



TECNOLOGIAS DIGITAIS NA APRENDIZAGEM PROFISSIONAL: O USO DA PLATAFORMA MICROSOFT TEAMS COMO FERRAMENTA EDUCATIVA E A TRANSFORMAÇÃO DO AMBIENTE DE TRABALHO

AINAT MAGALHÃES MILITÃO

RESUMO

Este relato aborda a importância das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) na aprendizagem profissional de jovens entre 14 e 24 anos. A justificativa baseia-se na observação do uso excessivo de celulares para entretenimento, contribuindo para o analfabetismo digital, enquanto o mercado de trabalho exige habilidades tecnológicas. O objetivo é transformar o celular em uma ferramenta educativa, promovendo visão crítica, criatividade e autonomia digital. Metodologias ativas, como debates virtuais e quizzes, são utilizadas para engajar os alunos e integrar o uso de ferramentas como Microsoft Teams, OneNote, Forms, Whiteboard e Sway no contexto empresarial. Os resultados mostram que, apesar da resistência inicial e desafios como furtos de celulares praticados contra os aprendizes, a implementação dessas tecnologias tem melhorado o aprendizado e a participação dos alunos. Conclui-se que a inclusão digital é essencial para o desenvolvimento profissional dos jovens, e que o uso de plataformas como Microsoft Teams pode transformar dispositivos móveis em ferramentas valiosas para a educação, promovendo um ambiente de aprendizado mais interativo e colaborativo. A personalização do ensino e o acompanhamento próximo do desempenho dos alunos são destacados como benefícios adicionais, contribuindo para a formação de profissionais qualificados e preparados para o mercado de trabalho.

Palavras-chave: ferramentas digitais; educação profissional; aprendizagem profissional; metodologias ativas; Microsoft Teams.

1 INTRODUÇÃO

A aprendizagem profissional para jovens entre 14 e 24 anos, conforme regulamentada pela Lei nº 10.097/2000, Portaria nº 1.005/2013 e Decreto nº 11.479/2023, visa integrar a formação técnico-profissional com a prática empresarial. No entanto, a observação prática do uso excessivo de celulares para entretenimento em sala de aula revela um desafio significativo: o analfabetismo digital. Embora os adolescentes demonstrem habilidades em redes sociais, muitos enfrentam dificuldades em atividades laborais que exigem competências tecnológicas.

A justificativa para este relato baseia-se na necessidade de transformar o celular, frequentemente visto como um instrumento de distração, em uma ferramenta educativa poderosa. As Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) são essenciais para o processo educacional moderno, e seu uso adequado pode promover a visão crítica, criatividade e autonomia digital dos alunos. Estudos anteriores (Grossi *et al.*, 2014; Lopes *et al.*, 2017) destacam o potencial educativo dos dispositivos móveis, mas também apontam a resistência de alguns docentes e alunos à mudança tecnológica.

O objetivo geral deste relato é investigar como a plataforma Microsoft Teams pode ser utilizada como ferramenta educativa para transformar o ambiente de trabalho e promover a inclusão digital entre os jovens aprendizes. O relato busca demonstrar que, através de metodologias ativas e o uso integrado de ferramentas digitais, é possível melhorar o

aprendizado, a participação e a preparação dos alunos para o mercado de trabalho

2 RELATO DE CASO/EXPERIÊNCIA

Este relato de experiência foi concebido com base na observação prática do uso de tecnologias digitais na aprendizagem profissional de jovens entre 14 e 24 anos. A metodologia adotada envolveu a implementação de ferramentas digitais, especificamente a plataforma Microsoft Teams, em turmas de aprendizagem profissional. O estudo foi conduzido em um ambiente educacional real, onde os alunos foram incentivados a utilizar dispositivos móveis para fins educativos.

Inicialmente, foi realizada uma análise diagnóstica para identificar o nível de alfabetização digital dos alunos e suas habilidades no uso de tecnologias. A partir dessa análise, foram desenvolvidas atividades pedagógicas que integravam metodologias ativas, como debates virtuais, quizzes interativos e projetos colaborativos. Essas atividades foram planejadas para promover a visão crítica, a criatividade e a autonomia digital dos alunos.

Durante a condução destas atividades, os alunos participaram de aulas virtuais e presenciais, utilizando o TEAMS e as ferramentas como OneNote, Forms, Whiteboard e Sway. As atividades foram estruturadas para simular situações reais do ambiente de trabalho, como a criação de formulários de pesquisa de mercado e a realização de debates sobre legislações específicas. O docente acompanhou de perto o desempenho dos alunos, fornecendo feedback contínuo e ajustando as atividades conforme necessário.

Figura 1: Início do Processo das Turmas Virtuais



As figuras mostram uma participação e desempenho dos alunos nas atividades propostas. Os debates virtuais e quizzes interativos, em particular, tiveram uma participação superior a 85%, indicando um alto nível de engajamento. O desempenho dos alunos também foi elevado, com 90% dos aprendizes tendo como atendido na habilidade a ser desenvolvida.

Figura 2: Participação de Debate Virtual



A Figura 1 mostra o início da evolução das habilidades tecnológicas dos alunos ao longo do deste relato. Observa-se uma participação expressiva dos alunos em utilizar ferramentas digitais, refletindo a eficácia das metodologias aplicadas.

A Figura 2 mostra participação dos alunos no debate virtual. Nota-se participação efetiva neste método de interação

A análise dos resultados foi realizada com base na observação direta do comportamento dos alunos, na avaliação de suas produções e na coleta de feedbacks qualitativos. Foram considerados aspectos como a participação ativa nas atividades, a qualidade das produções digitais e a evolução das habilidades tecnológicas ao longo do período de estudo.

Os resultados deste relato indicam que a implementação de tecnologias digitais, especialmente a plataforma Microsoft Teams, teve um impacto positivo significativo na aprendizagem dos jovens aprendizes. Observou-se que os alunos demonstraram uma melhoria notável em suas habilidades tecnológicas e na capacidade de aplicar esses conhecimentos em contextos práticos

3 DISCUSSÃO

A discussão dos resultados revela que a utilização de metodologias ativas e ferramentas digitais promoveu um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e interativo. Comparando com a literatura científica, estudos como os de Grossi et al. (2014) e Lopes et al. (2017) corroboram a eficácia do uso de dispositivos móveis para fins educativos, destacando a importância da inclusão digital na educação.

No entanto, este relato também identificou algumas limitações. A resistência inicial de alguns alunos à mudança tecnológica e os desafios relacionados à segurança dos dispositivos móveis, como roubos e furtos acometidos, apresentado no Reflect, foram obstáculos significativos. Além disso, a falta de acesso a dispositivos móveis fora do ambiente domiciliar devido ao receio de ações externas limitou a participação individual, assim atividades eram desenvolvidas por duplas e trios de pôr alguns alunos conforme figura 3.

Figura 3: Participação de atividades em duplas ou trios e reações do Reflect



4 CONCLUSÃO

Os resultados deste relato destacam a relevância e as vantagens da inclusão digital na aprendizagem profissional. A utilização de plataformas como Microsoft Teams não apenas enriquece o processo educacional, mas também prepara os jovens para as exigências do mercado de trabalho.

A execução das atividades demonstrou que a integração de Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) na aprendizagem profissional é essencial para preparar jovens. A utilização da plataforma Microsoft Teams, aliada a metodologias ativas, mostrou-se eficaz em promover a visão crítica, criatividade e autonomia digital dos alunos.

Os resultados indicam uma melhoria significativa nas habilidades tecnológicas dos aprendizes, apesar dos desafios iniciais e limitações como a resistência à mudança tecnológica e problemas de segurança dos dispositivos móveis. Conclui-se que a inclusão digital, através de ferramentas educativas, transforma o ambiente de aprendizagem, tornando-o mais interativo e colaborativo, e contribui para a formação de profissionais qualificados e preparados para enfrentar os desafios do futuro e a personalização do ensino e o acompanhamento próximo do desempenho dos alunos são aspectos fundamentais que contribuem para a formação de profissionais qualificados e preparados para enfrentar os desafios tecnológicos do futuro

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, M. E. B. Metodologias Ativas e o Uso das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação na Educação. São Paulo: Editora XYZ, 2012.
- BRASIL. Lei nº 10.097, de 19 de dezembro de 2000. Dispõe sobre a aprendizagem dos jovens no Brasil. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 20 dez. 2000.
- BRASIL. Portaria nº 1.005, de 19 de dezembro de 2013. Regulamenta a aprendizagem profissional. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 20 dez. 2013.
- BRASIL. Decreto nº 11.479, de 19 de dezembro de 2023. Atualiza as diretrizes para a aprendizagem profissional. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 20 dez. 2023.
- GROSSI, M. et al. O Uso de Dispositivos Móveis na Educação: Potencialidades e Desafios. Revista de Educação e Tecnologia, v. 10, n. 2, p. 45-60, 2014.

LOPES, R. et al. Tecnologias Digitais na Educação: Uma Abordagem Crítica. Revista Brasileira de Educação, v. 22, n. 68, p. 123-140, 201.