



ADEQUAÇÃO DAS METODOLOGIAS DE ENSINO PARA OS CURSOS DE ESTÉTICA - RELATO DE EXPERIÊNCIA DO USO DESSES RECURSOS DURANTE E PÓS-PANDEMIA

AMANDA MERIS NOGUEIRA; NEIDE LIRA DE FARIAS

RESUMO

A internet desempenha um papel fundamental na revolução da educação remota, introduzindo novas metodologias que se tornaram especialmente evidentes durante a pandemia de COVID-19 em 2020. Diante da transição do ensino presencial para o formato online, a utilização de aplicativos tecnológicos, revelou-se essencial para garantir a continuidade das aulas, bem como surgindo a necessidade de aulas interativas. Sendo assim, o objetivo do presente estudo é relatar experiências da utilização de tais recursos usados em aulas remotas durante e após o período de pandemia no curso técnico de estética. A metodologia partiu de relatos de experiências durante reuniões entre duas docentes a fim de compartilhar sobre o uso de ferramentas e/ou aplicativos como formas auxiliares no processo de ensino-aprendizagem, usados durante e pós-pandemia no curso técnico em estética. Os resultados desta pesquisa destacam que as ferramentas pedagógicas, concebidas para inovar as práticas de ensino, têm como alvo principal tornar as aulas mais envolventes e significativas. Esse intento é alcançado por meio do emprego crítico e reflexivo das tecnologias da informação e comunicação (TIC's). Desse modo, conclui-se, então que, por meio de tais recursos tecnológicos, não apenas foi possível manter a continuidade do processo educacional, mas também otimizar a experiência de aprendizado, tornando-a mais atrativa para os alunos. Além, do fato de que, essa integração tecnológica não se limita apenas a uma solução temporária, mas representa uma evolução significativa que pretende estabelecer uma conexão entre o ambiente de aprendizagem e as dinâmicas, alinhando-se, assim, às demandas e expectativas da sociedade na atualidade.

Palavras-chave: ensino remoto; educação à distância; ensino de estética; metodologias de ensino; aprendizagem online.

1 INTRODUÇÃO

Em decorrência do início da pandemia da doença covid-19 no ano de 2020, causada pelo vírus SARS-CoV-2, ocorreu uma mudança repentina no ensino presencial, sendo necessário que as aulas de diferentes níveis educacionais fossem realizadas de maneira remota ou síncrona, através do recurso de aplicativos. Tais recursos permitem que o professor apresente suas aulas de maneira ao vivo, diferente da educação à distância (Ead) em que as aulas são gravadas previamente (DANIEL, 2020).

A internet vem desempenhando papel essencial na transformação da educação remota, permitindo o desenvolvimento e a implementação de novas metodologias de ensino. Algumas influências positivas incluem (KHAMEES, 2022):

- O acesso à informação, isso porque a internet oferece acesso de modo muito rápido e ágil, permitindo com que os alunos acessem recursos educacionais diversificados, incluindo videoaulas, artigos, e-books, resumos personalizados, dentre outros (KHAMEES, 2022).
- Interação internacional, a internet nos permite a colaboração entre estudantes e professores do mundo todo. Através de ferramentas de comunicação online, como as videoconferências e fóruns de discussão, que permitem aos alunos compartilharem ideias e/ou

resolverem problemas juntos (KHAMEES, 2022).

- Recursos multimídia, um dos grandes pontos positivos da educação remota, seus recursos de multimídia, como vídeos educativos, animações interativas e apresentações digitais. Tais recursos nos auxiliam tornar os conteúdos mais atraentes ao olhar do aluno e melhorando a compreensão de seu conhecimento (DAVIDSON, 2023).
- Flexibilidade no aprendizado, o ensino remoto permite a flexibilidade no tempo e local de estudo. Isso facilita que os alunos possam acessar materiais externos de aprendizado a qualquer momento.
- Ferramentas de avaliação online, as grandes plataformas de ensino online oferecem ferramentas inteligentes de avaliação, permitindo que os professores monitorem o progresso dos alunos de maneira mais eficaz. Isso inclui testes online, quizzes interativos e análises automatizadas (DAVIDSON, 2023; CHAN, 2022).
- Inovação tecnológica, após a pandemia, foram lançados diversos recursos para a inovação da educação, como por exemplo: realidade virtual, inteligência artificial e gamificação (DAVIDSON, 2023).
- Acessibilidade e inclusão, outro ponto positivo da internet na educação é que ela facilita o acesso para indivíduos com diferentes necessidades e habilidades. Recursos online podem ser adaptados para atender a requisitos de acessibilidade, tornando a educação mais inclusiva (DAVIDSON, 2023).

Contudo, o objetivo do presente estudo é relatar experiências da utilização de tais recursos tecnológicos usados nas aulas remotas durante o período de pandemia no curso técnico de estética.

2 MATERIAIS E MÉTODOS

A metodologia partiu de relatos de experiências sobre o uso de ferramentas e/ou aplicativos como recursos auxiliares no processo de ensino-aprendizagem usados durante e pós-pandemia no curso técnico em estética.

Aproveitando os recursos que se mostraram eficazes durante o período pandêmico, na volta das aulas presenciais, esses recursos, como celulares e computadores, tornaram-se ferramentas importantes para a interação dos alunos em conteúdos didáticos.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

A ação pedagógica diante das tecnologias digitais na sala de aula virtual, no contexto atual, trouxe interesse pelo tema, a partir das reflexões sobre as práticas pedagógicas, no que se refere às aulas remotas. Fez-se necessário que o docente buscasse se adaptar e se reinventar, de modo a fugir da monotonia das aulas expositivas tradicionais e praticar metodologias ativas.

Percebeu-se a necessidade de utilizar ferramentas digitais como potencializadoras do processo de ensino-aprendizagem. As ferramentas pedagógicas com a finalidade de inovar as práticas de ensino visam, especificamente, tornar as aulas mais atrativas e significativas, com o uso crítico e reflexivo das tecnologias da informação e comunicação (TIC).

Durante o período das aulas remotas, foi possível a realização de atividades, com questões de maneira interativa, ponto positivo em que alguns alunos se sentiam menos constrangidos em respondê-las. Também foi possível através do aplicativo Microsoft Teams, criação de salas interativas em grupos divididos pelo docente com tempo máximo e volta automática para a sala principal, o que garantia ainda o convívio entre os colegas.

Para compreender os conhecimentos dos alunos, em alguns momentos após a aula expositiva, foi realizada sequência de perguntas com a utilização da plataforma norueguesa Kahoot (Figura 1). Denominado como testes de múltipla escolha que permitem a geração de usuários e podem ser acessados por meio de um navegador da Web ou do aplicativo Kahoot.

A figura abaixo representa o aplicativo por meio de um print, mostrando a visão geral

com as questões (A) e a visão do aluno quando está jogando (B).

Figura 1 - Print da plataforma Kahoot! Fonte: Autores



Também é comum a utilização do aplicativo sueco Mentimeter (figura 2), que possibilita a criação de feedbacks em tempo real em formato de nuvem de palavras. O professor pode realizar uma revisão dos conteúdos em sala como por exemplo criando um ranking das disciplinas e/ou temas em que os alunos possuem mais dificuldade, realizar questões com respostas anônimas.

Figura 2 - Print do site Mentimeter Fonte: Autores



Ainda como exemplo, podemos citar, uma ferramenta digital, Wordwall, com uma plataforma que apresenta uma lista de modelos de atividades interativas ou impressas, disponível para o professor criar as próprias atividades de acordo com o conteúdo estudado e

os objetivos planejados.

Figura 3: Plataforma Wordwall, aba de modelos para atividades Fonte: Arquivo autores, 2023.



A utilização dessa plataforma como atividade pode se tornar pública. Que ficam salvas na aba ‘Minhas atividades’; a aba ‘Meus resultados’ é o espaço de armazenamento, onde se arquivam as atividades executadas pelos alunos e os resultados em forma de tabela de classificação, contendo a posição no ranking com o nome dos alunos, a pontuação e o tempo gasto para realização da atividade, bem como o gráfico quantitativo detalhando as questões assertivas, não assertivas e em branco; esses dados possibilitam ao professor analisar e refazer seu planejamento como forma de revisar o conteúdo para uma melhor aprendizagem. Ver figura 4.

Para construir uma atividade, o usuário seleciona um dos modelos disponíveis na plataforma inserindo o assunto que será abordado, levando em consideração os objetivos traçados no planejamento para tal atividade.

Figura: 4 e 5 - Prints do site Wordwall Fonte: Autores



Tabela de resultados				
Aluno	Trimestre	Nota	Parcial	Total
1. João da Silva	1.º Trimestre 2023	12	8	20
2. Maria Oliveira	1.º Trimestre 2023	15	9	24
3. Pedro Almeida	1.º Trimestre 2023	10	7	17
4. Ana Costa	1.º Trimestre 2023	18	10	28
5. Carlos Mendes	1.º Trimestre 2023	11	6	17
6. Fernanda Lima	1.º Trimestre 2023	14	8	22
7. Roberto Silva	1.º Trimestre 2023	16	9	25
8. Juliana Costa	1.º Trimestre 2023	13	7	20
9. Marcos Pereira	1.º Trimestre 2023	17	10	27
10. Lucas Almeida	1.º Trimestre 2023	12	8	20
11. Rafaela Santos	1.º Trimestre 2023	19	11	30
12. Gabriel Costa	1.º Trimestre 2023	11	6	17
13. Mariana Lima	1.º Trimestre 2023	15	9	24
14. Vinícius Mendes	1.º Trimestre 2023	14	8	22
15. Beatriz Costa	1.º Trimestre 2023	16	9	25
16. Henrique Silva	1.º Trimestre 2023	13	7	20
17. Carolina Lima	1.º Trimestre 2023	17	10	27
18. Lucas Almeida	1.º Trimestre 2023	12	8	20
19. Mariana Costa	1.º Trimestre 2023	18	10	28
20. Gabriel Mendes	1.º Trimestre 2023	11	6	17

4 CONCLUSÃO

Graças a esses recursos tecnológicos foi possível dar continuidade à educação, de forma mais atrativa aos alunos e ainda sendo como forma de se conectar ao mundo atual. Percebe-se que, existe maior interesse em adquirir o conhecimento para utilizar melhor a tecnologia em favor do saber.

O grande desafio do curso de estética é que estamos falando de um curso em que a prática é muito importante para o desenvolvimento do aluno. Dessa forma, é de suma importância que seja realizado novos estudos para o avanço da realização de práticas, como por exemplo, inteligência artificial.

Uma vez que, essa tecnologia tenha capacidade de demonstrar situações realísticas, como: estudos de anatomia, cosmetologia, eletroterapia e etc.

REFERÊNCIAS

CHAN, S.; LO, N. Teachers' and Students' Perception of Gamification in Online Tertiary Education Classrooms During the Pandemic. SN Comput Sci. v. 3 n.3 p. 215, 2022 doi: 10.1007/s42979-022-01117-w.

DANIEL, S.J. Education and the COVID-19 pandemic. Prospects (Paris). 2020;49(1-2):91-96. doi: 10.1007/s11125-020-09464-3. v. 20 Apr, 2020

DAVIDSON, K.J.; HADDRILL, P.R.; CASALI, F.; MURPHY, B.; GIBSON, L.; ROBINSON, M.; CLUNIE, A.; CHRISTIE, J.; CURRAN, L.; CARLYSTYLE-DAVIES, Lockdown labs: Pivoting to remote learning in forensic science higher education. Sci Justice. v. 62 n. 6 p. 805-813, nov 2022 doi: 10.1016/j.scijus.2022.05.001.

KHAMEES, D.; PETERSON, W.; PATRICIO, M.; PAWLIKOWSKA, T.; COMMISSARIS, C.; Remote learning developments in postgraduate medical education in response to the COVID-19 pandemic - A BEME systematic review: BEME Guide No. 71. v. 44 n. 5 p. 466-485, may, 2022 doi: 10.1080/0142159X.2022.2040732.