

Tecnologia e aplicativos de celular no ensino fundamental: Uma forma lúdica de ensinar na pandemia da COVID-19.

Tânia Maria Matos de Andrade¹

tania.andrade@prof.educ.re

c Unidade de Tecnologia na Educação e Cidadania de Boa Viagem - Recife

Ivone dos Santos Oliveira Neves²

ivone.374953@prof.educ.rec

Unidade de Tecnologia na Educação e Cidadania de Boa Viagem - Recife

Resumo

Sabemos que o momento atual de pandemia é um tanto atípico para todos nós, contudo, no dizer de Arendt(2013), toda crise é uma oportunidade para se pensar sobre o papel que a educação desempenha em toda a civilização, isto é, sobre a obrigação que a existência de crianças impõe a toda a sociedade humana. P. 13. O projeto de pesquisa tem como objetivo reforçar os conteúdos pedagógicos veiculados pelas transmissões da TV ALEPE-Recife durante o ensino remoto para estudantes de 3º ao 5º ano das séries iniciais do ensino fundamental, através de interações pelo Google Meet. O planejamento das aulas interativas estimulava a participação dos estudantes na construção de atividades de leitura, ortografia, sequência matemáticas, meio ambiente, e outros eixos curriculares. Durante a execução do projeto foi utilizado notebooks, tablets, celular e internet. Na construção das atividades foi sugerido que os alunos usassem aplicativos instalados no telefone celular como: story, bitmoji, Canva, Benime, Photogrid, WordCloud, Inshot, Scratch, Wordwall e kinemaster valorizando as atividades lúdicas de aprendizagem através dos aplicativos instalados no celular dos estudantes. As professoras apresentavam os conteúdos através de apresentações em power point compartilhadas pela tela do meet em sequência didática conforme o planejamento elaborado.

Palavras-chave: Aplicativos. Educação. Pandemia. Tecnologia.

- **Introdução**

A pandemia causada pelo novo Corona vírus em 2019 mudou o contexto da educação nas escolas públicas do município de Recife no estado de Pernambuco. A escola teve que se readaptar à nova realidade devido a obrigatoriedade do isolamento social, por medidas de segurança. Por mais difícil que pareça, o isolamento social trouxe novas oportunidades para educadores e estudantes. A readaptação veio rápida e as ideias criativas dinamizaram as telas dos computadores e celulares.

O objetivo principal era não deixar os estudantes longe do ambiente escolar e dos conteúdos curriculares da Base Nacional Curricular Comum (BNCC). Segundo a BNCC, é importante valorizar as situações lúdicas da aprendizagem no Ensino Fundamental – Anos Iniciais, estimulando através das experiências do cotidiano dos estudantes a sua interação com as mais diversas tecnologias de informação e comunicação estimulando a criatividade e o pensamento lógico.

Pensando no avanço das tecnologias de informação e comunicação, como também



XVII CONGRESSO
INTERNACIONAL
DE TECNOLOGIA
NA EDUCAÇÃO

Dilemas e desafios de um futuro presente: o que esperar da educação?

22 e 23 | setembro | 21

nos recursos de infraestrutura, como notebooks, tablets, celulares e computadores inseridos na cultura escolar, a Unidade de Tecnologia na Educação e Cidadania (UTEC) de Boa Viagem, integrante da Secretaria Executiva de projetos, Tecnologia e inovação (SEPTI) da Secretaria de Educação do Município de Recife – PE, em trabalho conjunto com as



escolas municipais parceiras, desenvolveu um projeto pedagógico no período da pandemia dos Covis 19, utilizando os recursos do Google Meet chamado TECAPRENDO ON LINE. O projeto teve como objetivo trabalhar os conteúdos curriculares dos 3º ao 5º anos do ensino fundamental associados aos eixos de matemática, língua portuguesa, história e geografia utilizando recursos tecnológicos, como maneira de apoio a escola e colabora com a aprendizagem dos estudantes.

Problema

A nosso ver, por mais que a economia dos países sofra com a pandemia, os investimentos em Educação devem ser mantidos, quiçá aumentados. Conforme a Unesco, a natural queda na aprendizagem poderá alastrar-se por mais de uma década se não forem criadas políticas públicas que invistam em melhorias de infraestrutura, tecnologias, formação, metodologias e salários, além do reforço da merenda, melhor aproveitamento do tempo, tutoria fora do horário usual das aulas e material adicional, quando possível (UNESCO, 2020).

Devido à pandemia em 2019, a escola pública na cidade do Recife aplicou como medida emergencial a suspensão das aulas em 15 de março de 2020 em toda a rede municipal de ensino sem prazo para o retorno das atividades. Diante desse fato pergunta-se: Como ficará a evolução dos níveis de aprendizagens dos estudantes do Ensino Fundamental – Anos Iniciais nesse período de pandemia? E que medidas e projetos serão aplicados para minimizar os déficits intelectuais das crianças, considerando que ainda estão em desenvolvimento da oralidade e dos processos de percepção e compreensão dos elementos importantes para a apropriação do sistema de escrita alfabética e de outros sistemas de representação cultural, intelectual e social?

Questões de investigação,

Para Zenti (2000), os especialistas no assunto afirmam que os professores devem mostrar aos seus alunos que estudar pode ser divertido e usando os aplicativos tecnológicos. A UTEC (Unidade de Tecnologia) que atua no apoio aos estudantes da rede pública pensou em desenvolver um projeto paralelo as aulas on-line aplicando metodologias tecnológicas através dos aparelhos celulares dos estudantes.

O eixo norteador utilizado para planejar as ações e os conteúdos foi a grade curricular da mídia televisiva que transmitiu aulas aos estudantes do 3º ao 5º ano. A partir destes conteúdos, foram planejadas as sequências didáticas realizadas durante o projeto.

O Instituto Airton Sena cita a importância de parcerias para construção de projetos inovadores educacionais com o objetivo de melhorar a



XVII CONGRESSO
INTERNACIONAL
DE TECNOLOGIA
NA EDUCAÇÃO

Dilemas e desafios de um futuro presente: o que esperar da educação?

22 e 23 | setembro | 21

aprendizagem dos alunos principalmente no ensino fundamental séries iniciais com propostas educativas que estimule a criatividade dos alunos ligada aos parâmetros educacionais da escola. Funciona como um grande atrativo para os alunos e é um dos maiores mecanismos de aprendizagem nos dias de hoje.

Os alunos podem vivenciar e explorar através de aplicativos o conteúdo pedagógico que foi dado em sala de aula, utilizando tablets, celulares, quadros interativos ou sistemas de computador a fim de reforçar a aprendizagem. Outra forma de inserir tecnologia em sala de aula é através dos jogos pedagógicos e gamificação disponíveis em sites disponíveis nas plataformas digitais.

Objetivo Geral

O Objetivo Geral do projeto TEC APRENDO foi reforçar os conteúdos dados pela escola durante o ensino remoto utilizando o celular como recurso tecnológico valorizando as situações lúdicas de aprendizagem através dos aplicativos instalados no celular.

Objetivos específicos

Contextualizar conteúdos dados nas aulas televisivas da TV ALEPE desenvolvendo atividades pedagógicas usando aplicativos do telefone celular como: story, bitmoji, Canva, Benime, Photogrid, WordCloud, Inshot, Scratch, Wordwall.

Criar ambiente de aulas on-line lúdico e criativo através do Google Meet.

Estimular os estudantes a praticar o uso e manuseio do ambiente de videoconferência on-line.

Desenvolver nos estudantes estímulos para a resolução das atividades e prática de jogos on-line e competições entre grupos.

Praticar empatia e melhorar o ambiente sócio-emocional dos alunos em durante o isolamento social devido a pandemia.

Dar continuidade aos níveis de aprendizagem dos alunos.

Metodologia

A metodologia foi desenvolvida em março de 2020 na forma de pesquisa exploratória realizada em ambiente remoto através de link do Google Meet pelas professoras e gestoras da UTEC BOA VIAGEM. O projeto nasceu de ideias, baseados em hipóteses e experiências com fundamentação aplicada a conteúdos pedagógicos utilizando a prática dos professores de tecnologia e suas habilidades em sala de aula com os alunos em ambiente presencial. Foram utilizados no estudo e aplicabilidade o manual da Base Nacional Comum Curricular, Grade Curricular da Mídia Televisiva da TV ALEPE, tutoriais dos aplicativos utilizados nas aulas e referências bibliográficas voltadas para o tema de tecnologia e educação disponíveis no ambiente da internet.

As coletas de dados dos resultados foram quantitativas e qualitativas na análise e medida que os estudantes davam retornos das atividades solicitadas pelas interações com as professoras.

O Projeto TecAprende Online foi desenvolvido em ambiente totalmente remoto. A gestão do projeto encaminhou para a coordenação da escola o convite para as oficinas tecnológicas para inscrição dos alunos do 3º ao 5º ano do ensino fundamental de escolas municipais situadas nos bairros de Boa Viagem, Ibura e Lagoa Encantada.

A adesão de participação do projeto foi em média de 20 alunos por encontro e aconteceram às terças e quintas no horário das 10:00 às 11:30 da manhã. Foi



XVII CONGRESSO
INTERNACIONAL
DE TECNOLOGIA
NA EDUCAÇÃO

Dilemas e desafios de um futuro presente: o que esperar da educação?

22 e 23 | setembro | 21

acompanhado por duas professoras de tecnologia, que intermediaram as interações tecnológicas e pedagógicas durante o período de 3 meses de Novembro/2020 a Janeiro/2021.

A princípio foi criado um grupo de whatsapp com os participantes do

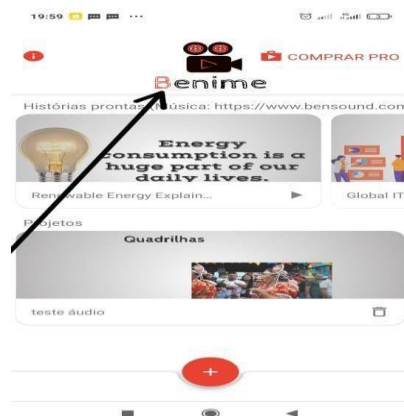


projeto, gestão da tecnologia, professoras, pais e estudantes. A presença da família foi importante, pois forneceu os recursos de celulares móveis e dados de internet para a manutenção semanal do projeto sendo que todas as interações e desenvolvimento das atividades exigia pré-requisito de status on-line.

O planejamento das aulas foi elaborado previamente pelas professoras com os objetivos, conteúdos, recursos e propostas de atividades. Foi explorado no projeto a leitura de textos, conceitos teóricos de assuntos dados nos ambientes remotos regulares, vídeos, apresentações em power point, jogos on-lines, quiz e kahoots, produções de áudios, entrevistas e roda de conversa.

Depois do planejamento elaborado deu início as atividades em ambiente remoto. O projeto TEC.APRENDO foi apresentado aos alunos o desenvolvimento, dinâmica das aulas, avaliações e feedback. O conteúdo foi apresentado mostrando a teoria e práticas do uso dos aplicativos associado aos conteúdos programáticos das séries do ensino fundamental do 3º ao 5º anos. Na última fase do planejamento a professora mostrava a aplicabilidade do aplicativo através de tutoriais simplificados para a execução das atividades propostas. As atividades feitas pelos alunos eram postadas no grupo do whatsapp e apresentadas no ambiente do meet para toda a turma.

As evidências deixam claro a participação positiva e entusiasmada dos alunos.



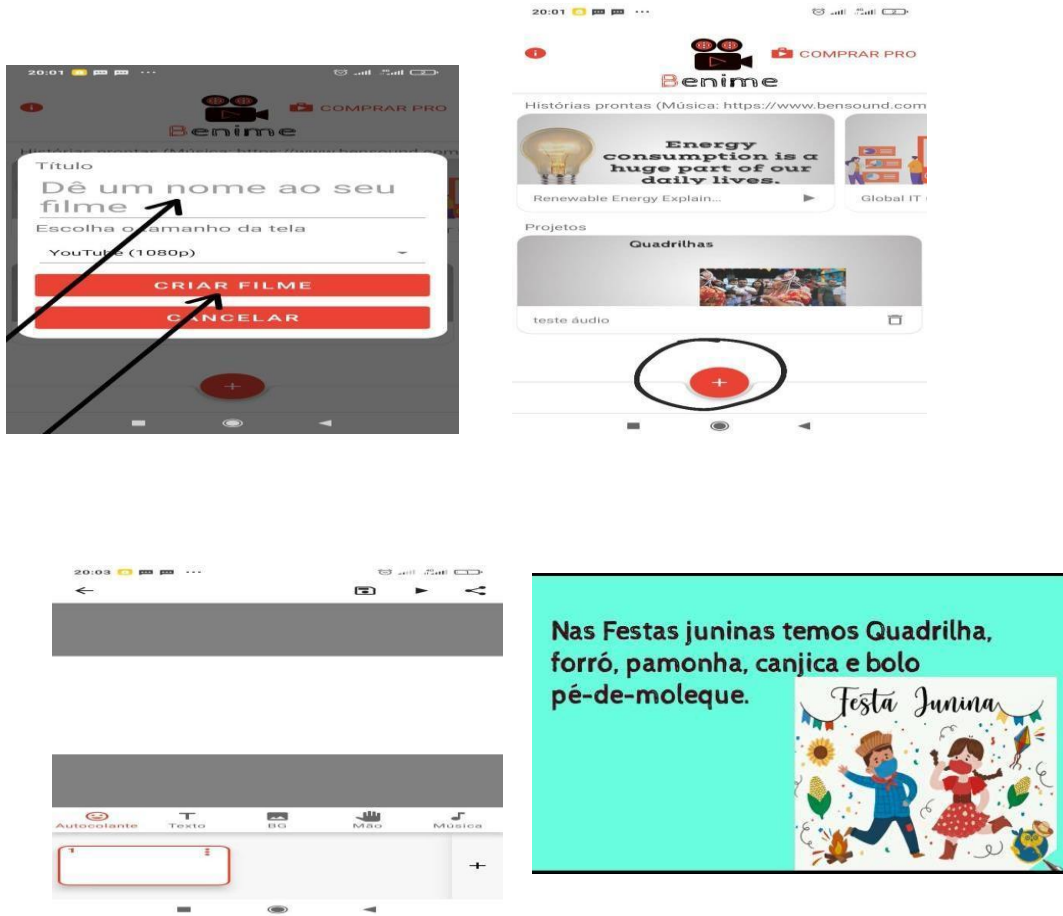
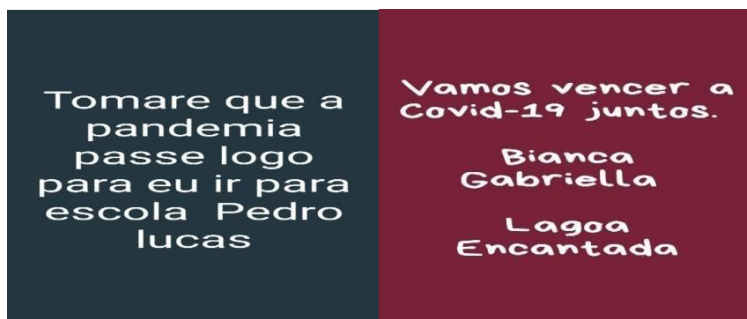


Figura 1. Apresentação do tutorial simplificado do aplicativo benime feito nas telas do celular via compartilhamento da tela do google meet.

<p>TURMAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ 3º, 4º e 5º Anos ✓ Horário: 10:00 às 11:30 <p>PROFESSORAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Ivone Oliveira ❖ Tânia Matos 	<p>TEMAS:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ 19 de abril "Dia do Índio". ❖ E-MAIL :O que é/Para que serve? <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> ❖ "TIRADENTES" e "DESCOBRIMENTO DO BRASIL/CHEGADA DOS PORTUGUESES" ❖ Explorando o gênero textual: "ANÚNCIO" 	<p>DIA: Terça-feira 20/04/2021</p> <p>CONTEÚDOS / ATIVIDADES:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Acolhida dos estudantes, ❖ Apresentação da "Oração do silêncio"(indígena) ❖ chamada/identificação dos estudantes. ❖ Apresentação do vídeo sobre: "Raízes do Brasil"1 ("Enraizando").https://youtu.be/cQkA5PDow2s ❖ Explorando a oralidade. ❖ Utilizando o recurso do jogo no wordwall: https://wordwall.net/pt/resource/14035882/dia-do-%c3%adndio/dia-do-%c3%adndio ❖ Apresentação do PPT sobre: "E-MAIL" ❖ Atividade: Orientar os alunos na construção e envio de e-mails, através do celular. Usando os recursos dos símbolos /emojis no teclado. 	<p>DIA: Quinta-feira 22/04/2021</p> <p>CONTEÚDOS / ATIVIDADES:</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ Acolhida dos estudantes, chamada/identificação dos estudantes. ❖ Apresentação do vídeo sobre: "Tiradentes" e "Descobrimto do Brasil" https://www.youtube.com/watch?v=0h-WDk4obM8 https://www.youtube.com/watch?v=kv22sYPQoWg ❖ Explorando a oralidade. ❖ Utilizando o recurso do jogo no wordwall: https://wordwall.net/resource/14842083/tiradentes ❖ Apresentação dos PPTs sobre: "E-MAIL" (continuação), e Características do anúncio". ❖ Apresentação de modelos de anúncio construídos no E-mail. ❖ Pesquisando na Internet produtos para serem vendidos. Construção de um "ANÚNCIO" ❖ Atividade: Orientar os alunos na construção de um "ANÚNCIO"
---	---	---	--



Figura 2 . Planejamento Projeto Tec Aprendo elaborado no Google Drive



.Figura 3 . Atividade utilizando aplicativo story do celular .Tema pandemia



Figura 4. Atividade utilizando gênero e-mail . Tema gênero anúncio através do recurso de e-mails.

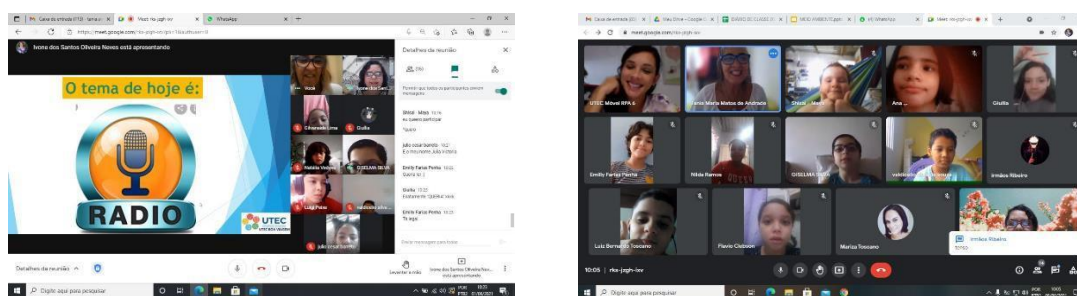


Figura 5 . Atividade utilizando tema rádio . Produção de programas de áudio sobre curiosidade animal e sala interativa google meet com os estudantes.



XVII CONGRESSO
INTERNACIONAL
DE TECNOLOGIA
NA EDUCAÇÃO

Dilemas e desafios de um futuro presente: o que esperar da educação?

22 e 23 | setembro | 21

remotas, na motivação, entusiasmo e na resolução das atividades propostas.

O projeto aplicado deu respostas positivas quanto às propostas pedagógicas

aplicadas. Foi percebido grande melhoria na oralidade dos alunos. No desenvolver das práticas todos queriam fazer leituras no ambiente, diferente ao início do projeto que os alunos eram tímidos. No contexto segundo Moran (2000, p.29-30) as tecnologias podem trazer, hoje, dados, imagens e resumos, de forma rápida e atraente.

O professor ajudou a interpretar dados, relacioná-los e contextualizá-los. Os temas foram organizados de modo transversal e integrados às disciplinas do currículo pedagógico da sala de aula regular do aluno utilizando os aplicativos do celular do aluno. Os alunos responderam de forma excelente pois são nativos digitais adaptaram-se facilmente às metodologias aplicadas pelas professoras.

Sendo assim, é possível afirmar que o modelo de educação para o século XXI deve inovar e mudar seus métodos tradicionais para possibilidades mais modernas e tecnológicas.

A sala de aula tem que se reinventar utilizando a criatividade nos planejamentos e projetos. A tecnologia se faz presente nos espaços escolares e os alunos respondem com facilidade a linguagem tecnológica dos aplicativos para resolução das atividades escolares utilizando a internet. Para Castells (2004, p.15) “a internet constitui atualmente a base tecnológica da forma organizacional que caracteriza a era da informação: a rede”. Então o projeto garantiu mesmo em um período curto a revisão dos conteúdos e propostos pela Base Nacional Curricular Comum.

Conclusão

O projeto de título: Tecnologia e aplicativos de celular no ensino fundamental: Uma forma lúdica de ensinar na pandemia da COVID-19 foi desenvolvido remotamente com a participação de alunos do ensino fundamental séries iniciais e professores do Projeto TecAprendo da Unidade de Tecnologia na Educação e Cidadania de Boa Viagem, bairro da cidade do Recife, em Pernambuco. Participaram do projeto duas professoras de tecnologia e uma média de vinte alunos, duas vezes por semana através do Google Meet. Os estudantes foram convidados a participar por meio das suas escolas de origem, a participação foi voluntária e sem requisitos de notas cumulativas. O resultado foi muito positivo e a participação foi acompanhada pela frequência nas aulas. A motivação dos alunos pelas aulas e pelos temas propostos foi estimulada pelo uso dos aplicativos e estímulo para criar de modo espontâneo a realização das atividades. A aula prática colocando a mão na massa, em tempo real despertou bastante o interesse dos alunos.

A pandemia dispersou bastante os alunos dos focos de aprendizagem, então foi necessário se adaptar à nova realidade para trazer os alunos de volta para as salas de aulas mesmo de forma remota. Foi valorizado o feedback positivo para reconhecer e valorizar os trabalhos dos alunos, fato que estimulou e deu mais engajamento aos alunos nas interações on-line. A qualidade dos trabalhos apresentados surpreendeu e as críticas positivas e sempre construtivas valorizaram bastante os trabalhos nas sequências das aulas. As sequências didáticas foram sempre finalizadas com jogos on-line dinamizando a sala com as situações lúdicas de aprendizagem dentro dos contextos ligados aos eixos do currículo da base nacional curricular aplicados em sala de aula.



Referências

Livro

ELIEZER, Cristina Rezende. A educação em tempos de pandemia. Desafios e possibilidades. São Paulo. Dialética, 2020. 1 e.

Recife. Secretária de Educação. Políticas de ensino: tecnologias na educação /organização: Jacira Maria L'Amour Barreto de Barros. Élia de Fátima Lopes Maçaira – Recife: Secretária de Educação, 2015.

Internet

<https://www.scielo.br/j/ensaio/a/mjDxhf8YGdk84VfPmRSxzc/?lang=pt> Acesso em 12 de agosto de 2021.

Dantas, S.S.A prática docente em tempos de pandemia de covid-19: Inquietação produtiva. Acesso em :12 de agosto de 2021.

Como motivar os alunos a aprender: 6 dicas simples e infalíveis. <https://arvore.com.br/blog/professores/como-motivar-alunos-aprendizagem/> Acesso em 18 de agosto de 2021.

<https://www.youtube.com/watch?v=1cFfOIUcQ98> Acesso em 18 de agosto de 2021.

<https://www.youtube.com/watch?v=sN-WRoENo-Q> Acesso em 18 de agosto de 2021.

Revista

Knuppe, Luciane. Motivação e desmotivação: desafio para as professoras do ensino fundamental. Educar, Curitiba. n 27, p. 277-290,2006.

Dias, Érika, Pinto, F.C.F. A Educação e a Covid-19. Scielo, São Paulo, n. 28, p.108,2020.

Legislação

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018.