

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

KELLY APARECIDA TORRES

O USO DAS TIC's NO ENSINO SUPERIOR PRESENCIAL:
um estudo de caso no Curso de Administração

JUIZ DE FORA
2019

Kelly Aparecida Torres

**O USO DAS TIC's NO ENSINO SUPERIOR PRESENCIAL:
um estudo de caso no Curso de Administração**

Relatório apresentado como requisito parcial para aprovação no Curso de Especialização Mídias na Educação, da Faculdade de Educação, Universidade Federal de Juiz de Fora.

Orientadores: Do texto: Prof^(a). Dr^(a). Jhonatan Alves Pereira Mata
Do produto: Francisco da Silva Rocha Filho

JUIZ DE FORA
2019

Kelly Aparecida Torres

O USO DAS TIC's NO ENSINO SUPERIOR PRESENCIAL:
um estudo de caso no Curso de Administração

Relatório apresentado como requisito parcial para aprovação no Curso de Especialização Mídias na Educação, da Faculdade de Educação, Universidade Federal de Juiz de Fora.

Aprovada em:

BANCA EXAMINADORA

Prof(a). Dr(a). orientador(a) Jhonatan Alves Pereira Mata

Membro da banca

Membro da banca

RESUMO

Através de um Curso de Especialização como o ofertado pela UFJF em Mídias na Educação, é possível aprender novas ferramentas para serem utilizadas pelos professores, tornando as aulas muito mais interativas. Dessa maneira, o objetivo desse texto é apresentar as atividades que foram desenvolvidas por mim com os alunos durante os meses em que estive me especializando em Mídias na Educação, através da utilização das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC's). As principais atividades aqui nomeadas como produtos que foram desenvolvidas são: site, podcast, vídeos e jogos. Com o envolvimento dos estudantes na execução das atividades foi possível mudar uma rotina de sala de aula que, anteriormente, era baseada em aulas expositivas e seminários utilizando o power point.

INTRODUÇÃO

No ensino superior presencial, a intermediação da aprendizagem pode ocorrer pela interação entre professores e estudantes através das tecnologias da informação e comunicação (TIC's), principalmente, a Internet, rádio e televisão. Diante disso, os professores devem dinamizar o uso dos meios de comunicação, contribuindo com a maior interatividade e, oferecendo condições para o desenvolvimento da aprendizagem colaborativa *on-line*.

Considerando o uso das TIC's em sala de aula, escolhi participar do Curso de Pós-graduação em Mídias na Educação, ofertado pela Universidade Federal de Juiz de Fora, objetivando ampliar meu conhecimento no uso e aplicabilidade das novas ferramentas de informação e comunicação.

Durante a pós-graduação, desenvolvi várias atividades utilizando a internet como ferramenta principal e são elas que norteiam o desenvolvimento desse estudo.

As atividades escolhidas para fundamentar esse projeto tem como foco principal o desenvolvimento de uma sala de aula mais interativa e para alcançar esse resultado, optei por desenvolver um site estruturado oferecendo um curso de qualificação para os estudantes do Curso de Administração na área de logística do Centro Universitário Presidente Tancredo de Almeida Neves – UNIPTAN e conforme ia avançando no Curso de Especialização em Mídias na Educação, optei por adotar

as ferramentas de podcast, vídeos e jogos em sala de aula durante os semestres letivos de 2018.

Todos os produtos desenvolvidos possuem objetivo principal, a assimilação e fixação do conteúdo de logística pelos alunos Curso de Administração.

A escolha desses produtos se justifica porque o objetivo é mudar a posição do aluno de passividade diante de uma aula somente expositiva para um papel mais ativo. Com o desenvolvimento de atividades que utilizam a internet como apoio, a pesquisadora percebeu o aumento do interesse dos estudantes em participar e principalmente, ocorreu uma melhor assimilação do conteúdo.

1 - RERERENCIAL TEORICO

Nessas últimas décadas, o ambiente universitário vem passando por mudanças significativas no processo de ensino e aprendizagem. Com o avanço da modalidade de educação a distância novas ferramentas foram sendo desenvolvidas para conectar universidades, professores e estudantes.

Segundo Geraldi e Bizelli (2016, pg. 113-116), as inovações produzidas através das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC's) provocam mudanças no sistema educacional e consolidando o domínio da comunicação e do entretenimento no jogo institucional de cada sociedade concreta. Para os autores, "toda técnica ou recurso utilizado para realizar alguma operação ou processamento sobre algum tipo de informação, configura uma tecnologia da informação.

1.1 - O desenvolvimento de site e cursos online pelos professores

Qualquer pessoa que tenha desejo de colocar seu site online, pode fazê-lo através de ações bem simples.

O Google Sites é um serviço criado pela Google para facilitar a criação e a manutenção de páginas da web. Com um editor simples de usar e necessidade zero de configuração, é uma excelente alternativa para se criar sites rápida e eficientemente, sem maiores transtornos. Além disso, o Sites ainda possui alguns diferenciais que o tornam perfeito para a criação de intranets, sites internos e repositórios de informações para escritórios (MARTINS, 2015, pg. 1).

O Google disponibiliza para professores e profissionais de diversas áreas, tutoriais para melhorar a experiência de seus usuários no desenvolvimento dos sites.

Criar um curso de qualificação online é uma estratégia que pode ser incorporada por vários tipos de empresas e instituições de ensino que buscam ampliar a qualificação de colaboradores e de estudantes de diversas áreas de formação.

Segundo Torres et al (2015), a implementação de um curso online envolve a fase de planejamento, onde devem ser elencados os tópicos que serão abordados durante o desenvolvimento das unidades. Passada a fase de planejamento, é preciso partir para a fase da produção do conteúdo propriamente dito, que é o maior desafio que será enfrentado pelos professores e outros profissionais, já que essa etapa também envolve decisões como gravação e editoração de -videoaulas; e o terceiro ponto e também muito importante, é a escolha da plataforma *e-learning*, como é o caso da ferramenta disponibilizada pela empresa Google.

1.2 – A ferramenta podcast na educação

Com o avanço da tecnologia, surgiu uma nova ferramenta para que profissionais de comunicação pudessem mostrar seus trabalhos pelas ondas do rádio: o podcast.

Podcast é uma forma de transmissão de arquivos multimídia na Internet criados pelos próprios usuários. Nestes arquivos, as pessoas disponibilizam listas e seleções de músicas ou simplesmente falam e expõem suas opiniões sobre os mais diversos assuntos, como política ou o capítulo da novela. Pense no podcast como um blog, só que ao invés de escrever, as pessoas falam (MARTINS, 2008, pg. 1).

Essa é uma ferramenta simples de ser usada e com vários tutoriais disponíveis no Youtube para sua formatação. Nessa década, sua propagação ocorreu em função do aumento do número de celulares com o acesso a internet. Considerando essa informação, destaca-se que o ouvinte de um podcast pode optar por ouvir um determinado programa seja através das ondas do rádio ou de um aplicativo que possibilite baixar o mesmo.

1.3 – O uso dos vídeos em sala de aula

O uso de vídeos não é novidade em sala de aula. Desde a criação do videocassete que professores utilizam filmes ou outros tipos de vídeos para mostrar a aplicabilidade de determinado conteúdo aos seus alunos. Mas, com a evolução da tecnologia, houve uma facilitação do acesso às ferramentas de filmagem e produção de vídeos. Hoje, qualquer pessoa com um celular pode gravar um vídeo de segundos para demonstrar determinado experimento ou relatar cenas do cotidiano, por exemplo.

Para Moran (1995, pg.1), o vídeo

parte do concreto, do visível, do imediato, próximo, que toca todos os sentidos. Mexe com o corpo, com a pele - nos toca e "tocamos" os outros, estão ao nosso alcance através dos recortes visuais, do close, do som estéreo envolvente. Pelo vídeo sentimos, experienciamos sensorialmente o outro, o mundo, nós mesmos.

Um dos exemplos dos vários projetos que existem no Brasil relacionados à utilização de vídeos é o “Curta na Escola” que tem como objetivo promover e incentivar o uso de curtas-metragens brasileiros como material de apoio pedagógico em sala de aula.

De acordo com Bispo e Barros (2016), o professor em sala de aula necessita assumir uma postura de diálogo com os alunos, principalmente com os nativos digitais (aquele que nasceu e cresceu com as tecnologias digitais presentes em sua vivência), adequando as suas experiências com a linguagem dos alunos e buscar cada vez mais, utilizar tecnologias que são dominadas por esses alunos. Para as autoras, o uso de vídeos como recursos didáticos devem ser muito bem planejados para que tenha relação direta com os conteúdos que são abordados nas disciplinas.

1.4 – Jogos e suas contribuições para o processo de ensino aprendizagem

Um dos maiores desafios enfrentados pelos professores em sala de aula é a implementação de metodologias ativas de ensino como por exemplo, a utilização dos jogos.

Ao escolher um jogo para ser utilizado em sua disciplina, o professor precisa ficar atento às necessidades pedagógicas dos estudantes e trabalhar para atrair a atenção deles.

Segundo Teixeira e Apresentação (2014, pg. 304),

por meio da utilização de jogos, o aluno constrói seu conhecimento de maneira ativa e dinâmica e os sujeitos envolvidos estão geralmente mais propícios à ajuda mútua e à análise dos erros e dos acertos, proporcionando uma reflexão em profundidade sobre os conceitos que estão sendo discutidos. Isto proporciona ao professor condições de analisar e de compreender o desenvolvimento do raciocínio do aluno e de dinamizar a relação entre ensino e aprendizagem, por meio de reflexões sobre as jogadas realizadas pelos jogadores.

Outro ponto que merece destaque em relação aos jogos é que o professor não precisa utilizar com os alunos apenas os jogos já conhecidos. Ele pode desenvolver atividades com os estudantes estimulando-os a pensar e desenvolver suas próprias estruturas de jogos. Esse processo é conhecido como gamificação.

De acordo com Costa e Marchiori (2016), a gamificação é “entendida como a utilização de elementos de *design* de jogos em contextos que não são de jogos”.

Já para Vasconcellos (2016, pg.1), gamificação “é a prática de aplicar mecânicas de jogos em diversas áreas, como negócios, saúde e vida social. O principal objetivo é aumentar o engajamento e despertar a curiosidade dos usuários e, além dos desafios propostos nos jogos, na gamificação as recompensas também são itens cruciais para o sucesso”.

Qualquer que seja a ferramenta utilizada pelos professores para despertar a atenção dos estudantes, o importante é que seja planejado o uso da mesma, atrelado às necessidades pedagógicas relacionadas às disciplinas.

Nesse capítulo, foram apresentados alguns exemplos de tecnologias da informação e comunicação que podem ser aliadas no processo de ensino aprendizagem, destacando principalmente que os estudantes de hoje, seja no ensino fundamental ou seja na universidade, são nativos digitais.

2 - RESULTADOS DO PROJETO

De acordo com as exigências estruturais solicitadas pela UFJF, dividirei os resultados em pré-produção, produção e pós-produção para explicar as etapas de desenvolvimento de cada produto.

2.1 - PRÉ-PRODUÇÃO

Ao avançarmos no curso de especialização, tivemos a oportunidade de desenvolvermos um site como uma das atividades avaliativas e diante desse fato, vi naquele momento, a oportunidade para desenvolver o conteúdo do site já voltado para as disciplinas que leciono. Os conteúdos foram escolhidos incluindo textos, vídeos e atividades da área de logística. O objetivo naquele momento era entregar a atividade exigida pela especialização e também já ofertar um material diferenciado de estudo para os alunos.

Acredito que a escolha pelo desenvolvimento de um site como forma de qualificação na área de logística foi acertada já que, os estudantes ficaram entusiasmados com o projeto.

Depois que o site estava pronto, iniciei a fase de inscrições para o curso através do setor de Pesquisa e Extensão do Uniptan e no momento em que realizavam as inscrições, os estudantes foram informados que o certificado de conclusão seria de 40 horas de atividades extracurriculares. O site ficou disponível para a participação no período de julho a outubro de 2018.

Já em relação ao Podcast, os universitários do UNIPTAN foram orientados a durante o desenvolvimento do mesmo, a relacioná-lo aos conteúdos estudados durante a disciplina de logística. Os estudantes receberam instruções para realizar entrevistas no formato de Podcast com profissionais que atuassem na área de logística, não somente na região de São João del-Rei, mas em todo o Brasil.

A primeira etapa do desenvolvimento do podcast envolveu a formação dos grupos; como segunda etapa foi necessária a elaboração das perguntas que fariam parte da entrevista; na terceira etapa foi definido o papel de cada membro do grupo na elaboração do podcast; na quarta etapa, os alunos informaram a professora sobre a data de realização da entrevista e, na última etapa, os membros do grupo se reuniram para desenvolver o podcast.

Sobre a elaboração e divulgação de vídeos como atividade avaliativa, solicitei a elaboração dos mesmos, nos meses de setembro e outubro de 2018. Os estudantes receberam a instrução de que o vídeo precisaria conter uma formatação mínima, apresentando os nomes dos membros do grupo e da instituição de ensino em que estudavam; outra orientação recebida foi a de que, pelo menos três membros do grupo deveriam atuar nos vídeos e a duração deveria ser entre 3 e 5

minutos. Assim como na elaboração do podcast, os estudantes foram divididos em grupos e foram definidos os papéis de cada um na elaboração do vídeo. Nessa fase, os alunos começaram a pensar na atividade logística que seria simulada e no roteiro de gravação.

As últimas ferramentas utilizadas no ano letivo foram o uso da gamificação ou jogos em sala de aula:

Na produção de jogos, escolhi alguns pontos relacionados ao conteúdo de logística que deveriam ser desenvolvidos pelos alunos e apresentado aos colegas. Posteriormente, passei as orientações iniciais sobre o que seria a atividade e estabeleci o prazo para que os alunos apresentassem propostas de jogos para serem trabalhados em sala de aula. Assim como nas outras atividades, os alunos foram divididos em grupos e estabeleceu-se as tarefas que cada membro realizaria em relação aos jogos.

Para o desenvolvimento desses produtos, o meu papel foi o de explicar os conteúdos de logística que deveriam ser explorados na elaboração do Podcast, do Vídeo e dos jogos, durante as aulas presenciais.

2.2 - PRODUÇÃO

O site foi composto por material de leitura, vídeos disponibilizados no site Youtube e por atividades envolvendo questões discursivas ao final de cada uma das unidades estudadas. Para a fase de desenvolvimento do site, dediquei cerca de 30 horas.

A página principal do site é apresentada na Figura 1 (TORRES, 2018).

Figura 1 – Imagem da página principal de abertura do curso



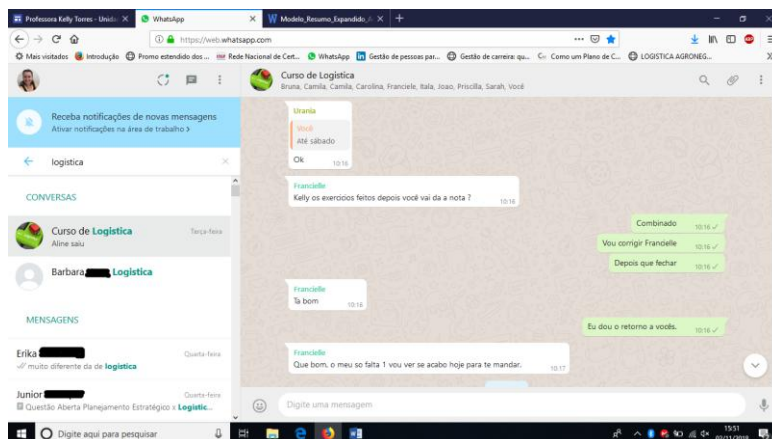
Fonte: Torres (2018). Disponível em: <https://sites.google.com/view/professorakellytorres/log%C3%ADstica-uma-breve-revis%C3%A3o> com acesso em 02/01/2019

A divulgação do Curso de Logística online ocorreu no mês de junho de 2018. Nessa divulgação foi informado aos estudantes o prazo de inscrição, o sistema de avaliação e o número de horas extracurriculares que constariam no certificado. O período de inscrição foi até 30 de junho e o link do curso foi disponibilizado aos estudantes no dia 03 de julho.

Foram recebidas 42 inscrições para participação no curso.

Toda a comunicação entre mim e os estudantes para recados relacionados ao curso ocorreu através da rede social WhatsApp. Foi criado um grupo nessa mesma rede, contendo todos os estudantes que estavam inscritos no curso, conforme demonstram a figuras 2 apresentada a seguir.

Figura 2 – Imagem do grupo Curso de Logística



Fonte: Elaborado pela autora (2018).

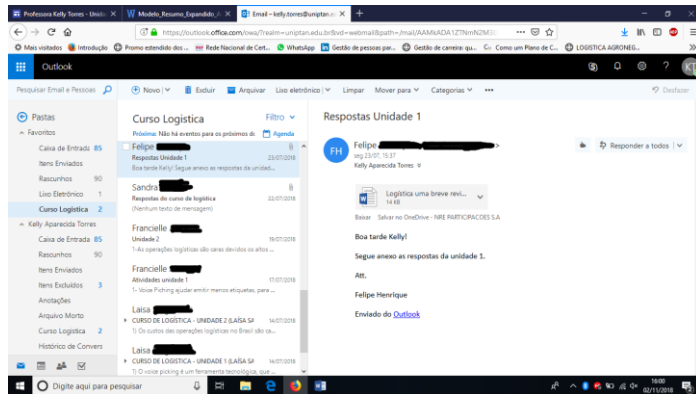
Assim que o Curso foi disponibilizado, comecei a monitorar o acesso dos estudantes. O controle se deu através do grupo criado no WhatsApp e através do envio das atividades apresentadas ao final de cada Unidade.

Foram ofertadas no total, 4 unidades e os estudantes receberam a instrução para que se dedicassem a pelo menos 1 unidade por semana, durante o mês de julho.

Mesmo com o monitoramento constante, o volume de envio das atividades começou a aumentar apenas a partir do dia 14 de julho, conforme pode ser observado na figura 3. Esse aumento ocorreu em função da aproximação do final

das férias já que os alunos começavam a se preocupar com as atividades que teriam que desenvolver durante disciplinas ofertadas no segundo semestre de 2018.

Figura 3 – Imagem mostrando o envio das atividades relacionadas ao Curso de Logística para correção.



Fonte: Elaborado pela autora (2018).

Após o encerramento do prazo para a realização do curso online, informei aos alunos que as atividades não poderiam ser mais enviadas e que iria realizar a correção objetivando validar a emissão dos certificados.

Quanto à percepção dos estudantes em relação ao curso, aqueles que conseguiram finalizar (60% dos inscritos), elogiaram a estrutura escolhida: leitura de textos; assistir aos vídeos e realizar as atividades. Eles declararam que ao assistirem os vídeos, se sentiram mais motivados e que foi mais fácil assimilar o conteúdo. A única reclamação (15% dos participantes) foi quanto às questões discursivas. Os estudantes declararam que tinham preferência por questões objetivas por considerarem que seria mais rápido responder.

Em relação à elaboração do Podcast pelos estudantes, o período para elaboração e divulgação foi de junho a julho de 2018 e os mesmos, foram avaliados para certificação como atividade extracurricular em outubro de 2018.

Em relação a essa atividade, destaco que o importante foi o empenho dos estudantes em convidar profissionais atuantes na área de logística e a qualidade da formatação do Podcast, envolvendo as perguntas, definição da música e qualidade do som.

Os grupos envolvidos nessa atividade informaram que foi necessário, cerca de 10 horas de produção para que o podcast apresentasse a qualidade desejada por todos.

Para acessar o conteúdo relacionado aos podcasts apresentados pelos alunos, basta clicar nos links a seguir:

- 1) <https://soundcloud.com/christopher-barcelo-bras/podcast-01-logistica-alunos-5-periodo-administracao-uniptan>;
- 2) <https://soundcloud.com/user-686905250/podcast-na-area-de-logistica>;
- 3) <https://soundcloud.com/user-773332052/podcast-processos-de-logistica>;
- 4) <https://soundcloud.com/sabrina-sandim/podcast-alunos-do-5-periodo-de-adm-entrevista-com-cord-de-logistica>;
- 5) <https://soundcloud.com/user-686905250/podcast-na-area-de-logistica>;
- 6) <https://soundcloud.com/christopher-barcelo-bras/podcast-01-logistica-alunos-5-periodo-administracao-uniptan>;
- 7) <https://soundcloud.com/cassia-menezes-380900430/podcast>;
- 8) <https://soundcloud.com/niaesende/podcast-de-logistica>

Os vídeos foram desenvolvidos no período de outubro e novembro de 2018 e o objetivo foi fazer com que os alunos saíssem a campo e mostrassem como são realizadas as diversas atividades logísticas presentes no mercado empresarial.

Na fase de produção, todos os grupos reclamaram da dificuldade de se encontrarem para gravar as cenas já que, em todos os grupos, tinham membros que moravam em outras cidades.

Os alunos declararam que para a realização dessa atividade, também tiveram que se dedicar cerca de 10 horas. Eles também informaram que contactaram empresários proprietários de empresas da região para gravar as cenas que simulariam atividades logísticas. Foram 6 grupos que desenvolveram essa atividade, mas apenas 1 recebeu autorização para tornar público o vídeo.

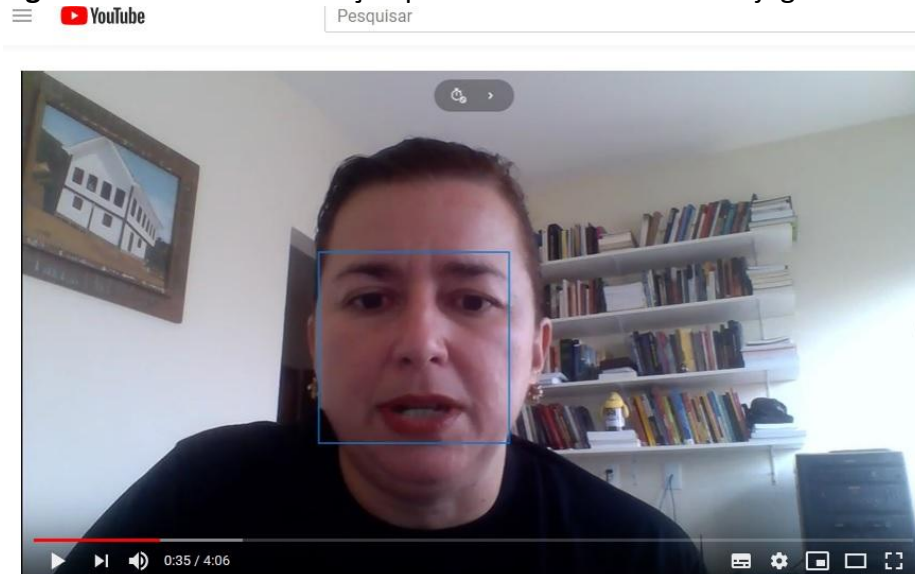
Figura 4 – vídeo sobre operações logísticas desenvolvido pelos alunos e disponibilizado no Youtube



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=aoY8XitSNsE&t=12s>

Quanto à utilização da estratégia de gamificação ou o uso de jogos já conhecidos, elaborei orientações através de gravações publicadas no *Youtube*.

Figura 5 – vídeo de orientação para desenvolvimento dos jogos



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=SRh3SrR-Vnk&t=32s>;

Após o sorteio dos tópicos relacionados ao conteúdo estudado em logística, os alunos ficaram responsáveis pela realização de uma pesquisa e elaboração de material de leitura para envio aos colegas e que serviu como base para o desenvolvimento dos jogos. As datas para apresentação dos jogos foram sorteadas no dia 24/10/18 e essa atividade valeu um total de 20 pontos dos 50 possíveis da etapa do semestre letivo do UNIPTAN.

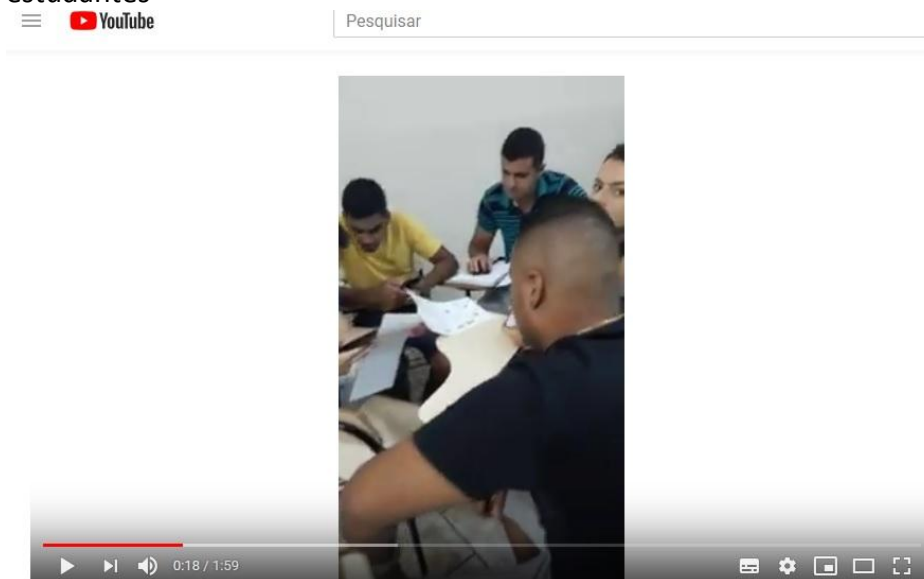
É importante lembrar ao leitor que, no processo de gamificação exige-se dos estudantes, pesquisa e um conhecimento mais aprofundado da estrutura de desenvolvimento de jogos. A elaboração do jogo, requer dos envolvidos nesse processo, criatividade e a preocupação com interação e as etapas que devem ser superadas pelos jogadores durante o jogo.

Já com relação ao uso de jogos já conhecidos, os alunos precisaram apenas adaptar os mesmos para o conteúdo que seria apresentado aos colegas.

Para essa atividade, os grupos informaram que foi necessário a dedicação de um volume maior de horas (20), já que a atividade envolvia além do desenvolvimento do jogo, a pesquisa de conteúdos e a elaboração de um texto.

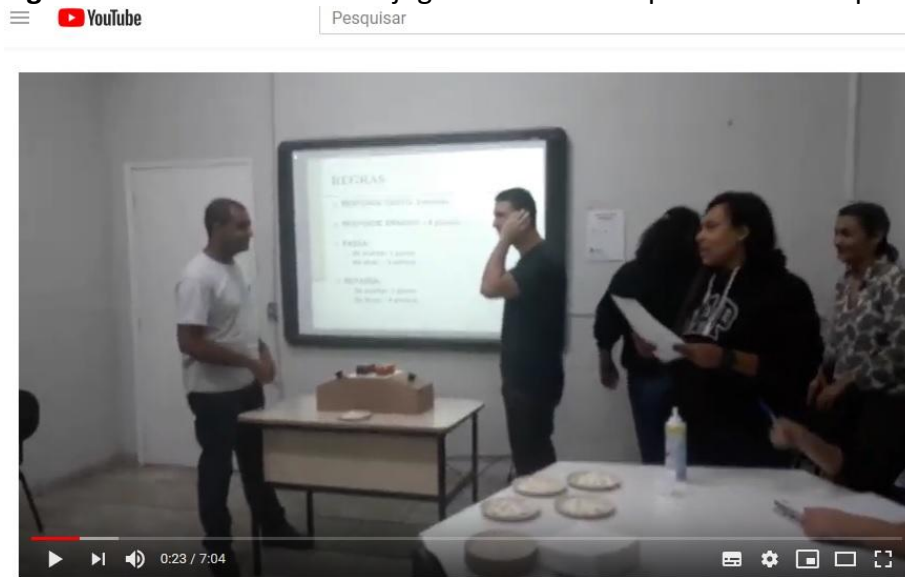
Os estudantes informaram que a maior barreira para o desenvolvimento da atividade ainda era o fato de alguns membros do grupo residirem em outras cidades. Mas, para vencer esse obstáculo, eles utilizaram o Whatsapp como ferramenta de apoio.

Figura 6 – vídeo mostrando a aplicação do jogo que foi pensado e desenvolvido pelos estudantes



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=DRf7Ukkbsxg>

Figura 7 – vídeo mostrando o jogo Torta na Cara que foi utilizado pelos alunos



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=ijgTngA38I8&t=11s>

2.3 - PÓS-PRODUÇÃO

Com o desenvolvimento de todas essas atividades, posso afirmar que o papel do professor(a) também é de estimular o/a estudante.

Através da elaboração do site foi possível perceber que podemos cada vez mais, trabalhar o conteúdo fora da sala de aula usando todas as TIC's que estão disponíveis no Brasil.

No primeiro momento, pareceu-me que a tarefa de desenvolver o site seria bem cansativa e que o resultado não traria alterações significativas para a assimilação do conteúdo pelos alunos e o resultado final demonstrou o contrário. Com a liberdade de poder estudar livremente gerenciando os horários que tinham disponíveis, todos os estudantes envolvidos nessa atividade, afirmaram que gostariam de participar de outros cursos assim.

Como desenvolvedora do conteúdo, precisei superar os meus medos de não conseguir entregar um projeto satisfatório; superar também a falta de tempo para me dedicar a elaboração do mesmo e conseguir conciliar com todas as outras atividades acadêmicas que preciso desenvolver durante o semestre.

Nesse momento, me considero motivada a elaborar outros cursos similares e buscarei ampliar meus conhecimentos nessa área, aprendendo a utilizar outras ferramentas.

A atividade de podcast foi muito enriquecedora em função dos entrevistados que foram selecionados e da qualidade das perguntas elaboradas pelos estudantes. Como ponto positivo também destaco o alcance da atividade já que foram realizadas entrevistas com profissionais de outros estados. O único ponto negativo foi a dificuldade enfrentada pelos alunos no momento de formatar os áudios até se alcançar a qualidade para se colocar a entrevista online.

Em relação à atividade de elaboração dos vídeos, como pontos positivos destaco o envolvimento dos alunos em negociar com as empresas para cederem o espaço para as gravações e as várias atividades logísticas que foram descritas nos mesmos. Como ponto negativo, se sobressaiu a qualidade da edição dos vídeos. Os estudantes apresentaram várias dificuldades em relação a inserção de textos, cortes de cenas e volume do som de gravação.

Por último, temos o desenvolvimento ou utilização de jogos. Essa atividade foi a que exigiu mais tempo dos alunos e foi a que eles demonstraram mais envolvimento em sala de aula. Em todos os jogos realizados, ocorreu a premiação para a equipe vencedora e isso acabou funcionando como um gatilho motivacional para a participação de todos. Após a realização dos jogos, foi realizada uma atividade avaliativa a cerca dos temas escolhidos para os jogos e os alunos demonstraram desempenho acima da média. Jogar é uma forma divertida de aprender, segundo alguns depoimentos em sala de aula.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo principal desse TCC foi apresentar as atividades desenvolvidas em sala de aula depois que aprendi sobre as mesmas durante o Curso de Especialização em Mídias na Educação ofertado pela UFJF. Essas atividades são denominadas produtos e compõem o objeto principal do TCC que é denominado aqui como “sala de aula interativa”.

Em relação ao processo de ensino aprendizagem, observei um interesse e um rendimento dos alunos superior ao que ocorreu em outros semestres quando utilizei apenas aulas expositivas.

Ao realizar o feedback com os estudantes após o desenvolvimento de cada atividade, foi possível apurar algumas informações relevantes como: o tempo dedicado pelos estudantes para o desenvolvimento das atividades; as dificuldades enfrentadas; o interesse dos mesmos em desenvolver novamente atividades como essas e, a informação sobre o aumento do rendimento em relação a assimilação do conteúdo apresentada pelos próprios estudantes e que vai de encontro ao resultado levantado por mim. Segundo eles, esse aumento de rendimento ocorreu em função de um maior envolvimento deles com o conteúdo e a partir do momento que eles deixaram de ser passivos no processo de aprendizagem e passaram a atuar de maneira mais ativa.

Essa foi uma experiência enriquecedora, pois eu recebia treinamentos constantes sobre o uso de metodologias ativas em sala de aula, mas em nenhum momento, me foi apresentado um leque de opções para desenvolver essas metodologias como ocorreu nesse curso de especialização.

A partir do que aprendi, pretendo desenvolver outros cursos para serem disponibilizados online e de forma gratuita para os meus alunos, objetivando enriquecer o conhecimento deles na área de logística que é a área de administração que sou professora especialista.

O uso de cursos online, podcasts, vídeos e jogos será uma constante na minha atividade acadêmica e já faz parte da programação de atividades para 2019.

REFERENCIAS

BISPO, L. M. C.; BARROS, K. C. Vídeos do Youtube como recursos didáticos para o ensino de história. Revista Atos de Pesquisa em Educação – ISSN 1809-0354 Blumenau – vol. 11, n. 3, p.856-868 set./dez. 2016

COSTA, A. C. S.; MARCHIORI, P. Z. Gamificação, elementos de jogos e estratégia: uma matriz de referência. InCID: R. Ci. Inf. e Doc., Ribeirão Preto, v. 6, n. 2, p. 44-65, set. 2015/fev. 2016. DOI: 10.11606/issn.2178-2075.v6i2p44-65

DEMO, P. Pesquisa e construção do conhecimento: metodologia científica no caminho de Habermas. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1994.

GERALDI, L.; BIZELLI, J. Tecnologias da informação e comunicação na educação: conceitos e definições. Revista Eletrônica de Política e Gestão Educacional. 2016. Acesso em 18 de fevereiro de 2019. Disponível em: https://www.researchgate.net/publication/301229975_Tecnologias_da_informacao_e_comunicacao_na_educacao_conceitos_e_definicoes

MARCONI, M. de A.; LAKATOS, Eva Maria. Fundamentos de metodologia científica. 5. ed. - São Paulo: Atlas 2003.

MARTINS, E. O que é Podcast?. Revista Techmundo. Acesso em 18 de fevereiro de 2019. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/internet/1252-o-que-e-podcast-.htm>

MARTINS, R. 8 motivos para usar o google sites. 2015. Disponível em: <https://www.qinetwork.com.br/8-motivos-para-usar-o-google-sites/#>

MORAN, J. M. O vídeo em sala de aula. Revista Comunicação & Educação. São Paulo, ECA-Ed. Moderna, [2]: 27 a 35, jan./abr. de 1995

TEIXEIRA, R. R. P.; APRESENTAÇÃO, K. R. dos S. da. Jogos em sala de aula e seus benefícios para a aprendizagem da matemática. *Linhas*, Florianópolis, v. 15, n. 28, p. 302-323, jan./jun. 2014.

TORRES, K. A.; BORBA, E. L.; MARTINS, P. L.; SOUSA, A. R. de. Análise do Desenvolvimento da Docência e do Trabalho Colaborativo: Estudo de Caso em uma Instituição que Adota a Metodologia Híbrida (Blended Learning) de Educação no Curso. Educação a distância: tecendo redes de saberes nas práticas de educação a distância: campo de experiências – São João del-Rei : NEAD/UFSJ, 2015.

TORRES, K. A. Logística uma breve revisão. Lavras, 2018. Disponível em: <https://sites.google.com/view/professorakellytorres/log%C3%ADstica-uma-breve-revis%C3%A3o>