



## Ferramentas De Comunicação Para O Ensino Remoto E Híbrido

Rainer Wollace Almeida Carvalho<sup>1</sup>; Jussara Adolfo Moreira<sup>2</sup>; Silvia Carla Batista Soares<sup>3</sup>

1- Orientando - Campus Petrolina- e-mail para contato: rainer.wollace@aluno.ifsertao-pe.edu.br;

2- Orientador - Campus Petrolina- e-mail para contato: jussara.moreira@ifsertao-pe.edu.br;

3- Preceptor - EREM Padre Manoel de Paiva Netto- e-mail para contato: silviabatista513@gmail.com;

### RESUMO

**Introdução:** O presente trabalho aborda um processo de formação de professores na forma de Residência Pedagógica, desenvolvido em uma instituição pública de Pernambuco conhecida como escola de referência do ensino médio Padre Manoel de Paiva Netto, com a finalidade de aprimorar os níveis de aprendizado dos discentes nas disciplinas, apresentado ambientes virtuais e softwares de auxílio como uma ferramenta de aprendizagem. **Objetivos:** Incentivar os alunos para que eles utilizem as ferramentas digitais como formas de aprendizado facilitando o entendimento dos conteúdos, dinamizar as aulas e auxiliar no uso de novas tecnologias. **Metodologia:** A metodologia consiste na aplicação de 4 oficinas no mês com duração 2 horas aulas semanais nos (1º) anos. Foram apresentados slides e explicações orais e demonstrações práticas. **Resultados:** O resultado alcançado é o aprendizado dos discentes mesmo sem ter que comparecer ao ambiente escolar assim como a implementação do software nas turmas dos 1º anos facilitando a aprendizagem. **Considerações Finais:** O programa residência pedagógica no subprojeto de informática em conjunto com o estágio supervisionado vieram a incentivar a formação inicial de futuros profissionais docentes, através da inserção dos graduandos nas escolas estaduais e no próprio instituto, o que venha a ser o seu futuro local de trabalho.

É muito importante para a formação profissional e acadêmica possibilitando assim uma vivência em sala de aula tendo uma noção da realidade afora

**Palavras-chave:** Educação; isolamento social; softwares virtuais e educacionais.

**Campus:** Petrolina **Área:** Informática.