

## UTILIZAÇÃO DE PLATAFORMAS DIGITAIS GRATUITAS COMO ESTRATÉGIA DE AUXÍLIO A EDUCAÇÃO

Letícia Barbosa de Gois<sup>1</sup> (PIBIC/CNPq), leticia\_bgois@live.com;  
Cristiane de Magalhães Porto<sup>2</sup> (Orientadora), crismporto@gmail.com;

<sup>1</sup>Universidade Tiradentes/Direito/Aracaju/SE.

<sup>2</sup>Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq)/Aracaju/SE.

**7.08.04.00-1 - Ensino e Aprendizagem; 7.08.04.03-6 – Tecnologia Educacional**

### RESUMO

**Introdução:** As transformações da ciência e da tecnologia no século XX e início do século XXI geraram mudanças sociais intensas, principalmente com o computador e a grande rede Internet que se popularizaram em uma velocidade muito grande, o que tornou a sua utilização e acesso algo muito democrático. **Objetivos:** Busca-se analisar estratégias de Práticas Docentes por meio da utilização de Plataformas Digitais gratuitas a partir de produções e ações relacionadas ao Grupo de Pesquisa em Educação, Tecnologia da Informação e Cibercultura da Universidade Tiradentes. **Metodologia:** A partir da pesquisa descritiva e exploratória, pela abordagem quali-quantitativa, o trabalho foi pautado na revisão de fontes bibliográficas, além da busca de plataformas onlines e gratuitas, a partir do mapeamento, observação, avaliação e análise destas, criando vínculo com o referencial teórico. **Resultados:** Confirmou-se que as TIC, Internet, Redes, Plataformas Digitais, renovam as práticas educacionais, além de contribuírem para o processo de socialização do conhecimento por meio da educação informal. Com isso, o ambiente cibernético atua como fonte de produção e compartilhamento de saberes, firmando a participação ativa dos atores desse processo, compartilhando ação-reflexão do papel social a ser exercido por cada um dos educandos, para que haja a adaptação do estudante às formas de tecnologia, com a construção de uma educação libertadora, versada na emancipação do aluno em sua experiência cognitiva. A contribuição da tecnologia digital nesse processo é de inegável importância, devendo ser uma meta a ser firmada no Objetivo 4 da Agenda 2030 para o Desenvolvimento Sustentável, como uma garantia para a formação de professores qualificados e que contemple aos alunos uma educação inclusiva, igualitária e baseada nos princípios de direitos humanos. As reconfigurações e desvinculações de antigos padrões no processo de ensino-aprendizagem para a adaptação ao novo processo de acontecimentos remotos, com acessibilidade e pluralidade de informações se confirmam elementos imprescindíveis para a promoção do acesso universal. **Conclusão:** Assim, a plataformização vem sendo consumida para auxiliar o processo de ensino-aprendizagem, que, com a necessidade do ensino remoto, conforme visto na pesquisa, ganhou força nos anos 2020-2021. Esse crescimento da plataformização, voltada para o ambiente da educação, contribuiu para fatores como: autonomia, agilidade e envolvimento dos alunos, de modo a proporcionar novas habilidades e estratégias lúdicas, através da literacia digital, interconectando humanos e não-humanos. Portanto, há a necessidade de uma melhor adequação do processo de plataformização para que se possa adequar à realidade da educação no Brasil, haja vista o trato da acessibilidade ainda ser um obstáculo a ser superado para a inclusão sociodigital, à experiência vivenciada, principal na pandemia da Covid19.

**PALAVRAS-CHAVE:** Educação, Tecnologia, Plataformas Digitais.

### **ABSTRACT**

**Introduction:** The transformations of science and technology in the 20th century and the beginning of the 21st century generated intense social changes, mainly with the computer and the large Internet network that became popular at a very high speed, which made its use and access something very democratic. **Goals:** It seeks to analyze strategies of Teaching Practices through the use of free Digital Platforms from productions and actions related to the Research Group on Education, Information Technology and Cyberculture at Tiradentes University. **Methodology:** Based on descriptive and exploratory research, using a qualitative-quantitative approach, the work was based on the review of bibliographic sources, in addition to the search for online and free platforms, from the mapping, observation, evaluation and analysis of these, creating a link with the theoretical framework. **Results:** It was confirmed that ICT, Internet, Networks, Digital Platforms renew educational practices, in addition to contributing to the process of socialization of knowledge through informal education. With this, the cybernetic environment acts as a source of production and sharing of knowledge, establishing the active participation of the actors in this process, sharing action-reflection of the social role to be exercised by each one of the students, so that the student adapts to the forms of technology, with the construction of a liberating education, focused on the emancipation of the student in his cognitive experience. The contribution of digital technology in this process is of undeniable importance, and should be a goal to be established in Goal 4 of the 2030 Agenda for Sustainable Development, as a guarantee for the training of qualified teachers and that contemplates an inclusive, egalitarian and inclusive education for students. based on human rights principles. The reconfigurations and disconnection of old patterns in the teaching-learning process to adapt to the new process of remote events, with accessibility and plurality of information, are essential elements for the promotion of universal access. **Conclusion:** Thus, platformization has been consumed to assist the teaching-learning process, which, with the need for remote teaching, as seen in the research, gained strength in the years 2020-2021. This growth of platforming, focused on the education environment, contributed to factors such as: autonomy, agility and student involvement, in order to provide new skills and playful strategies, through digital literacy, interconnecting humans and non-humans. Therefore, there is a need for a better adaptation of the platformization process so that it can adapt to the reality of education in Brazil, given that accessibility is still an obstacle to be overcome for socio-digital inclusion, the lived experience, main in the pandemic of Covid19.

**KEYWORDS:** Education, Technology, Digital Platforms.