no questionamento e na exploração. Não apenas fornece uma compreensão mais abrangente do mundo ao nosso redor, mas também capacita os alunos a pensar além das limitações, abraçando a interconexão e a complexidade em um mundo que está em constante evolução.

Ou seja, a metodologia STEAM muito contribui, e veio contribuir para a educação dentro das relações tecnológicas no cenário atual em que a educação precisa ser repensada todos os dias.

Figura 1- Atuação do AGI João Paulo Gonçalves de Brito junto a rede educacional da CREDE 14 no perpasso e formação do conceito de metodologia STEAM. (A) atuação e formação na rede escolar do Município de Mombaça CE, Escola Pedro Jaime. (B) Formação prática na EEMTI Elza Gomes em Pedra Branca CE.

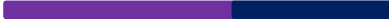


Fonte: acervo próprio do AGI e CEDEA- Crede 14.

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Ao longo dos oito meses de implementação da metodologia STEAM com ênfase na ressignificação da educação na sala de aula, emergiram diversos resultados e desafios que ofereceram uma compreensão mais ampla dos impactos dessa abordagem inovadora. As escolas da Regional Crede 14, e seus professores experimentaram uma transformação palpável no engajamento dos alunos e na abordagem dos educadores em relação ao processo de aprendizagem.

Os resultados positivos incluíram um aumento significativo no engajamento dos alunos nas atividades propostas. A abordagem interdisciplinar e prática da metodologia STEAM despertou o interesse dos estudantes, formados pelos professores tornando as aulas mais dinâmicas e atrativas. Além disso, observou-se um desenvolvimento notável

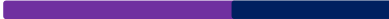


de habilidades multidisciplinares, incluindo pensamento crítico, resolução de problemas e criatividade. A integração de Ciência, Tecnologia, Engenharia, Artes e Matemática proporcionou uma visão mais holística do conhecimento, incentivando uma aprendizagem mais contextualizada e significativa. Projetos práticos e desafiadores estimularam os alunos a aplicarem conceitos aprendidos em contextos do mundo real, promovendo uma aplicação prática do conhecimento teórico.

Por outro lado, os desafios enfrentados durante a implementação da metodologia STEAM destacaram áreas críticas que demandam atenção contínua. Uma dificuldade significativa foi a infraestrutura tecnológica limitada em algumas escolas, resultando na falta de acesso consistente à internet e na inadequação de recursos tecnológicos. A transição para uma abordagem STEAM também exigiu esforços significativos na capacitação dos professores, pois muitos educadores enfrentaram desafios na adaptação às novas tecnologias e na integração efetiva dos princípios STEAM em suas práticas pedagógicas. Adicionalmente, a diversidade no nível de preparo dos alunos para a metodologia STEAM foi outro obstáculo, demandando estratégias diferenciadas de ensino para atender às diferentes necessidades.

Em conclusão, a implementação da metodologia STEAM na Regional Crede 14 demonstrou ser uma iniciativa promissora, capaz de gerar impactos positivos no processo educativo. Os resultados encorajadores ressaltam a eficácia da abordagem em promover uma aprendizagem mais engajadora e prática. No entanto, os desafios encontrados destacam a necessidade contínua de investimentos e suporte para garantir uma adoção mais ampla e eficaz. Torna-se imperativo direcionar esforços para melhorar a infraestrutura tecnológica nas escolas, garantindo acesso igualitário a recursos digitais, e investir na formação contínua dos educadores para uma integração plena e eficaz da metodologia STEAM no currículo, superando assim as barreiras tecnológicas e promovendo uma educação mais inclusiva e preparatória para os desafios do século XXI.

A abordagem da resignificação da educação na sala de aula com o uso constante da tecnologia e metodologia STEAM não apenas impactou positivamente o desenvolvimento acadêmico dos alunos, mas também proporcionou uma janela para a consideração da saúde mental no ambiente escolar. O AGI (Agente de Gestão Institucional), ao inicialmente propor essa metodologia, vislumbrou não apenas o avanço no aprendizado, mas também a promoção do bem-estar psicológico dos



estudantes. O ambiente de aprendizado STEAM, ao incentivar a criatividade, o pensamento crítico e a resolução de problemas, cria um espaço educacional que transcende a mera transmissão de conhecimento. Essa abordagem holística reconhece a importância do desenvolvimento emocional e social dos alunos, contribuindo para um ambiente escolar mais acolhedor e sustentável em termos de saúde mental. A integração da tecnologia e a abordagem STEAM proporcionam oportunidades para a expressão criativa e colaborativa, permitindo que os alunos se envolvam em projetos significativos. A valorização da diversidade de habilidades e a aplicação prática do conhecimento também desempenham um papel fundamental na construção da autoestima dos alunos, fortalecendo a resiliência emocional.


No entanto, é crucial reconhecer que a implementação dessas práticas não elimina todos os desafios relacionados à saúde mental. O AGI, ao propor essas melhorias, também identificou a necessidade de um suporte mais abrangente, incluindo a implementação de programas de apoio psicossocial, palestras sobre saúde mental e o estabelecimento de um ambiente escolar que promova abertamente o diálogo sobre questões emocionais.

A utilização de ferramentas tecnológicas para monitorar o bem-estar emocional dos alunos, juntamente com estratégias de promoção de saúde mental, poderia ser integrada à metodologia STEAM. A implementação de tais iniciativas busca criar um ambiente educacional que não apenas desafia intelectualmente os alunos, mas também os apoia emocionalmente em sua jornada de aprendizado.

Em tese, a ressignificação da educação por meio da metodologia STEAM, inicialmente proposta pelo AGI, não apenas almeja aprimorar a aprendizagem acadêmica, mas também reconhece a importância da saúde mental dos estudantes. Ao criar um ambiente educacional mais inclusivo, estimulante e equilibrado, a implementação dessa abordagem busca promover o desenvolvimento integral dos alunos, contribuindo assim para uma educação mais humanizada e sensível às necessidades emocionais dos estudantes.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS/CONCLUSÃO

As considerações finais deste relato de experiência destacam a complexidade e a riqueza do processo de ressignificação da educação na sala de aula por meio da



metodologia STEAM, inicialmente proposto pelo AGI na Regional Crede 14. Ao longo de oito meses, observamos uma transformação palpável nas práticas pedagógicas, no engajamento dos alunos e nas perspectivas sobre o papel da educação no século XXI.

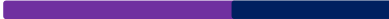
Os resultados positivos evidenciam a eficácia da abordagem STEAM em estimular o pensamento crítico, a criatividade e a aplicação prática do conhecimento. O aumento significativo no engajamento dos alunos nas atividades propostas sinaliza a relevância de métodos que tornam o aprendizado mais dinâmico e contextualizado. A interdisciplinaridade promovida pela metodologia STEAM não apenas ampliou a compreensão dos alunos sobre os conceitos, mas também contribuiu para o desenvolvimento de habilidades essenciais para a vida.

Contudo, as dificuldades enfrentadas, como a infraestrutura tecnológica limitada e a necessidade de capacitação docente, destacam a importância de abordar questões estruturais para garantir o sucesso pleno dessa iniciativa. A consideração da saúde mental dos alunos, embora tenha sido inicialmente pensada pelo AGI, requer estratégias mais específicas e programas dedicados para atender às complexidades desse aspecto crucial do bem-estar estudantil.

A ressignificação da educação não é apenas um ajuste nos métodos de ensino, mas uma redefinição de como concebemos o processo educacional como um todo. É um convite à reflexão constante, à adaptação e à busca incessante por melhores práticas que preparem os alunos para os desafios do mundo contemporâneo. A experiência na Regional Crede 14 ressalta a importância de uma abordagem educacional que vá além do conteúdo disciplinar, promovendo uma visão integrada do conhecimento e cultivando cidadãos críticos, criativos e emocionalmente resilientes.

Em conclusão, a metodologia STEAM representa um passo significativo em direção a uma educação mais relevante e alinhada às demandas da sociedade atual. As lições aprendidas, os desafios enfrentados e os sucessos alcançados contribuem para um entendimento mais profundo de como podemos moldar o futuro da educação, destacando a necessidade contínua de inovação, suporte estrutural e atenção à saúde mental para garantir que cada estudante alcance seu potencial pleno.

Antes de encerrar, expressamos sinceros agradecimentos às 16 escolas da Regional Crede 14 que participaram ativamente deste processo de ressignificação da educação.



Agradecemos também a cada educador, aluno e membro da comunidade escolar que contribuiu para o enriquecimento dessa experiência. O sucesso dessa jornada é resultado do trabalho coletivo, da resiliência diante dos desafios e do empenho de todos os envolvidos.

Que esta experiência sirva como um marco para futuras iniciativas e inspire a contínua busca por melhorias na educação, sempre visando o desenvolvimento integral dos estudantes e o fortalecimento das comunidades educativas.

REFERÊNCIAS

JEMISON, Mae. Educação STEAM: Pensamento Crítico e Criatividade. Cidade Imaginária: Editora Fantasia, 2022.

MATTOS, E. B. V de et. al. Iniciação Científica e a Aprendizagem de Matemática na Educação Básica. Revista Iberoamericana de Educación en Tecnología y Tecnología em Educación, ISSN 1850-9959, n, 18, 2016.

TEIXEIRA, E. As três metodologias: acadêmica, da ciência e da pesquisa. 5. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012.

VALENTE, José Armando Informática na educação: InstrucionismoXConstrucionismo. VYGOTSKY, L.; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N. Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem. São Paulo: Ícone, 1988.



CREDE 15

VIVÊNCIA E APRENDIZADO COM O *DESIGN THINKING* NO FOCO NA APRENDIZAGEM DE LÍNGUA PORTUGUESA

Débora da Silva Sousa¹

1 INTRODUÇÃO

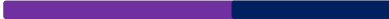
As metodologias ativas são abordagens pedagógicas que colocam o professor/aluno no centro do processo de aprendizagem, promovendo uma participação ativa, reflexiva e autônoma. Ao contrário das abordagens tradicionais, onde o professor é o principal transmissor de conhecimento, as metodologias ativas incentivam a construção do conhecimento pelo próprio professor/aluno, por meio de experiências práticas, colaboração, resolução de problemas e tomada de decisões.

Assim, com a finalidade de estimular o uso no fazer pedagógico dos professores na rede pública estadual de ensino do Ceará, a Agente de Gestão da Inovação Educacional (AGI), profissional que auxilia no planejamento e implementação de práticas pedagógicas envolvendo as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC), trabalhou a importância do uso das metodologias ativas na formação Foco na Aprendizagem de Língua Portuguesa.

Essas metodologias buscam engajar os estudantes de maneira mais efetiva, estimulando o pensamento crítico, a criatividade e a aplicação prática do que foi aprendido. As referidas metodologias dispõem de diversas estratégias tais como: estudos de caso, aprendizagem baseada em projetos, debates, simulações, sala de aula invertida, entre outras. Nesse sentido, a experiência vivenciada visa destacar a aplicação do *Design Thinking* na aprendizagem de Língua Portuguesa. Uma metodologia, centrada no ser humano que busca soluções inovadoras e criativas para problemas complexos de acordo com Maurício Vianna em "*Design thinking: inovação em negócios*".

O *Design Thinking* tem se mostrado uma abordagem transformadora na educação, oferecendo uma maneira inovadora de abordar desafios educacionais complexos. Ao integrar o *Design Thinking* no ambiente educacional, os educadores

¹ Débora da Silva Sousa, Graduada em Tecnologia em Telemática IFCE, Especialista em Novas Tecnologias Educacionais - Faculdade Futura, atuou como Agente da Gestão da Inovação-AGI na CREDE 15. E-mail: debora.sousa2@prof.ce.gov.br



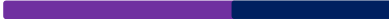
podem capacitar os alunos a desenvolver habilidades essenciais, como resolução de problemas, pensamento crítico, colaboração e criatividade. A aplicação do *Design Thinking* na educação envolve a criação de ambientes de aprendizagem que incentivam a experimentação, a interação e a empatia. Além disso, os princípios do *Design Thinking* permitem que os alunos abordem problemas do mundo real de maneira prática, promovendo a aplicação prática do conhecimento. Ao adotar essa abordagem, as instituições educacionais podem preparar os alunos para enfrentar os desafios do século XXI, capacitando-os a se tornarem solucionadores de problemas inovadores e compassivos.

2 METODOLOGIA/PERCURSO METODOLÓGICO

Em uma reunião realizada pela Coordenadora da Coordenadoria Regional de Desenvolvimento da Educação (Crede 15), participei da vivência do *Design Thinking* e consegui perceber que é uma abordagem que pode ser aplicada em diversas áreas para resolver situações problemas. Neste contexto, observei que nos resultados da avaliação diagnóstica em língua portuguesa os saberes 16, 18 e 20 eram desafiadores tendo em vista que estavam como os mais críticos.

Após a participação na vivência promovida durante a reunião, estudei sobre o método e vi que é dividido em etapas, começando pela imersão que inclui a preliminar para entendimento inicial do problema e a profundidade para identificar as necessidades e oportunidades. A Análise e Síntese organiza dados, podendo utilizar ferramentas como o *Google Education Jamboard* para colaboração. A fase seguinte gera ideias inovadoras, sempre exemplificadas com aplicações práticas de projetos reais. A combinação de aprendizagem baseada em projetos e *Design Thinking* oferece uma abordagem educacional envolvente e centrada no aluno.

A escolha da abordagem se deu pelo fato de proporcionar um ambiente de aprendizagem mais dinâmico, relevante e contextualizado, preparando os professores e alunos não apenas para assimilar informações, mas também para aplicar seus conhecimentos em situações do mundo real. Essas abordagens reconhecem a diversidade de estilos de aprendizagem e promovem a participação ativa dos estudantes no desenvolvimento de suas próprias habilidades e competências.



Assim, observei a necessidade de resolver problemas na disciplina de Língua Portuguesa referente às dificuldades identificadas nos resultados do Sistema Permanente de Avaliação da Educação Básica do Ceará (SPAECE) nos saberes críticos 16, 18 e 20, vi a utilização do *Design Thinking* como uma forma dos professores no momento da formação do Foco de língua portuguesa observasse o cenário, as pessoas envolvidas e propusesse possíveis soluções para melhor o ensino desses saberes que no momento se apresentava como os mais críticos.

A vivência dessa metodologia na formação do Foco de língua portuguesa proporcionou a apresentação das etapas do *Design Thinking*. Foram elaboradas três perguntas norteadoras para analisar desafios, criar personas e propor intervenções. As perguntas foram as seguintes: quais os desafios que temos hoje para inovar e promover oportunidades de aprendizagem nos saberes S16, S18 e S20; 02? Quais possibilidades de intervenção para os desafios visualizados?.

Buscou-se analisar as causas e propor soluções para amenizar os problemas observados nos resultados da avaliação diagnóstica alunos com resultados críticos nos saberes: 16 - Estabelecer relação entre tese e os argumentos oferecidos para sustentá-la; 18 - Reconhecer o sentido do texto e suas partes sem a presença de marcas coesivas; e 20 - Identificar o efeito de sentido decorrente do uso da pontuação e de outras notações.

Inicialmente realizei a apresentação da metodologia do *Design Thinking* e ao apresentar cada etapa foi solicitado que eles respondessem em grupo as perguntas norteadoras e escrevessem em *post-its* as respostas de forma resumida. A forma de coletar as respostas pelos participantes poderia ser implementada digitalmente utilizando Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) como a utilização das ferramentas como o *Google Education Jamboard* para registrar as respostas dos grupos e compilação das informações.

Após todas as etapas foi realizada a socialização dos grupos e a finalização da vivência enfatizando que é uma metodologia que pode ser implementada em diversas situações.

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

A implementação da ação foi considerada relevante, pois gerou o engajamento e participação dos professores. Os participantes mostraram interesse em retomar o uso das

metodologias ativas em sala de aula. Destacou-se a importância do *Design Thinking* e das TDIC no contexto do ensino presencial/híbrido. A ação proporcionou interação e estimulou o protagonismo estudantil, os professores e alunos assumindo papel ativo na aprendizagem.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS/CONCLUSÃO

Este relato de experiência apresenta uma reflexão teórica e prática sobre o uso das metodologias ativas e suas possibilidades como estratégias de ensino, considerando que podem ser utilizadas com o objetivo de construir conhecimentos, analisar desafios enfrentados nas escolas, aprofundar questões importantes do assunto e desenvolver estratégias a partir do novo método de conhecimento. Além de permitir a realização de atividades prazerosas, cooperativas, criativas e a vivência de regras, destacando que o aluno pode aprender na resolução de problemas.

O *Design Thinking* é uma abordagem inovadora e centrada no ser humano para resolver problemas complexos. Ao longo deste relato, exploramos como o *Design Thinking* pode ser aplicado no contexto educativo na resolução de situações problemas. Discutimos as etapas do processo de *Design Thinking*, que incluem a imersão, a definição, a ideação, a prototipagem e o teste. Além disso, examinamos a importância da empatia, da colaboração e da experimentação interativa no contexto do *Design Thinking*. Por fim, destacamos os benefícios do *Design Thinking*, como a capacidade de gerar soluções inovadoras e centradas no usuário. O *Design Thinking* pode ser uma ferramenta poderosa para impulsionar a inovação e a resolução de problemas em diversos domínios.

REFERÊNCIAS

MATRIZ UNIFICADA DE SABERES SISEDU **Língua Portuguesa Ensino Médio**. 1º ANO, 2º ANO, 3º ANO. PROCEDIMENTOS DE LEITURA. [s.l: s.n.]. Disponível em: <https://www.ced.seduc.ce.gov.br/wp-content/uploads/sites/82/2022/05/Matriz-de-Saber-de-Lingua-Portuguesa.pdf>. Acesso em: 27 dez. 2023.

VIANNA, Maurício; **Design thinking: inovação em negócios** [recurso eletrônico] / [autores] Maurício Vianna ...[et al.]. - Rio de Janeiro: MJV Press, 2012. 164p., recurso digital : il.



CREDE 16

O USO SISTEMATIZADO DAS TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO: NA GAMIFICAÇÃO PARA FORTALECER O ENSINO-APRENDIZAGEM

José Aurilo Bezerra da Silva¹

1 INTRODUÇÃO

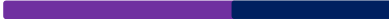
No cenário educacional contemporâneo, a gestão eficaz é intrinsecamente ligada à inovação e ao aprimoramento constante. Nesse contexto, as atividades do Agente da Gestão de Inovação Educacional (AGI) se destacam como fatores determinantes para a melhoria da qualidade educacional. Como afirmou Michael Fullan (2001), renomado especialista em liderança educacional, "a liderança é crucial para o sucesso de qualquer esforço educacional" (FULLAN, 2001). Este estudo visa avaliar criticamente o impacto das ações do AGI na Crede 16, explorando suas iniciativas formativas, capacitações, oficinas e visitas às escolas.

A relevância deste estudo está fundamentada na compreensão do papel vital do AGI na promoção de mudanças e na aplicação de práticas inovadoras no ambiente escolar. Autores como Stufflebeam e Coryn, que estabelecem diretrizes para a avaliação de programas, enfatizam a necessidade de abordagens abrangentes e holísticas na avaliação educacional, um aspecto crucial para compreender a eficácia das intervenções do AGI (Stufflebeam & Coryn, 2014).s, a fim de compreender e mensurar seu efeito no contexto educativo.

Os pilares teóricos deste estudo se fundamentam nas concepções de educação transformadora de Paulo Freire, que enfatiza a educação como instrumento de libertação, e nas ideias de John Dewey, que ressaltam a educação como uma experiência vital (Freire, 1970; Dewey, 1938). Esses autores moldaram nossa compreensão do papel da educação na transformação social e na formação integral dos indivíduos.

A avaliação da atuação do AGI na Crede 16 reforça a importância de um agente especializado na promoção da inovação educacional. Os resultados destacam a necessidade de continuar investindo em capacitações direcionadas e reforçam o papel do AGI como um catalisador entre teoria e prática educacional (Hargreaves & Fink,

¹ Especialista em Educação Profissional e Tecnológica (IFCE). Especialista em Neuropsicopedagogia (FAVENI). Pós graduação em Gestão escolar. Graduado em Pedagogia (UECE). Professor universitário (UNIPLAN). AGI - Crede 16.



2006). Este estudo não apenas avaliou as ações do AGI, mas também ressaltou a necessidade contínua de adaptação e evolução para atender às demandas mutáveis do ambiente educacional.

Deste modo infere-se que o objetivo primordial deste estudo foi avaliar de forma abrangente e integrada o impacto das atividades do AGI na qualidade do ensino oferecido pelas escolas vinculadas à Crede 16. Utilizando uma abordagem metodológica mista, combinando métodos quantitativos e qualitativos, almejamos capturar dados tangíveis e percepções subjetivas por meio de um formulário estruturado enviado às escolas participantes (Johnson & Onwuegbuzie, 2004).

2 METODOLOGIA/PERCURSO METODOLÓGICO

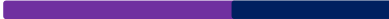
Neste estudo, adotamos uma abordagem mista, embasada na ideia de que "a combinação de métodos quantitativos e qualitativos pode ampliar a compreensão de um fenômeno complexo" (Creswell & Plano Clark, 2011). A escolha dessa abordagem permitiu uma visão holística da atuação do Agente da Gestão de Inovação Educacional (AGI) na Crede 16.

A pesquisa foi conduzida por meio de um questionário estruturado, respondido por professores e coordenadores de 64 escolas atendidas pela Crede 16. Conforme ressaltado por Patton (2002), "os questionários são uma ferramenta valiosa para coletar dados em larga escala", sendo assim utilizados para capturar dados quantitativos sobre a participação e percepção dos envolvidos nas atividades propostas pelo AGI.

As questões do questionário foram elaboradas de forma a abordar aspectos específicos da atuação do AGI, visando identificar tanto pontos positivos quanto áreas passíveis de melhoria. Ao seguir esse método, buscamos atingir a objetividade na coleta de dados e obter uma visão geral das percepções dos profissionais envolvidos (Babbie, 2016).

Além da aplicação do questionário, realizamos entrevistas semiestruturadas com um grupo representativo de professores e coordenadores. Essa abordagem qualitativa, conforme defendido por Merriam (2009), permite explorar em profundidade as percepções, opiniões e sugestões dos participantes em relação às intervenções do AGI.

O perfil do público-alvo compreendeu professores e coordenadores atuantes nas escolas vinculadas à Crede 16. Esses profissionais foram escolhidos por sua posição central na



implementação das práticas propostas pelo AGI e por sua contribuição direta para o desenvolvimento educacional (Cohen *et al.*, 2011).

Durante a condução da pesquisa, foram desenvolvidas competências analíticas para interpretar os dados quantitativos e habilidades interpretativas para compreender as nuances das respostas qualitativas. Além disso, a condução das entrevistas proporcionou uma oportunidade para aprimorar as habilidades de comunicação e escuta ativa.

Os objetivos foram implementados por meio da aplicação do questionário nas escolas atendidas pela Crede 16, obtendo respostas de 64 professores e coordenadores, e condução das entrevistas para aprofundar a compreensão dos dados coletados. A triangulação dos dados quantitativos e qualitativos possibilitou uma análise abrangente da atuação do AGI e das sugestões para futuras intervenções.

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Como síntese do trabalho realizado, selecionamos, de forma resumida, uma amostra das atividades realizadas durante o período de bolsa. Com o uso prático, lúdico e facilitado dos aplicativos de jogos educacionais tecnológicos e gamificação. Além da explanação sobre o questionário eletrônico aplicado via *Google Forms*. O qual foi utilizado em busca de *feedback* das ações realizadas e possíveis sugestões de melhoria na dinâmica do AGI.

Durante as formações e oficinas realizadas, buscamos trabalhar com aplicativos gratuitos e de uso intuitivo para facilitar o domínio e manuseio por partes dos professores das diferentes áreas. De forma geral e ampla, os meios mais utilizados foram o Quizziz, Gamma, Canva para educação, Wordwall e EduEdu. Onde buscou-se melhorar e diversificar as diferentes metodologias usadas em sala aula.

Por acreditar na força positiva do uso da tecnologia dentro do ambiente escolar, de forma mais enfática no momento da aula. Trabalhamos na perspectiva de alinhar tecnologia e ludicidade para alcançarmos de forma mais leve os nossos educandos, e assim facilitar o processo de ensino-aprendizagem.



Imagens que exemplificam uma das formações realizadas com os professores PCAs do componente Ciências da Natureza, no uso do aplicativo Quizziz.

Também sintetizamos as respostas obtidas no questionário aplicado com os professores atendidos durante a vigência da bolsa. Como forma de dar visibilidade ao desempenho do AGI, e propor novas intervenções para o próximo período de atuação junto às escolas.

Quadro 1- Respostas sobre se as propostas contemplaram as necessidades identificadas durante formações e visitas nas escolas.

Respostas	Participantes
Sim	59
Não	5

A maioria expressiva dos participantes (aproximadamente 92%) afirmou que as propostas apresentadas durante formações e visitas às escolas atenderam às necessidades identificadas. Essa resposta positiva sugere um alinhamento notável entre as iniciativas do Agente de Gestão de Inovação Educacional (AGI) e as carências identificadas no ambiente escolar. É importante destacar que, embora a maioria tenha aprovado as propostas, uma parcela menor (aproximadamente 8%) relatou que as mesmas não contemplaram totalmente as necessidades identificadas. Essas respostas podem indicar lacunas a serem abordadas ou áreas onde as estratégias propostas podem ser aprimoradas para melhor atender às demandas específicas das escolas.

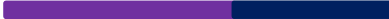
Quadro 2 - Avaliação dos aplicativos indicados como mais úteis para o dia a dia da escola e professores.

Aplicativo	Avaliação muito útil	Avaliação pouco útil
Canva	30	2
Quizziz	25	9
Gamma	12	21
Wordwall	14	22
EduEdu para aluno PCD	11	26

A avaliação dos aplicativos oferecida pelos participantes demonstra uma variedade de percepções. O Canva foi o aplicativo mais bem avaliado, considerado "Muito Útil" por aproximadamente metade dos respondentes. Isso sugere que a capacidade de criação visual e *design* oferecida pelo Canva pode ser altamente benéfica para as atividades do dia a dia na escola. Por outro lado, o WordWall e o Gamma App receberam mais avaliações como "Pouco Útil", o que pode indicar desafios ou limitações percebidas por parte dos participantes ao utilizar essas ferramentas. Essas diferenças nas avaliações destacam a importância de considerar a diversidade de necessidades e preferências ao selecionar ferramentas tecnológicas para o ambiente escolar.

Quadro 3 - Percepção sobre o impacto das ferramentas tecnológicas no cotidiano da comunidade escolar e sugestões de melhoria da atuação do AGI.

Impacto no Cotidiano	Número de Participantes
Aulas mais dinâmicas e atrativas	35
Maior participação e interação dos alunos	28
Melhora na qualidade das aulas	23
Ferramentas bem vistas pelos estudantes	18
Sugestões para melhoria da atuação do AGI	22



As respostas refletiram uma série de percepções sobre o impacto das ferramentas tecnológicas. A maioria dos participantes destacou que as ferramentas contribuíram para a dinâmica das aulas, tornando-as mais atrativas e participativas. Além disso, a interação dos alunos foi mencionada como uma área beneficiada pelo uso dessas tecnologias. Contudo, algumas sugestões de melhoria foram levantadas, incluindo a necessidade de mais formações específicas, principalmente aquelas que abordem as demandas de alunos com necessidades especiais.

Esses resultados mostram a diversidade de percepções e experiências dos participantes em relação às propostas do AGI e às ferramentas tecnológicas introduzidas. Tais informações podem orientar estratégias futuras, destacando áreas onde as intervenções são bem-sucedidas e outras onde melhorias ou ajustes podem ser necessários para otimizar o impacto das iniciativas educacionais.

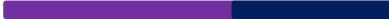
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS/CONCLUSÃO

A análise detalhada das respostas obtidas por meio do formulário preenchido pelos profissionais das escolas atendidas pela Crede 16 oferece insights valiosos sobre a percepção e a recepção das iniciativas promovidas pelo Agente da Gestão de Inovação Educacional (AGI). Esses dados fornecem uma visão abrangente das experiências, desafios e pontos de melhoria dentro do contexto educacional da região.

A partir das respostas, é evidente que as propostas apresentadas durante as formações e visitas às escolas foram, em sua maioria, bem recebidas e percebidas como alinhadas às necessidades identificadas. O *feedback* positivo da maioria dos participantes indica que as iniciativas do AGI tiveram um impacto significativo e foram consideradas relevantes para as demandas educacionais enfrentadas pelas escolas.

Contudo, a diversidade de opiniões em relação à utilidade dos aplicativos propostos revela a importância de considerar a variedade de preferências e necessidades entre os professores e a comunidade escolar. Enquanto alguns aplicativos receberam avaliações mais favoráveis, outros foram percebidos como menos úteis, apontando para a necessidade de oferecer opções variadas e flexíveis que atendam às diferentes dinâmicas de ensino e aprendizagem.

Além disso, as percepções sobre o impacto das ferramentas tecnológicas no cotidiano escolar destacaram benefícios significativos, como a dinamicidade das aulas,



maior participação dos alunos e melhoria na qualidade das atividades. No entanto, as sugestões de aprimoramento ressaltam a importância de abordar necessidades específicas, como a inclusão de alunos com necessidades especiais e a realização de formações mais direcionadas.

É fundamental ressaltar que as contribuições obtidas por meio dessa pesquisa são cruciais para orientar futuras intervenções do AGI e equipes educacionais. As respostas fornecem uma base sólida para ajustes estratégicos, permitindo o aprimoramento contínuo das ações e a personalização de abordagens para melhor atender às demandas específicas das escolas e seus respectivos públicos.

Portanto, considerando a diversidade de perspectivas e necessidades identificadas, é essencial que as iniciativas do AGI sejam adaptáveis, flexíveis e estejam em constante evolução, buscando sempre aprimorar as práticas educacionais e promover um ambiente escolar mais dinâmico, inclusivo e alinhado às demandas contemporâneas da educação. Essa abordagem adaptativa e centrada nas necessidades reais das escolas é fundamental para promover uma transformação significativa e positiva no cenário educacional da região.

REFERÊNCIAS

- FREIRE, P.. **Pedagogia do Oprimido**. Paz e Terra, 1970.
- GARCIA, C. M.. **Formação de professores: para uma mudança educativa**. Porto Editora, 2009.
- KENSKI, V. M.. **Tecnologias e ensino presencial e a distância**. Papirus Editora, 2007.
- KENSKI, V. M.. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. Papirus Editora, 2010.
- LIBÂNEO, J. C.. **Democratização da escola pública: a pedagogia crítico-social dos conteúdos**. Loyola, 2013.
- LÜCK, H.. **Gestão educacional: uma questão paradigmática**. Vozes, 2000.
- MORAN, J. M.. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. Papirus Editora, 2007.
- SAVIANI, D.. **Escola e democracia**. Autores Associados, 2007.
- UNESCO. **Tecnologias de informação e comunicação na educação**. UNESCO, 2013.
- VASQUEZ, A.. **Para uma filosofia da práxis**. Paz e Terra, 1968.



CREDE 17

GAMIFICAÇÃO NA FORMAÇÃO DE PROFESSORES: UMA ABORDAGEM INOVADORA PARA MOTIVAR A PARTICIPAÇÃO DA AUDIÊNCIA

Rangel Henrique Félix¹

1 INTRODUÇÃO

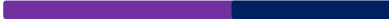
A formação de professores tem sido um tema de crescente interesse e debate na área educacional, especialmente diante da constante necessidade de adaptação a um contexto pedagógico em evolução. Diante desse cenário, estratégias inovadoras têm sido exploradas para capacitar os educadores e prepará-los para os desafios contemporâneos da sala de aula. Nesse contexto, a gamificação surge como uma abordagem promissora, reconfigurando o processo de formação docente por meio da incorporação de elementos lúdicos e dinâmicos no ambiente de aprendizagem (Göksün & Yıldız Durak, 2020).

A gamificação na formação de professores propõe a utilização de elementos característicos dos jogos, como competição, desafios, recompensas e narrativas envolventes, para promover o engajamento e a aprendizagem dos educadores (Dicheva, Dichev, Agre, & Angelova, 2015). Essa abordagem vai além do mero entretenimento, buscando oferecer um espaço de formação que estimule a reflexão, a colaboração e o desenvolvimento de habilidades pedagógicas (Almeida & Fonseca, 2019). Ao integrar princípios lúdicos ao processo formativo, a gamificação visa tornar a experiência de aprendizagem mais atrativa, motivadora e eficaz para os professores em formação (Hamari, Koivisto, & Sarsa, 2014).

O advento das tecnologias digitais e a familiaridade dos educadores com dispositivos eletrônicos têm proporcionado um terreno fértil para a implementação da gamificação na formação docente (Khalil, 2018). Com a possibilidade de utilizar aplicativos, plataformas *online* e recursos interativos, a gamificação oferece uma gama variada de ferramentas que podem ser adaptadas aos contextos de formação de professores, possibilitando uma experiência personalizada e adaptável às necessidades específicas de cada educador (Şahin, 2019).

Este relato tem como objetivo geral descrever uma prática de formação que explora suas contribuições para o desenvolvimento de competências pedagógicas, o

¹ Especialista em Docência do Ensino Superior pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologias do Ceará- IFCE. Tecnólogo em Redes de Computadores (IFCE).



engajamento dos educadores e a melhoria da prática docente. Além disso, busca investigar a eficácia e os impactos da gamificação na formação de professores, com foco na 17ª Coordenadoria Regional de Desenvolvimento da Educação– CREDE 17. Especificamente, será abordada uma experiência realizada como parte das ações do AGI (Agente de Gestão da Inovação Educacional), selecionada com base nas necessidades identificadas nas instituições escolares vinculadas à mencionada CREDE.

2 METODOLOGIA/PERCURSO METODOLÓGICO

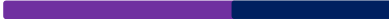
Será realizada uma descrição detalhada da prática de formação implementada, enfocando seus elementos principais e estratégias utilizadas para explorar as contribuições da gamificação no desenvolvimento de competências pedagógicas, engajamento dos educadores e aprimoramento da prática docente. Serão registrados os métodos empregados, atividades desenvolvidas e recursos utilizados durante a prática formativa.

A partir da prática de formação descrita, será conduzida uma análise da eficácia da gamificação na formação de professores. Serão coletados dados quantitativos e qualitativos para avaliar os impactos observados na melhoria das competências pedagógicas dos participantes, seu nível de engajamento e as mudanças na prática docente. Instrumentos como questionários, entrevistas e observações serão utilizados para coletar informações relevantes.

O estudo será delimitado à 17ª CREDE, considerando as especificidades e demandas dessa região educacional. Será realizada uma análise contextualizada das necessidades identificadas nas instituições escolares vinculadas à CREDE 17, embasando a seleção da prática de formação a ser abordada no estudo.

A prática de formação em questão será uma das ações conduzidas pelo AGI, considerando suas atividades de inovação educacional. Será descrita a metodologia adotada pelo AGI na identificação e seleção das necessidades específicas das instituições escolares, bem como na concepção e implementação da prática de formação com enfoque na gamificação.

Os dados coletados serão analisados e interpretados de forma a evidenciar a relação entre a aplicação da gamificação na formação de professores e os resultados obtidos, alinhados aos objetivos propostos. Essa análise buscará identificar os pontos



fortes, desafios enfrentados e contribuições da gamificação para a prática educacional na 17ª CREDE.

Será feita uma consideração explícita das limitações metodológicas, como possíveis vieses na coleta de dados, restrições de tempo ou recursos, visando garantir a transparência e credibilidade dos resultados obtidos. Esta metodologia visa proporcionar uma compreensão abrangente e aprofundada da prática de formação com enfoque na gamificação na 17ª CREDE, analisando seus efeitos no desenvolvimento docente e na qualidade do ensino.

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

A prática de formação implementada na 17ª Coordenadoria Regional de Desenvolvimento da Educação (CREDE 17) consistiu em um programa de capacitação baseado na gamificação. Foram desenvolvidas atividades interativas, como desafios, competições e recompensas, visando aprimorar as competências pedagógicas dos professores. A utilização de plataformas digitais e recursos interativos proporcionou uma experiência dinâmica e motivadora durante o processo de aprendizagem.

Os resultados indicaram uma significativa melhoria no engajamento dos educadores. A abordagem gamificada despertou maior interesse e participação ativa dos professores nas atividades propostas. Além disso, houve um aumento notável na motivação para experimentar novas estratégias pedagógicas, evidenciando a aplicabilidade e a receptividade positiva da gamificação na formação docente.

Contribuições para o Desenvolvimento de Competências Pedagógicas

A prática de formação contribuiu para o aprimoramento das competências pedagógicas dos professores. Observou-se um desenvolvimento significativo na capacidade de planejar e implementar estratégias inovadoras em sala de aula. Os participantes demonstraram maior criatividade na elaboração de atividades e maior eficácia na gestão de classe, refletindo diretamente na qualidade do processo educacional.

A aplicação da gamificação influenciou positivamente a prática docente dos participantes. Houve relatos consistentes de adaptações significativas nos métodos de

ensino, com destaque para a incorporação de recursos tecnológicos e abordagens mais interativas. Isso resultou em um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e estimulante, promovendo um maior interesse e envolvimento nas atividades propostas na formação, como podemos ver na Figura 1.

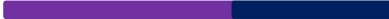
Figura 1- Momento do terceiro desafio: Divisão das equipes



Os resultados obtidos corroboram com estudos anteriores que apontam a eficácia da gamificação na formação de professores. A abordagem mostrou-se não apenas efetiva para o desenvolvimento de competências pedagógicas, mas também como um elemento motivador e transformador da prática docente. A inserção da gamificação nas estratégias de formação pode representar uma alternativa promissora para melhorar a qualidade do ensino e engajar os professores em práticas mais inovadoras e eficazes.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS/CONCLUSÃO

A experiência com a aplicação da gamificação na formação de professores na 17ª Coordenadoria Regional de Desenvolvimento da Educação (CREDE 17) demonstrou resultados promissores e impactantes. A abordagem gamificada revelou-se uma ferramenta eficaz para o desenvolvimento de competências pedagógicas, engajamento dos educadores e melhoria da prática docente. A dinamicidade



proporcionada pela gamificação gerou um ambiente de aprendizado estimulante, impulsionando a participação ativa dos professores nas atividades propostas.

Os resultados obtidos indicam que a gamificação não apenas aumentou o interesse dos educadores, mas também contribuiu para aprimorar suas habilidades de ensino. A capacidade de aplicar estratégias inovadoras, gerenciar a sala de aula de forma mais eficaz e integrar tecnologias na prática educacional foram algumas das competências fortalecidas pela abordagem gamificada.

Além disso, os impactos observados na prática docente demonstram que a gamificação pode ser um agente transformador no contexto educacional, proporcionando um ambiente mais dinâmico e envolvente para os alunos. A inserção de elementos lúdicos e interativos nas atividades pedagógicas não só melhorou a experiência de aprendizagem, mas também despertou o interesse dos estudantes, promovendo um maior engajamento e participação nas aulas.

Diante disso, fica evidente que a gamificação na formação de professores é uma estratégia valiosa e promissora. A continuidade dessa abordagem pode representar um passo significativo na promoção de práticas educacionais mais inovadoras, motivadoras e alinhadas com as demandas contemporâneas do ambiente escolar. Dessa forma, recomenda-se a ampliação e aprofundamento dessa prática, buscando envolver um maior número de educadores e instituições de ensino, visando à melhoria contínua da qualidade educacional.

REFERÊNCIAS

- Almeida, F., & Fonseca, D. (2019). Gamificação na Educação: Uma estratégia de motivação e aprendizagem. Editora Vozes.
- Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G. (2015). Gamification in Education: A Systematic Mapping Study. *Journal of Educational Technology & Society*, 18(3), 75-88.
- Göksün, D., & Yıldız Durak, H. (2020). A Review on Gamification in Education: Advantages, Challenges and Applications. *Turkish Online Journal of Educational Technology*, 19(1), 108-120.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does Gamification Work? A Literature Review of Empirical Studies on Gamification. In *47th Hawaii International Conference on System Sciences* (pp. 3025-3034).
- Khalil, M. (2018). Gamification in Education: A Systematic Review of the Literature. *Journal of Computer Science*, 14(4), 477-487.
- Şahin, M. (2019). The Role of Gamification in Education. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 18(2), 101-113.



CREDE 18

O USO DE FERRAMENTAS DIGITAIS COMO RECURSO DIDÁTICO NO ENSINO E APRENDIZAGEM DOS DISCENTES DA CREDE 18

Daiana Araujo Ferreira¹
Francisca Magda Lobo de Alencar Milfont²
Solange Gonçalves Ribeiro³

1 INTRODUÇÃO

A utilização do computador na educação como um recurso pedagógico deve estar atrelado a uma grande parte da sociedade, e às necessidades e possibilidades de cada escola e de cada aluno, tendo, assim, mais um enfoque pedagógico e social significativo, utilizando o computador como um auxílio a aprendizagem das disciplinas e também utilizá-lo no dia a dia dos nossos alunos. E assim podemos desmistificar a utilização da tecnologia como um meio difícil de acessar. As tecnologias usadas com fim educacional / pedagógico ampliam as possibilidades de o professor ensinar e o aluno aprender.

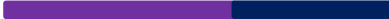
Afinal, como a internet influencia no ensino e aprendizagem dos discentes? A partir da utilização da internet como meio de aprendizagem hoje se torna mais acessível encontrar métodos que facilitem na aprendizagem das diversas disciplinas do currículo educacional. Nela podemos encontrar vários meios de ensino que são capazes de capacitar tanto o discente quanto o docente enquanto a sua prática no ensino/aprendizagem. E hoje se torna indispensável à utilização de meios comunicativos para se obter resultados satisfatórios na educação. Este contexto potencializa a uma intensa pesquisa em educação, exigindo uma nova forma de pensar e agir, tendo em vista que a sociedade necessita de novas tecnologias que tragam grandes transformações para o ensino em favor da aprendizagem.

A internet possui várias possibilidades para o ensino e aprendizagem dos educandos. É um meio que oferece caminhos para o desenvolvimento intelectual e proporciona importantes ferramentas pedagógicas como a pesquisa, a fim de dar suporte ao professor nas práticas pedagógicas e de aprendizagem em sala de aula. E por meio

¹ Graduada em Licenciatura em Matemática, pelo IFCE. Especialista em Matemática e Física, pela FJN.

² Graduada em Pedagogia, pela URCA. Especialista em Telemática na Educação, pela UFPE e em Gestão Escolar pela UDESC.

³ Graduada em História (URCA). Especialização em Informática na Educação (UFC). Gestão Escolar (UDESC). Especialização em Gestão da Educação Pública (UFJF).



dela podemos encontrar vários tipos de metodologias, sites que nos mostra uma maneira de transmitir a educação de forma mais ampla e inovadora para nossos discentes.

A utilização do computador na educação como um recurso pedagógico deve estar atrelado a uma grande parte da sociedade, e às necessidades e possibilidades de cada escola e de cada aluno, tendo, assim, mais um enfoque pedagógico e social significativo, utilizando o computador como um auxílio a aprendizagem da grade curricular. É necessário que o professor entenda que a internet em especial, é um instrumento cognitivo que potencializa o processo de ensino-aprendizagem, e torna-se importante equilibrar seu uso em tarefas nas quais ela realmente faça a diferença

Por isso houve a necessidade de desenvolver métodos eficazes que facilitem na aprendizagem diante da nova proposta do novo ensino médio. E vimos a necessidade da utilização das TDIC's como suporte para uma aprendizagem progressiva e pautada na educação híbrida. Tendo em vista as dificuldades em aprender e assimilar os diversos conteúdos através de uma nova tecnologia que é a internet.

Considerando assim, o estudo de diversos pensamentos que resultam em significativas contribuições e avanços para o ensino em sala de aula.

[...] o conhecimento humano, em suas diferentes formas (senso comum, científico, teológico, filosófico, estético etc.), exprime condições materiais de um dado momento histórico (ANDERY, 2003, p. 12-13).

Dessa forma, todo conhecimento adquirido por nossos estudantes é importante para a construção do conhecimento, seja ele de forma presencial ou híbrido. Pois, estamos diante de novos desafios que precisam ser direcionados para efetivamente fazer sentido no meio educacional em que estamos inseridos.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

No Brasil, o uso do computador nas escolas remonta a década de 80. Segundo Ministério da Educação e Cultura- MEC, o computador era um instrumento de auxílio ao professor no ensino e na avaliação da dimensão afetiva e cognitiva do aluno, de modo a analisar os variados processos de interação deste com o computador.

Cabe destacar que professores preparados para atuar pedagogicamente e didaticamente com o uso das tecnologias digitais é uma competência exigida pela

própria Base Nacional Comum Curricular (BNCC), quando aborda a competência geral 5, que, por sua vez, está colocada da seguinte forma:

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva (BNCC, 2017).

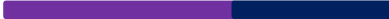
A lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional- LDB, lei 9334/36, estabelece que o currículo dos níveis fundamental e médio deve ter uma base nacional comum complementada, em cada estado e em cada escola, por uma grade diversificada, compatível com as características regionais e locais. Sendo assim, o uso da informática na sala de aula deve seguir estes pressupostos.

Através da internet podemos utilizar os softwares como uma ferramenta metodológica para o ensino básico, facilitando o ensino e a aprendizagem por meio de programas didáticos que instigam os alunos a despertar uma curiosidade de aprender de forma diferente e eficaz.

A informática educativa requer uma exploração do professor e do aluno para com este recurso para que seja utilizado de forma adequada e planejada. Segundo VALENTE (2005), a presença do computador, o seu uso como ferramenta requer certas ações que são fundamentais no processo de construção do conhecimento. Quando o discente está interagindo com o computador ele está manipulando conceitos, ferramentas e isto contribuem para o seu desenvolvimento mental e aprendizagens significativas ao longo do processo.

São diversas as ações que beneficiam o desenvolvimento de competências e habilidades através deste recurso que é muito importante para a sociedade atual: o computador. Assim, a escola deve analisar estas mudanças positivas na sociedade e na educação:

A utilização do computador na educação é possível ao professor e a escola dinamizarem o processo de ensino-aprendizagem, com aulas mais criativas, mais motivadoras e que despertem, nos alunos, a curiosidade e o desejo de aprender, conhecer e fazer descobertas. A dimensão da informática na educação, não está, portanto, restrita à informatização da parte administrativa da escola ou ao ensino da informática para os alunos. (BRASÍLIA, 2007, p.38).



Sendo assim, utilizando a informática como meio educativo poderá obter resultados positivos no ensino da matemática através das novas tecnologias que facilitam o aprendizado.

Assim, como fora abordado anteriormente, as mudanças pedagógicas não dependem simplesmente da instalação de computadores nas escolas, como também a dimensão do espaço com outros recursos tecnológicos e do tempo da escola.

O computador constitui uma ferramenta fundamental dentre as tecnologias de informação e comunicação (TICs), participando diretamente de processos que envolvem novas abordagens de ensino e aprendizagem por intermédio de ambientes virtuais. O uso de computadores remodela as formas de ensinar com uma proposta pedagógica atualizada, torna-se extremamente importante.

O desenvolvimento de inovações tecnológicas durante o processo de ensino e aprendizagem nos norteará como o avanço dessas novas tecnologias educacionais nos ajudará no crescimento do conhecimento intelectual e científico dos nossos educandos, mostrando então, os avanços no ensino através dessas novas práticas didáticas pedagógicas em meio a um ensino híbrido. Em decorrência de tais fatos, também proporcionaremos caminhos metodológicos e inovadores para a classe de profissionais da educação, acrescentando novos meios digitais e ferramentas para que facilitem o ensino e aprendizagem em todas as áreas do conhecimento.

Visando à importância de renovar o ensino aprendizagem e resolver essas e outras pendências, a finalidade da ideia do trabalho é focar na execução de projetos que visem ao intercâmbio e ao aprimoramento do conhecimento utilizado para o desenvolvimento institucional, científico e tecnológico, por meio do incremento de tecnologias e materiais instrucionais, e da promoção de formação continuada e capacitações para a melhoria do desempenho escolar dos estudantes da educação básica da rede estadual, e no processo de uma aprendizagem mais real e significativa fazendo uso de tecnologias digitais fundamentais para o processo de ensino e aprendizagem dos nossos alunos.

Propor materiais e soluções pedagógicas inovadoras para o uso das TDIC's aplicadas à educação, a partir das condições de interação das(os) estudantes, no contexto de cada escola da regional, na perspectiva da Educação Híbrida.

Contribuir com as(os) professoras(res) mediante a elaboração de atividades didático-pedagógicas, correspondentes aos componentes curriculares da formação geral básica e/ou unidades curriculares eletivas dos itinerários formativos, voltadas à implementação do Novo Ensino Médio (NEM).

Portanto, o professor é o mediador ativo de diversos processos na construção do conhecimento, na intervenção do conhecimento, da construção da responsabilidade e da autonomia na fase do aprendizado do conhecimento. Sendo ele, fator principal de todo o processo educacional seja ele de forma tradicional ou híbrida.

[...] Distância entre seu desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de seu desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes. (VYGOTSKY, 1988, p. 35).

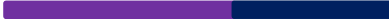
Assim, o professor se torna um suporte indispensável para que nossos alunos se tornem protagonista na construção do conhecimento, desde o básico ao avançado na sua vida acadêmica.

3 DESCRIÇÃO DA AÇÃO

Primeiramente realizaremos uma revisão bibliográfica para entender o uso de computadores em ambientes escolares da Crede 18 e as principais definições envolvidas no ensino que perpassa o nosso currículo, através de novas tecnologias, para assim relacionar o conhecimento teórico com a prática realizada no âmbito escolar.

Consequentemente analisamos, através de um estudo de caso, analisando através de formações continuadas o desenvolvimento enquanto utilização das TDICs no processo de ensino e aprendizagem, com a análise documental de relatórios, planejamentos, atividades dos discentes e também falas de professores, diretores e alunos para analisar os aspectos positivos, os negativos e o que necessitar ser ajustado no ambiente escolar com a finalidade de amparar as tecnologias educacionais e as exigências do currículo.

As tecnologias introduzem diferentes formas de atuação e interação entre as pessoas, pois hoje se tem um interesse pelas novas tecnologias desde o início da vida,



onde nossos jovens mostram um desenvolvimento ágil e eficaz sobre o manuseio da qualquer aparelho eletrônico.

É preciso preparar tanto instituições como professores para que a partir da informática no contexto educacional desenvolva uma nova situação dentro de sala de aula, facilitando o exercício das mídias junto à aprendizagem, seja na estruturação das instituições, ou na formação de educadores, capacitação esta que pode ser dada durante a academia ou uma formação continuada durante o exercício de sua profissão.

Os procedimentos metodológicos estão embasados nas observações através dos recursos tecnológicos na escola, como também, através de pesquisas bibliográficas em publicações *online* que se apresenta como uma abordagem qualitativa. Ou seja, “a abordagem qualitativa está no modo como interpretar e dar significados aos fenômenos abordados sem empregar métodos e técnicas estatísticas para obter resultados sobre o problema ou tema estudado”. (REIS, 2012, p.61).

De outro modo, construir um canal de reflexão para os professores trocarem suas experiências, e ideias e juntos possam levar em conta as experiências pedagógicas que deram certo, levando em conta tais experiências pedagógicas construir-se-á intervenções mais viáveis, professores ganham com tal ação e inegavelmente a escola conquistas de entre outras plurais virtudes, a garantia de um profissional mais preparado, esclarecido, sensato e melhorado.

Educação e tecnologia caminham juntas, mas fazer a junção das duas é uma tarefa que exige capacitação do professor e do aluno dentro e fora da sala de aula. Ao mesmo tempo em que dispõe desafios e oportunidades, o ambiente tecnológico pode tornar-se um empecilho para o aprendizado uma vez que os docentes não tem capacitações, cabendo ao educador fazer inclusão de conteúdo pertinente à disciplina ministrada na sua escola.

Realizar formações continuadas para os nossos professores da crede 18 é uma das principais prioridades da nossa regional, visando sempre traçar metodologias ativas com a utilização dos recursos digitais disponíveis para desenvolvermos um trabalho de ensino e aprendizagem mais efetivo dentro das nossas escolas. Mostrando nos nossos encontros algumas ferramentas digitais como Evalbee e Khan Academy, que possibilitam a praticidade na aprendizagem dos nossos alunos e professores.

Figura 1 - Formações com os professores



Fonte: Arquivo pessoal.

Cada momento formativo foi pensado dentro da realidade das nossas escolas, buscando levar metodologias e recursos que desse suporte ao formato do Novo Ensino Médio, atendendo todos os espaços educacionais da escola. Com intuito de fortalecer o desenvolvimento de ações voltadas a utilização de ferramentas digitais para garantir uma participação mais efetiva dos nossos discentes.

Figura 2 - Oficina Itinerante



Fonte: Arquivo pessoal.

4 RESULTADOS

Através da internet podemos utilizar os softwares como uma ferramenta metodológica para o ensino das áreas do conhecimento encontradas no currículo escolar, facilitando o ensino e a aprendizagem por meio de programas didáticos que instigam os alunos a despertar uma curiosidade de aprender de forma diferente e eficaz.

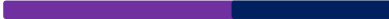
A informática educativa requer uma exploração do docente e discente para com este recurso, afim que seja utilizado de maneira adequada e planejada em qualquer ambiente educativo. Segundo VALENTE (2005), a presença do computador, o seu uso como ferramenta requer certas ações que são fundamentais no processo de construção do conhecimento. Quando o discente está interagindo com a máquina ele está manipulando conceitos, ferramentas e isto contribuem para sua evolução mental e aprendizagens significativas ao longo do processo.

São diversas as ações que trazem benefícios para o desenvolvimento de competências e habilidades através deste recurso que é bastante relevante para a sociedade dos dias atuais: o computador. Assim, a escola tem que observar estas mudanças positivas na comunidade e na educação:

A utilização do computador na educação é possível ao professor e a escola dinamizarem o processo de ensino/aprendizagem, com aulas mais criativas, mais motivadoras e que despertem, nos alunos, a curiosidade e o desejo de aprender, conhecer e fazer descobertas. A dimensão da informática na educação, não está, portanto, restrita à informatização da parte administrativa da escola ou ao ensino da informática para os alunos. (BRASÍLIA, 2007, p.38).

Sendo assim, utilizando a informática como meio educativo poderá obter resultados positivos no ensino das diversas áreas do conhecimento, através das novas tecnologias que facilitam o aprendizado dos nossos estudantes. Portanto, como foi falado, as mudanças pedagógicas não dependem simplesmente da instalação de diversos computadores nas escolas, como também a dimensão do espaço com outras ferramentas tecnológicas e do tempo da escola.

A sala de aula como ambiente digital *online* tem, portanto, uma especificidade muito própria, em nada semelhante à sala de aula baseada na pedagogia da transmissão. Nesse contexto, podemos dizer que felizmente as disposições informacionais e comunicacionais do computador *online* estão em sintonia com os indicadores de qualidade em educação e com os fundamentos da “avaliação mediadora”. Prezando



assim, por uma implementação de ferramentas digitais fundamentais que converse com uma educação inclusiva e acessível para todos.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após um retorno presencial as escolas, sabemos a necessidade de implementar novas metodologias que estão sendo atreladas a essa nova era digital, fazendo assim novos percursos metodológicos nas práticas realizadas em sala de aula.

Contudo, a realidade educacional de alunos e professores foi drasticamente alterada. Sabe-se que, esse novo tempo abriu muitas possibilidades de transformação através dos recursos tecnológicos e a avaliação escolar é um instrumento utilizado para acompanhar o processo de aprendizagem do aluno, partindo das informações colhidas em sala de aula virtual e presencial, que requer uma abrangência quando se fala em avaliar a aprendizagem dos discentes.

Podemos concluir que com o desenvolvimento da cibercultura nas escolas houve um crescimento na utilização das TDICs no processo de aprendizagem, e percebemos o quanto a era digital se faz presente no meio social, uma vez que sua utilização fortalece todo um sistema tecnológico que vem avançando ao passar dos anos.

Dessa forma, é inenarrável o avanço dos nossos discentes ao longo do processo de ensino e aprendizagem mediante a utilização das tecnologias no dia a dia desse aluno, permitindo o acesso e manuseio de diversas ferramentas educativas que permeia o mundo digital. Ou seja, uma nova era tem se formado junto ao desenvolvimento social e intelectual, a fim de transformar a sociedade em seres cada vez mais críticos e fortalecidos no conhecimento de uma nova era digital em constantes mudanças

Portanto, reiteramos a importância da atualização constante do professor como mediador do conhecimento, por meio de cursos de formação continuada que possibilitem subsidiar sobre a realidade vivenciada dentro das escolas no contexto digital. Essa atualização é indispensável e fundamental visto as novas abordagens contidas no Novo Ensino Médio, e ferramentas tecnológicas, que requerem a busca de novas metodologias de aprendizado no cotidiano escolar, tanto pelo professor, tanto pelo aluno. Neste sentido, fez perceber que a utilização de novas tecnologias e mídias em sala de aula e fora dela, estimulam o aprendizado dinâmico e torna esse processo mais envolvente e atraente, estimulando que o aluno busque o conhecimento e seja parte

ativa desse processo que ele irá construir ao longo de sua vida acadêmica, tornando-se o protagonista de todo conhecimento absorvido.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Maria Elisabeth Bianconcini de. ProInfo: **Informática e Formação de Professores**. vol. 1. Série de Estudos Educação a Distância. Brasília: Ministério da Educação, Seed, 2000b.

ANDERY, M. A. *et al.* **Para compreender a ciência: uma perspectiva histórica**. 12ª ed. Rio de Janeiro: Garamond, 2003.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: Ministério da Educação, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br>. Acesso em: 30 out.2023.

FERREIRA, M. J. M. A. **Novas tecnologias na sala de aula**. 2014. 121 páginas. Monografia (Especialização em Fundamentos da Educação: Práticas Pedagógicas Interdisciplinares). Universidade Estadual da Paraíba.

REIS, Linda. G. Produção de Monografia da teoria à Prática: **O Método Educar pela pesquisa (MEP)**.4. ed. Brasília: Senac-DF, 2012.

VALENTE, José Armando **Informática na educação: Instrucionismo X Construcionismo**. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/2/1/informaacutetica-na-educaccedilatildeo-instrucionismo-x-construcionismo>. Acesso em: 30 out.2023.

VYGOTSKY, L.; LURIA, A. R.; LEONTIEV, A. N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone, 1988.



CREDE 19

TRANSFORMAÇÃO DIGITAL NA EDUCAÇÃO: UMA JORNADA DE INOVAÇÃO NA CREDE-19

Maria Clara de Oliveira Figueiredo¹

1 INTRODUÇÃO

No período de abril a novembro de 2023, a Coordenadoria Regional de Desenvolvimento da Educação (CREDE-19) foi o cenário onde atividades variadas foram desenvolvidas através da atuação da Agente de Gestão da Inovação Educacional (AGI). O cotidiano organizacional da CREDE-19, foi impulsionado pelo uso estratégico de ferramentas digitais. Neste relato, enfatizarei o papel crucial do(a) AGI na oferta de suporte às equipes, acelerando processos por meio da eficaz implementação de ferramentas digitais.

2 METODOLOGIA/PERCURSO METODOLÓGICO

A abordagem metodológica adotada fundamentou-se na exploração dos recursos do pacote *Google*, integrando-os de forma sinérgica nos processos, projetos, eventos e atividades da CREDE-19. A equipe CEDEA desempenhou um papel estratégico, priorizando demandas espontâneas e planejamento, além de empreender avaliações e *feedbacks* contínuos.

A customização das ferramentas digitais permitiu uma adaptação dinâmica às necessidades específicas da CREDE-19, promovendo uma integração eficaz no ambiente de trabalho.

Para melhor sistematizar esse percurso para explorarmos melhor nossos resultados, destacamos que nossa atuação na CREDE-19 no período citado obedeceu a duas grandes frentes:

1. Uso de Ferramentas para Programas Pedagógicos e Gestão Interna: a implementação de ferramentas digitais no âmbito pedagógico e de gestão da CREDE-19 representou um avanço significativo na eficiência operacional e na qualidade do ensino.

¹ Agente de Gestão da Inovação Educacional pelo Governo do Estado do Ceará (2022-2023), Professora, Pesquisadora, Assistente Social (UEPB), Mestre em Serviço Social (UFRN), Especialista em Moderna Educação (PUC-RS).

Para escolas, coordenadores, professores e estudantes, a integração do pacote *Google*, como mencionado anteriormente, ofereceu uma plataforma colaborativa e centralizada para a condução de atividades pedagógicas em momentos importantes como FACE, recolhimento de informações relevantes sobre o cotidiano das escolas, premiações, controle de matrículas, comunicação entre setores, etc.

2. Uso de Ferramentas na Comunicação Externa e Inovação: a segunda frente, relacionada ao uso de ferramentas digitais na comunicação com a comunidade em geral, é igualmente crucial. A elaboração de *cards*, anúncios e vídeos representa uma abordagem contemporânea e envolvente para conectar a CREDE-19 à comunidade. A utilização de plataformas como o Canva para criar materiais visuais e o uso estratégico de redes sociais, como *Facebook* e *Instagram*, permitiram uma divulgação efetiva de programas educacionais, eventos e conquistas.

Imagem 1- Alguns registros de atividades diversas realizadas e mediadas por recursos tecnológicos.



Fonte: Elaborada pela autora, 2023.

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

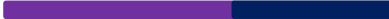
Ao abordar a relevância do uso de ferramentas digitais, corroboramos nossa prática com teorias de renomados educadores e especialistas em tecnologia educacional. Prensky (2021), em seu conceito de "nativos digitais", destaca a necessidade de alinhar as práticas educacionais com as habilidades inerentes às gerações contemporâneas. Siemens (2004), pioneiro na teoria da aprendizagem conectivista, ressalta que as tecnologias digitais não apenas facilitam o acesso à informação, mas também transformam a natureza da aprendizagem, estimulando a construção coletiva de conhecimento.

Além disso, a abordagem de Collins e Halverson (2009), autores de "Rethinking Education in the Age of Technology", enfatiza que a integração efetiva de ferramentas digitais não apenas otimiza o trabalho administrativo, mas também remodela a prática pedagógica, permitindo uma educação mais personalizada e centrada no aluno.

As ferramentas do pacote *Google* demonstraram-se catalisadoras nas atividades, proporcionando agilidade, transparência e colaboração. Eric Schmidt, ex-CEO do *Google*, destaca a importância da colaboração em tempo real e do acesso à informação de qualquer lugar como fatores cruciais para a eficiência organizacional. O *Google Drive*, ao centralizar documentos e permitir colaboração simultânea, promove uma gestão de documentos mais eficaz, reduzindo o tempo investido em processos burocráticos.

A utilização do *Google Drive*, por exemplo, permitiu a criação de ambientes virtuais de aprendizagem, facilitando a distribuição de materiais, a realização de avaliações e a interação contínua entre professores e alunos. Essa abordagem alinha-se com a visão de Fullan (2000), renomado especialista em liderança educacional, que destaca a importância da tecnologia na promoção de ambientes de aprendizagem mais colaborativos e participativos.

Além disso, para a comunicação com instâncias hierárquicas superiores, como a Secretaria de Educação do Ceará (SEDUC), a adoção de ferramentas de gestão e relatórios permitiu uma maior agilidade no envio e troca de informações de forma mais eficiente e transparente. A integração de planilhas colaborativas facilitou o acompanhamento de indicadores-chave, fornecendo dados precisos para avaliação e tomada de decisões.



Nesse contexto, as palavras de Senge (2009), proponente da aprendizagem organizacional, ganham relevância ao afirmar que sistemas educacionais eficazes são aqueles capazes de aprender, adaptar e evoluir.

A abordagem alinhada com a teoria de comunicação de McLuhan (1969), que enfatiza a mensagem como meio de transformação social, destaca a importância de ferramentas visuais e interativas para atingir e engajar a comunidade. Além disso, a criação de vídeos informativos e inspiradores, contribui para uma comunicação mais dinâmica e acessível, ampliando o alcance das mensagens educacionais.

Em síntese, a dualidade na abordagem das ferramentas digitais, atendendo tanto às demandas internas de gestão e pedagogia quanto à comunicação externa com a comunidade, é um passo crucial para uma educação moderna e participativa. A CREDE-19, ao adotar essa abordagem abrangente, demonstra um compromisso com a inovação, transparência e engajamento em todos os níveis de sua atuação educacional.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS/CONCLUSÃO

Concluir esta jornada de inovação na CREDE-19 foi não apenas gratificante, mas também uma validação da importância estratégica da transformação digital na educação. A satisfação em contribuir para a resolutividade das tarefas diárias e para o alcance de resultados expressivos fortalece a convicção de que a adoção inteligente de ferramentas digitais é fundamental para o progresso educacional. Ao internalizar a transformação digital, a CREDE-19 não apenas aprimorou seus processos internos, mas também pavimentou o caminho para uma educação mais conectada, flexível e preparada para os desafios do século XXI.

REFERÊNCIAS

COLLINS, Alan; HALVERSON, Richard. **Rethinking education in the age of technology: the digital revolution and schooling in America**. New York: Teacher's College Press, 2009.

FULLAN, Michael. **A escola como organização aprendente: buscando uma educação de qualidade**/Michael Fullan e Andy Hargraeves; trad. Regina Garcez. 2. ed. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 1969.

PRENSKY, Marc. **Digital Natives, Digital Immigrants**. MCB University Press, Vol. 9 No. 5, out 2001. Disponível em: <https://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>. Acesso em: 21 dez. 2023.

SENGE, Peter M. **A quinta disciplina**. São Paulo: Editora Best Seller, 1990. O que é e como se tornar uma organização que aprende. Disponível em: <https://redeindigo.com.br/o-que-e-e-como-se-tornar-uma-organizacao-que-aprende/#:~:text=Segundo%20ele%2C%20a%20mudan%C3%A7a%20come%C3%A7a,adquirem%20novas%20percep%C3%A7%C3%B5es%20e%20sensibilidades>.

SIEMENS, George (2004). **Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age**. Disponível em <http://www.elearnspace.org/Articles/connectivism.htm>, acessado em 28/11/2023.



CREDE 20

FERRAMENTA PEDAGÓGICA CRIADA A PARTIR DE TECNOLOGIAS ANALÓGICAS E DIGITAIS PARA UTILIZAÇÃO EM SALA DE AULA: PROPOSTA E PRÁTICA DOCENTE EM FOCO

Emanuelly Edila Rodrigues Simões¹
Raimundo Miguel da Silva Junior²
Artálio Barbosa Furtado³

1 INTRODUÇÃO

As mídias sociais e o virtual estão cada dia mais presentes nos espaços sociais, no entanto, não disponíveis de forma igualitária e equânime para todos. Em contrapartida, apesar dos aparelhos móveis serem assíduos nas escolas, o seu uso pelos alunos ainda é muito restrito às redes sociais, de forma a não contemplar os conteúdos educativos e tecnologias educacionais disponíveis no virtual. Sendo algo difícil de conciliar e até um entrave para professores(as) que sentem a necessidade de um maior engajamento dos alunos nas aulas. Nessa perspectiva, o objetivo deste trabalho é relatar uma proposta apresentada nos encontros do "Foco na Aprendizagem" para os professores(as) das quatro áreas do conhecimento e a prática docente de um professor na escola ao qual está lotado

Os Agentes de Gestão da Inovação Educacional (AGIs) da CREDE 20 propuseram no FOCO de Matemática, Língua Portuguesa, Ciências da Natureza e de Ciências Humanas e suas tecnologias, uma ferramenta pedagógica que conciliava o uso de conteúdos educativos do *Instagram* (posts) as aulas dessas áreas. Aliando assim, o mundo virtual ao real, trabalhando temáticas atuais e interessantes das disciplinas que seriam trabalhadas por cada professor(a), a fim de aumentar o engajamento, socialização e participação dos alunos em sala, tornando-o um sujeito ativo no processo de construção do próprio conhecimento e um ser social e cultural capaz de compreender e transitar pelos dois mundos de forma a enxergar as possibilidades de desenvolvimento do seu intelectual.

¹ Mestra em Desenvolvimento Regional Sustentável (UFCA), Especialista em Educação Ambiental Interdisciplinar (Univasf), Graduada em Interdisciplinar em Ciências Naturais e Matemática e em Biologia (UFCA). Agente de Gestão da Inovação Educacional (SEDUC/CE).

² Especialista em Gestão Ambiental e Ecologia e em Educação para o Mundo do Trabalho, Graduado em Ciências Biológicas (URCA). Agente de Gestão da Inovação Educacional (SEDUC/CE).

³ Doutorando em Matemática Aplicada, Mestre em Ensino de Matemática, Especialista em Estatística, Gestão Escolar e Ensino de Matemática, Graduado em Matemática. Articulador de Gestão (SEDUC/CE).

Ainda, com a possibilidade de contemplar o 4 Objetivo do Desenvolvimento Sustentável (ODS) - Educação de Qualidade - presente na Agenda 2030 da Organização das Nações Unidas (ONU, 2023) que visa "assegurar a educação inclusiva e equitativa e de qualidade, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todos", ou seja, os alunos da rede estadual de ensino que são contemplados com o ensino que abrange as tendências atuais.

2 METODOLOGIA/PERCURSO METODOLÓGICO

A metodologia deu-se em dois momentos, um anterior ao encontro e outro durante. No primeiro momento, um "smartphone" foi desenvolvido a partir de materiais reciclados e comprados (caixas de papelão, parafusos, porcas, pedaços de cano, papelão, adesivos e etc) e foram feitos o rolo (filme) a partir de impressões de posts do tipo Carrossel (*Instagram*).

Figura 1- Tv de Rolo.



Fonte: Os autores, 2023.

Essa ferramenta foi inspirada na brincadeira "Tv de Rolo" (Figura 1), uma atividade de artes e de linguagem, voltadas à criatividade e a criação de uma narrativa em imagens e sequência temporal. Ela então foi modificada para ser utilizada como uma tecnologia analógica para simular a tecnologia digital, ao utilizar posts atuais do *instagram*, fazendo-se ainda o uso de Recursos Educacionais Abertos e Recursos Educacionais Digitais (REA/RED). De acordo com o Guia Digital PNLD (2019), o termo REA foi criado e lançado no Fórum de 2022 da UNESCO e são:

materiais de ensino, aprendizado e pesquisa disponibilizados em qualquer suporte ou mídia, sob domínio público ou licenciados de maneira aberta, permitindo, assim, utilização ou adaptação por terceiros. Os REA podem ser livros, capítulos de livros, planos de aula, softwares, jogos, resenhas, trabalhos escolares, artigos, dissertações, teses, manuais, vídeos, áudios e imagens, dentre outros tipos. (Guia Digital PNLD, 2019).

A proposta, portanto, foi pegar o post do tipo carrossel (fotos/conteúdo), e imprimir-lo, criando o rolo que será usado no smartphone de forma a criar uma sequência lógica, com conteúdos que serão aplicados em sala, construindo assim uma aula. Para que assim, os professores possam utilizar essa ferramenta em uma ou várias aulas, com vários grupos de alunos, a fim de levar uma nova proposta, atualizada, de levar informações e conteúdos para serem discutidos em sala, para a construção do conhecimento, tornando-a mais dinâmica e prazerosa.

No encontro foi realizada toda a explicação referente a essa proposta (Figura 2 e 3). Foi realizada uma prática para simularmos seu uso. Assim, com os grupos já formados no ambiente, solicitamos que eles buscassem posts do *instagram*, nas suas áreas, e realizassem um plano de aula para desenvolver com o carrossel.

Figura 2 - Apresentação da proposta do Smartphone de Rolo.



Fonte: Os autores, 2023.

Figura 3 - Apresentação do Smartphone de Rolo aos professores(as).



Fonte: Os autores, 2023.

Após todo o esclarecimento, planejamento e construção de uma ideia e planos de aula no "Foco na Aprendizagem", foi solicitado aos professores que eles desenvolvessem essa ferramenta pedagógica e a utilizasse em itinerários formativos, aulas, projetos e afins, nas escolas que são lotados, a fim de tornar suas aulas mais interativas e atraentes aos alunos, unindo o atual às necessidades dos alunos nativos digitais.

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Durante o encontro os professores participaram e apresentaram suas propostas, realizando uma discussão em torno das temáticas escolhidas, a partir dos carrosséis de fotos do *Instagram* (posts). Foi observado que alguns professores, principalmente da área de Matemática e suas Tecnologias, encontraram dificuldades para encontrar conteúdos e/ou uma sequência de fotos no carrossel, sendo este um indicativo de que é interessante a produção de materiais para essas mídias sociais, que podem ajudar os nativos digitais a acessarem para melhorarem sua aprendizagem.

Apesar disso, muitos professores(as) se mostraram curiosos(as) quanto à proposta dada pelos AGIS e conseguiram reverter a falta de material e sugerirem a construção de alguns posts. Realizando assim a devolutiva, mostrando uma sequência didática para ensinar seus determinados componentes curriculares.

Após um curto período, recebemos uma devolutiva de um professor da Área de Humanas, da EEEP Irmã Ana Zélia da Fonseca, situada na cidade Milagres, pertencente a Regional Crede 20. Sua prática consistiu na utilização do Smartphone de Rolo, trazendo uma alusão a idade Média, onde nas palavras do professor:

“Ao chegar na sala com o equipamento despertou de imediato a curiosidade dos alunos em querer saber de que se tratava tal caixa. Comecei falando sobre o tema da aula - Idade Média - em seguida comecei a contar histórias de como as pessoas de tal período viviam ou se comportavam. A cada fala eu lançava uma imagem através do smartphone de rolo e eles faziam as devidas associações. No final eles perceberam que uma ação simples pode ser suficiente para melhorar a compreensão de uma ideia. Ficaram surpresos como esta tecnologia simplificada pôde ser útil na aula” (Professor da EEEP Irmã Ana Zélia da Fonseca, 2023).

Dessa forma, podemos perceber como propostas simples e adaptáveis, utilizando-se de tecnologias analógicas e digitais podem ser interessantes de serem inseridas na sala de aula, provocando a curiosidade e interação dos alunos.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS/CONCLUSÃO

Consideramos que essas ferramentas pedagógicas, assim como as redes sociais, estando à disposição de todos, podem ser utilizadas com a finalidade de tornar as aulas mais dinâmicas, engajando os alunos e trazendo novas formas de abordar conteúdos, conceitos, notícias ou fatos. O que geralmente falta é a iniciativa de atores e sujeitos capazes de compreender os seus potenciais para o ensino e aprendizagem, diminuindo assim as chances de potencializar ações como a Recomposição das Aprendizagens, o Ensino Híbrido, o Protagonismo Estudantil e a inserção de temas interdisciplinares e transversais.

Dessa forma, visando a possibilidade de execução da idéia, mais professores podem aderir a sua prática de maneira pontual ou contínua, de acordo com os objetivos desejados, assim como de outras práticas que beneficiem o ensino e aprendizagem de professores e alunos, respectivamente.

REFERÊNCIAS

Guia Digital PNLD 2019. **Recursos Educacionais Abertos**. 2019. Disponível em: https://pnld.nees.ufal.br/pnld_2019/recursos_educacionais_abertos. Acesso em: 30 nov. de 2023.

ONU BRASIL. **Os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável no Brasil**. Nações Unidas Brasil. 2023. Disponível em: <https://brasil.un.org/pt-br/sdgs#:~:text=e%20no%20mundo.,Os%20Objetivos%20de%20Desenvolvimento%20Sustentável%20no%20Brasil,de%20paz%20e%20de%20prosperidade>. Acesso em: 30 nov. de 2023.



SEFOR 1

UMA APRENDIZAGEM EM CURADORIA: O RELATO DE EXPERIÊNCIA DO TRABALHO AGI NA SEFOR 1

Erica Souza Pinto¹

Francisca Hisllya Bandeira Cavalcante²

1 INTRODUÇÃO

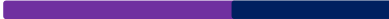
Em nosso artigo, falaremos rapidamente sobre nosso projeto este ano fixado, onde a rota de atuação se deu no apoio de forma integral no desenvolvimento das ações referentes aos programas e projetos orquestrados pela Superintendência das Escolas Estaduais de Fortaleza - SEFOR 1, dentre os quais destacam-se o Núcleo de Trabalho, Pesquisa e Práticas Sociais (NTTPS), Fórum dos Grêmios Estudantis, Projeto Professor Diretor de Turma (PPDT), Festival Alunos que Inspiram, Ceará Científico, Face, Foco na aprendizagem, Seminário Docentes e Selo Escola Sustentável, promovendo pautas formativas durante o FACE sobre a utilização de plataformas e recursos educacionais digitais (RED) de apoio pedagógico e desempenho acadêmico dos alunos junto aos programas e projetos promovidos. Bem como na formatação de ciclo formativos e na feitura de nossos guias de orientação específica a a cada área do conhecimento trabalhado.

2 METODOLOGIA/PERCURSO METODOLÓGICO

Em relato detalhado de cada ação do projeto e metodologia adotadas fixamos que realizamos formações sistemáticas voltadas às demandas das escolas e atuamos no irrestrito apoio ao desenvolvimento das ações referentes aos programas e projetos orquestrados pela Superintendência das Escolas Estaduais de Fortaleza - SEFOR 1, dentre os quais destacam-se o Núcleo de Trabalho, Pesquisa e Práticas Sociais (NTTPS), Fórum dos Grêmios Estudantis, Projeto Professor Diretor de Turma (PPDT),

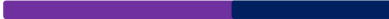
¹ Graduada em História pela Universidade Estadual do Ceará. Mestra em História e Culturas pelo Mestrado Acadêmico em História da Universidade Estadual do Ceará (MAHIS/ UECE). Especializanda em Gestão escolar e da educação pelo Núcleo da faculdade de Educação da Universidade Estadual do Ceará (CEI/UECE), Pesquisadora no grupo de pesquisa em Prática Urbanas(GPUR)- UECE, Professora Tutora do curso semipresencial de História (UECE/UAB), AGI pela SEFOR 1, SEDUC-CE.

² Licenciada e Mestra em História pela Universidade Estadual do Ceará (UECE), Especialista em gestão escolar pelo Instituto Prominas (UCAM), professora de História da rede pública estadual do Ceará (SEDUC-CE), Orientadora da Célula de Formação, Programa e Projetos (CEFOP/SEFOR).



Festival Alunos que Inspiram, Ceará Científico, Face, Foco na aprendizagem, Seminário Docentes e Selo Escola Sustentável. De acordo com as necessidades de nossos professores em SEFOR, optamos por encontros, cujo período se dava em turnos, podendo ser presencial ou a distância, com início em abril com término em novembro do presente ano de 2023. Nosso público foi basicamente a comunidade escolar em destaque de gestores e professores da rede sob atuação direta no ensino e aprendizagem do corpo discente. Aqueles profissionais de vivência cotidiana em sala onde a experiência dos desafios e sabores era muito presente. Neste processo, escolhemos como materiais usados em nosso trabalho, os que fossem de fácil acesso e livre alcance, dos quais destacamos slides, tutoriais, materiais de apoio e nosso guia de orientação formatados a cada área específica resultantes do trabalho seletivo de conteúdos em tipologias diversas presentes no site da CODED-CED e outros sítios educacionais não estatais e de livre acesso. Para avaliação da contribuição do trabalho desenvolvido em seu progresso adotamos questionários e diálogos através dos quais promovemos a comunicação qualitativa do processo de constante acompanhamento e formação continuada. Junto a tal registramos fotos, vídeos disponibilizados aos postos responsáveis do Estado e contabilizaremos as frequências nos encontros presenciais e realização das ações dos programas e projetos orquestrados pela Superintendência das Escolas Estaduais de Fortaleza - SEFOR 1, compiladas em relatórios, visando desenhar a Quantidade e qualidade de capacitações realizadas entre os integrantes da rede Estadual de Ensino.

Neste relato de experiência se faz necessário o devido destaque não só as nossas formações e trabalho macro desenvolvido em apoio, mas a feitura conjunta entre os AGIs de guias de orientação específicos, de idéia inicial trabalhada em nossa SEFOR 1, abraçada dedicada e zelosamente pelos nossos companheiros da SEFOR 2 e 3. A curadoria, catalogação e reunião de materiais de uso prático ofertados em larga escala produzidos dentro e fora dos acervos estatais, são a base deste trabalho delicado. Se configurando assim como uma série de formações direcionadas à informação e ao auxílio no trabalho docente voltado à recomposição das aprendizagens das áreas suas debilidades vistas em sala e avaliações diagnósticas através da utilização descomplicada e dinâmica desses elementos e matérias compiladas. Nesta ordem incluem-se também a crescente parcela da população estudantil que necessita de atendimento educacional especializado no processo recompositivo de aprendizado constante. Assim na seara



resultados apontamos o reflexo claro das temáticas e metodologias trabalhadas em formação não só na melhor forma de condução do trabalho docente cotidiano em sala de aula, mas também na atuação e aprendizagem dos nossos alunos, cujo reflexo se faz claro em eventos expositivos como os "Alunos que Inspiram" e o "Ceará Científico".

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Apontando os nossos principais produtos destacamos a feitura de guias de orientação específicos da curadoria, catalogação e reunião de materiais de uso prático ofertados em larga escala produzidos dentro e fora dos acervos estatais. Neste sentido, com os guias produzidos obtivemos resultados significativos. Aqui destacamos uma maior simpatia e adesão dos professores em nossa série de formações direcionadas, onde houve a adoção em massa das informações veiculadas por nós por meio do guia no processo cotidiano de trabalho no fazer da sala de aula. Com base nesta observância, discussões em nosso grupo surgiram. A principal delas foi o efetivo auxílio no trabalho docente voltado à recomposição das aprendizagens das áreas suas debilidades vistas em sala e avaliações diagnósticas através da utilização descomplicada e dinâmica desses elementos e materiais compilados em guias. Nesta ordem, é importante observar que o processo de inclusão da crescente parcela da população estudantil que necessita de atendimento educacional especializado no processo recompositivo de aprendizado constante, foi realizado com mais ênfase sobre os moldes do que compartilhamos quanto equipe AGI da SEFOR 1. Assim na seara resultados apontamos o reflexo claro das temáticas e metodologias trabalhadas em formação não só na melhor forma de condução do trabalho docente cotidiano em sala de aula, mas também na atuação e aprendizagem dos nossos alunos, cujo reflexo se faz claro em eventos expositivos como os Alunos que Inspiram e o Ceará Científico. Nos eventos , foi possível constatar como avaliadora também a presença de temas e matérias constantes em nossa formação aos docentes que foram trabalhados com os alunos pelo nosso público com seus respectivos alunos após nosso encontro e compartilhamento de material em drive comum. Essa situação mostra a dinâmica ininterrupta do saber no sentido da educação se interliga em todos os setores, bem como se torna produção conjunta de todos os seus integrantes. Um assunto trabalhado com os docentes também chega aos nossos alunos da rede, em uma corrente contínua de ensino e aprendizagem em trocas cotidianas.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS/CONCLUSÃO

E com base nesta dinâmica viva de nossa educação constatada de maneira clara por meio do processo de trabalho e resultados neste ciclo, concluímos algumas debilidades e positivities.

Dentre os pontos frágeis que podem ser elencados, está o curto período de tempo em atuação e a interrupção da continuidade do trabalho com professores. O intervalo de meses tem um impacto significativo no acompanhamento das ações e necessidades. O que reflete objetivamente no conteúdo e estrutura das formações. Lembremos aqui que estes momentos de conhecimento unem não só o planejamento ou dar aula no fazer do chão de sala, mas agregam as demandas cotidianas da unidade escolar, como a recomposição das aprendizagens, o protagonismo juvenil, a inclusão verdadeira dos PCDs e educação socio-cultural da igualdade de gênero e étnico-racial. Contudo, na seara positiva, destacamos as inúmeras oportunidades de aprendizagem, e em minha experiência em particular aponto sem sombras de dúvidas a riqueza humana em compartilhar momentos de construção mútua com meus colegas, fossem AGIs em nossos encontros, fossem os professores que em rede que a cada formação compartilharam suas perspectivas e conhecimentos. Aqui destaco também os muitos aprendizados que adquiri em curadoria e pesquisa em trabalho. Conheci e me apropriei de conteúdos, saberes e visões com novos materiais, produções, páginas e aplicativos que ampliaram a minha ótica e atuação quanto ser humano, professora, formadora e Agente da inovação.

REFERÊNCIAS.

CEARÁ. Secretária da Educação do Estado do Ceará. **Documento Curricular Referencial do Ceará: Ensino Médio** / Secretaria da Educação do Estado do Ceará. - Fortaleza: SEDUC, 2021.

CEARÁ. Secretária da Educação do Estado do Ceará. **Catalago trilha de aprofundamento Ensino Médio** / Secretaria da Educação do Estado do Ceará. - Fortaleza: SEDUC, 2023.

CEARÁ. **Lei nº 17.572, 22 de julho de 2021**. Dispõe sobre o programa “Ceará Educa Mais”, consistente em ações destinadas à Estruturação, ao desenvolvimento e à implementação de estratégias de gestão no âmbito da rede pública de ensino do Estado do Ceará, objetivando o aprimoramento e o fortalecimento do processo de aprendizagem. Diário Oficial do Estado do Ceará: série 3, Fortaleza, CE, ano XIII, n. 169, p. 1-2, 22 jul. 2021.

SEDUC. **Orientações sobre a atuação do agente de gestão da inovação educacional (AGI)**. Governo do Estado do Ceará, Secretaria da Educação: 2022, 25p.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. BNCC. **Base Nacional Comum Curricular: Educação é a Base. Ensino Médio**/ Ministério da Educação. Brasília. MEC, 2019.



SEFOR 2

UMA JORNADA INOVADORA COM TECNOLOGIAS EDUCACIONAIS NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA E MATEMÁTICA

Ana Paula Silva de Araujo¹

Sâmia Araújo dos Santos²

1 INTRODUÇÃO

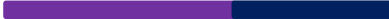
Na função de Agente da Gestão da Inovação Educacional (AGI), participamos na rede estadual de ensino de ações didático-pedagógicas cujo objetivo é refletir com os professores e os gestores as melhores rotas para a aprendizagem de nossos estudantes cearenses. Neste relato vamos nos deter no Foco na Aprendizagem, mais precisamente nos componentes curriculares de Língua Portuguesa e Matemática.

O Foco na Aprendizagem apresenta premissas voltadas para a reflexão de resultados obtidos na Avaliação diagnóstica e formativa, o uso de material estruturado produzido por pares e a formação continuada dos professores para o novo contexto educacional. Dentre estas premissas, a formação continuada foi a responsável por colaborarmos no V Encontro Regional do Foco na Aprendizagem. Em conjunto com os AGIs das Superintendências das Escolas Estaduais de Fortaleza (SEFOR), concentramos nossos esforços na curadoria de quatro setores: Conexão Educação, #Enemnarede, CARDS e, Foco na Aprendizagem. São conteúdos produzidos por pares para atender às necessidades no que concerne a formação de docentes e estudantes da nossa rede. Aqui concentramos na formação docente.

Estes setores não apenas compartilham uma visão vanguardista, mas também oferecem conteúdo de maneira didática, tornando-o aplicável nas salas de aula cotidianas. Neste relato, destacamos sugestões práticas que não apenas dinamizam o planejamento, mas também refletem a experiência de ensino em língua portuguesa e matemática. De acordo com Mesquita e Bueno (2023), manter os estudantes engajados e motivados na aquisição do conhecimento tem se tornado um dos principais desafios do

¹ Graduanda Licenciatura em Matemática pela UAB. Tecnóloga em Gestão Financeira pela FACO, 2015. Especialista em Gestão Escolar, 2016. Especialização em Administração da Educação com Ênfase em Educação profissional, 2017 e Especialização em Neurociência, 2019 - especializações realizadas pela FCE - Faculdade Campos Elíseos. AGI da Sefor 02.

² Graduada em Letras (UECE), mestra em Linguística (UFC), doutora em Linguística Aplicada (UECE), professora efetiva da rede estadual de língua portuguesa, membro do grupo de pesquisa Protexto/UFC, professora do Programa de Mestrado Profissional em Letras – ProfLetras/UFC, AGI da Sefor 2.



ensino atual. Ancoradas nesse desafio selecionamos, em processo de curadoria, os quatro setores já ditos descritos a seguir:

Conexão Educação: recursos que transcendem as fronteiras tradicionais do ensino de. Explore seus materiais didáticos inovadores e compartilhe essas descobertas com colegas professores, promovendo uma cultura de aprendizado colaborativo.

#Enemnarede: plataforma essencial para preparar os alunos não apenas para o Enem, mas também para desafios mais amplos. Os recursos ajudam a alinhar o ensino com as expectativas do exame, garantindo uma abordagem abrangente e eficaz.

CARDS: ferramenta revolucionária para criar atividades envolventes. Utilize-a como um meio para construir exercícios práticos e desafiadores, transformando a aprendizagem em uma experiência estimulante.

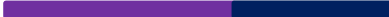
Foco na Aprendizagem: recurso de práticas didático-pedagógicas atento às atualizações e discussões para aprimorar constantemente as habilidades de ensino, enriquecendo a jornada educacional.

Diante disso, para dialogar com os nossos pares no V Encontro Regional do Foco na Aprendizagem apresentamos o *Kahoot* como a plataforma de conexão principal em nossa curadoria. Esta ferramenta de aprendizado baseada em jogos não apenas torna as nossas aulas interativas, mas também injeta um elemento de diversão no processo educacional.

É inspirador testemunhar como a tecnologia e a inovação estão moldando o futuro da educação, proporcionando um ambiente dinâmico e enriquecedor para alunos e educadores. Segundo Brito e Purificação (2008), o fato de as tecnologias estarem presentes em todos os setores da sociedade constitui um argumento justificado para sustentar sua necessidade na escola e na educação. Para essas autoras, educação e tecnologia são ferramentas que propiciam ao sujeito a construção do conhecimento.

[...] preparando-o para saber criar artefatos tecnológicos, operacionalizá-los e desenvolvê-los [...] estamos em um mundo em que as tecnologias interferem no cotidiano, sendo relevante, assim, que a educação também envolva a democratização do acesso ao conhecimento, à produção e a interpretação das tecnologias (BRITO; PURIFICAÇÃO, 2008, p. 23).

Atualmente, os jogos não são mais simples distrações; eles são reconhecidos como canais que estimulam o contato visual e intelectual com uma variedade de temas.



Esses jogos facilitam o processo de aprendizagem, oferecendo uma notável aceleração no ritmo de assimilação do conhecimento pelos estudantes. A implementação da gamificação no ambiente escolar cotidiano contribui para a retenção eficaz do conhecimento, promovendo, por conseguinte, maior motivação por parte dos alunos. Como resultado, observa-se um aumento significativo no aproveitamento do conteúdo ensinado. Adicionalmente, os jogos possuem um efeito multiplicador, instigando os estudantes a buscar mais conhecimento, pois reconhecem que isso resultará em um desempenho crescente e pontuações progressivamente melhores.

2 METODOLOGIA/PERCURSO METODOLÓGICO

1. Escolha das Técnicas:

A seleção meticulosa das técnicas adotadas nesta experiência buscou uma abordagem holística e centrada no aluno. Optamos por integrar diversas ferramentas tecnológicas, como o Conexão Educação, #Enemnarede, CARDS, Foco na Aprendizagem e o *Kahoot!*, com o objetivo de proporcionar uma imersão dinâmica e interativa no ensino de matemática.

2. Problemática Abordada:

A principal questão que norteou nossa abordagem foi: Como podemos transformar o ensino, tornando-o mais envolvente, acessível e alinhado às demandas contemporâneas de aprendizagem? Buscamos responder a essa problemática por meio da integração de plataformas inovadoras e estratégias que estimulassem a participação ativa dos alunos.

3. Descrição do Percorso:

Conexão Educação: Exploramos os recursos do Conexão Educação para proporcionar aos educadores materiais didáticos estruturados e dinâmicos. A abordagem incluiu a identificação de conteúdos relevantes em matemática e a sua disseminação entre os professores.

#Enemnarede: Focamos na preparação dos alunos para o Enem, utilizando recursos específicos desta plataforma. A integração de temas de língua portuguesa e de matemática essenciais para o exame possibilitou uma conexão mais direta entre o currículo escolar e as expectativas do Enem.

CARDS: Utilizamos a ferramenta CARDS para criar atividades práticas e desafiadoras. Os educadores foram orientados a desenvolver exercícios que estimulassem o raciocínio lógico, a resolução de problemas, as estratégias de leitura, tornando a língua portuguesa e a matemática uma aprendizagem significativa.

Foco na Aprendizagem: Mantivemos uma constante interação com o Foco na Aprendizagem, participando de discussões e análises de resultados. A ênfase foi na implementação efetiva do Documento Curricular Referencial do Ceará e do Novo Ensino Médio, integrando as melhores práticas em sala de aula.

Kahoot!: Integramos o *Kahoot!* como a peça central, utilizando-o para criar questionários interativos, jogos educativos e desafios em tempo real. O foco era transformar a aprendizagem em uma experiência lúdica, envolvente e, ao mesmo tempo, educativa.

O *Kahoot* apresentou um notório potencial como instrumento de avaliação em atividades gamificadas por possibilitar *feedback* imediato das respostas dos alunos, pontuação e ranking com classificação instantânea dos estudantes. Sendo possível inferir que o uso adequado do *Kahoot*, associado ao conhecimento substancial do professor sobre gamificação, poderá possibilitar que a avaliação possa ser atraente, envolvente e prazerosa para os alunos (CAVALCANTE, SALES & SILVA, 2018).

Figura 1- Visualização da forma como a questão é projetada na sala de aula.



Para utilizar a plataforma *Kahoot*, o professor deve acessar o site <https://kahoot.com/>. Após realizar o login, terá acesso ao ambiente de trabalho do *Kahoot*, o qual oferece uma variedade de materiais prontos disponíveis para uso em sala de aula, além da opção de criar seus próprios materiais. Durante a elaboração das questões, o professor tem a flexibilidade de personalizá-las, incorporando imagens,

vídeos e links. Além disso, pode marcar a opção de resposta correta e definir o tempo disponível para a resposta do aluno a cada questão.

Os alunos não necessitam de uma conta no *Kahoot* para participar das atividades. Basta acessar o site <https://kahoot.it/> e inserir o código PIN fornecido pelo professor. Em seguida, devem identificar-se com um apelido e aguardar a autorização do professor para iniciar o jogo. O questionário é apresentado aos alunos por meio de uma tela auxiliar, visto que a plataforma exibe apenas as opções de resposta

O arquivo do *Kahoot* pode ser utilizado em sala de aula de forma individual ou coletiva, conforme a escolha do professor. Fora do ambiente escolar, o professor pode atribuir o *Kahoot* como uma tarefa individual, permitindo que o aluno acesse as perguntas e alternativas diretamente em seu dispositivo, sem a necessidade de estar fisicamente presente. Conforme Guimarães (2015, p. 221), "a integração do jogo com o processo de aprendizagem, por meio do uso de dispositivos móveis, aproxima a escola do universo tecnológico e competitivo dos alunos".

4. Perfil do Público:

O público-alvo consistiu em professores do ensino médio. A abordagem foi adaptada para atender às diferentes necessidades e níveis de aprendizado, promovendo uma educação matemática inclusiva e abrangente.

5. Competências Desenvolvidas:

As competências desenvolvidas abrangem desde a capacidade de elaborar materiais didáticos inovadores até a habilidade de aplicar tecnologias educacionais de maneira estratégica. Os alunos foram incentivados a aprimorar suas habilidades de resolução de problemas e raciocínio lógico.

6. Objetivos e Aplicações Práticas: Objetivos:

Transformar o ensino de língua portuguesa e matemática, promovendo uma abordagem mais dinâmica e alinhada às demandas contemporâneas. Aplicações Práticas: Os objetivos foram alcançados por meio da disseminação eficaz de materiais educativos, preparação focada para o Enem, criação de atividades práticas e desafiadoras, implementação de práticas do Foco na Aprendizagem e a utilização estratégica do *Kahoot!* como ferramenta de aprendizado. Na ocasião foi possível inferir

junto as praticas com os professores o que Lima, Arruda, Leal & Albuquerque, (2018) observaram:

Os alunos sentiram que o *Kahoot* (i) apoia a aprendizagem, (ii) aumenta a concentração, (iii) eleva os níveis de engajamento e (iv) proporciona prazer e motivação através do seu uso. Adicionalmente, o *kahoot* ajudou a conscientizá-los de seu real nível de conhecimento, facilitando a compreensão dos conceitos. Além disso, os alunos sentiram que suas respostas e suas opiniões eram valorizadas pelo professor que ao final de cada rodada dos questionários poderia verificar “just-in time” quantos estudantes entendem os conceitos abordados no *kahoot*. (LIMA, ARRUDA, LEAL & ALBUQUERQUE, 2018).

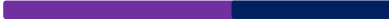
A plataforma *Kahoot* tem se destacado no cenário educacional, oferecendo ao professor a oportunidade de transcender o modelo tradicional de aula. Ao adotar essa ferramenta, o educador assume o papel de mediador na construção do conhecimento, proporcionando uma abordagem de ensino leve e dinâmica. Nesse contexto, torna-se possível avaliar o aprendizado de maneira eficaz. Compartilhamos, assim, o trabalho desenvolvido por meio dessa plataforma, reconhecendo sua contribuição significativa para a inovação no processo educacional.

Os resultados refletem uma maior participação dos alunos, um aumento no engajamento dos professores, e uma integração mais efetiva dos conceitos matemáticos ao currículo. A utilização das plataformas tecnológicas resultou em uma educação matemática mais atrativa, preparando os alunos para os desafios contemporâneos.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS/CONCLUSÃO

Concluimos esta experiência com a convicção de que a integração de tecnologias inovadoras no ensino é um caminho promissor para aprimorar a qualidade da educação. Os desafios alcançados nos permitem vislumbrar um cenário educacional mais dinâmico, participativo e alinhado às expectativas contemporâneas.

Superamos a resistência inicial à adoção de novas tecnologias, evidenciando que a inovação é um catalisador para a transformação positiva. Enfrentamos o desafio de alinhar o ensino de língua portuguesa e matemática com as demandas específicas do Enem, integrando conteúdos relevantes e estratégias de preparação. Os professores demonstraram entusiasmo na criação de materiais didáticos inovadores, refletindo-se em uma abordagem mais dinâmica em sala de aula. Para manter o impulso positivo, é



fundamental continuar a explorar e integrar novas tecnologias e metodologias inovadoras.

O uso estratégico do *Kahoot!* como ferramenta central proporcionou uma abordagem lúdica e eficaz, elevando o nível de interação em sala de aula. O trabalho realizado durante o V Encontro Regional do Foco na Aprendizagem aponta para um futuro em que a tecnologia e a inovação se tornam aliadas indispensáveis na formação de futuros matemáticos.

As considerações finais nos instigam a continuar explorando novas possibilidades, sempre com o compromisso de aprimorar a experiência educacional e preparar os alunos para os desafios do século XXI.

Em última análise, esta jornada revelou que, ao integrar tecnologias inovadoras de maneira estratégica, podemos catalisar uma mudança significativa no ensino de língua portuguesa e matemática. O desafio agora é perpetuar esse impulso, buscando constantemente a excelência e aprimorando nossas práticas educacionais para inspirar e formar uma nova geração de pensadores de linguagens e matemáticos.

REFERÊNCIA

BRITO, G. S.; PURIFICAÇÃO, I. Educação e Novas Tecnologias. 2. ed. Curitiba, 2008.

CAVALCANTE, A. A.; SALES, G. L. e SILVA, J. B., Tecnologias digitais no Ensino de Física: um relato de experiência utilizando o Kahoot como ferramenta de avaliação gamificada. Research, Society and Development, V.7 (11), 2018.

Guimarães, Daniela (2015). Kahoot: quizzes, debates e sondagens. In Ana Amélia A. Carvalho (Coord.). Apps para dispositivos móveis: manual para professores, formadores e bibliotecários. Ministério da Educação, Direção-Geral da Educação.

KAHOOT! Kahoot! | Learning Games | Make Learning Awesome! Disponível em: . Acesso em: 15 dez. 2023.

LIMA, Alexsandro Da Silva *et al.*. Análise do impacto do uso da ferramenta kahoot no processo de ensino-aprendizagem no ensino superior. Anais III CONAPESC... Campina Grande: Realize Editora, 2018. Disponível em: . Acesso em: 15/12/2023 15:22

Mais Destaques. Disponível em: . Acesso em: 15 dez. 2023.

MESQUITA, Fabriny Aparecida Souza; BUENO, Alexandre Martins Ferreira. A gamificação no ensino de matemática: revisão acerca do uso da plataforma kahoot! No ensino fundamental. Revista Interdisciplinar de Ensino, Pesquisa e Extensão, v. 1, n. 1, 2023.

REDE, E. NA. Enem Na Rede. Disponível em: . Acesso em: 15 dez. 2023.



SEFOR 3

III ESTAÇÃO FORMATIVA DA SEFOR 3: UMA FORMAÇÃO DOCENTE NA PERSPECTIVA DA EDUCAÇÃO MUDIÁTICA

*Rannyelly Rodrigues de Oliveira*¹

*Leonardo Silva de Sousa*²

*Maria Auxiliadora da Silva Rodrigues*³

1 INTRODUÇÃO

A formação docente é um processo contínuo e essencial para a qualidade da educação, partindo do pressuposto de que os professores devem estar sempre atualizados sobre as novas tendências, metodologias e tecnologias educacionais. Assim sendo, ações formativas promovidas aos professores permitem que eles desenvolvam e aprimorem suas competências pedagógicas, didáticas e digitais, além de estimular a reflexão crítica e a inovação na prática docente, mantendo a vivacidade no processo de ensino-aprendizagem.

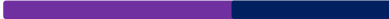
Em nossa série histórica, o conceito de Estação Formativa surgiu em 2021 como um ciclo de ações formativas desenvolvidas na Superintendência das Escolas Estaduais de Fortaleza (Sefor 3), sendo idealizado pelos Agentes de Gestão da Inovação Educacional (AGIs). Sousa *et al* (2021) descrevem a primeira edição da Estação Formativa, realizada em 2021, na qual foram abordadas as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs). Em 2022, trabalhamos com as Metodologias Ativas e, em 2023, inserimos a temática de educação midiática nessas ações formativas.

O escopo das estações formativas consistem na implementação de um programa de formação continuada sistematizada em estações dependentes, independentes e interdependentes a partir de encontros presenciais e/ou virtuais, através de oficinas temáticas destinadas aos professores vinculados à Sefor 3. Nesse sentido, por meio de ações formativas, tivemos o objetivo de contribuir com o aperfeiçoamento da formação continuada dos professores quanto à Educação Híbrida (EH) nas escolas públicas estaduais do Ceará. Para isso, buscamos realizar ações formativas inovadoras com uso

¹ Doutora em Ensino de Ciências e Matemática pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN). Docente Efetiva na Rede Estadual de Educação Básica do Ceará (Seduc/CE). Agente de Gestão da Inovação Educacional na Sefor 3, em 2021, 2022 e 2023.

² Doutor em Biotecnologia pela Universidade Federal do Ceará (UFC). Membro do Comitê da Qualidade ABNT. Docente bolsista na Universidade Estadual do Ceará (UECE). Agente de Gestão da Inovação Educacional na Sefor 3, em 2021, 2022 e 2023.

³ Articuladora de Gestão na Superintendência das Escolas Estaduais de Fortaleza– Sefor 3 (Seduc/CE).



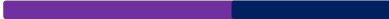
de metodologias ativas. Além do mais, trabalhamos com a possibilidade de adequar e readequar as ações formativas e os recursos pedagógicos ao atual contexto de educação midiática.

A execução dessas ações versa, principalmente, sobre a troca de experiências entre os pares, o nivelamento da aprendizagem dos participantes bem como as reflexões sobre as perspectivas futuras relativas às temáticas trabalhadas, tendo como propósito a construção de um diálogo multifacetado para promover o ensino e a aprendizagem e trazer para a rede cearense de ensino temáticas atualizadas e inovadoras que, geralmente, não são contempladas nas disciplinas de formação no ensino superior.

Em 2023, realizamos a terceira edição da Estação Formativa Docente da Sefor 3. Nessa edição, buscamos contemplar temáticas pertinentes à Educação Midiática, uma vez que é uma área de estudo com propostas e pilares presentes na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) que tem, como um de seus objetivos, tornar os indivíduos conscientes quanto aos diferentes tipos de mídias existentes. Diante disso, neste trabalho, iremos apresentar as ações que foram desenvolvidas pelos AGIs da Sefor 3 durante o ano letivo de 2023. Nesse caso, abordaremos as seguintes oficinas que integraram a III Estação Formativa Docente: (1) O Canva como aparato pedagógico na perspectiva das metodologias ativas; (2) *Kahoot*: abordagens metodológicas ativas e gamificadas; (3) Cultura digital: como manter a ética nas redes sociais?

Todavia, é importante ressaltar que elaborar e ministrar formações para professores requer bastante planejamento, cuidado e atenção. Isso se torna desafiador quando se pretende desenvolver ações para o professor dentro de uma orientação construtivista, pois o planejamento acaba sendo um ponto crucial que requer bastante tempo e colaboratividade entre os formadores, sem ele, o planejamento, a experiência de entrar na estação não é integral.

Diante desse contexto, este trabalho tem como objetivo descrever a III Estação Formativa como um processo formativo na perspectiva da Educação Midiática alinhada à BNCC (BRASIL, 2018) reconhecendo, dessa forma, que o uso pedagógico de tecnologias e metodologias ativas está vinculado às competências gerais da Educação Básica que se fundamenta no Plano de Trabalho dos AGIs e no Guia Estadual do Ensino Remoto/Híbrido no âmbito do Programa Ceará Educa. (CEARÁ, 2021a, 2021b).



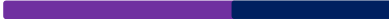
Portanto, este trabalho descreve como as oficinas da III Estação Formativa foram planejadas, considerando suas potencialidades, seus desafios e resultados. Ademais, este relato se dispõe como um meio de registro e disseminação dos conhecimentos produzidos e partilhados no estado do Ceará, refletindo sobre a prática docente na perspectiva da EH..

Destarte, convidamos os leitores para conhecer essa experiência significativa que nos permitiu conhecer as expectativas, os desafios e as vivências partilhadas pelos docentes nos momentos formativos. Além disso, percebemos que muitos professores participantes queriam aprender, de fato, a usar as tecnologias digitais educacionais abordadas nas oficinas, a fim de aplicá-las aos conceitos escolares e científicos; buscar novidades e vivenciar a abordagem pedagógica das tecnologias em suas aulas.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Refletir sobre o atual cenário educacional exige que estejamos dispostos a remodelar nossas práticas pedagógicas e a redimensionar os ambientes de ensino-aprendizagem. Para isso, é importante entendermos que a pandemia, causada pelo Coronavírus no ano de 2020, modificou a relação dos atores educacionais com a cibercultura de modo que as tecnologias digitais passaram a integrar os cenários educativos.

Dessa forma, a educação híbrida, que era um conceito não adotado nas escolas públicas estaduais de ensino básico do Ceará antes da pandemia, tornou-se uma prática presente em nosso cotidiano. Assim, antes da pandemia, predominava uma realização didática de modalidade presencial com ênfase na metodologia tradicionalista de ensino no ensino básico. Contudo, vemos agora que nas aulas presenciais, os docentes recorrem significativamente a aparatos tecnológicos digitais e analógicos para ressignificar suas aulas. Diante disso, a Secretaria da Educação do Estado do Ceará (Seduc/CE) buscou implementar através de documentos institucionais as ações formativas para contribuir com a formação integral de seus estudantes e educadores visando prepará-los para uma prática educacional sobretudo na perspectiva das tecnologias digitais para compor uma práxis educativa: baseada em ação-reflexão-ação incorporada ao processo de ensino e aprendizagem, compreendendo o professor e o aluno enquanto seres inacabados e abertos ao conhecimento.



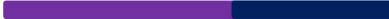
No Ceará, a Educação Híbrida (EH) foi regulamentada pela Lei nº 17.572/2021 (CEARÁ, 2021c) que institui o Programa Ceará Educa Mais (PCE) cujo objetivo é fortalecer os processos de ensino e aprendizagem desenvolvidos nas escolas públicas estaduais do Ceará. Nesse viés, o aluno é convidado a ser o protagonista do seu processo de aprendizagem, em que ele poderá se formar integralmente com vistas a exercer sua cidadania através do desenvolvimento e da mobilização de suas habilidades socioemocionais, cognitivas e digitais.

Isto posto, somos levados a reconhecer a importância de superar os desafios advindos da necessidade de redimensionar os cenários educativos baseando-se na prática educativa. Para isso, é necessário investir na inovação educacional por meio de estratégias de gestão de resultados articuladas à inovação educacional. A Lei nº 17.572/2021 (CEARÁ, 2021c) propõe 25 ações como estratégias que integram o PCE. Dentre as ações, gostaríamos, primeiramente, de destacar a EH apresentada na seguinte forma:

XVII– Educação Híbrida: preparar os estabelecimentos de ensino, com o apoio do Agente de Gestão da Inovação Educacional– AGI, para a transformação educacional impulsionada pela cibercultura que impulsiona a educação para novas e diferentes formas de ensinar e aprender, combinando tempos e espaços individuais e grupais, presenciais e digitais, mesclando o aprendizado presencial com o aprendizado a distância, utilizando-se métodos e estratégias de ensino e aprendizagem que contribuem para estimular o aprendizado, com foco no combate à desigualdade, fomentando a colaboração e o alinhamento da rede e a formação dos profissionais da educação para que desenvolvam neles mesmos e nos alunos as competências e habilidades necessárias para a educação mediada pelas TDICs. (CEARÁ, p.1, 2021c).

Assim sendo, os protagonistas do ensino cearense possuem o objetivo da implementação da EH. Podemos compreender que a hibridização promove mudanças significativas nas formas de aprender e ensinar que passam a combinar tempos, espaços e recursos tecnológicos. Quanto ao fator tempo, temos as possibilidades de trabalhar com atividades síncronas ou assíncronas, ou seja, as atividades podem ser realizadas e acompanhadas em tempo real ou podem ser feitas conforme um prazo estabelecido pelo professor.

Para isso, a infraestrutura também é um ponto chave nesse processo. Nesse sentido, temos o espaço físico da escola (salas de aula, quadras, pátios, bibliotecas, laboratórios, dentre outros) e os ambientes virtuais que atuam como uma extensão da escola. A Seduc/CE disponibiliza um espaço digital que remete ao Ambiente Virtual de



Aprendizagem (Avaced), da Coordenadoria Estadual de Formação Docente e Educação a Distância (Coded/CED), que oferta cursos tanto para alunos como para professores da rede estadual. Além do Avaced, podemos destacar as plataformas Aluno *Online* e Professor *Online*, pelas quais alunos e professores podem receber e enviar atividades e materiais didáticos.

Quanto aos recursos tecnológicos, na perspectiva de EH pressupõe o uso de ferramentas tecnológicas digitais e analógicas no processo de ensino-aprendizagem. Os recursos digitais são plataformas e aplicativos de *design*, jogos, murais interativos, ambientes virtuais de aprendizagem, SISEDU, Aluno *Online*, Professor *Online*, repositórios *online*, dentre outros. As tecnologias não digitais podem ser materiais concretos como o material dourado, geoplano, os jogos físicos, dentre outros. A Lei nº 17.572/2021 (CEARÁ, 2021c) dispõe também uma ação denominada Ceará Educa Mais Conectividade cuja finalidade, *a priori*, é de:

[...] garantir condições de acesso às atividades remotas de aprendizagem, disponibilizando suportes tecnológicos como tablets e chips para os alunos da rede pública de ensino estadual, disponibilizando notebook para professores da rede, com vistas a apoiá-los na utilização de metodologias mediadas pelo uso das TDICs, e adquirindo kits multimídia para os estabelecimentos de ensino, visando assessorar a gravação, transmissão e criação de conteúdos, aulas ou eventos. (CEARÁ, p.1, 2021c).

À vista disso, entendemos que a hibridização da educação fomenta a ressignificação e o redimensionamento dos cenários educacionais, nos quais o aluno passa a ser o protagonista do seu processo de aprendizagem. Mas como colocá-lo no centro desse processo? Para isso, foram pensados em novos personagens como os AGIs apoiados em metodologias disruptivas como, por exemplo, as Metodologias Ativas. O projeto do AGI é uma política educacional descrita nos documentos institucionais da Seduc/CE, de modo que:

AGI é uma/un profissional da educação com conhecimento no uso pedagógico de tecnologias e metodologias educacionais para apoiar gestoras/es escolares e professoras/es da rede pública estadual de ensino no planejamento e implementação de práticas pedagógicas inovadoras relacionadas ao ensino híbrido, visando a construção de uma cultura educacional que incorpore novos valores e repertórios didáticos. (SEDUC, p. 5, 2022).

Segundo as orientações sobre a atuação dos agentes de gestão da inovação educacional, o AGI foi pensado como um agente potencializador das práticas docentes

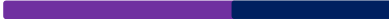
no âmbito da EH. Dessa forma, as principais atribuições dos AGIs são: i) Realizar o diagnóstico das estratégias e metodologias que estão sendo utilizadas pelos professores nas escolas; ii) Propor estratégias pedagógicas inovadoras com o uso de tecnologias digitais voltadas para as componentes curriculares de formação básica e/ou unidades curriculares eletivas dos itinerários formativos; iii) Potencializar a formação docente na perspectiva das metodologias ativas; iv) Apoiar os professores no desenvolvimento de suas competências digitais. (SEDUC, 2022).

Os AGIs atuam nas Coordenadorias Regionais de Desenvolvimento da Educação (Credes) e nas Superintendências das Escolas Estaduais de Fortaleza (Sefors). Porém, iremos apresentar as ações que foram desenvolvidas pelos AGIs da Sefor 3 durante o ano letivo de 2023. Todavia, é importante ressaltar que as ações foram iniciadas em 2021 por meio de Estações Formativas que abrangem oficinas, palestras e minicursos. Os formadores buscam personalizar as ações formativas anualmente conforme a caracterização contextual da educação cearense. A Coded/CED é responsável pela formação dos AGIs. Em complementaridade formativa, os AGIs realizam grupos de estudos conforme as temáticas abordadas nas Estações Formativas. As ações formativas são monitoradas e acompanhadas pelas articuladoras de gestão e readequadas em reuniões de alinhamento. Nesse viés, buscamos realizar ações formativas que oportunizassem a recomposição das aprendizagens dos alunos e a potencialização e o desenvolvimento das competências digitais de alunos e professores da rede estadual de ensino.

Figura 1 - III Estação Formativa da Sefor 3.



Fonte: Acervo institucional (AGIs/SEFOR 3, 2023)



As oficinas realizadas tiveram as seguintes temáticas: a) Tecnologias digitais como aparato pedagógico na perspectiva das metodologias ativas; b) Cultura digital: Uma reflexão sobre como manter a ética nas redes sociais. Nas ações formativas, também versamos sobre a notória e significativa presença da inteligência artificial no cotidiano das pessoas e como isso está repercutindo nos processos de ensino-aprendizagem. Na Figura 1, temos o card de divulgação da III Estação Formativa Docente da Sefor 3.

3 PERCURSO METODOLÓGICO

Nesta seção, iremos descrever três oficinas temáticas que foram realizadas junto aos professores das escolas públicas estaduais do Ceará pertencentes à Sefor 3. Neste trabalho, destacamos as oficinas que abordaram as plataformas Canva e *Kahoot* e o tema sobre Cultura Digital. As oficinas foram divulgadas por meio de *cards* nas redes sociais. As inscrições ocorreram através de agendamento solicitado pelo/s superintendente/s ou via preenchimento (pelos professores) do *Google Forms*.

As ações formativas foram definidas e elaboradas nas reuniões de planejamento coletivo entre os AGIs da Sefor 3. Essas reuniões aconteceram de modo *online* via *Google Meet*, em que foram elaborados os *cards* de divulgação das ações, formulários de inscrições, questionários de percepção e materiais pedagógicos usados nas ações. As oficinas propostas foram realizadas sob o consentimento das articuladoras de gestão da Sefor 3. Ademais, visando a publicação do registro da realização das ações formativas, os professores participantes preencheram um termo autorizando o uso de sua imagem e voz.

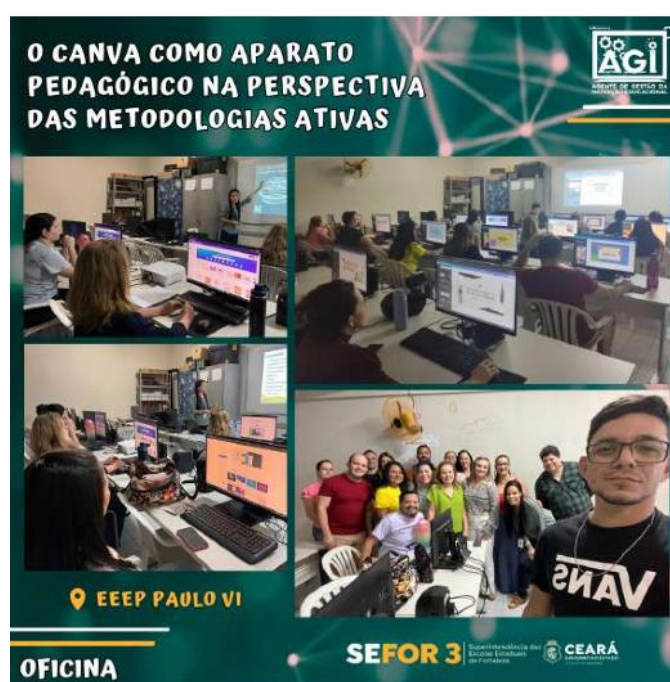
O Canva como aparato pedagógico na perspectiva das metodologias ativas

O Canva é uma plataforma de *design* gráfico que permite criar diversos tipos de conteúdo visual, como logos, panfletos, currículos, apresentações, vídeos e outras funcionalidades mais avançadas como criação de websites.

Nesse sentido, ofertamos 5 oficinas sobre o Canva, sendo quatro (4) turmas realizadas na modalidade a distância e uma (1) oficina presencial realizada na EEEP Paulo VI ao longo do semestre de 2023.2.

A principal funcionalidade da ferramenta supracitada consiste na utilização de recursos colaborativos em tempo real, que facilitam o trabalho em equipe e o *feedback* instantâneo nos *designs*. Na Figura 2, temos o registro da realização da oficina presencial sobre o Canva.

Figura 2 - Oficina sobre o Canva.



Fonte: Acervo institucional (AGIs/SEFOR 3, 2023).

***Kahoot*- abordagens metodológicas ativas e gamificadas**

O *Kahoot* é uma plataforma digital em que podemos elaborar e propor atividades interativas de ensino-aprendizagem. Nesse viés, a plataforma possibilita a criação de questionários, cursos e grupos virtuais colaborativos. Os questionários podem ser de múltipla escolha e permitem a interatividade em tempo real entre alunos. Na categoria de cursos, podemos criar atividades e sistematizá-las em módulos. As atividades podem ser disponibilizadas nos formatos de questionários (*kahoots*), vídeos (*YouTube*) e

materiais (em PDF). Nos grupos virtuais, é possível compartilhar *Kahoots* que podem ser editados ou jogados pelos membros do grupo.

A principal potencialidade pedagógica do *Kahoot* é gamificar situações didáticas na perspectiva das metodologias ativas. Desse modo, por meio da interação com a plataforma, é possível realizar o planejamento colaborativo entre professores e proporcionar a participação ativa do aluno em seu processo de aprendizagem.

Figura 3 - Oficina sobre o *Kahoot*.



Fonte: Acervo institucional (AGIs/SEFOR 3, 2023).

No segundo semestre de 2023, realizamos uma oficina presencial com a temática *Kahoot: abordagens metodológicas ativas e gamificadas*. Na Figura 3, temos o registro da realização dessa oficina realizada na EEMTI Maria Thomásia. Essa ação formativa abrangeu a exploração da plataforma *Kahoot* com ênfase nas suas principais funcionalidades proporcionando, dessa forma, um momento colaborativo em que os professores puderam criar e compartilhar jogos entre si.

Cultura digital: como manter a ética nas redes sociais

A cultura digital integra o uso das redes sociais como *Instagram*, *WhatsApp*, *Facebook*, *Telegram*, dentre outras. No período da pandemia, as atividades remotas intensificaram o uso de aparatos digitais impulsionando professores e alunos a desenvolverem competências digitais a serem mobilizadas no processo de ensino-aprendizagem. Sendo uma competência geral da BNCC (BRASIL, 2018), a cultura digital:

Envolve aprendizagens voltadas a uma participação mais consciente e democrática por meio das tecnologias digitais, o que supõe a compreensão dos impactos da revolução digital e dos avanços do mundo digital na sociedade contemporânea, a construção de uma atitude crítica, ética e responsável em relação à multiplicidade de ofertas midiáticas e digitais, aos usos possíveis das diferentes tecnologias e aos conteúdos por elas veiculados, e, também, à fluência no uso da tecnologia digital para expressão de soluções e manifestações culturais de forma contextualizada e crítica. (BRASIL, p. 474, 2018).

Diante disso, consideramos importante que os usuários de redes sociais assumam práticas que viabilizem a garantia dos direitos e deveres dos cidadãos vislumbrando, dessa forma, a construção de relações sociais virtuais inclusivas e respeitadas. Nesse sentido, pontuamos, a seguir, algumas práticas necessárias para manter a ética nas redes sociais: a) partilhar informações com prudência e autenticidade, considerando o uso de fontes confiáveis e as suas possíveis consequências; b) evitar publicações ofensivas relacionadas à raça, gênero, religião, dentre outros temas; c) comentar cordialmente as postagens de outros usuários; d) respeitar a privacidade dos usuários, não divulgando informações pessoais que possam comprometer a segurança dos usuários; e) cuidar da autoimagem.

Figura 4 - Oficina sobre Cultura Digital.



Fonte: Acervo institucional (AGIs/SEFOR 3, 2023).

Buscando contribuir com o fortalecimento de uma cultura digital que respeita os princípios e valores de cada indivíduo, no semestre de 2023.2, realizamos uma oficina (Figura 4) *online* com a temática: Cultura Digital– Uma reflexão sobre como manter a ética nas redes sociais. Participaram da oficina, os professores das unidades escolares: EEMTI Irmão Urbano, EEMTI José Maria Campos, EEM Joaci Pereira e EEMTI Irapuan Cavalcante. Nessa ação formativa, apresentamos a componente curricular Cultura Digital e uma cartilha, produzida pelos AGIs da Sefor 3, que versa sobre a conduta ética nas redes sociais.

Esse momento formativo foi marcado por uma reflexão crítica sobre o comportamento que professores e alunos manifestam nas redes sociais. Por meio de um mural virtual interativo do *Google* Apresentações, os docentes compartilharam situações, decorrentes do uso inadequado das redes sociais, vivenciadas pela comunidade de cada escola. Nesse sentido, discutimos sobre ações educativas que visam orientar a comunidade escolar quanto ao uso consciente e ético das redes sociais. Dentre essas ações, podemos citar palestras conscientizadoras e o trabalho de mediação de conflitos realizado por professores e outros agentes escolares.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

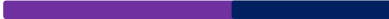
Nesta seção, apresentaremos os principais resultados identificados por meio de uma avaliação, com ênfase na abordagem qualitativa, das respostas inseridas nos questionários de percepção e dos comentários feitos pelos docentes durante a realização das formações.

Para as 4 oficinas sobre o Canva que aconteceram na modalidade *online*, tivemos 67 professores inscritos, ou seja, 24 escolas inscritas. Contudo, menos de 50% dos professores inscritos participaram dessas formações. Acreditamos que isso esteja associado ao fato das oficinas terem sido realizadas em um período pré-férias, em que os professores estavam bastante ocupados com as demandas das atividades escolares. No segundo semestre de 2023, realizamos o atendimento por escola, dessa forma, a 5ª oficina sobre o Canva aconteceu presencialmente com a participação de 15 professores.

De modo geral, a partir do questionário de percepção respondido pelos professores, vimos que a maioria dos professores considera que o uso pedagógico do Canva pode instigar a participação ativa do estudante em seu processo de aprendizagem e proporcionar situações de aprendizagem colaborativa. Quanto à oficina presencial, observamos que poucos professores dominavam as funcionalidades da plataforma e muitos não sabiam ativar o plano, disponibilizado aos professores, para ter acesso a todas as funcionalidades da plataforma.

Vimos que a oficina do *Kahoot* foi realizada com os professores de uma escola. No questionário de percepção, a maioria dos docentes apontou que o uso pedagógico do *kahoot* pode gamificar e facilitar o processo de ensino-aprendizagem e oportunizar a recomposição das aprendizagens dos estudantes. Todos os professores afirmaram que a escola possui recursos e condições viáveis para o uso dessa plataforma na sala de aula. Um professor comentou que ele e seus alunos sabem usar e utilizam as funcionalidades do *Kahoot* voltadas para situações de ensino-aprendizagem.

Quanto à oficina sobre cultura digital, tivemos a participação dos docentes de 4 escolas. Recebemos um *feedback* dos professores reconhecendo a relevância formativa da oficina. A maioria dos professores comentou que não conhecia o material pedagógico relativo à componente curricular que a Seduc/CE disponibiliza para os professores da rede pública estadual de ensino. Com base no discurso dos professores, observamos que existe uma necessidade de trabalhar a componente curricular de



Cultura Digital em escolas de tempo integral e profissionais. Contudo, para isso, é necessário adequar o material (disponibilizado pela Seduc/CE) à proposta pedagógica dessas unidades escolares, tendo em vista que esse material é direcionado para os alunos do ensino noturno.

Na ocasião, os professores compartilharam relatos de situações decorrentes do uso inadequado das redes sociais vivenciadas pela comunidade escolar. Dentre os casos, destacaram as situações de *cyberbullying* e *fake news*. Diante disso, os professores consideraram importante a cartilha que apresenta recomendações de práticas éticas nas redes sociais. A partir do questionário de percepção, vimos que todos os docentes participantes consideraram que o uso pedagógico das redes sociais pode facilitar o processo de ensino-aprendizagem e instigar a participação ativa do estudante em seu processo de aprendizagem. Ademais, a maioria dos professores defendeu que as redes sociais, usadas pedagogicamente, podem incentivar o protagonismo estudantil.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As estações formativas são uma iniciativa de formação docente continuada que visam aperfeiçoar as práticas didáticas e metodológicas dos docentes, bem como promover a reflexão sobre a docência nos diferentes ambientes de aprendizagem da escola em um contexto atual. Elas contribuem para o fortalecimento do processo de ensino e aprendizagem da comunidade escolar, por meio de oficinas que versam sobre desenvolvimento de competências digitais e sobre o diálogo. Além disso, elas incentivam o compartilhamento de experiências e conhecimentos entre os professores e seus pares, dando visibilidade às boas práticas desenvolvidas na rede estadual.

Em nossa terceira estação formativa, realizada durante o ano de 2023 pelos AGIS da SEFOR 3, tivemos um total de 26 escolas participantes sendo contemplados mais de 100 professores inscritos nas oficinas de canva, *kahoot* e educação digital. Os resultados do questionário de percepção aplicados aos professores constaram uma avaliação geral bastante satisfatória sobre as oficinas da estação e seu formato baseado em práxis.

Por fim, concluímos que a continuidade da estação formativa somou novos contextos focados na educação midiática em relação anos anteriores e as oficinas foram apontadas como uma demanda espontânea pelos docentes, elas também em ressonância

com os documentos norteadores da educação no cearense e significam muito mais do que estratégias do processo de ensino e aprendizagem, na verdade elas apontam para um caminho de uma educação inovadora e transformadora, por meio do diálogo entre os pares e da disruptura da visão do professor como conteudista para um inovador. Por esses motivos, as estações formativas são importantes para a o aperfeiçoamento profissional dos atores educacionais para a melhoria da qualidade da educação pública no Ceará, no entanto essas ações requerem uma construção coletiva, além de competências técnicas para planejar e executar as atividades inerentes aos Agentes de Gestão da Inovação Educacional, assim essas ações devem sempre orientadas e abrangentes– a todos.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília. 2018. Disponível em: Acesso em: Acesso em: 25 dez. 2023.

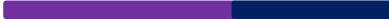
CEARÁ. **Diretrizes para o ano letivo 2021**. 2021a. Disponível em: https://www.seduc.ce.gov.br/wpcontent/uploads/sites/37/2021/01/diretrizes_ano_letivo_2021.pdf. Acesso em: 25 dez. 2023.

_____. **Guia de orientações sobre o ensino remoto/híbrido na rede pública estadual de ensino do Ceará 2021.2**. 2021b. Disponível:

<https://www.seduc.ce.gov.br/2021/08/09/seduc-divulga-orientacoes-para-implementacao-do-ensino-remoto-hibrido-na-rede-publica-estadual/>. Acesso em: 25 dez. 2023.

_____. Lei nº 17.572, 22 de julho de 2021. Dispõe sobre o programa “Ceará Educa Mais”, consistente em ações destinadas à Estruturação, ao desenvolvimento e à implementação de estratégias de gestão no âmbito da rede pública de ensino do Estado do Ceará, objetivando o aprimoramento e o fortalecimento do processo de aprendizagem. **Diário Oficial do Estado do Ceará**: série 3, Fortaleza, CE, ano XIII, n. 169, p. 1-2, 22 jul. 2021c.

SEDUC. **Orientações sobre a atuação do agente de gestão da inovação educacional (AGI)**. Governo do Estado do Ceará, Secretaria da Educação: 2022, 25p.



SOUSA, L. S.; OLIVEIRA, R. R.; QUEIROZ, C. W.; OLIVEIRA, J. J. T.. Estações Formativas como Ação Estratégica dos Agentes de Gestão e Inovação Educacional na Educação Cearense. In: Seminário Docentes, 2021, Fortaleza- Ceará. **Seminário Docentes: anais 2021**. Fortaleza- Ceará: Secretaria da Educação- Seduc/CE, 2021. p. 1-5

ESTAÇÃO FORMATIVA DA SEFOR 3: UMA FORMAÇÃO DOCENTE NA PERSPECTIVA DA EDUCAÇÃO MUDIÁTICA

Rannyelly Rodrigues de Oliveira¹

Leonardo Silva de Sousa²

Maria Auxiliadora da Silva Rodrigues³

1 INTRODUÇÃO

A hibridização da educação fomenta a ressignificação e o redimensionamento dos cenários educacionais, nos quais o aluno passa a ser o protagonista do seu processo de aprendizagem. Mas como colocá-lo no centro desse processo? Para isso, foram pensados em novos personagens como os Agentes de Gestão da Inovação Educacional (AGIs) apoiados em metodologias disruptivas como, por exemplo, as Metodologias Ativas. O projeto do AGI, instituído pela Lei nº17.572/2021 (CEARÁ, 2021), é uma política educacional descrita nos documentos institucionais da Secretaria da Educação do Estado do Ceará (Seduc/CE), de modo que:

A/O AGI é uma/um profissional da educação com conhecimento no uso pedagógico de tecnologias e metodologias educacionais para apoiar gestoras/es escolares e professores/es da rede pública estadual de ensino no planejamento e implementação de práticas pedagógicas inovadoras relacionadas ao ensino híbrido, visando a construção de uma cultura educacional que incorpore novos valores e repertórios didáticos. (SEDUC, p. 5, 2022).

Os AGIs atuam nas Coordenadorias Regionais de Desenvolvimento da Educação (CRE DEs) e nas Superintendências das Escolas Estaduais de Fortaleza (SEFORs). Neste relato, iremos apresentar as ações que foram desenvolvidas, por meio da III Estação Formativa, pelos AGIs da Sefor 3 durante o ano letivo de 2023. Na Figura 1, temos o card de divulgação da III Estação Formativa. Todavia, é importante saber que as ações foram iniciadas em 2021 por meio de Estações Formativas que abrangem

¹ Doutora em Ensino de Ciências e Matemática pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN). Docente Efetiva na Rede Estadual de Educação Básica do Ceará (Seduc/CE). Agente de Gestão da Inovação Educacional na Sefor 3, em 2021, 2022 e 2023.

² Doutor em Biotecnologia pela Universidade Federal do Ceará (UFC). Membro do Comitê da Qualidade – ABNT. Docente bolsista na Universidade Estadual do Ceará (UECE). Agente de Gestão da Inovação Educacional na Sefor 3, em 2021, 2022 e 2023.

³ Articuladora de Gestão na Superintendência das Escolas Estaduais de Fortaleza – Sefor 3 (Seduc/CE).

oficinas, palestras e minicursos. Os formadores buscam personalizar as ações formativas anualmente conforme a caracterização contextual da educação cearense.

Figura 1 - III Estação Formativa da Sefor 3.



Fonte: Acervo institucional (AGIs/SEFOR 3, 2023).

A Coordenadoria Estadual de Formação Docente e Educação a Distância (Coded/CED) é responsável pela formação dos AGIs. Em complementaridade formativa, os AGIs realizam grupos de estudos conforme as temáticas abordadas nas Estações Formativas. As ações formativas são monitoradas e acompanhadas pelas articuladoras de gestão e readequadas em reuniões de alinhamento.

2 PERCURSO METODOLÓGICO

As ações formativas foram definidas e elaboradas nas reuniões de planejamento coletivo entre os AGIs da Sefor 3. Essas reuniões aconteceram de modo online via Google Meet, em que foram elaborados os cards de divulgação das ações, formulários de inscrições, questionários de percepção e materiais pedagógicos usados nas ações. As ações formativas, no formato de oficinas, foram realizadas sob o consentimento das articuladoras de gestão da Sefor 3. Ademais, visando a publicação do registro da

realização das ações formativas, os professores participantes preencheram um termo autorizando o uso de sua imagem e voz.

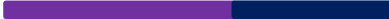
Por meio das ações formativas, tivemos o objetivo de contribuir no aperfeiçoamento da formação continuada dos professores quanto à Educação Híbrida nas escolas públicas estaduais do Ceará. Para isso, buscamos realizar ações formativas inovadoras com uso de metodologias ativas. Além disso, trabalhamos com a flexibilidade de adequar e readequar as ações formativas e ferramentas pedagógicas ao atual contexto de educação midiática.

As ações formativas foram realizadas tanto na modalidade online como presencial e contaram com seguinte público: Professores, AGIs e Técnicos da Sefor 3. Para a concepção e realização das oficinas foram utilizadas as ferramentas digitais como: Google Meet, Google Documentos, Google Forms, Google Planilhas, Microsoft Excel, Microsoft PowerPoint, Canva, Kahoot, Ambiente Virtual de Aprendizagem (Avaced), dentre outras. As oficinas foram divulgadas por meio de cards nas redes sociais. As inscrições ocorreram através de agendamento solicitado pelo/s superintendente/s ou via preenchimento (pelos professores) do Google Forms.

Assim sendo, neste ano de 2023, realizamos a III Estação Formativa de Educação Midiática por meio das oficinas com as seguintes temáticas: (i) Cultura Digital – Uma reflexão sobre como manter a ética nas redes sociais; (ii) O Canva e o Kahoot como aparato pedagógico na perspectiva das metodologias ativas; (iii) Kahoot como aparato pedagógico para a mobilização de habilidades matemáticas. As oficinas dispostas nos itens (i) e (ii) foram realizadas, especificamente, pelos AGIs da Sefor 3. A oficina do item (iii) foi realizada em parceria com os AGIs das Sefors 1 e 2, com apoio da Célula de Formação, Programas e Projetos (Cefop) da Sefor, como parte das ações do Foco na Aprendizagem para os professores de Matemática. Também podemos destacar outros produtos como, por exemplo, o guia de orientações sobre recursos digitais para o ensino de Língua Portuguesa.

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Compreendemos que nossas ações foram envolvidas por um contexto de educação midiática marcada pelas tecnologias de inteligência artificial e gamificação. Nessa perspectiva, entendemos que alcançamos resultados satisfatórios quanto à



interação dos professores nos momentos formativos. Compreendemos que existe uma necessidade de trabalhar a componente curricular de Cultura Digital em escolas de tempo integral e profissionais. Contudo, para isso, é necessário adequar o material (disponibilizado pela Seduc/CE) à proposta pedagógica dessas unidades escolares, tendo em vista que o material é direcionado para os alunos do ensino noturno.

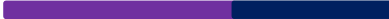
De modo geral, a partir do questionário de percepção respondido pelos professores, vimos que a maioria dos professores consideraram que o uso pedagógico do Canva pode instigar a participação ativa do estudante em seu processo de aprendizagem e proporcionar situações de aprendizagem colaborativa. Observamos que poucos professores dominavam as funcionalidades da plataforma e muitos não sabiam ativar o plano, disponibilizado aos professores, para ter acesso a todas as funcionalidades da plataforma.

A oficina do Kahoot foi realizada com os professores de apenas uma escola. No questionário de percepção, a maioria dos docentes apontou que o uso pedagógico do kahoot pode gamificar e facilitar o processo de ensino-aprendizagem e oportunizar a recomposição das aprendizagens dos estudantes. Todos os professores participantes afirmaram que a escola possui recursos e condições viáveis para o uso dessa plataforma na sala de aula. Um professor comentou que ele e seus alunos sabem usar e utilizam as funcionalidades do Kahoot voltadas para situações de ensino aprendizagem.

Quanto às oficinas realizadas no âmbito do Foco na Aprendizagem para os professores de Matemática e de Língua Portuguesa, observamos que os docentes gostaram bastante da formação, de modo geral, ter sido constituída por oficinas interativas numa perspectiva das metodologias ativas. Vimos o quanto é importante elaborar e realizar oficinas temáticas que instiguem o planejamento colaborativo para a realização de uma didática interativa a partir do uso de ferramentas digitais e do material estruturado disponibilizado pela Seduc/CE.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A vivência como AGI nos oportunizou contribuir com o fortalecimento da Educação Híbrida nas escolas públicas estaduais de Fortaleza, pois foi através da política educacional que instituiu o projeto AGI que pudemos realizar ações formativas na perspectiva das metodologias ativas com foco na gamificação e no uso de



inteligências artificiais. Além disso, as formações realizadas pela Coded/CED contribuíram com o aperfeiçoamento da nossa formação profissional ampliando nossas perspectivas pedagógicas a uma dimensão de educação midiática. Nesse viés, pudemos ampliar nosso repertório de conhecimentos e saberes relativos à cultura digital vislumbrando, assim, a concepção de ações formativas docentes que possibilitassem a mobilização e o desenvolvimento de habilidades e competências digitais.

Neste terceiro ano de implementação do projeto AGI, vimos a necessidade de adequar as ações formativas ao atual contexto de educação midiática. Desse modo, diante de um cenário marcado pela presença de tecnologias digitais com inteligência artificial avançada, tornou-se necessário aperfeiçoar as ações dos AGIs conforme às particularidades de cada escola. Assim sendo, para ações futuras do projeto AGI, é importante realizar ações que contribuam com o fortalecimento do Novo Ensino Médio a partir de estratégias pedagógicas inovadoras com o uso das tecnologias digitais que potencializem as trilhas de aprofundamento, as eletivas e os projetos integradores, buscando incentivar o protagonismo estudantil, oportunizar a recomposição das aprendizagens e possibilitar uma aprendizagem significativa e participativa. Dessa forma, é importante fortalecer cada vez mais a integração das ações dos AGIs junto às ações da Cefop da Sefor com ênfase no Foco na Aprendizagem.

REFERÊNCIAS

CEARÁ. Lei nº 17.572, 22 de julho de 2021. Dispõe sobre o programa “Ceará Educa Mais”, consistente em ações destinadas à Estruturação, ao desenvolvimento e à implementação de estratégias de gestão no âmbito da rede pública de ensino do Estado do Ceará, objetivando o aprimoramento e o fortalecimento do processo de aprendizagem. **Diário Oficial do Estado do Ceará**: série 3, Fortaleza, CE, ano XIII, n. 169, p. 1-2, 22 jul. 2021.

SEDUC. **Orientações sobre a atuação do agente de gestão da inovação educacional (AGI)**. Governo do Estado do Ceará, Secretaria da Educação: 2022, 25p.

ESTAÇÕES FORMATIVAS DA SEFOR III: UMA PRÁXIS EDUCATIVA HÍBRIDA CEARENSE NA PERSPECTIVA DE UM AGENTE DE GESTÃO E INOVAÇÃO

Leonardo Silva de Sousa¹

Rannyelly Rodrigues de Oliveira²

Maria Auxiliadora da Silva Rodrigues³

1 INTRODUÇÃO

Início o presente relato de experiência apresentando a minha formação: Sou licenciado em Química pela Universidade Estadual do Ceará – UECE e Tecnólogo em Processos Químicos pelo Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará – IFCE, também sou Mestre em Biotecnologia pela Universidade Federal do Ceará – UFC e Doutor em Biotecnologia também pela UFC.

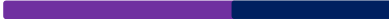
Atuo desde 2017 como docente bolsista no curso de licenciatura em química da UECE na modalidade a distância, com um modelo híbrido com encontros a distância e presenciais em cada componente curricular, possuindo nota 4 no Conceito Preliminar do Curso - CPC, o conceito máximo é 5, o que nos fornece uma ótima avaliação pelo Ministério da Educação. Uma das minhas áreas de pesquisa no ensino enquanto orientador de Trabalho de Conclusão de Curso consiste em realizar estudos diagnósticos no ensino bem como propor Tecnologias Digitais da Inovação e Comunicação – TDICs e metodologias ativas como a gamificação, com orientação de cerca de 40 alunos nos dois últimos anos. Desde de 2021 sou Agente de Gestão da Inovação Educacional - AGI na Superintendência das Escolas Estaduais de Fortaleza (Sefor) 3.

As estações formativas consistem na implementação de um programa de formação contínua sistematizada em estações dependentes, independentes e interdependentes a partir de encontros presenciais e/ou virtuais, através de oficinas temáticas destinadas aos professores vinculados à Sefor 3. Nesse sentido, por meio de ações formativas, tivemos o objetivo de contribuir com o aperfeiçoamento da formação

¹ Doutor em Biotecnologia pela Universidade Federal do Ceará (UFC). Membro do Comitê da Qualidade – ABNT. Docente bolsista na Universidade Estadual do Ceará (UECE). Agente de Gestão da Inovação Educacional na Sefor 3, em 2021, 2022 e 2023.

² Doutora em Ensino de Ciências e Matemática pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN). Docente Efetiva na Rede Estadual de Educação Básica do Ceará (Seduc/CE). Agente de Gestão da Inovação Educacional na Sefor 3, em 2021, 2022 e 2023.

³ Articuladora de Gestão na Superintendência das Escolas Estaduais de Fortaleza – Sefor 3 (Seduc/CE).



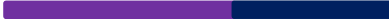
continuada dos professores quanto à Educação Híbrida (EH) nas escolas públicas estaduais do Ceará. Para isso, buscamos realizar ações formativas inovadoras com uso de metodologias ativas. Além do mais, trabalhamos com a possibilidade de adequar e readequar as ações formativas e os recursos pedagógicos ao atual contexto de educação midiática.

Nesse sentido, o ensino a Híbrido, ao longo dos anos, muitos estudiosos têm feito tentativas no sentido de conceituar esta modalidade de ensino que vem incorporando novos mecanismos e estratégias pedagógicas e tecnológicas no decorrer da sua história. Desde seu surgimento, a Educação a Distância (EaD) tem suscitado questionamentos quanto à sua definição e apesar desses questionamentos a vivência minha vivência junto a um curso EaD proporciona um conceito fe chado a respeito disso. Se fosse definir EaD em uma palavra, definiria a palavra parceria - entre professores, gestão e técnicos educacionais e alunos - Não se faz EaD sozinho, é necessário forte engajamento dos atores.

Entre as definições mais conhecidas, podemos citar a de Gustavo Cirigliano (1983) que diz que a “educação a distância é um ponto intermediário de uma linha contínua em cujos extremos se situam, de um lado, a relação presencial professor-aluno, e, de outro, a educação autodidata, aberta, em que o aluno não precisa da ajuda do professor” (apud LANDIM, 1997, p. 28).

Nessa mesma linha caminha a concepção da Unesco, ao definir a educação sem fronteiras como “um ambiente de ensino aberto, flexível, adaptado às diversas necessidades de aprendizagem e facilmente acessível para todos, em distintas situações¹” (UNESCO, s/d, p. 1) e que busca superar obstáculos relacionados ao espaço, tempo, idade e circunstâncias. A EaD pode também ser definida como uma relação professor-aluno ou ensino-aprendizagem mediada pedagógica mente e mediatizada por diversos materiais instrucionais e pela orientação tutorial. Isto é válido tanto para ambientes pedagógicos tradicionais como para aqueles que usam as novas tecnologias² (RIANO, 1997, p. 20).

O processo de normalização da EaD no Brasil ocorreu a partir da publicação da LDB de 1996 (nº 9.394/96), com o Artigo 80, quando menciona que “O Poder Público incentivará o desenvolvimento e a vinculação de programas de ensino a distância, em todos os níveis e modalidades de ensino, e de educação continuada”. Tal reconhecimento, apesar das críticas declaradas pelo uso do termo “ensino a distância” e



não “educação a distância” por autores como Demo (1998), representou um avanço significativo para as iniciativas que já estavam em andamento nesse sentido e estimulou a adoção mais frequente dessa modalidade.

Atualmente na EaD existem dois modelos de aprendizagem, conhecidos como: (1) O modelo semipresencial ou híbrido, com uma proposta de interiorização universitária que combina a educação a distância com a presencial em polos regionais, que funcionam como unidades presenciais de apoio para acesso dos alunos a laboratórios, bibliotecas e salas de aula para a realização de tutoria presencial em parceria com as prefeituras municipais. (2) O modelo virtual, com uma EaD caracterizada pelo uso intensivo de tecnologias digitais, para a entrega de conteúdos e atividades para os alunos e para promover a interação destes com professores, colegas e suporte técnico e administrativo. Neste modelo, as etapas presenciais são reservadas para a realização de provas, com as demais atividades sendo realizadas a distância. Atualmente o MEC bloqueou a oferta desse modelo até o início de 2024.

Portanto, como se pode perceber na EaD existe uma sistematização, legislações e um amplo conceito bem como modalidades específicas de aprendizagem. Todavia, durante o lockdown pandêmico ocorreu uma adequação nos processos de ensino e aprendizagem que afetou a todos os atores da educação, surgindo uma variante do ensino presencial conhecida por ensino remoto emergencial que foi legitimada por decreto presidencial por período de tempo limitado. No entanto, jamais se deve confundir EaD e suas modalidades com ensino remoto, estruturalmente são conceitos independentes apesar de fazerem uso das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação - TDICs. Outra questão ainda relacionada a pandemia de Covid – 19 foi a rápida popularização das TDICs, no entanto é necessário possuir um conhecimento prévio para poder usá-las em sala de aula, devido a uma heterogeneidade nas formações de professores. Nesse sentido, cabe promover formações para esses atores.

Uma vez caracterizado o EaD, podemos entender o ensino híbrido é uma interseção de ensino que combina atividades presenciais e remotas, utilizando recursos tecnológicos para facilitar a aprendizagem. De acordo com o Ceará, o ensino híbrido visa garantir a permanência dos estudantes e o fortalecimento das aprendizagens, respeitando os protocolos de segurança sanitária e as orientações institucionais. A Secretaria da Educação do Ceará (Seduc) elaborou um guia de orientações e um e-book

sobre a educação híbrida, que apresentam as concepções, as estratégias e as experiências cearenses nessa temática.

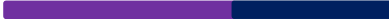
No Ceará, a Educação Híbrida (EH) foi regulamentada pela Lei nº 17.572/2021 (CEARÁ, 2021c) que institui o Programa Ceará Educa Mais (PCE) cujo objetivo é fortalecer os processos de ensino e aprendizagem desenvolvidos nas escolas públicas estaduais do Ceará. Nesse viés, o aluno é convidado a ser o protagonista do seu processo de aprendizagem, em que ele poderá se formar integralmente com vistas a exercer sua cidadania através do desenvolvimento e da mobilização de suas habilidades socioemocionais, cognitivas e digitais.

Assim sendo, os protagonistas do ensino cearense têm o objetivo da implementação da EH. Podemos compreender que a hibridização promove mudanças significativas nas formas de aprender e ensinar que passam a combinar tempos, espaços e recursos tecnológicos. Quanto ao fator tempo, temos as possibilidades de trabalhar com atividades síncronas ou assíncronas, ou seja, as atividades podem ser realizadas e acompanhadas em tempo real ou podem ser feitas conforme um prazo estabelecido pelo professor.

Diante desse contexto, este relato de experiência tem como objetivo descrever as Estações Formativas como um processo formativo na perspectiva da Educação Midiática alinhada à BNCC (BRASIL, 2018) reconhecendo, dessa forma, que o uso pedagógico de tecnologias e metodologias ativas está vinculado às competências gerais da Educação Básica que se fundamenta no Plano de Trabalho dos AGIs e no Guia Estadual do Ensino Remoto/Híbrido no âmbito do Programa Ceará Educa (CEARÁ, 2021a, 2021b).

2 PERCURSO METODOLÓGICO

Utilizei uma abordagem descritiva, quantitativa e qualitativa. O método que eu selecionei para esse trabalho consiste em descrever a minha experiência relacionada ao período de 2021 a 2023 que fui AGI na Sefor 3. Tive como público mais de 300 professores vinculados às Escolas Públicas Estaduais da SEFOR 3. As Estações Formativas foram elaboradas pelos Agentes de Gestão da Inovação Educacional da Sefor 3, que atuaram como bolsistas de extensão tecnológica no Programa Aprender Para Valer da SEDUC/CE, cuja principal atribuição é contribuir para o fortalecimento do



ensino nas escolas públicas estaduais do Ceará. Assim, busquei sempre mediar e executar quando possível as reuniões das Estações Formativas que eram planejadas através da plataforma Google Meet e/ou presenciais, envolvendo os Agentes de Gestão da Inovação Educacional, as Articuladoras e Orientadora da SEFOR 3. Foi diagnosticada a necessidade de promover formações continuadas para professores e demais colaboradores da SEDUC, através de um formulário avaliativo disponibilizado às escolas. Obviamente, em etapa posterior ocorreu a validação da ação pelas articuladoras da SEFOR 3, uma vez que todas as ações foram institucionalizadas. Em nossa série histórica, o conceito de Estação Formativa surgiu em 2021 como um ciclo de ações formativas desenvolvidas na Superintendência das Escolas Estaduais de Fortaleza (Sefor 3), sendo idealizado pelos Agentes de Gestão da Inovação Educacional (AGIs). Sousa et al (2021) descrevem a primeira edição da Estação Formativa, realizada em 2021, na qual foram abordadas as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs). Em 2022, trabalhamos com as Metodologias Ativas e, em 2023, inserimos a temática de educação midiática nessas ações formativas.

Para coleta dos dados foram utilizados os seguintes formulários implementados por meio do Google Forms: 1. Avaliação Diagnóstica; 2. Termo de autorização e uso de imagem; 3. Lista de frequência; 4. Avaliação de percepção. E os dados supracitados foram armazenados e analisados em planilhas do Google Documentos.

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Na primeira Estação Formativa foi abordado as seguintes Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação: 1. plataforma do Professor Online da Seduc e 2. Google Sala de Aula, sendo realizada em ambos os turnos, manhã e tarde, durante os dias 30 e 31 de agosto de 2021. Em relação ao número de inscrições, a primeira Estação contemplou 80 professores vinculados à Sefor 3, no entanto houve uma abstenção de 50% dos docentes. Contudo, a Estação Formativa do Professor contemplou 33, trinta e três, escolas da Sefor 3, sendo um número bastante significativo. A heterogeneidade das áreas de atuação dos docentes foi um fator observado: linguagens e códigos (23, 5%), Ciências Humanas (11,8%), Ciências da Natureza e Matemática (59,9 %) e Gestores (8,8%). Segundo Coelho (2020), o desenvolvimento da interdisciplinaridade [em processos formativos] proporciona situações que permitem a vivência e busca pela construção do conhecimento por meio do processo de diálogo, intelectualmente

estruturado, entre os mesmos e entre as áreas do saber. Portanto, ter várias áreas distintas valoriza a estação. Em relação a estruturação da 1ª Estação, ela foi realizada de forma remota com um tempo de duração de 70 minutos.

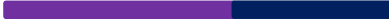
Sobre a avaliação, foi proposto uma escala linear de escala de Likert (0 a 10), onde 10, dez, representa um conceito máximo e 0, zero, mínimo. Foi observado um grau de conformidade acima de 8, de cerca de 95%, sendo o conceito 10, dez, representado por 70, 6%. A avaliação da conformidade em toda ação é um processo intrínseco a sua natureza e considerando o excelente feedback dos docentes, pode-se inferir que a primeira Estação Formativa alcançou seu objetivo de promover o fortalecimento do ensino.

Em relação aos desafios, é fundamental um período para planejamento das ações e de divulgação antecipada de ao menos uma semana. As articuladoras da Sefor 3, superintendentes e outros são essenciais para as ações das Estações Formativas, uma vez que promovem a divulgação para as escolas e o fortalecimento da rede.

As Estações Formativas eram realizadas nos turnos manhã e tarde, sempre alinhados com a gestão escolar. Em relação ao número de inscrições, segunda estação contemplou cerca de 100 professores inscritos vinculados à SEFOR 3. A heterogeneidade das áreas de atuação dos docentes foi um fator observado: Linguagens e Códigos (25, 5%), Ciências Humanas (12,5%), Ciências da Natureza e Matemática (50,9 %).

Segundo Castaman (2020), o desenvolvimento da interdisciplinaridade (em processos formativos) proporciona situações que permitem a vivência e a busca pela construção do conhecimento, por meio do processo de diálogo, intelectualmente estruturado, entre os mesmos e entre as áreas do saber. Portanto, ter várias áreas distintas valoriza a Estação.

Em relação à estruturação da Estação, ela era realizada a distância ou presencialmente com um tempo de duração de 120 minutos em dois módulos, uma vez que foram diagnosticadas, anteriormente, várias solicitações de docentes por um formato mais prático, e que não contemplasse apenas teoria, e sim uma troca de experiências em que o AGI se tornaria um mediador do processo. Enquanto um AGI apresenta a teoria/prática, outro AGI fornece um suporte para a condução de dúvidas que os inscritos vão tendo em tempo real. Um fator limitante para um maior número de



inscritos foram as agendas das escolas de forma geral que impedia uma maior abrangência em relação às inscrições.

Em 2023, realizamos a terceira edição da Estação Formativa Docente da Sefor 3. Nessa edição, buscamos contemplar temáticas pertinentes à Educação Midiática, uma vez que é uma área de estudo com propostas e pilares presentes na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) que tem, como um de seus objetivos, tornar os indivíduos conscientes quanto aos diferentes tipos de mídias existentes. Diante disso, neste trabalho, iremos apresentar as ações que foram desenvolvidas pelos AGIs da Sefor 3 durante o ano letivo de 2023. Nesse caso, abordaremos as seguintes oficinas que integraram a III Estação Formativa Docente: (1) O Canva como aparato pedagógico na perspectiva das metodologias ativas; (2) Kahoot: abordagens metodológicas ativas e gamificação; (3) Cultura digital: como manter a ética nas redes sociais?

Em relação às avaliações de percepção alcançamos em média 100 professores que consideraram as oficinas dessa estação bastante satisfatória, tivemos um público também bem heterogêneo como era esperado devido às versões anteriores.

Todavia, é importante ressaltar que elaborar e ministrar formações para professores requer bastante planejamento, cuidado e atenção. Isso se torna desafiador quando se pretende desenvolver ações para o professor dentro de uma orientação construtivista, pois o planejamento acaba sendo um ponto crucial que requer bastante tempo e colaboratividade entre os formadores, sem ele, o planejamento, a experiência de entrar na estação não é integral. Considerações Finais As ações promovidas pelos AGIs são ações fundamentais para o fortalecimento da rede estadual de educação. Pude verificar uma forte convergência entre as minhas atividades enquanto AGI e docente, também observei uma grande troca de experiências na realização das atividades dos AGIS durante a 1ª Estação Formativa do Professor, bem como uma avaliação de conformidade acima de 8 pontos na Escala de Likert, com tendência de 70% de aceitação máxima.

Todavia, é importante ressaltar que elaborar e ministrar formações para professores requer bastante planejamento, cuidado e atenção. Isso se torna desafiador quando se pretende desenvolver ações para o professor dentro de uma orientação construtivista, pois o planejamento acaba sendo um ponto crucial que requer bastante tempo e colaboratividade entre os formadores, sem ele, o planejamento, a experiência de entrar na estação não é integral.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A ações promovidas pelos AGIs são ações fundamentais para o fortalecimento da rede estadual de educação. Pude verificar uma forte convergência entre as minhas atividades enquanto AGI e docente, também observei uma grande troca de experiências na realização das atividades dos AGIS durante a 1ª Estação Formativa do Professor, bem como uma avaliação de conformidade acima de 8 pontos na Escala de Likert, com tendência de 70% de aceitação máxima.

O planejamento das atividades dos AGIS é bastante dinâmico, no entanto o objetivo da sua principal atribuição é o de cuidar, seja do aluno, dos professores ou até mesmo da gestão. Sem dúvidas as atividades dos AGIs devem compor um conjunto de ações sistematizadas tendo em vista não só promover as TDICs, mas também aos aspectos que remetem a uma qualidade no ensino.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília. 2018. Disponível em: Acesso em: Acesso em: 25 dez. 2023.

CASTAMAN, Ana Sara; RODRIGUES, Ricardo Antonio. Educação a Distância na crise COVID 19: um relato de experiência. **Research, Society and Development**, v. 9, n. 6, p. e180963699 e180963699, 2020

CEARÁ. **Diretrizes para o ano letivo 2021**. 2021a. Disponível em: https://www.seduc.ce.gov.br/wpcontent/uploads/sites/37/2021/01/diretrizes_ano_letivo_2021.pdf. Acesso em: 25 dez. 2023.

_____. **Guia de orientações sobre o ensino remoto/híbrido na rede pública estadual de ensino do Ceará 2021.2**. 2021b. Disponível: <https://www.seduc.ce.gov.br/2021/08/09/seduc-di-vulga-orientacoes-para-implementacao-do-ensino-remoto-hibrido-na-rede-publica-estadual/>. Acesso em: 25 dez. 2023.

AUTORES/AS

Roonyérica Maia de Freitas

CREDE 1



Lucas Braz Olivier

CREDE 1



**Karine Kévine da Rocha
Sousa**

CREDE 2



**Camila Franco Batista de
Oliveira**

CREDE 3



Marcos Roberto dos Santos

CREDE 3



Lucas Eduardo Ferreira

CREDE 3



Juliana da Silva Magalhães

CREDE 4



Wellington Ferreira Barros

CREDE 4



**Antônia Natália Fontenele
de Sousa**

CREDE 5



**Claudiane Eleutério Freire
de Sales**

CREDE 5



**Antonia Marta Sousa de
Mesquita**

CREDE 6



**Francisco Auricelio da Silva
Sousa**

CREDE 6



Thyago Teixeira Farias

CREDE 6



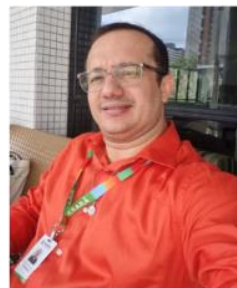
**Adelly Cristina Mendes de
Carvalho**

CREDE 6



**José Samuel de Alcântara
Oliveira**

CREDE 6



**Brena Dielle Anastacio de
Sousa**

CREDE 7



Ana Cristina Luiz Soares

CREDE 7



Antonio Carlos da Silva

CREDE 8



**Cybelle Laysa Aguiar
Ribeiro**

CREDE 10



**Vilmara de Freitas Lima
Damasceno**

CREDE 10



**Sandy Kélvya Fernandes
Moreira**

CREDE 11



**Deyse Mara Romualdo
Soares**

CREDE 12



**Francisco Wendel de Lima
Maciel**

CREDE 12



Liduina Nogueira de Oliveira

CREDE 12



Jordan Almeida Fernandes

CREDE 13



Paloma Carvalho Rodrigues

CREDE 13



**Renata Dutra de Quadro
Silva**

CREDE 13



**João Paulo Gonçalves de
Brito**

CREDE 14



Liduína Léia Pinheiro Morais

CREDE 14



Débora da Silva Sousa

CREDE 15



José Aurilo Bezerra da Silva

CREDE 16



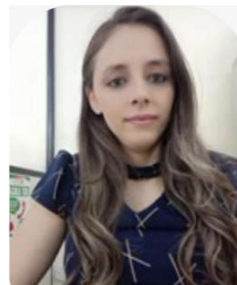
Rangel Henrique Félix

CREDE 17



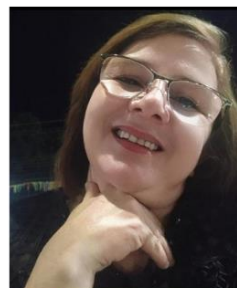
Daiana Araujo Ferreira

CREDE 18



**Francisca Magda Lobo de
Alencar Milfont**

CREDE 18



Solange Gonçalves Ribeiro

CREDE 18



**Maria Clara de Oliveira
Figueiredo**

CREDE 19



**Emanuely Edila Rodrigues
Simões**

CREDE 19



**Raimundo Miguel da Silva
Junior**

CREDE 19



Artálio Barbosa Furtado

CREDE 19



Erica Souza Pinto

SEFOR 1



**Francisca Hisllyya Bandeira
Cavalcante**

SEFOR 1



Ana Paula Silva de Araujo

SEFOR 2



Sâmia Araújo dos Santos

SEFOR 2



**Rannyelly Rodrigues de
Oliveira**

SEFOR 3



Leonardo Silva de Sousa

SEFOR 3



**Maria Auxiliadora da Silva
Rodrigues**

SEFOR 3





CEARÁ

GOVERNO DO ESTADO

SECRETARIA DA EDUCAÇÃO