

Letramento digital e novas práticas de ensino no município de Borba - Amazonas

*Andréa Sebastiana do Rosário Cavalcante Machado
Carla Valentim Baraúna de Araujo
Fernanda Pinto de Aragão Quintino
(Orgs.)*



**LETRAMENTO DIGITAL E NOVAS PRÁTICAS
DE ENSINO NO MUNICÍPIO DE BORBA - AMAZONAS**



Fernanda Pinto de Aragão Quintino
Carla Valentim Baraúna de Araújo
Andréa Sebastiana do Rosário Cavalcante Machado
(Organizadoras)

**LETRAMENTO DIGITAL E NOVAS PRÁTICAS
DE ENSINO NO MUNICÍPIO DE BORBA-AMAZONAS**

1ª Edição

Quipá Editora
2021

Copyright © dos autores e autoras. Todos os direitos reservados.

Esta obra é publicada em acesso aberto. O conteúdo dos capítulos, os dados apresentados, bem como a revisão ortográfica e gramatical são de responsabilidade de seus autores, detentores de todos os Direitos Autorais, que permitem o download e o compartilhamento, com a devida atribuição de crédito, mas sem que seja possível alterar a obra, de nenhuma forma, ou utilizá-la para fins comerciais.

Normalização: dos autores e autoras.

Conselho Editorial: Me. Adriano Monteiro de Oliveira, Quipá Editora / Me. Antoniele Silvana de Melo Souza, Secretaria de Educação de Pernambuco / Dra. Francione Charapa Alves, Universidade Federal do Cariri / Dra. Maria Eneida Feitosa, Universidade Regional do Cariri / Dr. Marcos Pereira dos Santos, Faculdade Rachel de Queiroz / Dr. Thiago Barbosa Soares, Universidade Federal do Tocantins

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

L649 Letramento digital e novas práticas de ensino no município de Borba - Amazonas / Organizado por Fernanda Pinto de Aragão Quintino, Carla Valentim Baraúna de Araújo e Andréa Sebastiana do Rosário Cavalcante Machado. — Iguatu, CE : Quipá Editora, 2021. 152 p. : il.

ISBN 978-65-89973-36-2
DOI 10.36599/qped-ed1.095

1. Ensino – Borba - AM. 2. Letramento digital. I. Quintino, Fernanda Pinto de Aragão. II. Araújo, Carla Valentim Baraúna de. III. Machado, Andréa Sebastiana do Rosário Cavalcante. IV. Título.

CDD 371.102

Elaborada por Rosana de Vasconcelos Sousa — CRB-3/1409

Obra publicada pela Quipá Editora em outubro de 2021.

Quipá Editora
www.quipaeditora.com.br
@quipaeditora

Dedicamos este livro primeiramente à Deus, por nos ter guiado para a realização deste trabalho.

Aos nossos queridos cônjuges e familiares por compreenderem nossas ausências e pelo apoio incondicional.

E a todos os que contribuíram para o nosso crescimento pessoal e profissional.

Os desafios foram grandes, contudo, vencemos e por isso somos gratos.

AGRADECIMENTOS

A Deus, pelas nossas vidas e por nos permitir ultrapassarmos todos os obstáculos encontrados ao longo da realização desta jornada.

Aos amigos, familiares, Mestres e Orientadores, por todo o apoio e pela ajuda que muito contribuiu para a realização deste trabalho.

A todos que participaram, direta ou indiretamente do desenvolvimento da pesquisa, enriquecendo o nosso processo de aprendizado.

Aos nossos colegas de curso, com quem convivemos intensamente durante todo o decorrer dos meses que passamos juntos, pelo companheirismo e pela troca de experiências que nos permitiram crescer não só enquanto pessoas, mas também como profissionais que somos.

À Universidade Estadual do Amazonas (UEA), Secretaria de Estado de Educação e Desporto (SEDUC) e a Coordenadoria Regional do Município de Borba que foram essenciais no nosso processo de formação profissional. Agradecemos pela dedicação e apoio ao longo desta jornada.

*Borba! Uma história de arte, tradição e fé!
Encravada no coração da Amazônia, conhecida como a "princesinha do rio Madeira". Nos seus mais de 40 mil quilômetros quadrados distribuídos num emaranhado de rios, lagos e igarapés Borba é uma cadência de versos e prosas, campos de rosas, fé e devoção constituem seu enredo que ao longo de sua historicidade inunda o coração de seus filhos.*

(Raimundo dos Santos Machado Neto)

APRESENTAÇÃO

Reunindo 16 artigos produzidos por professores que lecionam na educação básica pública no município de Borba, interior do estado do Amazonas, esse livro nos traz textos que são o resultado do trabalho final do Curso de Pós-Graduação em Letramento Digital, realizado por meio de uma parceria para formação docente proposta pela Secretaria de Estado de Educação e Desporto do Amazonas (SEDUC-AM), em parceria com a Universidade do Estado do Amazonas (UEA) entre os anos de 2018 e 2019. Todos os discentes do curso tiveram orientadores para auxiliá-los na construção do trabalho final, foram eles: Ielva Bentes Galdino, Nayara Ferreira Costa, Carla Valentim Baraúna de Araújo e Andréa Sebastiana do Rosário Cavalcante Machado.

Os textos apresentam o resultado de planos de ação desses profissionais que se qualificaram em serviço, mostrando a aplicação dos conhecimentos adquiridos, produzidos e socializados sobre a temática do Letramento Digital, mas na realidade do município, com os desafios e as especificidades do interior do Amazonas.

O município de Borba é distante 215 quilômetros da capital do estado, Manaus. Ele se localiza na Mesorregião do Sul do Amazonas, na Microrregião do Madeira. De acordo com Instituto Brasileiro Geográfico (IBGE) a estimativa de habitantes no município em 2021 é de 42.328 habitantes. A área territorial do município é de 44.236, 184 km², o que define a sua densidade demográfica como baixa, pois não ultrapassa 0,80 habitantes por km². Em comparação com outros estados do país, o município é maior que o estado do Alagoas, Rio de Janeiro e Sergipe. O Censo Escolar 2020 registrou a existência de 208 escolas no município, contando com todos os prédios onde funcionam as escolas das zonas rurais, escolas indígenas, creches, escolas de ensino fundamental e de ensino médio, bem como as escolas dos distritos ligados administrativamente a Borba.

As dificuldades de acesso à internet na maioria dessas unidades escolares, a falta de equipamentos tecnológicos ou mesmo um laboratório para uso de computadores são apenas alguns dos empecilhos que os autores passaram para realizar seus projetos. Contudo, temos aqui atividades realizadas com o uso dos aplicativos PicPac, do Duolingo, do WhatsApp, do Facebook, do *Tux Paint*, também os softwares Hagáquê e o Educativo, bem como vídeos, o YouTube, *podcast* e blogs nas aulas desses professores, que, buscaram se qualificar e nos brindam com relatos e análises do uso dessas tecnologias em meio ao contexto do interior do estado do Amazonas. A leitura desses textos é enriquecedora e trará para seus apreciadores 16 possibilidades de aulas com abordagem digital, mas adaptadas para o contexto amazônico.

As organizadoras

PREFÁCIO

O livro “**Letramento Digital e Novas Práticas de Ensino no Município de Borba-Amazonas**” tem entre as suas principais temáticas a utilização de aplicativos e ferramentas digitais no processo de ensino e aprendizagem no ensino básico.

Os conteúdos apresentados estão alicerçados nos conhecimentos adquiridos no curso de pós-graduação e nas experiências pedagógicas dos autores, que, de forma clara e objetiva, nos brindam com inovações nas atividades docentes, procurando aperfeiçoar e potencializar as práticas educacionais no tempo-espço amazônico.

Esta obra certamente será de grande relevância para estudantes e educadores que buscam através das ferramentas tecnológicas a excelência no processo de ensino, visto que os textos aqui abordados objetivam contribuir para a inovação das atividades pedagógicas. O momento requer práticas educacionais enriquecidas pelas tecnologias que se fazem presentes no cotidiano dos educadores e dos discentes.

Trazer a tecnologia para o âmbito da sala de aula requer do professor habilidade com as ferramentas e um planejamento ancorado na utilização desses recursos como suporte pedagógico para a concretização de uma aprendizagem que faça sentido para os estudantes e para a comunidade escolar.

Diante disso, recomendamos a leitura deste livro, convictos de que, com esforço, dedicação e comprometimento, suas idealizadoras, com olhar visionário, inovaram em sua organização, possibilitando que a experiência acadêmica dos professores borbenses seja conhecida em todo o país, mostrando a realidade educacional do município, com foco na qualidade da educação que busca ser mais dinâmica e promissora, bem como, valorizar as práticas docentes dos professores de Borba.

*Girlene Coutinho de Lima
Raimundo dos Santos Machado Neto*

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1.....12

PRÁTICAS DE USO DO *SOFTWARE* EDUCATIVO COMO RECURSO PEDAGÓGICO NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL I NO MUNICÍPIO DE BORBA-AM

Marinéia Prestes Linhares

CAPÍTULO 2.....20

O *SOFTWARE HAGÁQUÊ* COMO FERRAMENTA DE SUPORTE NO PROCESSO DE LEITURA E ESCRITA NO ENSINO FUNDAMENTAL I EM BORBA-AM

Alana Carol Pantoja

Carla Valentim Baraúna de Araujo

CAPÍTULO 3.....28

A UTILIZAÇÃO DO *HAGÁQUÊ* COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NAS AULAS DE ARTE NUMA ESCOLA ESTADUAL DE BORBA-AM

Cleudimara de Fátima Pantoja

Andréa Sebastiana do Rosário Cavalcante Machado

CAPÍTULO 4.....35

O USO DO *HAGÁQUÊ* COMO RECURSO PEDAGÓGICO NO ENSINO DE ARTES EM UMA ESCOLA ESTADUAL NO MUNICÍPIO DE BORBA-AM

Maria da Conceição Ribeiro de Oliveira

Andréa Sebastiana do Rosário Cavalcante Machado

CAPÍTULO 5.....43

AS IMPLICAÇÕES DO APLICATIVO *HAGÁQUÊ* NA DISCIPLINA DE EDUCAÇÃO FÍSICA EM BORBA-AM

Fabio Junior Nascimento dos Santos

CAPÍTULO 6.....52

O USO DO APLICATIVO *PICPAC* NA CRIAÇÃO DE *STOP MOTION* COMO RECURSO PEDAGÓGICO NA ALFABETIZAÇÃO EM UMA ESCOLA DO MUNICÍPIO DE BORBA- AM

Adriana de Lima Barros
Carla Valentim Baraúna de Araujo

CAPÍTULO 7.....61

O USO DE APLICATIVOS NO ENSINO E APRENDIZAGEM DA LÍNGUA INGLESA EM BORBA-AM

Adenilde Ramos de Oliveira

CAPÍTULO 8.....69

DUOLINGO: UMA ALTERNATIVA DIDÁTICA PARA O ENSINO DA LÍNGUA INGLESA COM ALUNOS DO 5º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL EM BORBA-AM

Susan Kristine Cavalcante da Silva

CAPÍTULO 9.....77

O USO DO FACEBOOK COMO ESTRATÉGIA DE LEITURA EM UMA ESCOLA PÚBLICA NO MUNICÍPIO DE BORBA-AM

Maria das Graças Valente de Castro
Andréa Sebastiana do Rosário Cavalcante Machado

CAPÍTULO 10.....86

O FACEBOOK COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS NA ESCOLA MUNICIPAL PROFESSORA MARLY DE CASTRO MACIEL EM BORBA-AM

Rosangela das Chagas Góes
Andréa Sebastiana do Rosário Cavalcante Machado

CAPÍTULO 11.....95

O YOUTUBE COMO RECURSO PEDAGÓGICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL NO MUNICÍPIO DE BORBA - AM

Helyone Cristina dos Santos Ramos
Andréa Sebastiana do Rosário Cavalcante Machado

CAPÍTULO 12109

O WHATSAPP COMO RECURSO PEDAGÓGICO NAS AULAS DE LÍNGUA PORTUGUESA EM UMA ESCOLA MUNICIPAL DE BORBA-AM

José Claumilson Souza Correa
Andréa Sebastiana do Rosário Cavalcante Machado

CAPÍTULO 13.....109

O BLOG COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM NA ESCOLA RAIMUNDA PANTOJA DA ROCHA NO MUNICÍPIO DE BORBA-AM

Erenita Adrião da Mata
Andréa Sebastiana do Rosário Cavalcante Machado

CAPÍTULO 14.....116

UTILIZANDO VÍDEOS COMO RECURSO PEDAGÓGICO: UMA EXPERIÊNCIA COM A EDUCAÇÃO INFANTIL NO MUNICÍPIO DE BORBA-AM

Dulcimeire Ramos Bentes
Carla Valentim Baraúna de Araujo

CAPÍTULO 15.....123

O PODCAST COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NA REPRODUÇÃO DE MÚSICAS NO 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL I NO MUNICÍPIO DE BORBA-AM

Lucivalda Rabelo de Lima

CAPÍTULO 16.....132

O USO DO TUX PAINT COMO RECURSO PEDAGÓGICO EM UMA ESCOLA NO MUNICÍPIO DE BORBA-AM

Danubia Rabelo Bandeira
Andréa Sebastiana do Rosário Cavalcante Machado

CAPÍTULO 17.....139

O USO DO CELULAR COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NAS AULAS DE ARTES

Cláudia Mariléa Pantoja
Andréa Sebastiana do Rosário Cavalcante Machado

SOBRE AS ORGANIZADORAS 149

SOBRE OS AUTORES 150

ÍNDICE REMISSIVO 152

CAPÍTULO 1

PRÁTICAS DE USO DO SOFTWARE EDUCATIVO COMO RECURSO PEDAGÓGICO NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL I NO MUNICÍPIO DE BORBA-AM

Marinéia Prestes Linhares

RESUMO

O presente artigo apresenta as possibilidades das práticas de uso do Software Educativo como recurso pedagógico numa sala de aula dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental I, no município de Borba/AM, enfatizando sua contribuição no processo de ensino aprendizagem dos alunos em fase de alfabetização. Tem como objetivo utilizar as tecnologias digitais e as práticas do uso de softwares livre Tux Typing2, como ferramenta auxiliar no processo de alfabetização a partir da experiência com as mídias em sala de aula. A pesquisa realizada é de cunho qualitativo, por meio de uma abordagem exploratória e descritiva. O software possibilita desenvolver a criatividade e autonomia dos alunos contribuindo, assim para a melhoria dos resultados educacionais.

Palavras-chave: Aprendizagem. Alfabetização. Tux Typing2.

INTRODUÇÃO

Diante dos avanços tecnológicos que estão inseridos na sociedade brasileira atual, as novas tecnologias precisam estar presentes também no ambiente escolar, com o intuito de enriquecer as aulas e oferecer amplas e diferenciadas possibilidades de ensino-aprendizagem. A inclusão das tecnologias na educação está em consonância com as mudanças ocorridas na sociedade moderna, atende as prerrogativas da Base Nacional Comum Curricular – BNCC (2017) para escolas brasileiras.

O presente artigo tem como proposta compartilhar os resultados obtidos na utilização do software educativo Tux Typing2 no ensino fundamental I, através de uma pesquisa realizada na Escola Professora Vivina Cantalice, na sala de aula do 1º Ano A no município de Borba/AM.

Dessa forma, a utilização das mídias digitais durante o período da escolarização das crianças no ensino fundamental I é de grande importância no que concerne ao desenvolvimento pessoal e escolar do indivíduo. Sendo assim, competências e habilidades são desenvolvidas na vida das crianças, também a partir das mídias digitais inseridas no âmbito escolar. Logo, essa realidade coloca grandes desafios para o processo de ensino e aprendizagem, com emergente necessidade de utilização de tecnologia digital nas atividades metodológicas de sala de aula.

Dessa forma, o trabalho foi desenvolvido mediante uma pesquisa que busca inserir as tecnologias digitais no espaço escolar e teve como objetivo geral: auxiliar o processo de alfabetização utilizando como ferramenta o software livre Tux Typing2 com alunos do ensino fundamental I.

À vista disso, os objetivos específicos foram: utilizar os recursos oferecidos pelos softwares educativos na prática pedagógica de sala de aula no processo de alfabetização; promover atividades utilizando o aplicativo software Tux Typing2 como ferramenta pedagógica na produção de desenhos, palavras, frases e jogos em sala de aula; e analisar a contribuição do uso das TIC's nos anos iniciais e possíveis avanços na educação.

Diante do exposto, a metodologia utilizada foi uma pesquisa qualitativa participativa sobre o uso da ferramenta em sala de aula com os alunos do 1º ano, na construção de desenhos, criação de letras e prática de jogos. Diante disso, para desenvolver as atividades foram manuseados computador, celular, data show e a ferramenta Tux Typing2. Dessa forma, para fazer o levantamento dos dados do projeto, optou-se por plano de intervenção para ser desenvolvido nas aulas, de forma interdisciplinar.

Nesse contexto, a pesquisa objetiva responder a seguinte pergunta: como adequar as metodologias de sala de aula de forma a possibilitar o acesso das crianças às Tecnologias Digitais? Assim, o desenvolvimento do uso do software livre Tux Typing2 nas aulas de alfabetização no município de Borba no estado do Amazonas está posto nas etapas que seguem.

REFERENCIAL TEÓRICO

É evidente que a educação passa por um processo de transformação e está claro que uma grande parte das crianças acompanham essas mudanças. Neste contexto a tecnologia é uma importante ferramenta que potencializa o processo de aprendizagem. Assim, a utilização de softwares educativos no ambiente escolar pode contribuir no desenvolvimento do aluno e no enriquecimento da prática pedagógica das escolas.

Segundo Mercado (1999, p. 27) as novas tecnologias criam chances de reformular as relações entre alunos e professores e de rever a relação da escola com o meio social, ao diversificar os espaços de construção do conhecimento, ao revolucionar os processos e metodologias de aprendizagem, permitindo à escola novo diálogo com os indivíduos e com o mundo.

Para o autor, o processo de mudança tecnológica no ensino, proporciona para o aluno a melhor forma de adquirir conhecimento, dando autonomia em busca de novos conhecimentos para lidar com a sociedade atual. De acordo com ele, a sociedade está em constante mudança e a escola

precisa acompanhar essa transformação, oferecendo oportunidade para os alunos explorarem os computadores e fazerem uso de sua imaginação é primordial na fase de desenvolvimento educacional e social.

Nós, Educadores, temos de nos preparar e preparar nossos alunos para enfrentar exigências desta tecnologia, e de todas que estão a sua volta, TV, vídeo, celular. A informática aplicada à educação tem dimensões que não aparecem à primeira vista (ALMEIDA, 2000, p. 78).

Diante disso, a escola deve estar focada na mudança que vem ocorrendo na sociedade. Assim, deve acompanhar os avanços tecnológicos, objetivando reconstruir suas práticas metodológicas a serem utilizadas em sala de aula. Dessa forma, a utilização do software educativo livre Tux Typing2 nas aulas de alfabetização, veio favorecer a educação motivando os alunos no processo de aprendizagem, contribuindo na preparação dos alunos para o enfrentamento do uso das tecnologias. Sobre a utilização dos softwares educativos, Bona (2009) fala que:

Os softwares educativos podem ser um notável auxiliar para o aluno adquirir conceitos em determinadas áreas do conhecimento, pois o conjunto de situações, procedimentos e representações simbólicas oferecidas por essas ferramentas é muito amplo e com potencial que atende boa parte dos conteúdos das disciplinas. Estas ferramentas permitem auxiliar aos alunos para que dê em novos significados às tarefas de ensino e ao professor a oportunidade para planejar, de forma inovadora, as atividades que atendem aos objetivos de ensino (BONA, 2009, p. 36).

Portanto, é importante ressaltar que o software educativo livre Tux Typing2 foi um grande aliado no processo de desenvolvimento nas aulas de alfabetização no município de Borba/AM, oferecendo diferentes possibilidades acerca do acesso ao conhecimento. Assim, como recurso tecnológico usado na alfabetização, estimulou o interesse do educando, possibilitou de forma inovadora e dinâmica a formação de palavras e desenhos, estimulando o raciocínio lógico e trazendo resultados eficazes, possibilitando organização e planejamento do professor a fim de tender aos objetivos de ensino.

Oliveira (2009, p. 14) destaca que “no contexto educacional, o computador e a internet têm se constituído como uma das alternativas na busca de novas informações tanto para os professores quanto para os alunos”. Assim, foi possível vivenciar na prática, o quanto o uso do computador na sala de aula pode favorecer o processo de aquisição de novos conhecimentos de forma lúdica e prazerosa, como está posto a seguir nas metodologias estabelecidas para a realização desta intervenção pedagógica.

MATERIAIS E MÉTODOS

A presente pesquisa foi realizada numa abordagem qualitativa, tendo como atividade metodológica a utilização do aplicativo softwares educativos Tux Typing2, aliado a

interdisciplinaridade na sala de aula, com os alunos do ensino fundamental I da Escola Municipal Prof.^a Vivina Cantalice.

As atividades desenvolvidas na intervenção pedagógica na sala de aula do 1º ano tiveram como objetivo auxiliar o processo de alfabetização utilizando como ferramenta o software na turma do ensino fundamental I. Para realizar as atividades foram necessários alguns instrumentos como: notebook, internet, celular e a ferramenta metodológica do aplicativo. Com isso a turma teve possibilidade de exercitar a escrita e a oralidade e trabalhar com jogos. De fato, foi muito importante ver as crianças estimuladas e interessadas pelas novas tecnologias. Por isso foi desenvolvido atividades diversificadas visando à participação de todos os alunos.

O método avaliativo da intervenção foi de forma contínua, tendo como base a observação dos alunos pela professora, realizando registros das atividades e o comportamento das crianças, ou seja, as habilidades adquiridas, verificando se houve o aprendizado durante o uso do aplicativo Tux Typing2.

Participaram da pesquisa 15 alunos, na faixa etária de 6 e 7 anos. Desse modo, foram utilizados como procedimentos metodológicos, atividades de escrita de palavras, frases e desenhos no software Tux Typing2, com uso do computador. Diante do exposto, a coleta de dados objetivou fazer a observação da participação das crianças nas atividades práticas de formação de palavras e frases, bem como, a realização de desenhos utilizando o software.

A intervenção pedagógica foi realizada em quatro momentos: no primeiro momento houve uma conversa informal sobre o software livre Tux Typing 2; no segundo momento foram apresentadas imagens e vídeos contendo explicação da utilização do software livre Tux Typing2; em seguida foram criados grupos de estudo onde os alunos, sob a orientação da professora produziram os desenhos de animação e o cenário. Por fim, foi realizado o quarto momento, onde os alunos começam a produzir palavras e frases, inserindo desenhos e editando as imagens no software educativo.

Diante disso, as ações praticadas pelas crianças contribuíram para o desenvolvimento das habilidades psicomotoras, cognitivas, bem como, para a socialização. Dessa forma, as atividades realizadas proporcionaram condições para aquisição de novas posturas em sala de aula.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Após a realização dessa pesquisa, ficou evidente que o uso do aplicativo software Tux Typing2 como ferramenta pedagógica na alfabetização, facilitou a interação e socialização durante as atividades com os alunos. Desse modo, o software foi visto como recurso importante na construção

do conhecimento durante o desenvolvimento do processo de alfabetização e na construção de saberes na linguagem tecnológica digital.

Assim, o aplicativo Tux Typing2 foi apresentado aos alunos, sendo feita demonstração de como a ferramenta digital pode ser utilizada para escrever palavras, frases, criação de desenhos e participação em jogos utilizando o aparelho celular.

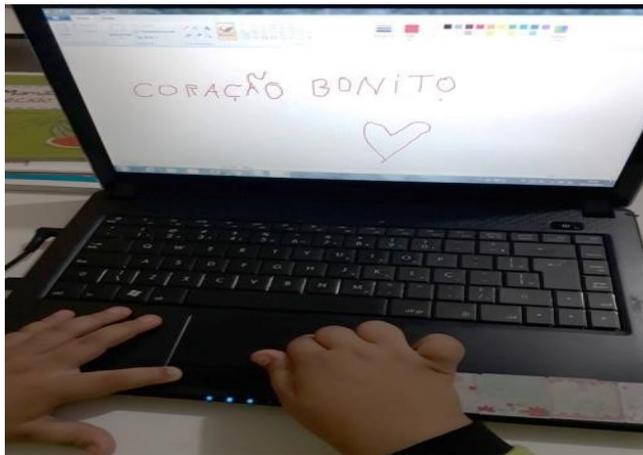
Figura 1 – Demonstrativo do Tux Typing2



Fonte: Acervo da autora (2019).

À vista disso, as crianças ficaram livres para construção dos seus próprios desenhos e concomitantemente desenvolveram habilidades e competências. De outro modo, a maioria dos alunos obteve êxito, fazendo os desenhos de acordo com suas possibilidades, apresentando produções diferenciadas. Dessa forma, ocorreu superação dos desafios, com determinação e interesse em participar das atividades, culminando com resultado satisfatório e gratificante trazendo benefício para o ensino e aprendizagem.

Diante disso, as mídias precisam fazer parte do cotidiano da sala de aula, visando inovação e melhoria da qualidade do ensino ministrado, eficiência e eficácia no processo educacional. Assim, cabe aos educadores, acompanhar a evolução do processo tecnológico, se apropriar dos mesmos, inserindo as novas mídias digitais no cotidiano escolar.

Figura 2 – Utilizando o Aplicativo Tux Typing2

Fonte: Acervo da autora (2019).

Diante do exposto, o aplicativo software Tux Typing2 auxiliou no desenvolvimento da oralidade, criatividade, socialização e autoestima dos educandos, fazendo com que eles aprendessem conteúdo do processo alfabético. Dessa forma, alunos e professores, foram mutuamente beneficiados no fazer pedagógico e nas atividades relacionadas. Assim, a inserção das tecnologias digitais proporcionou o desenvolvimento de atividades inovadoras, inserindo o lúdico no formato digital, agindo no fazer pedagógico como molas propulsoras de interesses, estímulos e aprendizagens.

Nesse sentido, foi elaborado um roteiro de observação para ajudar no processo de reflexão sobre a utilização das novas tecnologias na prática pedagógica. Foram observados os desafios vividos na sala de aula, onde a construção do cenário no software, exigiu níveis elevados de atenção, concentração, desenvolvimento de habilidades motoras, criatividade e bastante interação entre alunos e professora. Dessa forma, gerou novas formas de aprender e de ensinar, abrindo um leque de opções e possibilidades ao fazer pedagógico e no aprendizado do uso de novas práticas escolares com as tecnologias em séries iniciais do ensino fundamental I.

Saber utilizar as ferramentas tecnológicas ajuda o professor a tornar os alunos ativos, transformar a sala em um ambiente participativo, criativo e de interatividade. Sendo assim, o uso do software aguçou a curiosidade dos alunos em aprender a manusear o aplicativo, possibilitando a superação de dificuldades em construir os desenhos e as palavras no notebook, proporcionando o desenvolvimento de habilidades motoras, cognitivas e relacionais, apresentando resultado positivo e gratificante diante dos avanços obtidos no âmbito escolar.

Para fazer uso do software educativo como recurso pedagógico na sala de aula, a escola necessita de uma proposta pedagógica bem estruturada, vinculadas às novas exigências da Base Nacional Comum Curricular (2017), que inclui as tecnologias digitais como necessidade imediata na

ação pedagógica. Dessa forma, urge a inclusão do uso das tecnologias digitais nas atividades de sala de aula, onde o computador possa ser utilizado como recurso pedagógico rotineiro nas atividades de ensino e aprendizagem, no atual contexto educacional.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência em utilizar as mídias digitais como ferramenta de ensino nas séries iniciais aproximou a professora e os alunos da tecnologia, comprovando os benefícios da interação midiática durante o processo de ensino e aprendizagem. Obter o conhecimento do aplicativo para poder usar essa ferramenta tecnológica no desenvolvimento das atividades proposta, ocasionou mudança de visão pedagógica da educadora.

A princípio, um dos objetivos era auxiliar o processo de alfabetização utilizando como ferramenta o software livre Tux Typing2 com alunos do ensino fundamental I. Neste contexto, o objetivo foi alcançado com êxito. No entanto, superou as expectativas da professora que sofreu influência na utilização do aplicativo, despertando o gosto em avançar no conhecimento e utilização da tecnologia digital nas atividades laborais.

Conclui-se ainda, que o uso do aplicativo Tux Typing2 fez grande diferença no desenvolvimento dos alunos na sala de aula, utilizando os diversos recursos oferecidos pelos softwares educativos na prática pedagógica no processo de aprendizagem, desenvolvendo habilidades e competências motoras, leitoras e psicossociais nas relações com o outro.

Em síntese, a utilização do aplicativo software Tux Typing2 como ferramenta pedagógica, promoveu diversas atividades como criação de desenhos, digitação de palavras, frases e participação em jogos no celular, favorecendo amplo desempenho dos alunos.

Portanto, a utilização do software educativo em sala de aula, pode auxiliar de forma significativa na construção do conhecimento do educando, realizando as atividades solicitadas de forma satisfatória, transformando a escola num ambiente acolhedor, motivador, refletindo e transformando as práticas de ensino e aprendizagem.

Assim, o educador precisa buscar novos conhecimentos tecnológicos, manter-se atualizado, com possibilidades de escolher novas ferramentas pedagógicas que possam ser inseridas em suas práticas em sala de aula no decorrer de sua vida profissional.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Maria Elizabeth de; Proinfo: **Informática e Formação de Professores** – Vol. 1; Brasília: MEC/ Secretaria de Educação à Distância, 2000.

BONA, B, de O. Análise de softwares educativos para o ensino de matemática nos anos iniciais do ensino fundamental. **Experiências em Ensino de Ciências**. V 4(1), p. 35-55, 2009. Disponível em: www.if.ufrgs.br/eenci/artigos/Artigo_ID71/v4_n1_a2009.pdf. Acesso em: 14 de nov. de 2011.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC/SEF, 2017.

MERCADO, Luís Paulo Leopoldo. **Formação continuada de professores e novas tecnologias**. Maceió: EDUFAL, 1999.

OLIVEIRA, M. F. de **A análise de Propostas Pedagógicas em Portais Educacionais para Docentes de Língua Inglesa**: implicações para o ensino e a aprendizagem de línguas no contexto digital. 2009, 242 f. Tese (Doutorado) -Programa de Pós-graduação em Letras, Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2009.

CAPÍTULO 2

O SOFTWARE HAGÁQUÊ COMO FERRAMENTA DE SUPORTE NO PROCESSO DE LEITURA E ESCRITA NO ENSINO FUNDAMENTAL I EM BORBA-AM

*Alana Carol Pantoja
Carla Valentim Baraúna de Araujo*

RESUMO

Este artigo retrata um trabalho desenvolvido em uma turma de alunos do 5º ano do ensino fundamental. O objetivo do estudo foi pesquisar a utilidade do software Hagáquê como um recurso tecnológico importante na melhoria do processo de leitura, escrita e produção textual dos alunos. Esta pesquisa de abordagem qualitativa, exploratória e descritiva foi realizada através de observação participante, utilizando como estratégia a roda de conversa. Foram envolvidos neste estudo 21 alunos, com idade entre 9 e 12 anos, os quais foram levados ao laboratório de informática para aplicação da pesquisa. O resultado dos dados indicou que o Hagáquê pode ser um forte aliado no processo de aprendizagem, pois as crianças demonstraram avanço em suas produções textuais, amenizando o problema de escrita, obtendo assim uma aprendizagem expressiva.

Palavras-chave: Aprendizagem. Produção Textual. Software.

INTRODUÇÃO

A pesquisa aborda o uso da tecnologia em sala de aula, mais especificamente o aplicativo Hagáquê utilizado como ferramenta para auxiliar no processo de leitura e escrita nas séries iniciais da rede pública, visto que alunos apresentam dificuldades na leitura, escrita e produção de textos. Saber ler, escrever e compreender um texto é de suma importância, pois a leitura e a escrita exercem um papel fundamental na vida do discente, o ajudam de forma individual e coletiva, pois fornecem conhecimentos pessoais, além de auxiliá-lo numa visão mais ampla de mundo.

Ler não é somente decodificar sinais, vai muito além disso. O aluno letrado é aquele que se apropria da leitura e escrita, de forma crítica, com o objetivo de interagir e agir nos diversos contextos sociais. Para auxiliar neste processo de aprendizagem estão as tecnologias. Neste sentido, diante da realidade educacional no contexto dos avanços dos softwares educacionais, é inaceitável manter os recursos tecnológicos distantes do ambiente escolar já que estes trazem grandes possibilidades de inovação para a educação e abre um leque de conhecimentos, tornando a sala de

aula um espaço muito mais enriquecedor com variados instrumentos de informação, permitindo aos alunos uma aprendizagem significativa.

Nesta pesquisa foi-se em buscar de algumas respostas às questões norteadoras, dentre elas: como a utilização do aplicativo Hagáquê pode contribuir no desenvolvimento da escrita dos alunos do 5º ano? Que mudanças significativas o uso do aplicativo Hagáquê pode trazer na melhoria do processo ensino e aprendizagem? A ferramenta a ser utilizada incentiva na pesquisa de novos conhecimentos?

Segundo Marques (1999) apud Camargo (2008, p.7):

a primeira e fundamental maneira de estar a sala de aula inserida na cultura da informação é acrescentar o arsenal de recursos já disponíveis: a biblioteca, os materiais audiovisuais, a televisão, o cinema e, de modo especial o aparelhamento indispensável às operações na rede cibernética. São recursos que, não valem em si e por si, mas pelo uso que deles se faça, dos temas a que se apliquem e do tratamento pedagógico a que se submetam.

Um dos objetivos deste estudo é desenvolver a habilidade de leitura e escrita, além de estimular a criatividade dos alunos utilizando-se dos conhecimentos do cotidiano para a produção de textos. Para tanto se utilizou a abordagem qualitativa, exploratória e descritiva, bem como, a observação participante, por meio da roda de conversa. Para ter e manter a atenção das crianças em sala de aula o professor deve procurar inúmeros recursos, e sem dúvida um dos que os alunos mais gostam é as histórias em quadrinhos. O software Hagáquê é um excelente recurso tecnológico multimídia, pois explora o gênero textual Histórias em Quadrinhos. A leitura desse material é um passatempo bastante comum entre elas, elas deleitam-se com suas diversas histórias e personagens e se sentem parte da história, desenvolvendo assim competências verbais, visuais e lógicas.

O Hagáquê é um facilitador da aprendizagem, pois possibilita a criação de pequenas histórias, a escrita correta das palavras, a interação com os demais colegas, além de aguçar a imaginação e o cognitivo. Mesmo as crianças que ainda não tem habilidade em manusear o computador, não encontram tanta dificuldade em desenvolver uma história em quadrinhos, pois o software possui linguagem simples, de fácil compreensão. Todos os que fazem parte do cenário educacional podem ser protagonistas. Tanto professor quanto aluno devem unir-se na inserção da tecnologia como um recurso relevante para a melhoria na qualidade de ensino.

REFERENCIAL TEÓRICO

Discorrer sobre tecnologia e suas vertentes como os softwares é falar sobre transformação, evolução e desenvolvimento. Deste o começo da história encontra-se pequenos vestígios de uma

tecnologia simplória, porém necessária para os que viviam naquele tempo. O avanço tecnológico foi ocorrendo e crescendo de acordo com a necessidade do homem, influenciando sua vida, sua cultura e seu espaço. Segundo Kenski (2012, p. 22), “[...] a expressão ‘tecnologia’ diz respeito a muitas outras coisas além das máquinas. O conceito tecnologia engloba a totalidade de coisas que a engenhosidade do cérebro humano conseguiu criar em todas as épocas, suas formas de uso, suas aplicações”.

Muitos são os estudiosos que conceituam a tecnologia, pois compreendem que ela é conjunto de ações, de símbolos e conhecimentos desenvolvidos pela humanidade. Para Kenski (2012, p. 24):

[...] ao conjunto de conhecimentos e princípios científicos que se aplicam ao planejamento, à construção e à utilização de um equipamento em um determinado tipo de atividade, chamamos de “tecnologia”. Para construir qualquer equipamento - uma caneta esferográfica ou um computador -, os homens precisam pesquisar, planejar e criar o produto, o serviço, o processo. Ao conjunto de tudo isso, chamamos de tecnologias.

Direcionando-se para o mundo atual percebe-se como os recursos tecnológicos estão intrínsecos na sociedade, fazendo parte de inúmeras áreas: científicas, sociais, trabalhistas, educacionais e comunicativas e tornaram-se essenciais ao ambiente virtual. Sendo a educação parte fundamental da formação humana são utilizados vários instrumentos durante todo o processo de construção e formação do conhecimento e a presença das tecnologias no cotidiano é notória.

Grandes mudanças vêm ocorrendo no ambiente educacional. Hoje as escolas em sua maioria utilizam a tecnologia como ferramenta de apoio ao processo de ensino e aprendizagem. Neste sentido, a escola não pode ficar fora do mundo digital, pelo contrário ela deve estar inserida e abastecida de ferramentas tecnológicas como laboratórios de informática, data show, internet, lousa digital, notebook, aplicativos educacionais voltados para faixa etária dos alunos, entre outros. Todos esses recursos podem colaborar para uma aprendizagem de qualidade.

A utilização dos softwares educacionais no ensino é um recurso que pode contribuir para a transformação da educação. Segundo Benhrens (2000), “[...] o desafio passa por criar e permitir uma nova ação docente no qual professor e alunos participam de um processo conjunto para aprender de forma criativa, dinâmica e encorajadora e que tenham como essência o diálogo e a descoberta (BENHRENS, 2000, p.77).

O ambiente virtual quando inserido na vida escolar do aluno proporciona ludicidade; aumenta a criatividade; a criança se interessa mais quando a atividade é realizada através de jogos educativos; o lúdico desenvolve inúmeras habilidades que são necessárias para seu crescimento educacional e pessoal. Segundo Vigotsky (1968) o lúdico influencia enormemente no desenvolvimento da criança e é através dele que a criança aprende a agir, a sua curiosidade é estimulada, adquirindo iniciativa e autoconfiança, proporcionando o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração.

Na esfera pedagógica a história em quadrinhos oferece diferentes narrativas, imagens e sons, isso desperta a atenção do aluno, pois ele quer saber o que acontece no fim da história, quem são os personagens, o que fazem, identificam tempo e espaço, se deleitam com a história. O quadrinho motiva as crianças para as atividades escolares, incentivam para o hábito da leitura, da criação, despertam sua curiosidade e imaginação, além de ampliar seu vocabulário linguístico. Como afirma Tanaka (2004, p.51) apud Zancanaro (2011, p. 27):

As histórias em quadrinhos podem também estimular a imaginação e a criatividade e, fundamentalmente, despertar o interesse pela leitura e escrita, contribuindo para a produção de textos, uma vez que usam uma linguagem próxima da língua falada, contendo gírias, expressões regionalizadas e neologismos, aliada a sequência de imagens.

O Software Hagáquê possibilita algumas vantagens que podem ser importantes para despertar a criatividade dos alunos. Primeiro o discente tem a oportunidade de criar uma história, inventando personagens, ambientes e sons. É fácil de ser utilizado, pois possui uma linguagem simples e acessível aos alunos. Além disso, a interface é alegre e colorida atraindo o público infantil. Outra vantagem do software é a possibilidade de trabalhar com temas multidisciplinares podendo haver uma integração entre a equipe de professores e disciplinas.

Com recursos como o aplicativo Hagáquê os alunos se sentem motivados a ler, e quando a leitura se torna prazerosa a produção textual de uma história em quadrinhos desenvolve-se com mais facilidade, pois há estímulo à imaginação e a criatividade. Aliar a tecnologia e a educação só contribui para o crescimento da aprendizagem. Conectar planejamento, professor e ferramenta tecnológica é oferecer eficiência ao conhecimento.

MATERIAIS E MÉTODOS

A pesquisa partiu de uma abordagem qualitativa e exploratória através de explicação dialogada sobre o software Hagáquê. Como estratégia foi exposto aos alunos, as funcionalidades, e aos mesmos foram organizadas várias idas ao laboratório de informática, pois tinham que explorar o aplicativo, até conseguir efetuar com eficácia sua produção em história em quadrinhos. Por fim, a coleta de dados foi feita através de observações e roda de conversa, para confirmar a veracidade da contribuição da ferramenta para a melhoria da leitura, escrita e produção de textos dos alunos.

Etapas realizadas

1ª etapa – Houve uma conversa informativa e a exibição de um vídeo instrutivo para apresentar o software Hagáquê. O objetivo foi informar aos alunos sobre o aplicativo e sua finalidade e funcionalidade através de diálogos e vídeos que orientavam como o software funcionava. Esta atividade foi realizada de forma coletiva, com a participação de todos os alunos em sala de aula. O resultado pretendido nesta ação foi que os alunos compreendessem através de conversas e vídeos o que é o software Hagáquê.

2ª etapa – No segundo momento as crianças dirigiram-se ao laboratório de informática. O intuito desta ação foi iniciar o manuseio do computador de forma correta e a familiarização dos alunos com Hagáquê para o conhecimento da interface do aplicativo. Nesta etapa os discentes tiveram a oportunidade de perguntar e esclarecer suas dúvidas de como utilizar o computador e sobre a funcionalidade do Hagaquê.

3ª etapa – Dando continuidade à segunda ida ao laboratório de informática ainda para compreender melhor o editor de histórias em quadrinhos, seu cenário, personagens, como escrever nos balões, neste momento os alunos deveriam conhecer melhor a interface do software, para que não houvesse dúvidas na hora da composição. Nesta fase os discentes começaram a pensar como seria a sua história em quadrinhos, o tema, sobre o que iriam escrever, sobre o que falar em sua produção textual.

4ª etapa – Esta foi a etapa da produção da história em quadrinhos com a utilização do software Hagáquê, onde os alunos já tinham ideia do que escrever. O objetivo foi que as crianças produzissem uma história com coerência, de forma clara, identificando os erros ortográficos, sendo observados e auxiliados pelo professor. Os discentes deram início às suas produções, porém as histórias não foram concluídas nessa etapa, elas foram salvas para dar continuidade na próxima aula.

5ª etapa – Neste momento foi concluída a atividade, os alunos finalizaram seus quadrinhos, houve incentivo à pesquisa de novas palavras para a melhoria da leitura, escrita e produção de textos. A atividade de aprendizagem proposta foi realizada com êxito.

6ª etapa – Na última etapa houve um diálogo, uma roda de conversa sobre o recurso tecnológico utilizado e seu auxílio no processo de aprendizagem. O professor analisou juntamente com os alunos se o software Hagáquê possibilitou a ampliação dos conhecimentos de forma significativa para sua aprendizagem. Foram lançadas algumas perguntas para obtenção dos resultados que serão apresentados no item seguinte.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Na presente pesquisa os alunos do 5º ano do ensino fundamental de uma escola da rede pública estadual de Borba realizaram a atividade didática na sala de informática e, produziram uma história em quadrinhos utilizando o software Hagaquê. A proposta dessa ação foi observar, avaliar e narrar a experiências vivenciadas pelos alunos com uso do software e se ele contribuiu para a melhoria da aprendizagem no processo de leitura, escrita e produção textual.

Após a explicação do professor e posicionados em seus lugares deu-se início às atividades. Neste momento os alunos já haviam escolhido o tema a ser abordado em sua história. Todos demonstravam bastante motivação e interesse em efetivar o trabalho.

No primeiro momento observou-se que poucos alunos demonstraram dificuldades em manipular o mouse, talvez por não possuírem um computador em casa, não tinham muita destreza. Porém esse empecilho aos poucos foi sendo superado com a ajuda dos colegas e do professor.

No decorrer da aplicação da pesquisa os alunos tiveram um excelente desempenho, pois se dedicaram ao máximo no que se propuseram a fazer. O software proporcionou interação e incentivou a criatividade e a imaginação dos participantes. Depois de alguns dias indo ao laboratório de informática enfim, finalizaram suas histórias em quadrinhos, com coerência, consistência e sem erros ortográficos.

Houve uma roda de conversa em que foram feitas algumas perguntas sobre o Hagaquê para análise final da pesquisa. As perguntas destacadas foram: você tem computador em casa? Costuma manuseá-lo? O que achou do software Hagaquê? Gostaram de produzir as histórias em quadrinhos nele? Por quê? Foi difícil lidar com os cenários, personagens e onomatopeias? Você acha que este software te ajudou no processo de aprendizagem? A tecnologia aplicada auxiliou na construção de novos conhecimentos?

Assim, baseada nas respostas dos alunos observou-se de forma amplamente positiva, que o software Hagaquê, melhorou de forma significativa a aprendizagem deles quanto à escrita, aos erros de ortografia e produção textual, de maneira consciente afirmaram que o recurso tecnológico veio somar para maior obtenção de conhecimentos e que a exploração das tecnologias é fundamental no contexto escolar. Neste sentido, reitera-se a importância de trazer novas metodologias para a sala de aula, na diversificação do cotidiano para atrair o interesse e a atenção, incentivando-os a novas pesquisas para o desenvolvimento da sua vida acadêmica. As atividades executadas foram respectivamente planejadas, utilizou-se para tanto o Plano de Ação Alinhado.

Abaixo imagens das crianças no laboratório de informática produzindo suas histórias no software Hagaquê.

Figura 1 – Laboratório de Informática



Fonte: Acervo da pesquisadora (2019).

Figura 2 – Laboratório de Informática



Fonte: Acervo da pesquisadora (2019).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da pesquisa observou-se que os objetivos propostos foram alcançados positivamente, pois o estudo possibilitou aos alunos o conhecimento e a utilização do programa Hagaquê, visando o favorecimento da aprendizagem de forma a beneficiar o desenvolvimento intelectual dos discentes.

As tecnologias não podem ficar a parte da sala de aula ou do planejamento do professor, pelo contrário elas devem ser implantadas cada vez mais no cotidiano da escola. As crianças de hoje vivenciam este mundo repleto de recursos tecnológicos e o ambiente escolar deve fazer parte desse contexto de cyber cultura. Neste estudo ficou evidenciada a relevância de se utilizar uma ferramenta informatizada para auxiliar no processo de aprendizagem, pois as tecnologias proporcionam uma

aula dinamizada, inovadora e fecunda. Porém, para que tudo aconteça de fato, o professor precisa transformar sua práxis educacional. Necessita desenvolver um novo papel que é o de agente facilitador e mediador no ambiente em que trabalha para a melhoria do processo educativo.

Com o Hagáquê os alunos mostraram-se totalmente participativos para construir histórias em quadrinhos, pois se sentiram motivados. A produção de textos no computador aguçou sua imaginação, criatividade e hábitos de leitura e escrita oportunizando assim, ampliar seu vocabulário linguístico para melhoria de sua aprendizagem, respondendo a pesquisa de que o software auxiliou enormemente no aprendizado já que os discentes reduziram bastante seus erros ortográficos.

Enfim, averiguou-se que os programas educativos tecnológicos, como o software Hagáquê podem possibilitar uma maneira diferenciada no desenvolvimento do senso crítico dos alunos, acrescentando a eles autonomia e novos conhecimentos, afirmando que a tecnologia pode ser uma parceira importante para obtenção de êxitos na educação. O uso das ferramentas digitais aliadas ao ambiente educacional favorece o crescimento do rendimento escolar, desperta um novo olhar e impulsiona de forma significativa o processo de ensino aprendizagem.

REFERÊNCIAS

BENHRENS, Marilda Aparecida. **Projetos de Aprendizagem colaborativas num paradigma emergente**. Novas Tecnologias e mediação pedagógica. Campinas: Papirus, 2000.

CAMARGO, Ruth S. de. **Trabalhando Histórias em Quadrinhos em meio eletrônico, uma experiência com O “Hagáquê”**. Secretaria de Estado da Educação. Paraná, 2008. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/473-4.pdf>. Acesso em: 25 de jan. de 2020.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias: Um novo ritmo da informação**. Campinas: Papirus, 2012.

MARQUES, M. O. **A Escola no Computador: linguagens rearticuladas, educação outra**. Rio Grande do Sul: UNIJUÍ, 1999.

VYGOTSKY, Lev Semyonovitch. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1968.

TANAKA, Eduardo Hideki; ROCHA, Heloísa Vieira. **O redesign do HagáQuê visando acessibilidade**. Campinas – SP, 2004.

ZANCANARO, Edicarla Venturolli. **Avaliação do software hagáquê, auxiliando no processo ensino-aprendizagem da língua portuguesa**. Monografia apresentada ao Curso de Especialização em Informática na Educação da Universidade Aberta do Brasil da Universidade Federal de Mato Grosso – Modalidade à Distância, do Instituto de Computação, como requisito para obtenção do título de Especialista em Informática na Educação. Cuiabá – MT, 2011.

CAPITULO 3

A UTILIZAÇÃO DO HAGÁQUÊ COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NAS AULAS DE ARTE NUMA ESCOLA ESTADUAL DE BORBA-AM

*Cleudimara de Fátima Pantoja
Andréa Sebastiana do Rosário Cavalcante Machado*

RESUMO

O presente artigo apresenta uma proposta de ensino com uso do Aplicativo *Hagáquê* nas aulas de arte com os alunos do 6º Ano do Ensino Fundamental, numa escola da rede estadual no município de Borba-AM. O uso do aplicativo como estratégia de ensino permitiu o desenvolvimento de aulas mais dinâmicas e prazerosas fomentando assim, a participação dos alunos, além de possibilitar um ambiente propício à construção de conhecimento. A utilização do *Hagáquê* proporciona mais dinamismo favorecendo a efetivação de aprendizagem significativa, que além de divertir, estimula o exercício do desenho, leitura e escrita. Trata-se de uma pesquisa qualitativa a partir de um plano de intervenção realizado com os alunos da Escola Estadual de Tempo Integral Balbina Mestrinho – EETI. A metodologia utilizada consistiu nas seguintes etapas: Pesquisa bibliográfica; Pesquisa de campo por meio de um Plano de Intervenção Pedagógica com intuito de verificar se o aplicativo *Hagáquê* pode ser considerado como recurso pedagógico no ensino de arte. O estudo possibilitou uma reflexão sobre o uso do aplicativo nas aulas de arte evidenciando que a utilização do *Hagáquê* motiva os alunos a criatividade, imaginação, leitura e escrita. Além de proporcionar interação de forma lúdica contribuiu para a melhoria do ensino de arte observada na realização das atividades propostas.

Palavras-chave: Aprendizagem. Ensino. Tecnologia.

INTRODUÇÃO

A inclusão das tecnologias na educação tem provocado um verdadeiro entusiasmo nos alunos, tornando as aulas mais dinâmicas e atrativas capazes de contribuir para a construção de saberes indispensáveis à inserção do sujeito na sociedade.

Nesse sentido, o presente artigo apresenta uma proposta de trabalho com o uso do *Hagáquê* nas aulas de Arte. O interesse por esse trabalho surgiu da necessidade de tornar as aulas mais atrativas para os estudantes, que não se sentiam motivados para a realização das atividades propostas. Pensando em uma estratégia para melhorar o ensino de arte na escola, optamos pelas histórias em quadrinhos (HQs) por apresentarem uma leitura dinâmica se torna um atrativo para crianças e adolescentes.

Nesse contexto educacional em que as tecnologias se configuram como importante instrumento pedagógico ao possibilitar ganhos na aprendizagem dos alunos e fomentar a participação nas atividades.

Trabalhar história em quadrinhos por meio de recursos tecnológicos torna a atividade mais atraente, dinâmica e prazerosa, fatores determinantes para a escolha do aplicativo *Hagáquê*. Trata-se de uma pesquisa qualitativa a partir de um plano de intervenção realizado com alunos do 6º ano do ensino fundamental da Escola Estadual de Tempo Integral Balbina Mestrinho – EETI, localizada no município de Borba-AM. A metodologia utilizada consistiu nas seguintes etapas: Pesquisa bibliográfica; Pesquisa de campo por meio de um Plano de Intervenção Pedagógica com intuito de verificar se o aplicativo *Hagáquê* pode ser considerado como recurso pedagógico no ensino de arte.

Desta maneira, buscou-se apresentar nesta pesquisa o *Hagáquê* como ferramenta pedagógica para dinamizar o ensino de arte na escola. Os resultados mostram que o uso do aplicativo despertou o interesse dos estudantes e, conseqüentemente contribuiu para a efetivação de uma melhor aprendizagem.

Hagáquê nas aulas de Arte. O interesse por esse trabalho surgiu da necessidade de tornar as aulas mais atrativas para os estudantes, que não se sentiam motivados para a realização das atividades propostas. Pensando em uma estratégia para melhorar o ensino de arte na escola, optamos pelas histórias em quadrinhos (HQs) por apresentarem uma leitura dinâmica se torna um atrativo para crianças e adolescentes.

Nesse contexto educacional em que as tecnologias se configuram como importante instrumento pedagógico ao possibilitar ganhos na aprendizagem dos alunos e fomentar a participação nas atividades. Trabalhar história em quadrinhos por meio de recursos tecnológicos torna a atividade mais atraente, dinâmica e prazerosa, fatores determinantes para a escolha do aplicativo *Hagáquê*.

Trata-se de uma pesquisa qualitativa a partir de um plano de intervenção realizado com alunos do 6º ano do ensino fundamental da Escola Estadual de Tempo Integral Balbina Mestrinho – EETI, localizada no município de Borba-AM. A metodologia utilizada consistiu nas seguintes etapas: Pesquisa bibliográfica; Pesquisa de campo por meio de um Plano de Intervenção Pedagógica com intuito de verificar se o aplicativo *Hagáquê* pode ser considerado como recurso pedagógico no ensino de arte.

Desta maneira, buscou-se apresentar nesta pesquisa o *Hagáquê* como ferramenta pedagógica para dinamizar o ensino de arte na escola. Os resultados mostram que o uso do aplicativo despertou o interesse dos estudantes e, conseqüentemente contribuiu para a efetivação de uma melhor aprendizagem.

REFERENCIAL TEÓRICO

Dentro do contexto da utilização do aplicativo *Hagáquê*, Bim (2001) discorre acerca do projeto desde a aspiração em desenvolver um recurso que fosse utilizado no computador até uma ferramenta que proporcionasse uma produção de HQ, possibilitando aos alunos uma aprendizagem significativa. A autora ainda destaca que:

O objetivo inicial deste trabalho foi desenvolver o protótipo de um ambiente computacional para criação de histórias em quadrinhos. Este ambiente deveria oferecer um conjunto de imagens, recursos para edição destas imagens e recursos para divulgação das histórias criadas (BIM, 2001, p.4).

Na atualidade, se torna inviável não fazer uso das inovações tecnológicas no ambiente escolar, visto que estas possibilitam um espaço mais enriquecedor, com diversidade de informações. Dessa forma, as tecnologias inseridas na sala de aula são imprescindíveis para melhor e ampla apreensão dos conteúdos visto que, estas fazem parte do cotidiano dos estudantes.

O ensino contemporâneo fomenta a utilização das novas tecnologias como importante recurso pedagógico para a melhoria da qualidade do ensino. Nesse contexto, a utilização das histórias em quadrinho se configura como uma ferramenta pedagógica capaz de transformar a sala de aula em um ambiente mais produtivo e acolhedor. Luyten (2011, p. 25) esclarece que:

O uso de quadrinhos tem o objetivo de ajudar, motivar e estimular o aluno a desenvolver habilidades, além de ensinar de forma lúdica. Os benefícios serão muitos. As Histórias em Quadrinhos dão uma extraordinária representação visual do conhecimento, mostram o que é essencial, ajuda na organização narrativa da história, são de fácil memorização, enriquecem a leitura, a escrita e o pensamento e desenvolvem conexões entre o visual e o verbal.

Nesse sentido, se torna fundamental que o professor se aproprie dos recursos tecnológicos transformando-os em importantes estratégias de ensino. Para tanto, cabe ao educador aperfeiçoar sua prática pedagógica para atender os anseios dos alunos e a demanda de uma sociedade em constante processo de transformação. Trazer as tecnologias para sala de aula requer um planejamento ancorados em objetivos claros e bem definidos, a fim de possibilitar ganhos de aprendizagem. Cabe destacar que, a acessibilidade dos recursos tecnológicos no dia a dia dos estudantes dinamizou as aulas de arte e estimulou a participação de todos os estudantes.

O aplicativo educacional *Hagáquê* é um editor de histórias em quadrinhos que possui um banco de imagens que possibilita a construção e edição de história. Vergueiro e Ramos (2009, p. 85), esclarecem a importância do aplicativo não como forma de entretenimento, mas para a construção do conhecimento, destacam que: “A percepção de que as histórias em quadrinhos podem ser utilizadas de forma eficiente para a transmissão de conhecimentos específicos, ou seja, tendo uma função utilitária e não somente de entretenimento, já é comum ao meio profissional há muito tempo”.

Dessa forma, o uso do aplicativo se reveste de suma importância para o processo de aperfeiçoamento da linguagem escrita. Convém destacar que além de ser uma fonte de entretenimento por meio das histórias em quadrinhos, pode ainda contribuir para o desenvolvimento da linguagem oral, proporcionando interação lúdica e prazerosa, incentivando a criatividade, a imaginação, auxiliando o professor com inovações no processo de ensino e aprendizagem.

MATERIAIS E MÉTODOS

O projeto de intervenção pedagógica foi desenvolvido na Escola de Tempo Integral Balbina Mestrinho, no município de Borba-AM. Participaram das atividades uma turma do 6º Ano do Ensino Fundamental totalizando 38 alunos, na faixa etária de 10 e 12 anos de idade.

O percurso metodológico foi caracterizado das seguintes etapas: Na primeira etapa foi apresentado aos alunos o aplicativo *Hagáquê*, que se configura como um editor de histórias, foi desenvolvido para facilitar a criação de histórias em quadrinhos, possui vários recursos de edição de imagens, tornando as histórias mais atrativas ao público leitor. Além disso esse aplicativo possibilita outras atividades de cunho pedagógico, tais como leitura e produção de texto.

Na etapa seguinte à turma foi dividida em equipes, composta por 05 alunos, nesse momento as equipes tiveram o primeiro contato a área de trabalho do aplicativo. Foi solicitada a primeira atividade, na qual os estudantes produziram histórias elaboradas com os diversos recursos disponíveis no editor de texto para produção de suas histórias. Ao final da atividade, houve o momento de socialização, cada equipe apresentou a turma suas produções. Ainda nesta etapa, houve a roda de conversa, momento em que as equipes tiveram oportunidade de expressar a experiência com uso do aplicativo na produção de história.

Na terceira etapa foi solicitado que cada estudante criasse uma história em quadrinho por meio do aplicativo *Hagáquê*. Essa atividade foi realizada na sala de Informática, onde existem 15 computadores disponíveis para os estudantes.

Na próxima seção faremos uma análise dos dados obtidos por meio do Plano de Intervenção Pedagógica aqui descrita.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A partir da vivência na intervenção pedagógica com os alunos do 6º ano da Escola Estadual de Tempo Integral Balbina Mestrinho – ETTI, com uso do aplicativo *Hagáquê* nas aulas de Arte, o qual possibilitou uma análise reflexiva do uso aplicativo para uma aprendizagem significativa.

Na primeira intervenção foi apresentado aos alunos o *Hagáquê*, com destaque para os recursos e possibilidades no uso do aplicativo. Ainda nesta etapa foram construídas histórias utilizando personagens e cenários disponibilizados no aplicativo.

Figura 1 - História em quadrinho, software *Hagáquê*



Fonte: <http://ninadohelio.blogspot.com.br> (2019).

Durante a realização das atividades foi perceptível a curiosidade e o interesse dos estudantes sobre a utilização do aplicativo na produção de histórias em quadrinhos. Dessa forma os alunos conheceram todos os recursos disponíveis no aplicativo, no qual tiveram a oportunidade de criar suas histórias a partir deles, com um aprendizado mais proveitoso.

Destaca-se que os alunos, após utilizarem o software *Hagáquê* apresentaram melhoria no exercício das leituras, na produção de textos como também, no empenho, na cooperação e no pensamento crítico.

Cabe ressaltar que, as atividades desenvolvidas demonstraram que é possível incorporar o uso de softwares educativos no contexto escolar, desde que ancorada em um planejamento pedagógico. Nesse caso a utilização do *Hagáquê* possibilitou aula mais dinâmica e prazerosa, visto que o aplicativo incentiva a criatividade, a imaginação, favorece a leitura e escrita na produção das histórias em quadrinhos.

Figura 2 - Amostra do Aplicativo Hagáquê**Figura 3** - Produção de suas histórias

Fonte: Escola Estadual Balbina Mestrinho (2019). **Fonte:** Escola Estadual Balbina Mestrinho (2019).

Foi solicitado aos estudantes criação de histórias usando os recursos disponibilizados no *Hagáquê*. Durante a atividade pudemos observar mudanças no comportamento dos alunos, os quais se demonstraram bastantes interessados na realização da atividade, observaram-se ainda momentos de concentração na produção textual. Em seguida houve a socialização das histórias produzidas, foi notório o envolvimento e participação dos estudantes mostrando sua capacidade criativa nas aulas de arte.

Dessa forma, durante as atividades realizadas foi notória a motivação dos estudantes que além das onomatopeias, a possibilidade de inserir som de voz foi o que mais atraiu atenção deles junto à produção de suas histórias. Portanto, destaca-se que o uso do *Hagáquê* como ferramenta pedagógica nas aulas de artes, além de fomentar a participação dos estudantes contribuiu para o desenvolvimento de habilidades de leitura e produção textual, consideradas fundamentais no processo de ensino e aprendizagem na escola.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante a pesquisa pudemos constatar que a utilização do Aplicativo Hagáquê no processo de leitura dos alunos do 6º ano da Escola Estadual de Tempo Integral Balbina Mestrinho Borba/AM, tornaram as aulas mais dinâmicas estimulando a participação dos estudantes nas atividades propostas. Por se tratar de um editor de texto possui um banco de imagens com vários elementos e recursos de edição de imagens que chamam além de chamar atenção dos alunos fomenta autonomia na elaboração de histórias.

As observações realizadas na sala de aula confirmam que a utilização do Hagáquê foi essencial para melhorar o rendimento dos estudantes na criação e leitura das histórias em quadrinhos produzidas pelos alunos, favorecendo um ambiente dinâmico e estimulador da aprendizagem.

Com isso, constata-se a relevância da temática abordada para a efetivação da aprendizagem dos alunos, pois esta constatação demonstra que o uso do aplicativo Hagáquê contribuiu para melhorar a aprendizagem dos alunos no que diz respeito à criação, interpretação e leitura de textos através das HQs. Contudo, espera-se que com os resultados desta pesquisa, os professores de Artes compreendam que o uso do aplicativo Hagáquê se configura como um importante instrumento pedagógico que serve para estimular a aprendizagem dos alunos.

REFERÊNCIAS

BIM, Sílvia A. **HagáQuê**: editor de história em quadrinhos. (Dissertação de Mestrado) – Instituto de Computação, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2001.

BRASIL, **Lei de diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei 9.394/96, Brasília, Brasil, 1996.

COELHO, Josina. **Oficina de História em Quadrinhos**. Nova Iguaçu (RJ), 07 jul. 2011. Disponível em: <http://ninadohelio.blogspot.com/>. Acesso em: 29 jan. 2020.

KENSKI, V. M. **Educação e tecnologias**: o novo ritmo da informação. Campinas: Editora Papirus. 2012.

SANTOS, Roberto Elísio dos VERGUEIRO, Waldomiro. **Histórias em quadrinhos no processo de aprendizado**: da teoria à prática. EccoS –Rev. Cient., São Paulo, n. 27, p. 81-95, jan./abr. 2012.

VERGUEIRO, Waldomiro. RAMOS, Paulo (org.). **Quadrinhos na educação**: da rejeição à prática. São Paulo: Contexto p.85, 2009.

LUYTEN, Sonia Bibe. Quadrinhos na sala de aula. In: **História em quadrinhos**: um recurso de aprendizagem. p. 21, 2011. Disponível em: https://www.noticiasead.com.br/images/stories/pdf_ppt_Doc/181213historiaemquadrinhos.pdf. Acesso em: 15 de jan. de 2020.

CAPÍTULO 4

O USO DO HAGÁQUÊ COMO RECURSO PEDAGÓGICO NO ENSINO DE ARTES EM UMA ESCOLA ESTADUAL NO MUNICÍPIO DE BORBA-AM

*Maria da Conceição Ribeiro de Oliveira
Andréa Sebastiana do Rosário Cavalcante Machado*

RESUMO

Este artigo apresenta uma proposta de ensino, com histórias em quadrinhos utilizando o *software* Hagáquê, nas aulas de Artes em uma turma de 9º ano do ensino fundamental, em uma escola estadual do município de Borba-AM. Trata-se de uma pesquisa qualitativa por meio de um plano de intervenção pedagógica, em que se tem como finalidade refletir sobre novas práticas de ensino. A metodologia consistiu das seguintes etapas: Levantamento do conhecimento prévio dos estudantes sobre as histórias em quadrinho; Levantamento bibliográfico sobre o *software* hagáquê; Leitura de gibis; Realização de roda de conversa sobre as histórias lidas com ênfase nos traços artísticos; Criação de histórias por meio do *software* hagáquê; Socialização do conhecimento construído por meio das atividades realizadas. Consideramos três categorias para análise dos dados: Conhecimento prévio dos estudantes; Argumentação na roda de conversa; Realização das atividades com o uso do *software* hagáquê. O estudo possibilitou uma reflexão sobre o uso das tecnologias no ensino de artes na escola, com ênfase no *software* hagáquê na criação de histórias em quadrinhos. Logo, constata-se que o uso do *software* Hagáquê, nas aulas de Artes fomenta a participação dos estudantes, além de tornar a sala de aula um ambiente propício à construção do conhecimento e, sobretudo no desenvolvimento de uma aprendizagem significativa.

Palavras-chave: Aprendizagem. Educação. Tecnologia.

INTRODUÇÃO

O presente artigo apresenta uma proposta de como utilizar o *software* Hagáquê nas aulas de arte, como estratégia pedagógica com a finalidade de motivar a participação dos estudantes e fomentar um novo olhar para as obras artísticas.

Vivenciamos uma época na qual a tecnologia vem ocupando espaço na vida das pessoas, influenciando hábitos e atitudes que se refletem no espaço escolar. Esse novo contexto fomenta a escola a se reestruturar para atender as demandas dessa sociedade em constante processo de transformação. Utilizar os recursos tecnológicos em favor da aprendizagem se torna primordial para a efetivação de uma aprendizagem significativa. Dessa forma questionamos: O *software* Hagáquê contribui para o desenvolvimento cognitivo no ensino de artes?

Deste modo, a relevância da pesquisa consiste na possibilidade de disseminação de uma proposta de ensino voltada para o uso de tecnologias nas aulas de arte, a fim de contribuir para a inovação de práticas pedagógicas que possam contribuir para melhorias no processo de ensino e aprendizagem.

A pesquisa enfatiza uma intervenção pedagógica com o uso do *software* Hagáquê, realizada com os alunos do 9º ano do ensino Fundamental, da Escola de Tempo Integral Balbina Mestrinho, localizada no município de Borba-AM.

Trata-se de uma pesquisa qualitativa por meio de um plano de intervenção pedagógica, em que se tem como finalidade refletir sobre novas práticas de ensino. A metodologia consistiu das seguintes etapas: Levantamento do conhecimento prévio dos estudantes sobre as histórias em quadrinho; Levantamento bibliográfico sobre o *software* hagáquê; Leitura de gibis; Realização de roda de conversa sobre as histórias lidas com ênfase nos traços artísticos; Criação de histórias por meio do *software* hagáquê; Socialização do conhecimento construído por meio das atividades realizadas. Consideramos três categorias para análise dos dados: Conhecimento prévio dos estudantes; Argumentação na roda de conversa; Realização das atividades com o uso do *software* hagáquê.

O estudo possibilitou uma reflexão sobre o uso das tecnologias no ensino de artes na escola, com ênfase no *software* hagáquê na criação de histórias em quadrinhos. Logo, constata-se que o uso do *software* Hagáquê, nas aulas de Artes fomenta a participação dos estudantes, além de tornar a sala de aula um ambiente propício à construção do conhecimento e, sobretudo no desenvolvimento de uma aprendizagem significativa.

REFERENCIAL TEÓRICO

O referencial teórico está dividido em duas subseções, a primeira elucida a utilização dos recursos midiáticos na sala de aula e a segunda apresenta a contribuição do Hagáquê para a aprendizagem dos estudantes.

A utilização dos recursos midiáticos na sala de aula

Os novos tempos trouxeram consigo potencialidades no campo educacional. Aprender, hoje, é diferente de alguns anos, quando os alunos precisavam estar em fileiras, dentro de uma sala de aula,

inibidos de expressar-se sobre qualquer assunto repassado pelo professor. Tais potencialidades se aceleram a cada dia com as mídias e seu uso pedagógico no âmbito escolar.

Para Dorigoni e Silva (2012, p.3):

O avanço tecnológico se colocou presente em todos os setores da vida social, e na educação não poderia ser diferente, pois o impacto desse avanço se efetiva como processo social atingindo todas as instituições, invadindo a vida do homem no interior de sua casa, na rua onde mora, nas salas de aulas com os alunos, etc. Desta forma, os aparelhos tecnológicos dirigem suas atividades e condicionam seu pensar, seu agir, seu sentir, seu raciocínio e sua relação com as pessoas.

Diante desse contexto, pode-se afirmar que as tecnologias proporcionam uma interação de grande relevância na vida das pessoas, no âmbito educacional os recursos midiáticos poderão contribuir para a melhoria do processo de ensino e aprendizagem, tornando-o mais dinâmico e eficaz.

Em se tratando de ensino dinâmico, se faz necessário pensar no ensino de artes de forma mais dinâmica e prazerosa, capaz de despertar no aluno a competência artística e cultural, ainda que seja preciso utilizar os recursos midiáticos como instrumentos metodológicos. Pillar (1992, p. 37) destaca que:

A utilização dos recursos midiáticos no de ensino das Artes integra o fazer, a apreciação e a história da arte. Fazer: criar imagens com força expressiva e imaginação; compreender e pensar inteligentemente sobre a criação de imagens visuais. Apreciar: desenvolver habilidades para perceber e julgar qualidades do mundo visual, o que vai além das obras de arte. História da Arte: entender algo do tempo e do lugar em que os trabalhos da arte se situam.

Nesse sentido, os recursos midiáticos possibilitam aos estudantes meios para eles possam criar e recriar sua aprendizagem. Dessa forma, a utilização desses recursos nas aulas de arte poderá favorecer o entendimento das manifestações artísticas e possibilitar espaço de interação e construção de novos conhecimentos. O avanço tecnológico associado à internet tem possibilitado celeridade nas informações, fomentando uma nova forma de ensinar e aprender (MORAN, 2014).

A contribuição do Hagáquê para a aprendizagem dos estudantes

Nesse contexto educacional, no qual as tecnologias vêm conquistando espaço é preciso criar estratégias de ensino para atrair a atenção dos alunos e contribuir para a efetivação de uma aprendizagem significativa.

Moran (2007, p.20) salienta que,

O uso da tecnologia e suas possíveis combinações (digitalização, virtualizações, mobilidade e personificação) afetam os processos didáticos de ensino e já é uma realidade para professores e alunos, mudando as ações pedagógicas e as possibilidades de ensino.

Para Manara (2010, p.22) “[...] o uso da tecnologia apresenta potencial para diversificar os modos de exploração e investigação dos conteúdos escolares. E com o uso destes recursos pode-se criar situações de aprendizagem motivadoras e envolventes”. Despertar no aluno o interesse pelas aulas requer a promoção de aulas mais dinâmicas e inovadoras, isso requer um trabalho docente voltado para o direcionamento de ações estratégicas capazes de possibilitar ganhos de aprendizagem.

Nesse contexto, os recursos tecnológicos se configuram múltiplas possibilidades na construção do conhecimento, além disso são consideradas ferramentas valiosas capazes de prender a atenção dos estudantes e criar situações de aprendizagem (MENDES, 2015).

Seguindo essa mesma linha de pensamento, Lima (2011, p12) afirma que a “[...] informática é útil para a realização de pesquisas e análise de informações, cita também a possibilidade de criar oportunidades para que diversas ideias possam ser vistas de diferentes perspectivas”.

Dessa forma, os *softwares* educacionais podem se configurar como instrumento pedagógico precioso para o processo de ensino e aprendizagem. De acordo com Mrech (2011, p.63)

Pode-se dizer que os computadores não são apenas os produtos mais comuns de nossa época. Eles são a metáfora de nosso tempo. Trazendo em seu bojo as possíveis transformações que a sociedade do futuro terá. Uma sociedade que exige que os sujeitos sejam preparados para viver uma realidade cada vez mais redefinida e recortada, [...] Os alunos precisam ser preparados para uma sociedade pós-moderna onde os parâmetros cognitivos serão continuamente redefinidos.

Utilizar os recursos tecnológicos em favor da aprendizagem poderá trazer ganhos significativos. Contudo, o professor precisa conduzir esse processo de forma dinâmica e prazerosa para o direcionamento de ações estratégicas em prol da efetivação da aprendizagem significativa. Nesse contexto o *Hagáquê* por ser um recurso adequado a criação de histórias, poderá contribuir para proporcionar aulas de arte que atenda aos anseios dos estudantes e contribua para seu progresso cognitivo.

MATERIAIS E MÉTODOS

Essa pesquisa se configura como um estudo descritivo de abordagem qualitativa realizado por meio de um plano de intervenção pedagógica com uma turma de 9º do Ensino Fundamental na Escola de Tempo Integral Balbina Mestrinho, no município de Borba-AM.

De acordo com Chizzotti (2006, p.17) “A abordagem qualitativa parte do princípio de que há uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, uma interdependência viva entre o sujeito e o objeto, um vínculo indissociável entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito”. Trata-se de um estudo descritivo por meio de um plano de intervenção pedagógica realizado com os alunos do 9º ano do Ensino Fundamental, da Escola de Tempo Integral Balbina Mestrinho, no município de Borba-AM.

A intervenção se deu mediante roda de conversa para levantamento prévio dos estudantes sobre as histórias em quadrinhos. Na oportunidade foi solicitado que trouxessem os gibis para leitura na sala de aula e posteriormente socialização da leitura dando ênfase aos traços artísticos, imagens e fala dos personagens. Em seguida foi apresentado aos estudantes o *software Hagáquê* e suas funcionalidades, foi oportunizado aos estudantes a criação de historinhas por meio do Hagáquê.

Durante a intervenção os dados observados foram registrados em um caderno de anotações e analisados posteriormente considerando três categorias: Conhecimento prévio dos estudantes; Argumentação na roda de conversa; Realização das atividades com o uso do *software Hagáquê*. O estudo possibilitou uma reflexão sobre o uso das tecnologias no ensino de artes na escola, com ênfase no *software Hagáquê* na criação de histórias em quadrinhos.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

As contribuições deste artigo apresentam resultado de um plano de intervenção pedagógica realizado com os alunos do 9º ano do ensino fundamental em uma escola estadual do município de Borba-AM. Os dados apontam a importância dos recursos tecnológicos para o direcionamento de ações estratégicas para a melhoria do processo de ensino e aprendizagem.

As tecnologias fazem parte da vida dos estudantes e trazê-la para o âmbito escolar como um recurso de aprendizagem contribuiu para despertar o interesse dos alunos pelas aulas de arte.

Na primeira intervenção foi realizada a roda de conversa com objetivo de coletar informações dos estudantes sobre as leituras em quadrinhos. A partir dessa conversa, foi solicitado aos alunos que trouxessem na próxima aula algumas revistas em quadrinhos para leitura e socialização da história. Em seguida foi apresentado aos estudantes o *software Hagáquê* e suas funcionalidades, foi oportunizado aos estudantes a criação de historinhas por meio do *software*. Essa atividade foi realizada no laboratório de informática da escola, que dispõem de vinte (20) computadores com acesso a internet. No entanto pelo quantitativo de alunos na turma houve a necessidade dividir a turma, no qual uma parte ficou no laboratório e a outra ficou na sala de aula realizando a atividade por meio de notebook, trazido pelos próprios alunos.

Figura 1 – Conhecendo do *Hagáquê*



Fonte: Acervo da pesquisadora (2019).

Durante a intervenção com o uso do *Hagáquê* nas aulas de arte foi notório o empenho e participação das estudantes nas atividades propostas. Logo, constata-se que *Hagáquê* é um importante recurso capaz de despertar nos alunos o interesse pelas aulas arte na escola.

Importante destacar que o software utilizado para a realização das atividades permitiu melhor interação dos alunos, contribuindo para a troca de saberes e construção de novos conhecimentos.

Destaca-se ainda que o *Hagáquê* pode se configurar em ferramenta pedagógica capaz de possibilitar ganhos valiosos na aprendizagem dos estudantes, tornando-se um aliado do professor no processo de ensino e aprendizagem.

Durante as atividades propostas com o uso do *software* nas aulas de arte, observou-se a dedicação dos estudantes, bem como a criatividade em conectar as imagens a fala dos personagens, o que transformou o espaço escolar em um ambiente propício a efetivação da aprendizagem. O uso do *Hagáquê* conta com estratégias de cores, sons e movimentos tornando-se mais atrativo para os alunos.

Importante ressaltar que o uso da tecnologia como um recurso pedagógico se torna fundamental na busca do conhecimento visto que, ao usar o computador o estudante entra num ambiente multidisciplinar, com as mais diversas informações que poderão contribuir para a construção do conhecimento.

O estudo possibilitou uma reflexão sobre o uso das tecnologias no ensino de artes na escola, com ênfase no *software Hagáquê* na criação de histórias em quadrinhos. Logo, constata-se que o uso do *software* nas aulas de Artes fomenta a participação dos estudantes, além de tornar a sala de aula

um ambiente propício à construção do conhecimento e, sobretudo no desenvolvimento de uma aprendizagem significativa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente artigo apresentou o uso do Hagáquê como ferramenta pedagógica nas aulas de arte. Durante a intervenção na escola foi possível perceber que o software além de despertar o interesse dos estudantes pelas aulas de arte, possibilitando aulas mais dinâmicas, atrativas e prazerosas.

Entretanto, destaca-se que a falta de conhecimento de alguns alunos sobre o *software Hagáquê* foi observada durante a intervenção pedagógica, o que não se tornou obstáculo para a realização das atividades. Pois, os próprios alunos buscaram formas de superar esses desafios, em diálogo com professor, com os colegas, bem como em pesquisas realizadas por meio da internet. Percebeu-se ainda que as dificuldades encontradas favoreceram a pesquisa e a busca de informação para a efetivação das atividades. Logo, constatou-se que as aulas de arte com o uso do Hagáquê além de tornar o espaço escolar um ambiente mais dinâmico, fomentou a curiosidade e o envolvimento dos estudantes na realização das atividades propostas.

A intervenção realizada na turma mostrou que inserir as tecnologias no espaço escolar é uma alternativa para melhorar a prática pedagógica do professor. Além de despertar o interesse dos estudantes transforma a sala de aula em um ambiente adequado a construção do conhecimento, contribuindo para a efetivação de uma aprendizagem significativa.

REFERÊNCIAS

CHIZZOTTI, Antônio. **Pesquisa qualitativa em ciências humanas e sociais**. Petrópolis – RJ: Vozes, 2006.

DORIGONI, Gilza Maria Leite e SILVA, João Carlos Da. **Mídia e Educação: o uso das novas tecnologias no espaço escolar**. Disponível em [http://bdm.bce.unb.br/bitstream/Midias na educaçao/](http://bdm.bce.unb.br/bitstream/Midias%20na%20educa%C3%A7%C3%A3o/). Acesso em: 19 de dez. de 2019.

LIMA, Diogo Gomes e. **O uso da informática no ensino de Biologia e Ciências**. 2011. 26fls. Monografia (Curso de licenciatura em Biologia) - Universidade de Brasília, Brasília, 2011. Disponível em http://bdm.bce.unb.br/bitstream/10483/1740/1/2011_DiogoGomesLima.pdf. Acesso em: 19 de maio de 2019.

MANARA, Alecia Saldanha, FELDKERCHER Nadiane; SPEROTTO Rosária Ilgenfritz. Vantagens e desvantagens do uso das tecnologias na educação a distância, 2010. In: **Anais do XIX congresso de**

iniciação científica, XII Enpos e II Mostra científica. Disponível em: http://www.ufpel.edu.br/cic/2010/cd/pdf/CH/CH_00124.pdf. Acesso em: 20 maio 2019.

MARTINS, Maria Cecília. **Programa de Formação Continuada em Mídias na Educação**. Módulo Introdutório: Integração de mídias na educação.2014.

MRECH, Leny Magalhães. **A criança e o computador novas formas de pensar**. In: Oliveira, Zilma Ramos de (Org). Educação infantil: muitos olhares. 7ª ed. São Paulo: Cortez. 2011.

MENDES, Maximiliano Augusto de Araujo. **Produção e utilização de animações e vídeos no ensino de biologia celular para a 1 série do ensino médio**. 2010. 103 fls. Dissertação (Mestrado em Ensino de Ciências) – Universidade de Brasília, Brasília, 2010. Disponível em: http://bdtd.bce.unb.br/tesdesimplificado/tde_busca/arquivo.php?codArquivo=6532. Acesso em: 20 de maio. 2019.

MORAN, José Manoel. **A educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá**. Campinas, Sp. Papirus, 2007.

MORAN, José Manoel. **Programa de Formação Continuada em Mídias na Educação**. Módulo Introdutório: Integração de mídias na educação.2014.

PILLAR, Analice; VIEIRA, Denyse. **O vídeo e a Metodologia Triangular no ensino da Arte**. Porto Alegre: Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 1992.

CAPÍTULO 5

AS IMPLICAÇÕES DO APLICATIVO HAGÁQUÊ NA DISCIPLINA DE EDUCAÇÃO FÍSICA EM BORBA-AM

Fabio Junior Nascimento dos Santos

RESUMO

O objetivo deste estudo foi verificar as implicações do aplicativo Hagáquê para os alunos do 5º ano do ensino fundamental I, no componente curricular educação física. Configurou-se em uma abordagem de caráter dialética e exploratória, uma vez que se utilizou para avaliação, variáveis qualitativas e quantitativas durante o desenvolvimento do estudo, onde foram avaliados 35 alunos do ensino fundamental I de uma escola estadual no centro de Borba, Am. Foi realizada uma pesquisa bibliográfica para dar sustentação ao tema e uma oficina de orientação de como usar o aplicativo Hagáquê. Também foi aplicado um questionário contendo 4 questões fechadas para todos os alunos para verificar os conhecimentos e habilidades já adquiridos quanto ao uso do aplicativo. Verificou-se a necessidade de potencializar a utilização das tecnologias na escola, pois o Hagáquê sendo um aplicativo que é gratuito e com bastante tempo no mercado, ainda é algo desconhecido para a maioria dos estudantes. Cabe aos professores desenvolver práticas mais atualizadas e diversificadas, considerando que parte dos estudantes já possui conhecimentos de informática, podendo aproveitar essa expertise para fazer uso das tecnologias educacionais na sala de aula.

Palavras-chave: Aprendizagem. Educação. Tecnologia.

INTRODUÇÃO

No contexto educacional da atualidade as escolas já possuem uma grande quantidade de instrumentos que permitem fazer uso das tecnologias nas práticas pedagógicas dos professores, tornando as aulas mais criativas e atrativas para os alunos. Não podemos mais ser reféns dessas práticas pedagógicas que deixam de lado os aparatos tecnológicos que a escola oferece, como computadores, laboratórios de informática, Datashow e acesso à internet. Devemos nos apropriar dessas ferramentas e tornar nossa práxis mais atrativa, visto que, nossos alunos já são conhecedores das tecnologias e tem facilidade para manusear. Então, cabe a nós professores orientar e utilizar essas ferramentas com intuito de tornar as aulas mais dinâmicas e atrativas para que o estudante se torne protagonista na construção do conhecimento.

Neste sentido buscamos compreender as implicações da utilização do aplicativo Hagáquê para os alunos do 5º ano do ensino fundamental I na aprendizagem de brincadeiras e jogos populares

do Brasil e identificar as implicações do uso desse aplicativo no processo de ensino aprendizagem do componente curricular educação física. Além disso, foi feita uma pesquisa bibliográfica para embasamento teórico do tema e uma pesquisa de campo em busca de compreender esta perspectiva. Este projeto partiu de uma abordagem dialética exploratória com viés qualitativo buscando contribuir com o campo educacional no uso das tecnologias no processo de ensino aprendizagem e na melhoria da prática pedagógica do professor.

Na sociedade atual o uso da tecnologia é essencial para o dia a dia e, por esse motivo, é fundamental a utilização das ferramentas tecnológicas no meio escolar, visando a potencialização do processo de ensino e aprendizagem. A educação precisa avançar no tocante ao mundo virtual e a disciplina de Educação Física precisa acompanhar essa evolução educacional. A Base Nacional Comum Curricular do Ensino Fundamental (BRASIL, 2017, p. 483,) expressa que “na área de Linguagens e suas Tecnologias, a Educação Física possibilita aos estudantes explorar o movimento e a gestualidade em práticas corporais de diferentes grupos culturais e analisar os discursos e os valores associados a elas, bem como os processos de negociação de sentidos que estão em jogo na sua apreciação e produção”.

Nesse sentido, estimula o desenvolvimento da curiosidade intelectual, da pesquisa e da capacidade de argumentação, pois a criança da era digital já tem conhecimentos e habilidades de como usar as tecnologias. Borba (2001) afirma que, “o acesso à informática deve ser visto como um direito, e, portanto, nas escolas públicas e particulares o estudante deve poder usufruir de uma educação que agora inclua, no mínimo, uma alfabetização tecnológica”.

Na BNCC para o Ensino Fundamental, a Educação Física procurou garantir aos estudantes oportunidades de compreensão, apreciação e produção de brincadeiras, jogos, danças, ginásticas, esportes, lutas e práticas corporais de aventura. As práticas foram trabalhadas visando: à identificação de suas origens e dos modos como podem ser aprendidas; ao reconhecimento dos modos de viver e perceber o mundo, a elas subjacentes; ao compartilhamento de valores, condutas e emoções nelas expressos; à percepção das marcas identitárias e à desconstrução de preconceitos e estereótipos nelas presentes; e, também, à reflexão crítica a respeito das relações práticas corporais, mídia e consumo, como também quanto a padrões de beleza, exercício, desempenho físico e saúde (BRASIL, 2017, p. 483).

O aplicativo Hagáquê é uma ferramenta que contribuiu no processo de desenvolvimento educacional do aluno sem que houvesse a necessidade de acesso à internet. Possibilitou explorar o conhecimento de várias formas para construir na aprendizagem do objeto de conhecimento brincadeiras e jogos populares do Brasil. Este aplicativo nos ofereceu uma oportunidade de trabalhar com produção de texto, construção de cenários e personagens e apresentarmos imagens dos grandes eventos esportivos a níveis municipais, estaduais, federais e mundiais, bem como, a criação das histórias em quadrinhos pelos próprios alunos etc.

No contexto atual da educação a disciplina de educação física é vista como uma disciplina prática onde deixamos de aproveitar os conhecimentos essenciais para a aprendizagem do aluno, em sua perspectiva teórica. Não é levada em conta no planejamento das escolas, muitas vezes sendo colocada como uma prática recreativa, deixando de lado os objetos de conhecimento teóricos da disciplina que tem como principal objetivo o desenvolvimento integral do educando nos aspectos físico, mental e social.

Nas séries iniciais do ensino fundamental é comum vivenciar a educação física como brincadeira e passatempo. No tocante ao uso da tecnologia nas aulas de educação física tem se observado que são dois mundos bem distantes na prática dos professores, portanto é necessário que possamos lançar mão das ferramentas tecnológicas para melhorar o desenvolvimento do aluno no processo de ensino aprendizagem, em busca de uma formação atualizada e de qualidade para a vida acadêmica.

REFERENCIAL TEÓRICO

A educação como instrumento de fundamental importância no desenvolvimento do ser humano, não poderá ser vista como uma constante, sem acompanhar a evolução das tecnologias de comunicação e informação. Para que a escola seja reconhecida como importante espaço de desenvolvimento do ensino aprendizagem se faz necessário o uso de seu potencial tecnológico, pois a tecnologia precisa ser incorporada na prática pedagógica do professor.

O educando do ensino fundamental possui um grande conhecimento quanto ao uso das tecnologias e esse conhecimento precisa ser explorado e aprimorado na escola. No campo educacional existem muitas ferramentas para melhorar o processo de ensino aprendizagem dos estudantes, bem como, existem vários aplicativos educacionais. Assim, a informática precisa ser inserida no ambiente escolar, como ferramenta essencial.

Valente (2003, p.39) apud Raabe et al (2016) afirma que:

À medida que as tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC) são cada vez mais disseminadas na nossa sociedade e cada vez mais acessíveis, principalmente os laptops, os celulares e os tablets, emergem novas formas de uso, principalmente relacionados com a educação. Termos como e-learning, m-learning e u-learning têm sido utilizados para designar diversas formas de aprendizagem, que mudam de acordo com o desenvolvimento tecnológico e, principalmente, com as facilidades que as tecnologias móveis sem fio (TMSF) oferecem.

Neste sentido, podemos afirmar que é de fundamental importância a formação do professor no letramento digital para que possamos desenvolver e utilizar as ferramentas digitais que a escola

nos oferece para melhorar o aprendizado dos educandos. Borba (2001, p.4) afirma que, “o acesso à informática deve ser visto como um direito, e, portanto, nas escolas públicas e particulares o estudante deve poder usufruir de uma educação que no momento atual inclua, no mínimo, uma alfabetização tecnológica”.

Na sua grande maioria as escolas possuem laboratório de informática, por tanto, não será um obstáculo para os professores trabalharem com essa ferramenta e assim contribuir com a alfabetização tecnológica, aja vista que parte dos estudantes do 5º ano do ensino fundamental já possuem habilidades para manusear essas ferramentas. Neste contexto da cultura digital, o desafio na formação do professor de letramento digital, consiste em promover mudanças aos quais novas características sejam incorporadas, e que, de fato contribuam para a construção do novo perfil do professor.

Segundo Valente (2003), a formação do professor necessita atingir quatro pontos fundamentais: 1. Propiciar ao professor condições para entender o computador como uma nova maneira de representar o conhecimento, provocando um redimensionamento dos conceitos já conhecidos e possibilitando a busca e compreensão de novas ideias e valores; propiciar ao professor a vivência de uma experiência que contextualiza o conhecimento que ele constrói; 2. Prover condições para o professor construir conhecimento sobre as técnicas computacionais, entender por que e como integrar o computador em sua prática pedagógica e ser capaz de superar barreiras de ordem administrativa e pedagógica; 3. Criar condições para que o professor saiba recontextualizar o que foi aprendido e a experiência vivida durante a formação para a sua realidade de sala de aula, compatibilizando as necessidades de seus alunos e os objetivos pedagógicos que se dispõe a atingir.

O professor do curso de pós-graduação de Letramento Digital da UEA, teve uma importante ferramenta para melhorar a sua prática pedagógica em sala de aula, em consonância aos quatro pontos citados por Valente (2003).

O curso de pós-graduação em letramento digital da universidade do estado do Amazonas UEA, proporcionou para os professores da educação básica uma imensa oportunidade de aprimorarmos nossas práticas pedagógicas e inovarmos a nossa atuação na escola fazendo uso de todas as ferramentas tecnológicas que a escola nos oferece para melhorar no processo de ensino aprendizagem no desenvolvimento intelectual dos alunos.

Portanto, utilizar o aplicativo Hagáquê nas aulas torna – se mais fácil, pois a especialização em letramento digital nos remete em um mundo novo na educação onde podemos trabalhar com mais facilidade e fazer nossas aulas mais atrativas para nossos alunos, onde podemos utilizar, por exemplo, os aplicativos educacionais. Segundo Silva e Portela, (2011) “O software educacional HagáQuê é um editor de histórias em quadrinhos, distribuído gratuitamente, que possibilita a criança

criar sua própria história, o mesmo possui um banco de imagens com os diversos componentes para a construção de história, cenário, personagens, balões, etc.”

O som disponível no software e/ou gravado pela criança é outro recurso oferecido para complementar a história criada no computador. Com isso as crianças poderão usar o imaginário para criar suas historinhas no campo de jogos e brincadeiras do Brasil na área de Educação Física durante a realização do estudo.

MATERIAIS E MÉTODOS

O projeto configura-se na abordagem de caráter dialético e exploratório, uma vez que serão utilizados para avaliação, variáveis qualitativas e quantitativas durante o desenvolvimento do estudo. Wachowicz (2001, p.1) afirma que:

O ponto de partida para o método dialético na pesquisa é a análise crítica do objeto a ser pesquisado, o que significa encontrar as determinações que o fazem ser o que é. Tais determinações têm que ser tomadas pelas suas relações, pois a compreensão do objeto deverá contar com a totalidade do processo, na linha da intencionalidade do estudo, que é estabelecer as bases teóricas para sua transformação. Uma das características do método dialético é a contextualização do problema a ser pesquisado, podendo efetivar-se mediante respostas às questões: quem faz pesquisa, quando, onde e para que?

Este estudo teve por objetivo verificar as implicações da utilização do aplicativo Hagáquê para os alunos do 5º ano do ensino fundamental I. No início da pesquisa foi realizada uma oficina de orientação de como utilizar o aplicativo para todos os 35 alunos e foi feito um estudo bibliográfico acerca do tema para dar sustentação ao trabalho realizado. Foi aplicado um questionário contendo 4 questões fechadas, para identificar as habilidades dos alunos com o uso do aplicativo Hagáquê e se sabiam manusear computadores, notebook, tablet, celular ou outros dispositivos eletrônicos.

No segundo momento realizamos a criação das histórias em quadrinhos, onde os alunos foram divididos em grupos de 5, sendo selecionados de acordo com suas habilidades para facilitar a criação das histórias no aplicativo Hagáquê. Cada equipe tinha que produzir suas histórias voltadas para o tema do estudo em questão, criando personagens, falas e cenários e em seguida utilizaram o aplicativo para concluir o trabalho dando vida as suas histórias, com sons, imagens, cenários e falas.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Este estudo teve como temática as implicações do aplicativo Hagáquê para os alunos do 5º ano do ensino fundamental I, no componente curricular educação física. Após a realização do estudo

encontrou-se os seguintes resultados, quantos às habilidades dos alunos ao uso dos dispositivos tecnológicos: Concluiu-se que a maioria dos alunos do 5º ano já sabem manusear os dispositivos eletrônicos como celular, tablet, notebook. Ou seja, já tem conhecimento de informática. Apenas uma minoria não possui habilidades para manusear essas ferramentas.

Quanto ao uso do aplicativo educacional Hagáquê é notório a grande dificuldade dos alunos no uso dessa ferramenta educacional. Alguns alunos afirmaram ter conhecimento do aplicativo, no entanto, a maioria não conhece. Este cenário encontrado na escola nos faz refletir sobre a prática docente e sobre o quão é importante oferecermos para nossos alunos uma aula atrativa e atualizada para melhorar o processo de ensino e aprendizagem. É importante lançarmos mão das ferramentas tecnológicas que a escola oferece e aproveitá-las como suporte no desenvolvimento das habilidades de nossos alunos, formando cidadãos para o mundo moderno.

Na figura 1 podemos ver o momento em que foi realizada a oficina de orientação do uso do aplicativo Hagáquê. Uma ferramenta com uma imensa gama de recursos para trabalhar com os alunos sem que seja necessário o acesso à internet. Os alunos puderam explorar sua criatividade na criação de histórias em quadrinhos.

Figura 1 – Oficina de como utilizar o aplicativo Hagáquê



Fonte: Acervo do autor (2019).

A figura 2 mostra os alunos explorando o aplicativo, expressando sua criatividade no desenvolvimento de histórias em quadrinhos, utilizando o aplicativo educacional Hagáquê. Pode-se observar o quanto foi importante fazer uso de novas ferramentas na sala de aula. A prática na aula de educação física é muito atrativa para os alunos, mas, usar as ferramentas tecnológicas se tornou tão atrativa quanto à prática.

Figura 2 – Alunos produzindo história em quadrinhos no aplicativo Hagáquê



Fonte: Acervo do autor (2019).

A figura 3 retrata o momento em que os alunos atuaram no uso do aplicativo Hagáquê. Observou-se que eles tiveram bastante interesse, assim como na prática de esportes. As meninas mostraram maior motivação para aprender a manusear o material.

Figura 3 – Alunos produzindo histórias em quadrinhos no aplicativo Hagáquê



Fonte: Acervo do autor (2019).

Na tabela abaixo estão demonstrados os resultados do questionário sobre o uso do aplicativo Hagáquê, na investigação dos conhecimentos de informática dos estudantes.

Tabela 1 – O uso do aplicativo hagáquê e conhecimento de informática dos alunos do 5º ano do ensino fundamental I

Item	Quantidade	Sim	Não	Percentual	
Tem conhecimento de informática	35	34	1	97%	3%
Conhece o aplicativo hagáquê	35	15	20	43%	57%
Já utilizou o aplicativo hagáquê	35	10	25	28%	72%

Fonte: Elaborado pelo autor (2019).

Como demonstra a tabela acima de 34 alunos já têm conhecimento em informática o que representa 97% dos estudantes e 1 aluno afirma não conhecer nada de informática, representando 3% dos discentes. Quanto ao conhecimento do aplicativo dos 35 alunos pesquisados 15 afirmam que conhece o aplicativo, ou seja 43% dos estudantes e 20 alunos dizem não conhecer o aplicativo Hagáquê, representando 57% dos mesmos. Quanto ao uso do aplicativo, dos 35 alunos que participaram dos estudos, 10 alunos já utilizaram o aplicativo o que representa 28% dos estudantes e 25 alunos afirmam nunca terem utilizado o aplicativo, representando 72% dos estudantes.

Portanto, verificamos que embora o aplicativo Hagáquê seja gratuito e tenha bastante tempo no mercado ainda é algo desconhecido para parte dos estudantes. Cabe à escola potencializar o uso de ferramentas e prática mais atualizadas e diversificadas. O professor, pode contribuir para a inserção do aluno nesse novo contexto educacional, para que ele tenha acesso às ferramentas educacionais, como os aplicativos e plataformas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após as análises dos dados concluímos que é de suma importância a formação do professor no curso de letramento digital para a apropriação das novas tecnologias. Como podemos ver nos resultados, parte dos alunos do 5º ano do ensino fundamental I já possuem conhecimentos na área de informática e a tecnologia nos oferece inúmeros recursos para melhorar a prática docente e aproveitar o conhecimento que o aluno já possui para trabalhar o pleno desenvolvimento educacional.

Observa-se que alguns aplicativos educacionais estão disponíveis há anos de forma gratuita no mercado e mesmo assim, ainda configuram novidades para uma parte dos alunos e professores. Faz-se necessário, a apropriação dos aparatos tecnológicos oferecidos pelas escolas, bem como, o

aprimoramento do ensino, visando o desenvolvimento integral do aluno e a potencialização do uso das ferramentas tecnológicas no processo educacional.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Edição Final. 2017.

BORBA, M. C. e PENTEADO, M. G. **Informática e Educação Matemática** - coleção tendências em Educação Matemática - Autêntica, Belo Horizonte – 2001.

RAABE, A. L. A; GOMES, Alex S.; BITTENCOURT, Gilbert; PONTUAL, Taciana. **Educação criativa**: multiplicando experiências para a aprendizagem. Pipa Comunicação, 2016. 472p.: Il., Fig., Quadros. (Série professor criativo: construindo cenários de aprendizagem - vol. 4) (e-book).

SILVA, Maria G. G; PORTELA, Jocélia G. S. **Software Hagáquê**: ferramenta pedagógica de auxílio ao processo de ensino e aprendizagem como prática inovadora. 2011. Disponível em: <https://journals.epistemopolis.org/index.php/tecnologiasedu/article/view/137>. Acesso em: 21 de maio de 2019.

VALENTE, José Armando. A Espiral da Aprendizagem e as Tecnologias da Informação e Comunicação: Repensando Conceitos. In: JOLY, Maria Cristina R. Azevedo (Org.). **A tecnologia no ensino**: implicações para a aprendizagem. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2003, p. 15-37.

WACHOWICZ, L. A. **A dialética na pesquisa em educação**. Revista Diálogo Educacional - v. 2 - n.3 - p. 171-181 - jan./jun. 2001.

CAPÍTULO 6

O USO DO APLICATIVO PICPAC NA CRIAÇÃO DE STOP MOTION COMO RECURSO PEDAGÓGICO NA ALFABETIZAÇÃO EM UMA ESCOLA DO MUNICÍPIO DE BORBA-AM

*Adriana de Lima Barros
Carla Valentim Baraúna de Araujo*

RESUMO

Este artigo apresenta como tema, o uso do aplicativo PicPac na criação de Stop Motion como recurso pedagógico na alfabetização e tem como objetivo geral: investigar como o Stop Motion pode ser utilizado na prática pedagógica de sala de aula no processo de ensino aprendizagem; e fazer um estudo sobre a compreensão da linguagem de animação no processo de alfabetização a partir da experiência com as mídias tecnológicas em sala de aula. Este estudo foi norteado por uma abordagem dialética e qualitativa, sobre uma experiência desenvolvida com alunos do 1º ciclo de alfabetização em uma escola municipal pública de educação básica do município de Borba/Amazonas. A coleta de dados foi obtida, por meio dos seguintes instrumentos/recursos: diálogos, cartazes, experiência com as ferramentas digitais e manuais, observação das aulas, participação e relatos dos alunos sobre a experiência vivenciada com o aplicativo PicPac na criação de Stop Motion e registro com fotos para demonstrar a realização da pesquisa de campo. Observou-se que o aplicativo PicPac é uma ferramenta que facilita a compreensão dos alunos no processo de ensino aprendizagem, servindo de motivação para a transformação do ensino, propiciando aos alunos o desenvolvimento de habilidades e competências no seu aprendizado nas diversas áreas do conhecimento.

Palavras-chave: Metodologia. Objeto de aprendizagem. Recurso pedagógico.

INTRODUÇÃO

Diante dos constantes avanços tecnológicos em que vivemos, tornou-se possível o uso dos mais variados recursos midiáticos em sala de aula, esses mecanismos têm se mostrado bastante eficazes para a compreensão dos conteúdos, tornando-se uma ferramenta indispensável no processo ensino/aprendizagem.

Este artigo apresenta os resultados de um estudo que pesquisou sobre o uso do aplicativo PicPac na criação de Stop Motion como recurso pedagógico na alfabetização e tem como objetivo geral, verificar como o Stop Motion pode ser utilizado na prática pedagógica em sala de aula. Com os objetivos específicos, buscou-se conhecer as técnicas de animação do Stop Motion e utilizá-las como ferramentas para construir, produzir e socializar o conhecimento; fazer um estudo sobre a compreensão da linguagem de animação no processo de alfabetização a partir da experiência com as

mídias tecnológica no ambiente escolar; promover atividades com o uso dos aplicativos Stop Motion e PicPac como ferramenta pedagógica na produção de vídeos educativos em sala de aula e; analisar a contribuição dos aplicativos PicPac e Stop Motion para a educação.

A escolha do tema e as análises realizadas se respaldam nas experiências e publicações de algumas obras de autores como Moran (2008), Charlot (2007), entre outros que vão compor o texto descrito em torno desses recursos tecnológicos, que hoje são utilizados por meio da tecnologia digital. O estudo foi norteado por uma abordagem dialética e qualitativa, sobre uma experiência desenvolvida com alunos do 1º ciclo de alfabetização em uma escola municipal pública de educação básica do município de Borba/Amazonas.

Como metodologia, adotou-se a pesquisa bibliográfica buscando autores e pesquisadores que abordam o assunto. Quanto à coleta de dados foi obtida por meio dos seguintes instrumentos/recursos: diálogos, cartazes, experiência com as ferramentas digitais e manuais, observação das aulas, participação e relatos dos alunos sobre a experiência vivenciada com o aplicativo PicPac na criação de Stop Motion e registro com fotos.

Verificando a necessidade dos alunos se dedicarem mais a realizações de atividades que demandam mais concentração, foi desenvolvida esta pesquisa de ensino interdisciplinar, onde os mesmos realizaram atividades práticas manuseando o aplicativo PicPac nas animações em diversas formas, tendo como foco principal o Stop Motion.

Sendo assim, têm-se como questões norteadoras: de que forma os professores identificam e buscam soluções para enfrentar a inserção do aluno ao mundo digital? como melhor explorar o aplicativo PicPac na criação de Stop Motion em sala de aula? o aplicativo PicPac é uma técnica de motivação para o ensino aprendizagem dos alunos?

Espera-se que o uso das tecnologias digitais na alfabetização ajude a decifrar a decodificação de signos ao aprender a ler e a escrever, onde consiste em promover a inclusão do sujeito em aspectos de convívio social, cognitivo, cultural, linguístico, entre outros, ocasionando mudanças na vida do sujeito de forma que este se torne alfabetizado.

REFERENCIAL TEÓRICO

A tecnologia torna-se cada vez mais indispensável no mundo contemporâneo. Em vários setores da sociedade ela apresenta inovações que contribuem para o desenvolvimento e eficácia das atividades diárias, seja no comércio, indústria, turismo etc. Assim também, no universo da educação ela possibilita inúmeros recursos que potencializam práticas pedagógicas integradoras envolvendo tanto a inserção de conteúdo, como instrumentos que facilitam a aprendizagem e o ensino. Desta

forma, assim como nos demais setores, a educação precisa atender à nova realidade que já está presente na vida dos alunos e no cotidiano das famílias, fazendo com que esses recursos utilizados no dia a dia, sejam incorporados aos espaços de ensino.

Nesse sentido Moran (2008, p.170) afirmar que:

As tecnologias são pontes que abrem a sala de aula para o mundo, que representam, medeiam o nosso conhecimento do mundo. São diferentes formas de representação da realidade, de forma mais abstrata ou concreta, mais estática ou dinâmica, mais linear ou paralela, mas todas elas, combinadas, integradas, possibilitam uma melhor apreensão da realidade e o desenvolvimento de todas as potencialidades do educando, dos diferentes tipos de inteligência, habilidades e atitudes.

Com base no autor, é possível afirmar que os recursos tecnológicos podem assumir um papel relevante na prática pedagógica e se tornarem ferramentas importantes para o planejamento e desenvolvimento das ações educativas realizadas pelo professor e, podem envolver e motivar os alunos gerando maior interesse na aprendizagem.

Atualmente, as relações educativas mostram que mudanças podem trazer resultados positivos, principalmente quando contribuem para aproximar a escola da realidade dos alunos. A nova geração de estudantes tem conhecimentos práticos quanto ao uso das tecnologias, porém, apresentam dificuldades para utilizá-las como recursos de aprendizagem. Assim, a escola precisa conduzir a articulação entre tecnologia e ensino-aprendizagem.

Segundo Perrenoud (2000, p.125), “a escola não pode ignorar o que se passa no mundo, pois as novas tecnologias da informação e comunicação transformam espetacularmente não só a maneira de comunicação, mas de trabalhar, de decidir, de pensar”. Nesse sentido, a diversidade de recursos, pedem também uma inovação da prática de ensino. Faz-se necessário, articular as novas Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC's) aos conteúdos, mas não somente isso, é necessário entender o potencial pedagógico delas.

A implantação das TIC's nas escolas traz uma série de mudanças no cotidiano escolar. O uso da informática é um exemplo. De acordo com Vieira:

[...] a implantação da informática como auxiliar do processo de construção do conhecimento implica mudanças na escola que vão além da formação do professor. É necessário que todos os segmentos da escola – alunos, professores, administradores e comunidades de pais – estejam preparados e suportem as mudanças educacionais necessárias para a formação de um novo profissional. Nesse sentido, a informática é um dos elementos que deverão fazer parte da mudança, porém essa mudança é mais profunda do que simplesmente montar laboratórios de computadores na escola e formar professores para utilização dos mesmos (VIEIRA, 2011, p. 4).

De acordo com a autora, a inserção da informática na escola, facilita as práticas pedagógicas fortalecendo a aprendizagem dos alunos, para isso é preciso que todos os seguimentos da comunidade escolar estejam capacitados para manusear essa tecnologia a seu benefício. Nesta perspectiva o professor precisa estar atento para essas transições que a sociedade vem vivenciando, sobretudo, no processo educacional no qual a tecnologia está cada vez mais presente.

Paiva (1993), fala da necessidade de profissionais capacitados e com conhecimento em diversas áreas. Segundo o autor é importante que atendam às exigências do mercado. Ele afirma ainda, que precisam ser críticos, dispostos a realizar variadas tarefas e capazes de planejar, assim, poder-se-ia garantir as condições necessárias para atender às demandas da sociedade moderna.

Portanto, a utilização das tecnologias de informação e comunicação na educação, é um atrativo para as relações socioeducativas, onde o professor habilitado proporciona uma série de metodologias que contribuem na potencialização de ensino aprendizagem e conseqüentemente, em melhores resultados educacionais e na construção de alunos mais conscientes para atuarem de forma ativa na sociedade moderna.

MATERIAIS E MÉTODOS

A pesquisa é de cunho qualitativo descritivo, propondo aos alunos de alfabetização atividades interdisciplinares por meio da tecnologia digital, onde pudessem utilizar o celular como uma ferramenta de aprendizagem direcionada para o aplicativo PicPac na criação de Stop Motion. Segundo Ayrton e Nunes (2009, p. 6) “A abordagem qualitativa produz dados essencialmente interpretativos e descritivos” o que possibilita uma abertura referente ao conhecimento de caráter histórico.

Os atores da pesquisa foram alunos do 1º ciclo de alfabetização de uma escola municipal pública de educação básica na cidade de Borba/Amazonas. O estudo se deu em três momentos: o primeiro momento consistiu na apresentação do Aplicativo PicPac, como ferramenta pedagógica e preparação dos alunos com os meios necessários para o manuseio adequado do programa; no segundo momento usou-se um cartaz com o poema “As borboletas” e também os recursos digitais e materiais para estimular o interesse dos alunos em participarem do projeto e criarem os desenhos, cenários, fotografias, vídeos, coletar suas opiniões sobre a utilização do aplicativo; e o último momento foi a análise de tratamento dos dados e apresentação dos resultados.

Os dados analisados neste estudo foram coletados durante a experiência com o aplicativo, as produções, observações, imagens e opiniões sobre as atividades práticas na exploração do recurso

tecnológico digital (celular), após toda orientação os alunos se sentiram motivados a realizar a atividade propostas.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Identificou-se na pesquisa, que o uso do aplicativo PicPac na criação de Stop Motion como recurso pedagógico na alfabetização facilita o processo de interação nas atividades com os alunos, tornando-se uma ferramenta importante para ao ensino e aprendizagem colaborando na construção de saberes.

Segundo Masetto (2000, p. 60), “as aulas, então, serão desenvolvidas com técnicas que motivem os alunos diversificando a forma de aprender, incentivem a participação, propiciem a integração do grupo e explorem a possibilidade da Inter aprendizagem”. Neste sentido, o autor nos faz refletir sobre a possibilidade de intercalar, interagir educacionalmente por meio das técnicas inseridas no espaço escolar, destacando-se os meios a serem utilizados de forma colaborativa de mediação entre professor/conteúdo/aluno, nas relações de ensino.

A figura 1, apresenta a utilização dos recursos pedagógicos manuais e tecnológicos, que mediaram a atividade no celular por meio do aplicativo PicPac na criação de Stop Motion com os alunos do 1º ciclo de alfabetização.

Figura 1 - Ferramentas manuais e digitais



Fonte: Acervo da pesquisadora (2019).

A experiência relatada, do aplicativo em sala de aula, revela que um processo de produção dos audiovisuais, é uma tarefa complexa porque depende dos materiais e objetos tecnológicos para serem realizados em sala de aula. Para Charlot (2007, p.38) as “técnicas manuais e digitais na arte do desenho, podem se transformar, se apropriando de ferramentas digitais”.

Concorda-se com o autor, pois as técnicas manuais e digitais estão presentes no nosso cotidiano escolar como: pintura, desenhos, fotografias, artes e outros, que podem se transformar à medida que são proporcionados e ensinados aos alunos por meio das ferramentas tecnológicas nos processos de produções artísticas. A exemplo disso, apresenta-se a figura 2, onde foi realizada uma experiência da utilização das mídias.

Figura 2 – Criação Stop Motion



Fonte: Acervo da pesquisadora (2019).

Sabemos que é papel do professor proporcionar mecanismos de integração capazes de criar novas expectativas de ação educativa com o uso das mídias, criando possibilidades de produzir, construir e inovar as metodologias utilizadas no desenvolvimento de suas atividades diárias com os alunos.

Em relação à produção audiovisual das figuras, foi necessário planejar, elaborar roteiros, desenhos, análise da linguagem audiovisual, da edição e montagem do vídeo, e pedir a permissão aos responsáveis dos alunos para que trouxessem para a escola o celular. Neste contexto a Base Nacional Comum Curricular (2017), enfatiza a habilidade de EF15AR23, que prevê “o reconhecimento e a experimentação processuais entre linguagens artísticas, em que essas habilidades são trabalhadas”. Dessa forma, buscou-se cumprir todas as habilidades listadas acima, como: fotografias, cenário, movimentos, posição e edição. Para cumprir com as etapas, foi-se mediando a turma do 1º ciclo de alfabetização a manusearem de forma correta as ferramentas em suas produções de vídeo Stop Motion.

Figura 3 – Alunos de alfabetização



Fonte: Acervo da pesquisadora (2019).

Cabe ressaltar que muitas dessas crianças são de famílias carentes e que ainda não possuem esse objeto de comunicação, enfim, foi complicado, mas não impossível de realizar a pesquisa e mostrar para os alunos que apesar de todas as dificuldades são capazes de aprender na escola a linguagem tecnológica por meio da interação com outros colegas.

Observou-se que com a utilização do aplicativo PicPac as aulas e o aprendizado ficaram mais divertidos, pois os alunos demonstraram anseio de continuar usando a ferramenta, mostrando-se motivados para utilizar novamente em outras atividades.

Figura 4 – Criando cenários



Fonte: Acervo da autora (2019).

A elaboração do vídeo Stop Motion em sala de aula foi uma experiência exitosa para a renovação do contexto escolar, seja como mecanismos de inclusão, de democratização, de ressignificação ou de transformação de saberes e papéis a serem desempenhados. Observou-se nos alunos uma boa aceitação por novas abordagens, novos métodos de se trabalhar em sala de aula. Os

relatos abaixo mostram as impressões dos alunos sobre a utilização do aplicativo PicPac na criação de Stop Motion como uma forma de estímulo ao trabalho em grupo.

Quadro 1 - Relatos dos alunos que participaram das atividades

Grupo 1: “Legal! Eu quero usar o celular.”
Grupo 2: “Eu quero fazer as borboletas voar kkk.”
Grupo 3: “Como vamos tirar as fotos professora.”

Fonte: Elaborado pela pesquisadora (2019).

Verificou-se que os alunos estavam muito ansiosos para aprender a utilizar o aplicativo nas atividades, muitas conversas e diversão na hora de montar o vídeo, demonstraram satisfação com as produções. Enfim, a análise dos resultados se deu por meio da curiosidade dos alunos em manusear o aplicativo PicPac. Realizaram perguntas, fizeram a experiência Stop Motion com a orientação da professora, pois tinham dificuldades para registrar a imagem, que saíam embaçadas. Houve necessidade de excluir e voltar a fazer novamente. Na etapa de edição os alunos conseguiram dominar as programações do aplicativo e realizaram a pesquisa com sucesso.

Esta pesquisa objetivou investigar como o Stop Motion pode ser utilizado na prática pedagógica de sala de aula no processo de ensino aprendizagem, onde ficou evidente a participação da turma de alfabetização nas atividades de análises com o aplicativo PicPac na criação de vídeo Stop Motion. Verificou-se que o aplicativo móvel pode ser considerado uma ferramenta que contribui para o processo de ensino aprendizagem, conforme as colocações de alguns autores como Moran (2008), ao afirmar que as tecnologias são pontes que abrem para o mundo e em especial Charlot (2007), que nos fez refletir sobre as formas adequadas para fazer o uso das ferramentas digitais, além de outras obras que deram suporte ao estudo. Portanto, chega-se à conclusão que as novas tecnologias servem de auxílio para a educação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Concluiu-se que o uso do aplicativo Picpac na criação de Stop Motion é um importante aliado no processo de aprendizagem, fazendo com que os alunos participem ativamente do seu

desenvolvimento intelectual. Visto que, trabalha no aprendiz algo tido como fundamental na aprendizagem na alfabetização, que é a motivação.

Percebeu-se que a criação de Stop Motion gerou um ambiente de motivação, onde os alunos demonstraram empenho na busca por conhecimento. O uso desse recurso facilitou no desenvolvimento dos alunos em explorar a câmera e as edições de vídeo para criarem conteúdo digital, bem diferente do modo tradicional: quadro, caderno, lápis, não são mais suficientes para manter os alunos interessados em aprender.

Os questionamentos apresentados na introdução desse artigo foram trabalhados de forma participativa com os recursos tecnológicos, de acordo com os conhecimentos dos alunos. A professora estimulava a turma a manusear o aplicativo, sem dar uma resposta acabada. Constatou-se que os alunos de alfabetização, participaram de todas as etapas da pesquisa, e apesar de não terem experiência, o resultado foi excelente. Eles tinham habilidades para manusear os ícones do aplicativo, as direções, os movimentos, fotos e outras ordenadas orientadas pela professora. Portanto, a tecnologia digital contribui muito no processo de alfabetização, pois os alunos tiveram uma experiência de aprendizagem positiva e satisfatória.

REFERÊNCIAS

AYRTON, D. C. Nunes, A. L. R. Abordagem Qualitativa de Pesquisa em Educação. In: Cervo, A.L. Bervian. **Metodologia Científica**. 6ª. Ed. - São Paulo. Universidade Federal de Santa Maria, 2009. Disponível em: [www2.ifrn.edu.br/capa/v2\(2007\)/Medeiros](http://www2.ifrn.edu.br/capa/v2(2007)/Medeiros). Acesso em 20 de dez. de 2019.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Proposta preliminar. Terceira versão revista. Brasília: MEC, 2017.

CHARLOT, B. **Relação com o saber, formação de professores e globalização**. Porto Alegre: Ed. Arned, 2007.

MASETTO, M.T. **Docência da Universidade**. 2ª ed. Campinas: Papyrus, 2000.

MORAN, J. M. **Desafios na Comunicação Pessoal. Gerenciamento integrado da comunicação pessoal, social e tecnológica**. 3ª Ed. São Paulo: Paulinas, 2008.

PAIVA, V. & WARNER, M. Novo paradigma de desenvolvimento centralizado no ensino básico. In: **Educação e sociedade**, 1993.

PERRENOUD, P. **Dez novas competências para ensinar**. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

VIEIRA, L. L. Leitura na internet: mudanças no perfil do leitor e desafios escolares. In: ARAÚJO, Júlio César. (Org.). **Internet & ensino: novos gêneros, outros desafios**. Rio de Janeiro: Lucerna, 2011.

CAPÍTULO 7

O USO DE APLICATIVOS NO ENSINO E APRENDIZAGEM DA LÍNGUA INGLESA EM BORBA-AM

Adenilde Ramos de Oliveira

RESUMO

O uso de aplicativo Dict Box/dicionário inglês-português criado com a proposta de ser um tradutor e um dicionário off-line, tratado neste artigo, busca apresentar uma alternativa tecnológica de despertar nos alunos da 1ª série do ensino médio de uma das escolas de tempo integral do Município de Borba/AM o interesse pela língua inglesa. O principal objetivo deste estudo é utilizar o aplicativo dicionário digital Dict Box dicionário/inglês-português em sala de aula de forma que os alunos da 1ª série do ensino médio possam ter gosto e prazer em aprender a língua inglesa. Os motivos que levaram a realizar este estudo foi pesquisar como a utilização de aplicativos midiáticos podem contribuir para aprendizagem dos alunos. A problemática que norteou este artigo partiu do pressuposto de que, na atualidade, as tecnologias e a rede de internet fazem com que os alunos obtenham interesse para realizar suas atividades escolares por ter um acesso rápido e prático em pesquisas. O tipo de abordagem utilizada neste artigo foi a pesquisa qualitativa e a pesquisa ação e de campo, além da pesquisa bibliográfica. Como resultado chegou-se à conclusão de que com o uso do dicionário digital Dict Box os alunos passaram a ter nas mãos uma ferramenta que possibilita conhecer a língua inglesa de forma rápida, prática e prazerosa.

Palavras-chave: Aprendizagem. Dicionário Digital. Tecnologia.

INTRODUÇÃO

O propósito deste artigo é apresentar uma abordagem sobre o uso de aplicativo no ensino da língua inglesa, tema este que busca utilizar uma alternativa tecnológica por meio do aplicativo Dict Box/dicionário inglês - português para despertar interesse na aprendizagem dos alunos da 1ª série do ensino médio de uma das escolas de tempo integral do Município de Borba/AM. Para melhor desenvolvimento deste estudo traçou-se como principal objetivo a utilização do aplicativo Dict Box/dicionário digital inglês-português em sala de aula.

Como objetivos específicos propôs-se: ensinar aos alunos como utilizar o aplicativo Dict Box/dicionário inglês-português na sala de aula; identificar os principais verbos utilizados na língua inglesa por meio do dicionário digital; avaliar o nível de aprendizagem dos alunos com a utilização do aplicativo, observando o nível de envolvimento dos estudantes durante as aulas de língua inglesa.

Os motivos para a realização deste estudo deram-se pela intenção de investigar uma forma mais eficaz para o ensino da língua inglesa em turmas da 1ª série do ensino médio e potencializar o conhecimento da língua inglesa por meio de aplicativos midiáticos usados tanto na sala de aula como em outros espaços. Como alternativa, utilizou-se o dicionário digital, que é uma ferramenta considerada de fácil acesso e oferece mais rapidez para encontrar traduções e significados das palavras em inglês. Utilizou-se como objetos de pesquisa os verbos na língua inglesa, como “escrever”, “trabalhar”, “ler”, e “falar” (write, work, read, and speak).

A problemática que norteou este artigo partiu do pressuposto de que na atualidade com a expansão das tecnologias e a rede de internet muitos alunos se sentem atraídos por esta e seus recursos, preferindo muitas vezes um acesso rápido e prático em suas pesquisas, deixando de lado os livros didáticos e materiais impressos, o que para muitos professores pode parecer desinteresse pelas aulas.

Neste sentido esta pesquisa busca despertar o interesse dos alunos no ensino da língua inglesa através do uso do aplicativo dicionário inglês/português de uma forma mais prática e dinâmica. Sendo assim, tem-se como questões norteadoras: a) as novas tecnologias podem ajudar os alunos a conhecer as funções dos verbos dentro da frase na língua inglesa? b) como despertar o interesse dos alunos nas aulas de língua inglesa utilizando o dicionário digital como ferramenta de aprendizagem? c) quais contribuições o professor pode trazer para a sala de aula com o uso dessa tecnologia? d) como avaliar o interesse dos alunos no uso de dicionários como ferramentas de aprendizagem?

Essas questões foram trabalhadas no decorrer deste artigo. Por meio de ações realizadas durante a pesquisa foi possível saber a importância dos recursos tecnológicos a serem utilizados como ferramentas de aprendizagem na escola. Para melhor desenvolvimento deste estudo optou-se por uma linha metodológica voltada para a abordagem qualitativa, a qual não requer a tabulação de dados ou números, mas sim a qualidade do estudo, a forma de como o trabalho foi desenvolvido em campo, a ideia dos envolvidos, o que o público envolvido aprendeu com a pesquisa e como o referido assunto pode contribuir para o aprendizado dos alunos.

Como método trabalhou-se a pesquisa ação e de campo, por meio de um plano de ação realizada na sala de aula de uma turma da 1ª série do ensino médio. O local da referida aplicação do plano deu-se em uma das escolas de tempo integral localizada na sede do município de Borba.

Os materiais e recursos utilizados durante a realização deste estudo foram obras bibliográficas de autores especialistas no assunto tais como Moura e Brandão (2013) por meio de sua obra intitulada “O uso das tecnologias digitais na modificação da prática educativa escolar” publicada na Revista Científica Fazer; e a obra de Roberto e Ferreira (2017) intitulada “Uma revisão bibliográfica sobre a importância”, dentre outros.

Além das obras mencionadas, também foi utilizado para a construção deste estudo ferramentas tais como: dicionário digital de língua inglesa/língua portuguesa, aparelho celular, retroprojeto de imagens e computador. Após o desenvolvimento deste trabalho, serão apresentados os resultados, bem como a relevância deste estudo para a sociedade, para academia científica e para o profissional em formação.

REFERENCIAL TEÓRICO

A contribuição do dicionário digital Dic Box como ferramenta midiática para a aprendizagem da língua inglesa

É notável que na atualidade os recursos midiáticos são de suma importância para melhorar o trabalho do professor em sala de aula e que, por sua vez, também melhora a aprendizagem do aluno. Sendo assim, o aplicativo Dict Box foi criado com a finalidade de ser um tradutor e um dicionário que não precisa de internet para ser utilizado. Basta baixar para computador ou um celular que funciona, ou seja, pode ser usado de forma off-line.

Seja para a língua inglesa ou língua portuguesa, o app faz a tradução e apresenta o significado solicitado na busca. Esse aplicativo apresenta uma boa praticidade para o usuário, possibilitando que um texto seja traduzido diretamente do navegador da web que estiver sendo usado ou outros aplicativos.

Sabemos que a tecnologia, ao longo dos últimos anos, tornou-se parte integrante da sociedade mundial. É comum observar os cidadãos com aparelhos modernos que se conectam diversos aplicativos interativos e de informação com apenas um toque. O computador, os aparelhos celulares, os tablets, todos são recursos que a sociedade usa para reduzir tempo, isto é, a velocidade rápida proporciona troca de informações e aprendizado.

Segundo Sampaio e Leite (2008), a sociedade tecnológica mudou ao longo das revoluções mundiais e caracteriza-se, principalmente, pela rapidez, mutabilidade, diversidade, e presença maciça dos itens tecnológicos em vários setores de serviço e principalmente no ramo do conhecimento pedagógico.

A inovação surge onde existe uma vontade de experimentar. A escola é um instrumento de mudança, ela não poderia estar ausente quanto ao uso da tecnologia. Essa junção é uma estratégia formidável para atender aos discentes. Infelizmente, a utilização dos recursos tecnológicos na prática educativa ainda não está consolidada.

Trapenard (2012, p.57) argumenta que o uso da tecnologia, na sala aula, é um desafio, já que ela traz novos elementos, altera dinâmicas sociais e cria uma relação de maior diálogo entre professor e aluno.

O uso das novas tecnologias da comunicação e informação representa uma grande inovação na educação, pois propicia o desenvolvimento das produções em colaboração, podendo instigar o espírito investigativo tanto dos alunos quanto dos professores sendo que estes poderão apropriar-se do uso das tecnologias para mediar os trabalhos dos estudantes, sentindo-se desafiados a buscar condições mais adequadas para o processo de aprendizagem interativo e dinâmico (MOURA; BRANDÃO, 2013, p. 5).

Percebe-se que apesar de as novas ferramentas de aprendizagem proporcionarem dinamismo nas aulas e um avanço no processo de aprendizagem dos alunos, a utilização destas em sala de aula ainda é desafiadora, pois nem todos tem domínio sobre o uso de aplicativos e nem acesso a determinados aparelhos eletrônicos como o celular e o computador devido a vários fatores, dentre eles podemos afirmar o econômico, ou seja, nem todos os alunos tem condições financeiras para possuir um aparelho que tenha os aplicativos educacionais.

O uso das novas tecnologias da comunicação e informação representa uma grande inovação na educação, pois propicia o desenvolvimento das produções em colaboração, podendo instigar o espírito investigativo tanto dos alunos quanto dos professores sendo que estes poderão apropriar-se do uso das tecnologias para mediar os trabalhos dos estudantes, sentindo-se desafiados a buscar condições mais adequadas para o processo de aprendizagem interativo e dinâmico (MOURA; BRANDÃO, 2013, p. 5).

Diante disto o professor precisa ser o mediador do uso dessas tecnologias no ambiente escolar, sendo inovador das práticas pedagógicas e facilitador no ensino.

O uso do celular e de aplicativos (dicionários) para facilitar a aprendizagem dos alunos nas aulas de língua inglesa

Aprender e ensinar uma segunda língua não é uma tarefa fácil. Em muitas escolas, além do tempo destinado às disciplinas de língua estrangeira, em especial a de língua inglesa, é reduzido. O grande número de alunos por sala dificulta a atenção personalizada que a prática merece.

Diante dessa situação é preciso que os professores utilizem os mais diversos recursos para facilitar a aprendizagem dos alunos, dentre esses recursos apresenta-se o celular. Por ser um aparelho

de fácil acesso, ele passa a ser alternativa de ferramenta pedagógica para auxiliar na aprendizagem dos alunos.

Segundo Veigas (2018):

De acordo com a pesquisa TIC Educação o celular já faz parte da vida de 93% da população brasileira - incluindo, é claro, muitas crianças e jovens. Por isso, proibir o uso do celular em sala de aula pode não ser uma boa alternativa. Os aplicativos, funcionalidades e facilidades dos celulares auxiliam no contexto pessoal e também podem ser inseridos no ambiente escolar como prática educacional (VEIGAS, 2018, p.1).

Considerando que o celular é um aparelho acessível à boa parte da população e que as crianças, adolescentes e jovens utilizam seus recursos com frequência, cabe pensar na utilização deste, como potencializador da aprendizagem. No celular é possível fazer vídeos, fotografias, podcast, dentre outras atividades que já fazem parte do cotidiano dos alunos.

Assim, o uso do celular como instrumento de aprendizagem pode aproximar mais professores e alunos. No entanto, deve-se utilizá-lo na prática pedagógica com cautela, dentro de um plano de ensino consistente, com objetivos claros e não usar simplesmente para fazer uma aula diferente. É necessária uma intenção pedagógica.

O professor como facilitador e o uso de aplicativos em sala de aula

Sabe-se que os professores exercem diversas funções no processo educativo dos alunos, desempenham uma série de tarefas no meio escolar de extrema importância. Esse profissional deve ter diversos tipos de atividades em desenvolvimento para atingir um índice cada vez maior de aprendizado. Dentre os muitos papéis executados pelo professor, os principais são: i) despertar nos alunos o interesse e vontade de buscar seus objetivos com seus próprios esforços, o professor deve ser um mero orientador do processo; ii) elaborar atividades que valorizam o potencial de cada aluno e que sejam planejadas e ofereça desafios aos alunos; iii) instituir pesquisas que force os alunos a realizar estudos argumentativos e que haja inter-relação entre os temas do passado e do presente.

Quando a pesquisa é feita pela internet o professor deve ficar atento e orientar os alunos para que não aconteça simplesmente cópia. Nas aulas de língua inglesa o processo não é diferente, por se tratar de uma língua não nativa é preciso que o professor se arme de todos os recursos possíveis para que o aluno obtenha uma boa aprendizagem.

Diante de tal importância, o uso de aplicativos em sala de aula está sendo cada vez mais utilizado. Isso significa que o professor precisa investir em si próprio e possibilitar ao outro o acesso à informação e ao conhecimento, transformando-o e permitindo que ele próprio seja o agente transformador de ambas as histórias.

O uso do dicionário digital nas aulas de língua inglesa na era moderna passa a ser considerado como um facilitador da aprendizagem, um dispositivo a mais, capaz de despertar o interesse pelas aulas e conteúdos trabalhados em sala de aula. O professor diante dessas novas tecnologias é imprescindível para se tornar elo entre ensino/aprendizagem, ou melhor, facilitador da aquisição do conhecimento a partir das ferramentas tecnológicas.

Nesse cenário da era digital, é interessante que professores percebam que o mundo evoluiu e que o jeito de fazer educação hoje não é o mesmo de outrora. Diante desta realidade, eles precisam trabalhar em conjunto com a tecnologia, contribuindo de forma significativa com o aprendizado dos alunos.

MATERIAIS E MÉTODOS

O contexto em que foi realizada esta pesquisa deu-se em uma das salas de aula de uma das escolas de tempo integral localizada no município de Borba/AM, na turma da 1ª série do Ensino Médio. Nessa turma tinham 20 alunos entre 13 e 16 anos.

Vale ressaltar que antes de aplicar o plano de intervenção a coordenação pedagógica da referida escola foi comunicada a respeito do projeto que ora estaria sendo realizado. Nesse momento percebeu-se que não houve resistência da parte da coordenação, e sim interesse em saber que os alunos estariam realizando atividades tão importantes para a aprendizagem deles.

Como ferramenta pedagógica para a aplicação do plano de ação foi utilizado um questionário com 08 questões abertas que teve como principal objetivo saber dos alunos qual o grau de dificuldade que eles apresentavam em utilizar o dicionário digital durante os conteúdos de língua inglesa. O questionário foi aplicado no horário das 13 horas em uma das salas de aula na referida escola da 1ª série do ensino médio por 20 alunos.

As questões feitas aos alunos foram as seguintes: você tem celular? se tiver como você utiliza o aplicativo Dic Box/ Inglês português? como você ficou sabendo da importância desse aplicativo? com que frequência você utiliza nas aulas de língua inglesa? quais os pontos positivos e negativos do uso do aplicativo Dic Box (dicionário digital)? quanto tempo você vem utilizando esse aplicativo? essa ferramenta pedagógica trouxe para você novas possibilidades de aprendizagem?

Essas questões foram analisadas no decorrer deste artigo, de forma que foi possível obter respostas para as perguntas postas na problemática deste trabalho conforme veremos nos resultados abaixo.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Como resultado desta pesquisa foi possível compreender que a utilização de ferramentas midiáticas contribui para a aprendizagem do ensino da língua inglesa, pois o uso do celular já faz parte da cultura do aluno. A maioria dos alunos já utilizava celular em casa, no cotidiano e no espaço escolar. Os alunos já têm conhecimentos dos aplicativos. Os aplicativos são atraentes proporciona aos estudantes motivação e interesse em querer aprender.

Quanto ao tópico que tratou do uso do celular e do aplicativo Dic Box inglês português pode se dizer que este aplicativo apresenta uma praticidade muito grande pelo fato de o mesmo poder ser usado de forma off-line, ou seja, o aluno não precisa de internet para usar. Isso facilita a realização de atividades básicas na escola, em especial dentro da sala de aula, uma vez que a instituição escolar ainda não fornece internet aos estudantes.

Quanto a análise das questões respondidas pelos alunos a respeito do uso do aplicativo do dicionário eletrônico de língua inglesa chegou-se aos seguintes resultados: a primeira questão buscou saber dos alunos se eles possuem celular, pois, foi importante saber desse contexto para poder ter uma visão da familiaridade dos alunos com o aparelho eletrônico. Como resposta, todos os 20 alunos responderam que sim, ou seja, que possuem celular.

Também foi perguntado dos alunos se eles utilizam o aplicativo Dic. Box/ Inglês português, e todos os alunos responderam que usam o aplicativo no celular, ou seja, eles já têm conhecimento desse aplicativo. Isso foi considerado positivo, pois indica que os discentes poderiam ter sucesso nas aulas de língua inglesa.

Na terceira questão foi perguntado aos alunos se eles conheciam a importância do aplicativo Dic Box para a aprendizagem deles, e todos responderam que tem ciência da importância desse aplicativo para melhorar a aprendizagem do ensino da língua inglesa, devido a praticidade que o aplicativo apresenta.

Quanto aos pontos de melhoria do uso do aplicativo Dic Box (dicionário digital), os alunos responderam que apesar de o aplicativo ser prático, ele ainda precisa ser melhorado, pois ainda existem muitas palavras ou frases que o aplicativo ainda não traduz. Também foi perguntado aos alunos quanto tempo eles vêm utilizando o aplicativo e como respostas pôde-se perceber que eles utilizam o aplicativo a pouco tempo, ou seja, em menos de um ano, e, apesar do pouco tempo, essa ferramenta pedagógica vem trazendo uma rica aprendizagem, em especial no ensino da língua inglesa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por muitos anos passamos a ver nossos estudantes a caminho da escola portando seus livros e cadernos. Nos últimos anos, com as novas tecnologias, passa a ser normal vê-los usando alguns instrumentos modernos para auxiliar o processo de aprendizagem, como o computador, tabletes e celulares. Apesar de serem considerados instrumentos modernos, muitos ainda acham controverso, pois os mais tradicionais defendem a metodologia clássica de educação: lápis, papel e lousa.

Durante a realização deste estudo foi possível compreender que é preciso acompanhar a evolução tecnológica, é preciso utilizar aplicativos midiáticos para o bom desenvolvimento educacional dos alunos.

Portanto, pode-se chegar à conclusão de que por meio deste estudo foi possível conhecer as vantagens do uso do aplicativo Dict Box/ dicionário digital inglês português para o ensino da língua inglesa na vida dos alunos, pois eles passam a ter nas mãos uma ferramenta que possibilita conhecer a língua inglesa de forma rápida, prática e prazerosa, basta que o professor passe a ser facilitador desse novo processo de ensino, envolvendo tecnologia, dinamicidade e flexibilidade.

REFERÊNCIAS

MOURA, Eliane; BRANDÃO, Edemilson. **O uso das tecnologias digitais na modificação da prática educativa escolar.** Revista Científica Fazer, Erechim, n. 129, p.1-17, 2013. Acesso em: 25 de set. de 2019.

ROBERTO, Beatriz; FERREIRA, Rafael. **Uma revisão bibliográfica sobre a importância das tecnologias da informação e comunicação (tics) para a prática pedagógica em sala de aula-** Cadernos de Educação: Ensino e Sociedade, Bebedouro SP, 4 (1): 17-32, 2017.

SAMPAIO, Maria Narcizo; LEITE, Lígia Silva. **Alfabetização Tecnológica do Professor.** 6.ed. Petrópolis, RJ. Vozes, 2008.

TRAPENARD, Françoise. **Inovação a favor da educação.** Revista Nova Escola. Rio de Janeiro, ano 27, outubro 2012, v.1, n.14. Caminhos para inovar, p.3, outubro 2012.

VEIGAS, Amanda. **Tecnologia da Educação.** Disponível em: <https://www.somospar.com.br/uso-do-celular-em-sala-de-aula/>. Acesso em: 25 de set. de 2019.

CAPÍTULO 8

DUOLINGO: UMA ALTERNATIVA DIDÁTICA PARA O ENSINO DA LÍNGUA INGLESA COM ALUNOS DO 5º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL EM BORBA-AM

Susan Kristine Cavalcante da Silva

RESUMO

A pesquisa com o aplicativo *Duolingo* foi feita na escola Professor Lourenço Rodrigues da Motta no município de Borba com alunos das turmas do 5º ano do ensino fundamental I. Esta pesquisa tem como base o uso de aplicativo DUOLINGO como auxílio pedagógico em sala de aula, visando firmar a aprendizagem colaborativa entre estudantes e professor, uma vez que nem todos os estudantes têm domínio imediato a respeito do uso da ferramenta tecnológica ou sobre o próprio conteúdo da língua inglesa. E a ideia é justamente essa: construção, troca e valorização de saberes de forma conjunta com o propósito de aprimorar a aprendizagem individual de cada um dos alunos da sala. Nas lições do aplicativo, encontram-se diversos recursos, que dispõe a seus usuários uma interação dinâmica e divertida e uma melhor compreensão do conteúdo. A finalidade principal deste estudo foi analisar o aplicativo *Duolingo*, mostrando seu potencial e capacidade de ser inserido no ambiente escolar, ajudando professores e enriquecendo o conhecimento das crianças. O aplicativo mostra-se promissor no contexto de fortalecimento da aquisição de conhecimentos referente a aprendizagem de uma segunda língua, quando se trata de leitura, interpretação e escrita de termos e sentenças feitas em língua inglesa.

Palavras-chave: Aplicativo. Aprendizagem. Tecnologia.

INTRODUÇÃO

Estamos vivendo em plena era tecnológica digital. Não é exagero falar que hoje é quase impossível viver sem estar conectado a alguma rede informação veiculada pelas tecnologias, seja para estudo, trabalho ou como entretenimento, os dispositivos móveis associados aos diferentes aplicativos têm trazido uma mudança na relação da sociedade com as informações e, conseqüentemente com o conhecimento, possibilitando uma forma totalmente nova no processo de ensinar e no aprender. Essa transformação contribui de uma maneira única para que novas estratégias de ensino e aprendizagem sejam planejadas, podendo, assim, ampliar as interações entre aluno e professor ou vice-versa.

A ideia desse artigo é fazer um pequeno estudo a respeito do ensino inicial de inglês básico na série final do ensino fundamental I com o auxílio do aplicativo *Duolingo*, que é um aplicativo que auxilia no aprendizado da língua inglesa em vários níveis, e partindo dessa conjectura, pôde-se

observar que grande parte dos alunos consegue aprender e usar com certa facilidade as primeiras palavras do inglês básico com o uso do aplicativo em estudo.

REFERENCIAL TEÓRICO

O ensino da língua inglesa é obrigatório e de extrema relevância na vida de todo cidadão, pois grande parte do conhecimento gerado no mundo é difundido em inglês, se trata de reconhecê-lo como meio principal para acesso aos conhecimentos.

Observa-se que a sala de aula, durante o ensino de língua inglesa muitas vezes se transforma num campo repleto de incertezas por parte dos professores frente a seu trabalho, e esses conflitos e incertezas estão relacionados ao fato do professor não ter domínio suficiente do conteúdo para transmiti-lo. Precisamos estimular em nosso aluno a percepção das conquistas que o conhecimento desse idioma pode trazer para sua vida, principalmente a profissional. Este é um dos objetivos do ensino de língua estrangeira propostos pelos PCNs (1998), oferecer instrumentos para que todos tenham as mesmas condições de acesso aos mundos acadêmicos, dos negócios e das tecnologias. Neste aspecto, observando a importância do inglês na formação das pessoas, a escola precisa dinamizar o ensino aprendizagem do idioma e dar-lhe contornos de modernidade de acordo com as características tecnológicas dos novos tempos.

As crianças de hoje são seres motivados pela tecnologia, aprendem tudo por meio delas e por meio da internet. Estas novas tecnologias digitais de fato facilitam a aprendizagem, para tanto a iniciativa do professor é que deve estimular a busca de conhecimento no aluno, ajudando-o para que a firme. A participação positiva do aluno no seu próprio processo de construção de conhecimento trás valorização de sua bagagem cultural, opiniões e visão sobre o mundo, ou, o objeto de estudo em questão incentivando o aluno a discutir e questionar sobre os fatos que estão a mão, que o ajudará a desenvolver seu senso crítico e sua autonomia para resolver suas próprias questões com segurança e responsabilidade.

Esse novo aplicativo, *Duolingo* é um complemento divertido e eficiente para aprender um idioma, mas deve ser visto exatamente como um apoio do estudo sistemático de língua inglesa. Nesse sentido, seu uso é muito eficaz e tem total capacidade para ser afixado no ambiente escolar como ferramenta de interação entre professor-aluno, de auxílio eficiente no estudo de língua estrangeira, pois, baseado na descrição tecnológica da “inteligência coletiva”, pensada por Pierre Lévy [...] “É a chamada “ética do ciberespaço”, cuja atuação cidadã remete à construção do saber

individual e, também, à construção do conhecimento coletivo nas relações sociais” (ALVES, 2015, p. 3290).

Portanto, nós docentes cientes de que os alunos desta era atual contém muitas informações a respeito do mundo quando chegam à escola, precisamos orientá-los a respeito do que já sabem e de como lidar com essa realidade, pois o uso dos aplicativos como auxílio pedagógico são as reais faces educacionais para o futuro, numa sociedade informatizada e globalizada.

MATERIAIS E MÉTODOS

Para desenvolver esse estudo foi utilizado a pesquisa exploratória com a abordagem qualitativa com os alunos 5º ano do ensino fundamental na escola Professor Lourenço Rodrigues da Motta, com o propósito de explorar a contribuição do uso do aplicativo educacional *Duolingo* na prática para aprendizagem de conteúdos básicos de língua inglesa.

De acordo com Severino (2019, p.16) “O que está, pois, em pauta, é a abordagem de problemáticas específicas, mediante rigoroso trabalho de pesquisa e reflexão, apoiado num esforço de fundamentação teórica”. Para compreender os resultados das atividades dessa pesquisa foi feita uma roda de conversa para discutir a respeito das vantagens e desvantagens do uso do celular como um apoio pedagógico e como ele pode ser uma importante ferramenta na aprendizagem da língua inglesa dentro e fora do contexto escolar.

No desenvolver desse processo, a observação é muito importante, pois, a partir da coleta de dados e de toda a análise será trabalhada a técnica mais viável ao longo da pesquisa.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Iniciou-se com uma pequena apresentação a respeito da língua inglesa e da importância que ela tem para a nossa sociedade, assim como o conteúdo a ser estudado, nesse caso baseado no ensino das primeiras noções do inglês básico ,

Após a primeira explanação sobre o básico da língua inglesa, foi falado para eles a respeito da existência de muito aplicativos para androides que podem ser utilizados em sala de aula e tornar o aprendizado mais dinâmico e prazeroso, com isso foi apresentado aos alunos o *Duolingo* e falado sobre como funciona e como pode leva-los a aprender esse novo idioma jogando, e, com isso tornando-os mais criativos, mais participativos e mais interessados, como afirma, Almeida (2003,p.22): “A educação deve ser lúdica para a formação da criança e do adolescente, aliado ao

espírito democrático, por isso a prática deve ser de interação social e com forte compromisso de transformação do meio”.

Figura 1 - Apresentação do aplicativo Duolingo

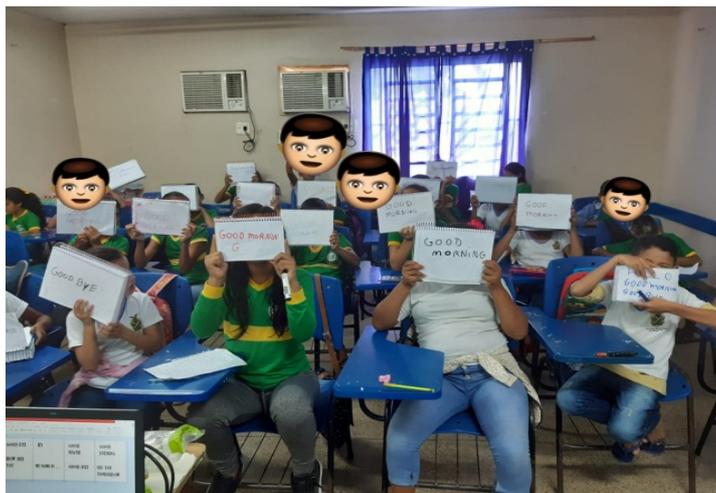


Fonte: Acervo do autor (2019).

Após a abordagem do tema, foi solicitado que eles levantassem as mãos cada vez que já tivessem ouvido uma das palavras em inglês falada por mim, e na sequência, que levantassem as mãos para responder se soubessem o significado dessas palavras, pois como muitas são usadas em nosso dia-a-dia seria do domínio da maioria deles, e através dessa pequena dinâmica pude despertar neles a curiosidade por aprender um novo idioma e usar um aplicativo de jogos para tanto.

Posteriormente, foi-lhes apresentada uma canção com a letra da música em inglês que falava das saudações, pedi que ouvissem várias vezes com atenção e depois que tentassem acompanhar, e então eles tiveram a noção de que escreve-se de uma forma e fala-se de outra e que é muito mais fácil falar a tradução da palavra que pronunciá-la em inglês, após apresentação da música, focamos no aplicativo a ser estudado, foi-lhes mostrado no projetor de imagem parte por parte do funcionamento do Duolingo e eles tinham que ir ao quadro e apontar parte por parte como se usa do português para o inglês, ensinando assim também aos seus colegas como manusear o aplicativo em seu celular.

Figura 2 - Canção em inglês e aprendendo a usar o aplicativo



Fonte: Acervo do autor (2019).

Após todo o processo em sala de aula, partimos ao campo da prática, os alunos baixaram o aplicativo Duolingo, e, os que não possuíam celular participavam das atividades compartilhando o celular dos colegas, nossa primeira atividade foi a interação com o jogo linguístico. A metade dos alunos por já terem intimidade com o aparelho não tiveram tanta dificuldade e assim ajudaram os colegas a entenderem como de joga. A primeira atividade para casa foi simples: eles iriam explorar o jogo e explicar a seus colegas o que aprenderam e para a outra aula eles elaboraram um pequeno vídeo caseiro gravado em celular falando algumas palavras em inglês e sua tradução que foi apresentado no salão da escola.

Figura 3 - Aprendendo com o app e apresentação do vídeo



Fonte: Acervo do autor (2019).

Como o interesse foi grande, pude explorar mais atividades entre o aplicativo e o aprendizado do idioma e foi elaborado um pequeno quiz com o celular e uma caixinha que passava e parava conforme a música, o aluno que ficava com a caixa na mão teria que responder de forma oral uma das questões do Duolingo. Foi uma atividade muito produtiva e estimulante.

Figura 4 - Quiz com o aplicativo e a caixa



Fonte: Acervo do autor (2019).

A partir da exploração do aplicativo em sala de aula e em casa, os alunos conseguiram escrever pequenas palavras sem auxílio de livros e produzir cartazes com saudações simples.

Temos que acompanhar a tecnologia e torna-la nossa aliada, pois hoje esse é um recurso fácil e prático que por ser diferente e prazeroso nos leva a ter mais êxito em nossa sala de aula, como afirma Araújo (2005, p.23-24),

Saber direcionar o uso da internet em sala de aula deve ser uma atividade de responsabilidade, pois exige que o professor preze, dentro da perspectiva progressista, a construção do conhecimento, de modo a contemplar o desenvolvimento de habilidades cognitivas que instigam o aluno a refletir e compreender. Conforme acessam, armazenam, manipulam e analisam informações que sondam na internet.

Figura 5 - Escrita de palavras e confecção de cartazes



Fonte: Acervo do autor (2019).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse trabalho teve como objetivo analisar de forma geral quanto ao aprendizado das primeiras noções do inglês básico para que os alunos vivenciem uma experiência de comunicação humana, pelo uso de uma língua estrangeira e com o uso da internet no que se refere a novas maneiras de se expressar e de ver o mundo e também utilizar o aplicativo *Duolingo* como ferramenta de aprendizagem.

Ao finalizar todas as atividades, percebeu-se que o uso de aplicativos como ferramentas pedagógicas são de grande valia, pois nossas crianças são estimuladas desde cedo ao uso das novas tecnologias, pois são atrativas e diferenciadas. Pude perceber que a compreensão do processo do uso do aplicativo foi de certa forma simples e bem aceita, a questão da compreensão de novas palavras, o empenho dos alunos, as cobranças por mais aulas com ao uso do aplicativo, tudo isso traz mais motivação e nos abre um leque de oportunidades para novas abordagens.

É importante destacar que, os alunos contribuíram muito para a execução de todas as atividades, pois eles gostam de estudar de maneira diferente, o que tornou a aula mais atrativa e muito mais produtiva.

Foi um trabalho bastante agradável onde o conhecimento fluiu de forma fácil, no início com os alunos bem tímidos, mais, na última aula com eles cobrando por mais, visto por esse lado, fica claro que podemos aliar as novas tecnologias como instrumento pedagógico em sala de aula e fora dela, é trabalhoso pesquisar métodos diferentes de explorar os conteúdos, mais o resultado é positivo e muito satisfatório.

Dessa forma mostra como nós professores devemos desenvolver mais atividades nessa linha, pois a vida de nossos alunos hoje se dá, em sua grande parte, conectados e com um celular na mão, é a ideia de juntar vantagens da tecnologia com a educação, de adotar uma nova maneira de trabalhar e tirar o máximo proveito de todas as boas coisas que a transformação digital pode trazer para a escola e para o desenvolvimento intelectual dos alunos.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, P. N. Educação lúdica: **Técnicas e jogos pedagógicos**. 11. Ed São Paulo: Loyola, 2003.
- ALVES, Vera Lúcia S. **Uso do Twitter no trabalho de correção textual com alunos o Ensino Médio**, Anais eletrônicos do vi encontro das ciências da linguagem aplicadas ao ensino / Cleber Alves de Ataíde; Valéria Severina Gomes; Sherry Morgana de Almeida; André Pedro da Silva [orgs.]. – Pipa Comunicação, 2015. 4461p. : Il., Fig., Quadros.
- BARCELOS, Ana Maria Ferreira. Narrativas, crenças e experiências de aprender inglês. **Linguagem & Ensino**, v.9, n.2, p.145-175, jul./dez. 2006.
- BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais: terceiro e quarto ciclos: Língua Estrangeira**. Brasília: MECSEF, 1998.
- CEO do Duolingo conta o segredo para aprender idiomas mais rápido. 2019. Disponível em: <https://www.estudarfora.org.br/ceo-do-duolingo-aprender-idomas>. Acesso em: 18 de dez. de 2019.
- Freire, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: Saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- LÉVY, Pierre. **A inteligência Coletiva: Do molar ao molecular. Tecnologia da inteligência coletiva**. São Paulo: Edições Loyola, 2007.
- SEVERINO, Antonio Joaquim. **Pós-graduação e pesquisa: o processo de produção e sistematização do conhecimento**, v.9, n.26, p.13-27, jan./abr. 2009.

CAPÍTULO 9

O USO DO *FACEBOOK* COMO ESTRATÉGIA DE LEITURA EM UMA ESCOLA PÚBLICA NO MUNICÍPIO DE BORBA-AM

*Maria das Graças Valente de Castro
Andréa Sebastiana do Rosário Cavalcante Machado*

RESUMO

O presente trabalho refletirá sobre a utilização da rede social facebook como estratégia de leitura utilizada com os alunos da Escola Estadual Senador Álvaro Maia, localizada no município de Borba-AM. Trabalhar a leitura na escola requer dinamismo e criatividade num mundo em que as tecnologias vêm fazendo parte do cotidiano das pessoas. Nesse contexto, a escola precisa se reestruturar para atender os anseios dos estudantes que estão cada vez mais conectados e inseridos num mundo midiático e tecnológico. Diante disso, a pesquisa tem o objetivo de analisar o uso do facebook como ferramenta pedagógica para a prática da leitura nas aulas de Língua Portuguesa. Adotou-se a pesquisa de abordagem qualitativa, trata-se de uma pesquisa-ação por meio de um plano de intervenção pedagógica realizado com os alunos do 6º ao 9º ano do ensino fundamental, em que se tem como finalidade refletir sobre o uso do facebook como ferramenta pedagógica nas aulas de Língua Portuguesa. A metodologia consistiu das seguintes etapas: Pesquisa Bibliográfica, Apresentação da proposta de trabalho para os estudantes; Estudo dirigido sobre o gênero textual Poesia; Criação de um grupo no facebook, Leitura e interação no facebook. O estudo possibilitou uma reflexão sobre a utilização do Facebook, como estratégia de leitura na escola. Os resultados apontam para o uso das redes sociais como mais uma ferramenta de ensino propício a construção do conhecimento.

Palavras-chave: Aprendizagem. Instrumento Pedagógico. Tecnologia.

INTRODUÇÃO

O presente artigo apresenta uma proposta de ensino com o uso do *Facebook* como estratégia de leitura no ensino fundamental. O *Facebook* é uma rede social com espaço colaborativo que favorece a leitura e a comunicação, dois aspectos importantes do ensino de Língua Portuguesa. Pensar em aulas mais dinâmicas e prazerosas requer o uso da tecnologia no espaço escolar, não como forma de entretenimento, mas como um recurso pedagógico em favor da aprendizagem.

A pesquisa enfatiza o uso do *Facebook* como recurso pedagógico utilizado como estratégia de leitura no ensino de Língua Portuguesa, com intuito de contribuir com novas práticas de ensino capazes de proporcionar aulas mais dinâmicas e com significados para os estudantes. Assim, possam solucionar desafios, adquirir novos conhecimentos e despertar o interesse pelas atividades escolares.

Trata-se de uma pesquisa de abordagem qualitativa, por meio de um plano de intervenção pedagógica realizado com os alunos do 6º ao 9º ano do ensino fundamental da Escola Estadual Senador Álvaro Maia, em que se tem como finalidade refletir sobre o uso do facebook como ferramenta pedagógica nas aulas de Língua Portuguesa. A metodologia consistiu das seguintes etapas: Pesquisa Bibliográfica; Apresentação da proposta de trabalho para os estudantes; Estudo dirigido sobre o gênero textual Poesia; Criação de um grupo no *Facebook*; Leitura; Interação na rede social.

Para obtenção dos dados foi aplicado um questionário com quinze (15) alunos do 6º ao 9º ano do ensino fundamental sobre a utilização da *Facebook* no cotidiano dos estudantes.

O estudo possibilitou uma reflexão sobre o uso do *Facebook* nas aulas de Língua Portuguesa que, além de despertar o interesse e a participação dos estudantes contribuiu para tornar a sala de aula um ambiente mais dinâmico e adequado a construção do conhecimento. Os resultados mostram que as redes sociais podem contribuir para potencializar a aprendizagem e motivar os alunos ao hábito da leitura.

REFERENCIAL TEÓRICO

As mudanças ocorridas na sociedade têm influenciado mudanças de hábitos, comportamentos e até mesmo o relacionamento entre as pessoas. Todo esse processo de mudança vem exigindo das instituições educativas práticas de ensino que contribuam efetivamente para a formação de alunos que saibam atuar no universo colaborativo e interativo, tão necessários na sociedade contemporânea.

Nesse contexto, as redes sociais vêm conquistando espaço na vida das pessoas, possibilitando a interação e fortalecendo a comunicação. Convém destacar que o Facebook por ser uma rede social popular favorece as múltiplas oportunidades de compartilhamento de informação e possibilita a comunicação, o que poderá contribuir para a troca de saberes e construção de novos conhecimentos. Toda essa dinâmica poderá se refletir nos contextos educacionais, independentemente da utilização específica destas ferramentas como espaços de aprendizagem formal. Cascarelli (2016, p. 192) esclarece que:

Navegar e ler na rota do aprender, avalia as diferenças entre ler em materiais impressos e ler na internet, esclarecendo a importância desses conceitos para professores, ajudando-os/as na tarefa didática de ensino de leitura em ambientes digitais, pois para que a leitura online possa ser vista como um todo, a leitura na internet requer duas principais competências que se entrelaçam: a navegação e a leitura.

Nesse sentido, corroborando com a linha de pensamento da autora ao elucidar que ler e navegar na internet, embora sejam atividades semelhantes mencionam ações distintas e específicas, o que requer do professor um olhar atento as atividades propostas.

Atualmente, com o crescente desenvolvimento dos recursos tecnológicos o professor não pode ficar alheio ao uso das tecnologias como ferramenta pedagógica em favor de uma aprendizagem significativa. Cabe ao professor se apropriar desses recursos e buscar estratégias de ensino capazes de transformar a sala de aula num ambiente propício a construção do conhecimento e, sobretudo a aprendizagem significativa.

Dessa forma, trabalhar a leitura na escola requer metodologia diferenciada capaz de despertar no estudante o interesse pela prática da leitura nesse universo digital. Importante destacar a internet facilitou o acesso a informação, no entanto se faz necessário a leitura reflexiva e maior criticidade na seleção dessas informações levando em consideração aspectos relativos à fonte e autoria.

Nesse cenário educacional, cabe ao professor assumir uma postura reflexiva no que diz respeito ao uso da internet como fonte de conhecimento e informação, importante assumir a responsabilidade profissional em tempos digitais. Assim, poderá contribuir com a formação de cidadãos críticos, reflexivos e atuantes na sociedade. Behrens (2000, p.77) reflete na atuação do professor nesse novo contexto educacional e esclarece que “O desafio passa por criar e permitir uma nova ação docente na qual professor e alunos participam de um processo conjunto para aprender de forma criativa, dinâmica, encorajadora e que tenha como essência o diálogo e a descoberta”. Seguindo por esse viés, as redes sociais poderão se configurar em ferramentas pedagógicas em favor da aprendizagem, desde que ancorado no planejamento pedagógico.

Trabalhar leitura tendo o *Facebook* como estratégia pedagógica requer sistematização de ações para o direcionamento das atividades, pois ao criar diálogos, escrevendo, praticando a leitura, pesquisando, compartilhando textos são estratégias valiosas para o desenvolvimento da leitura. Destaca-se que, a utilização do *Facebook* como estratégia de leitura, quando bem planejada proporciona mudanças no processo de ensino e aprendizagem.

Nesse contexto educacional Andrade (2003, p.80) esclarece que:

O professor, pode desempenhar muitas funções novas, ou seja, mediador, articulador, orientador e especialista da aprendizagem. Articular a prática gerenciando a organização do ambiente de aprendizagem e programando o uso dos recursos tecnológicos; identificando as necessidades de atenção relativas as aprendizagens.

O educador carece estar em contínua transformação, buscando meios que possibilite o aluno a tornar-se o protagonista na construção do próprio conhecimento. Todo esse processo de mudança vem exigindo das instituições educativas práticas de ensino que contribuam efetivamente para a

formação de alunos que saibam atuar no universo colaborativo e interativo, tão necessários na sociedade contemporânea.

O próximo tópico apresenta o percurso metodológico realizada para a realização da pesquisa.

MATERIAIS E MÉTODOS

Trata-se de uma pesquisa de abordagem qualitativa por meio de um plano de intervenção pedagógica, em que se tem como finalidade refletir sobre o uso do *Facebook* como ferramenta pedagógica nas aulas de Língua Portuguesa, em uma escola pública do município de Borba-AM.

Minayo (2001, p. 14) destaca que “A pesquisa qualitativa trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis”.

A escolha pela abordagem qualitativa levou em consideração a ligação do pesquisador com o objeto pesquisado, pois possibilita uma relação dinâmica entre as partes, fornecendo ao pesquisador uma percepção mais apurada da realidade pesquisada. A intervenção foi realizada com os alunos do 6º ao 9º ano do ensino fundamental da Escola Estadual Senador Álvaro Maia, localizada no município de Borba-AM.

Para alcançar o objetivo expresso neste trabalho trilhamos um percurso metodológico ancorado no plano de intervenção pedagógica caracterizado pelas etapas a seguir.

Na primeira etapa foi realizada a pesquisa bibliográfica para levantamento da literatura sobre a temática estudada. Na etapa segunda foi realizada a roda de conversa com intuito de socializar experiências e saberes sobre o gênero textual poesia.

A terceira etapa se caracteriza como um estudo dirigido sobre o gênero textual poesia, nesta etapa foi trabalhada as características da poesia por meio de estudo dirigido e dialogado, no qual solicitamos aos alunos que elaborassem uma poesia com o tema *Facebook*. Ainda nesta etapa foi acordado com os alunos que as produções seriam publicadas no *Facebook*, boa motivação para que eles realizem um trabalho bem elaborado;

Na quarta etapa, foi criado um grupo no *Facebook*, com a intenção de fomentar a participação dos alunos nas aulas de língua portuguesa. Foi apresentado para os alunos como ter acesso a essa página, com intuito de para utilizá-la como uma sala de aula virtual para que pudessem realizar a leitura compartilhar as produções textuais;

Na etapa seguinte foi realizada dinâmicas de leitura da produção textual de cada estudante, primeiro ocorreu a leitura na sala de aula, depois a produção textual foi compartilhada no *Facebook*.

Na última etapa houve a interação no grupo do facebook com os outros colegas para a socialização dos conhecimentos adquiridos nos estudos realizados. Com o intuito de ampliar seu aprendizado;

Como instrumento de coleta de dados foi realizado um questionário com 15 alunos do 6º ao 9º ano do ensino fundamental, na faixa etária de 11 a 14 anos, do turno vespertino com a finalidade de analisar o desenvolvimento da leitura com o auxílio da rede social *Facebook*.

Na próxima seção faremos uma análise dos dados obtidos por meio da observação, pesquisa e aplicação de questionário.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

As contribuições deste artigo apresentam o *Facebook* como importante ferramenta pedagógica capaz de fomentar a leitura e contribuir para o desenvolvimento da produção textual nas aulas de língua portuguesa. Assim, o plano de intervenção pedagógica realizado com os alunos do 6º ao 9º do ensino fundamental, serviu de análise sobre o uso da rede social como estratégia de leitura.

A rede social *Facebook* pode ter diversas finalidades, umas delas é tornar-se aliado do professor no incentivo à leitura e desenvolvimento da escrita. Para Ferreira (2012, p. 07),

O facebook surge como um novo cenário para aprender a aprender e aprender com o outro, ou seja, aprender a conviver virtualmente, num processo interativo pedagógico comunicacional que emerge no ciberespaço. Essa rede social possibilita que o professor utilize diferentes metodologias para incentivar e motivar o estudante no seu processo de aprendizagem.

Diante disso, o professor tem um papel fundamental nesse processo de construção de conhecimento e uma de suas funções mais importantes é o seu olhar crítico sobre a tecnologia, no sentido de orientar os estudantes a filtrar as informações e saber usá-las de forma adequada. O professor tem função essencial nesse processo de ensino e aprendizagem, sendo ele o mediador na construção do conhecimento. Cabe ao professor propor desafios inovadores, criar situações de aprendizagem, motivar e estimular os estudantes a tornarem-se protagonista na construção do conhecimento.

Na primeira intervenção foi realizada a pesquisa bibliográfica para o levantamento da literatura sobre o uso do *Facebook* no âmbito educacional.

Em seguida foi realizada a roda de conversa sobre o gênero textual poesia. Na oportunidade foi apresentado aos estudantes diversas poesias. Após esse contato com as poesias, os alunos foram instigados por meio de perguntas orais sobre a natureza desses textos, por exemplo, se falavam da cidade, do meio ambiente e etc. Durante esta atividade percebeu-se o entusiasmo e participação dos estudantes ao responderem os questionamentos.

Figura 1 - Trabalhando o gênero textual poesia



Fonte: Acervo da pesquisadora (2019).

Na etapa seguinte ocorreu um estudo dirigido, no qual foi trabalhada as características da poesia. Foi solicitado aos estudantes que produzissem uma poesia sobre o *Facebook*. Observou-se que os alunos apresentaram dificuldade em rimar as palavras, talvez pelo fato de não terem muito contato com os textos literários. Contudo, não foi obstáculo para a concretização da atividade.

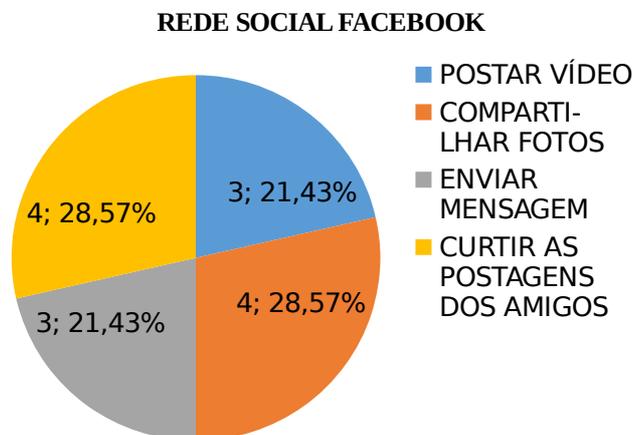
A criação do *Facebook* se caracterizou em uma das etapas da intervenção pedagógica, com a intenção de fomentar a participação dos alunos nas aulas de língua portuguesa e contribuir para o desenvolvimento da escrita. Na quinta etapa houve o momento de socializar a produção textual. Após a socialização os alunos foram orientados a realizar a postagem no *Facebook*. Cabe destacar que o sinal de internet dificultou as postagens dos alunos, mas não impediu a efetivação da atividade.

Por fim, houve a interação no grupo do Facebook, momento em que os alunos curtiram, compartilharam e comentaram as postagens dos colegas. Foi notória a motivação e o entusiasmo dos alunos na realização das atividades propostas. Logo, constatou-se que os recursos tecnológicos aliados se constituem como ferramentas valiosas na construção do conhecimento.

Além da intervenção pedagógica, foi utilizado o questionário como instrumento de coleta de dados, com 03 questões fechadas para 15 estudantes do 6º ao 9º ano da Escola Estadual Senador Álvaro Maia, Borba-Am.

O primeiro questionamento feito aos estudantes foi com intuito de saber da interatividade dos estudantes na rede social *Facebook*.

Grafico 1: Rede Social Facebook



Fonte: Acervo da pesquisadora (2019).

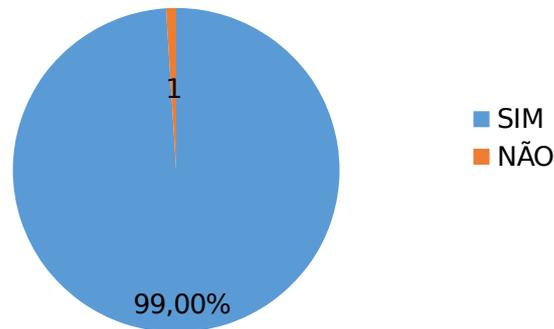
O Gráfico 1, elucida que os alunos usam a rede social facebook para compartilhar fotos, postar vídeos e curtir mensagens dos amigos, enviar mensagem. Percebe-se que a rede social é usada pelos alunos para várias finalidades. Logo, compreende-se que utilizam as redes sociais com frequência.

Nesse contexto, cabe ao professor criar novas estratégias de leitura para o aluno não apenas leia, mas compreenda o texto lido. Porto (2009, p. 24), esclarece que:

A leitura é entendida como um processo de produção que se dá a partir da relação dialógica que acontece entre dois sujeitos – o autor do texto e o leitor. É nessa dimensão dialógica, discursiva, que a leitura deve ser experienciada, como um ato social em que o autor e leitor participam de um processo interativo no qual o primeiro escreve para ser entendido pelo segundo.

Dessa forma, destaca-se que a leitura pode ampliar o nível de informação, de conhecimento do aluno e primordialmente a compreensão leitora. Além de adquirir habilidade em escrever corretamente e contribuir para o desenvolvimento da oralidade.

Para finalizar, os estudantes foram indagados sobre a dinâmica utilizada na sala de aula, se gostaram da estratégia de leitura por meio do *Facebook*.

Gráfico 2 - Leitura por meio do Facebook**LEITURA POR MEIO DO FACEBOOK**

Fonte: Organizado pela pesquisadora (2019).

Percebe-se no último Gráfico, respostas positivas sobre a leitura por meio do Facebook, quase unânime as respostas, apenas 01 aluno optou pela resposta “Não”. Diante dessa afirmativa, constatase que o Facebook pode se configurar como estratégia de leitura nas aulas de Língua Portuguesa.

Portanto, os dados aqui apresentados mostram a importância das tecnologias no âmbito escolar, dando ênfase a rede social *Facebook* como importante estratégia de leitura nas aulas de língua portuguesa. Nesse contexto educacional na qual as tecnologias vem ocupando espaço e contribuindo com aulas mais dinâmicas, prazerosas e inovadoras. O ensino pautado em conteúdos descontextualizados não motivam os estudantes e não contribui para aprendizagem significativa.

Contudo, os resultados apontam para o uso do *Facebook* como mais uma ferramenta de ensino propício a construção do conhecimento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente artigo apresentou o Facebook como importante estratégia de leitura nas aulas de Língua Portuguesa. O *Facebook* pode ser usado como uma ferramenta para apoiar discussões em classe, para ampliar e estimular a colaboração entre os alunos e encorajar o aprendizado além da sala de aula.

O estudo possibilitou uma reflexão sobre a utilização do Facebook, como estratégia de leitura na escola. Os resultados apontam para o uso das redes sociais como mais uma ferramenta de ensino propício a construção do conhecimento.

A intervenção realizada mostrou que utilizar novas metodologias para o desenvolvimento da leitura se torna fundamental para despertar nos estudantes o prazer de ler e compreender o texto lido.

Nesse novo contexto educacional, as tecnologias ganham força pelo fato de fazerem parte da vida dos estudantes, a internet possibilita a comunicação, o acesso à informação e a interação que resulta na troca de saberes e construção de novos conhecimentos.

Vale destacar que, trazer a tecnologia para o espaço escolar e aliá-la a práticas pedagógicas é possibilitar avanços na aprendizagem. O Facebook pode ser usado como ferramenta pedagógica para ampliar e estimular a colaboração entre os alunos e encorajar o aprendizado além da sala de aula

Esperamos que este trabalho possa contribuir para um novo modelo educacional frente as tecnologias, principalmente com as redes sociais, trazendo para a sala de aula como ferramenta pedagógica, na perspectiva de proporcionar um ensino que promova uma aprendizagem significativa para todos.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Pedro Ferreira de. **Aprender por Projetos, Formar Educadores**. In: VALENTE, José Armando (org), Formação de Educadores para o Uso da Informática na Escola. Campinas, SP: UNICAMP/NIED, 2003.

BEHERENS, Marilda Aparecida. **Projetos de aprendizagem colaborativa num paradigma emergente**, em MORAN, José Manuel. Novas tecnologias e mediação pedagógica, Campinas: Papirus, 2000.

COSCARELLI, Carla Viana. (Org.). **Tecnologias para Aprender**. São Paulo: Parábola Editorial, 2016. 192 p.

FERREIRA, Jacques de Lima, CORRÊA, Barbara Raquel, Torres, Patrícia Lupion. **O uso Pedagógico da Rede Social Facebook**. 2012. Acesso em: 15 de jan. de 2020.

KENSKI, V. M. **Educação e tecnologia: o novo ritmo da informação**. Campinas, SP: Papirus, 2012.

MATTAR, João. **Web 2.0 e redes sociais na educação**. São Paulo: Artesanato Educacional, 2013.

MINAYO, M. C. S. (Org.). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. Petrópolis: Vozes, 2001.

MORAN, José Manuel et al. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 6. ed. Campinas: Papirus, 2000.

PORTO, Marcia. **Um diálogo entre os gêneros textuais**. Curitiba: Aymará, 2009.

CAPÍTULO 10

O FACEBOOK COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NA EDUCAÇÃO DE JOVENS E ADULTOS NA ESCOLA MUNICIPAL PROFESSORA MARLY DE CASTRO MACIEL EM BORBA-AM

*Rosângela das Chagas Góes
Andréa Sebastiana do Rosário Cavalcante Machado*

RESUMO

Nas últimas décadas mudanças significativas vêm ocorrendo no cenário educacional fomentando a escola a se reinventar para atender os anseios da sociedade em constante processo de transformação. Nesse contexto, as redes sociais vêm ocupando espaço na vida das pessoas visto que, possibilita a socialização e proporciona celeridade nas informações. Pensando em uma metodologia capaz de motivar a participação dos estudantes, questionamos se o *Facebook* pode ser considerado uma ferramenta pedagógica na Educação de Jovens e Adultos (EJA). Esse artigo tem como objetivo analisar o uso da rede social *Facebook* como ferramenta pedagógica na Educação de Jovens e Adultos da Escola Municipal Prof^a. Marly de Castro Maciel, localizada no município de Borba/AM. Nesse cenário educacional, o uso *Facebook*, é apresentado de forma pedagógica nas aulas de ciências com uma turma do 4º e 5º ano do primeiro segmento da EJA. Para tanto, realizou-se um estudo descritivo, por meio de um Plano de Intervenção Pedagógica, orientado por uma abordagem qualitativa. Foi utilizada a entrevista semiestruturada como instrumento de coleta de dados, além da observação dos alunos nas atividades propostas utilizando o *Facebook* como estratégia pedagógica no ensino de ciências, enfatizando as doenças causadas pelo mosquito *Aedes Aegypti*. O estudo possibilitou uma reflexão sobre o uso do *Facebook* como mais um recurso propício à construção do conhecimento. Os resultados mostram que o uso do *Facebook* na sala de aula além de tornar as aulas mais participativas possibilitou um novo significado a aprendizagem dos estudantes.

Palavras-chave: Aprendizagem. Estratégia de ensino. Tecnologia.

INTRODUÇÃO

O *Facebook* é uma rede social com um grande número de usuário em todo mundo que possibilita a conexão e interatividade das pessoas em diferentes aspectos geográficos, rompendo fronteiras e levando a informação de forma rápida e atraente. Nesse contexto, o uso dessa rede social como ferramenta pedagógica na Educação de Jovens e Adultos torna-se uma boa estratégia de ensino para o professor, no anseio de transformar o processo de ensino e aprendizagem tornando-o mais dinâmico e prazeroso para o aluno, além de possibilitar uma experiência transformadora, colocando o professor não somente como um transmissor de informação, mas como um facilitador na construção do conhecimento. Para Zancanaro (2012, p. 3),

O facebook é definido como uma utilidade social que ajuda pessoas a compartilhar informações e se comunicar mais eficazmente com seus amigos e familiares. Inicialmente o Facebook estava disponível somente a estudantes de Harvard, contudo, devido ao seu sucesso passou a ser um site aberto à população em geral.

Dessa forma, o Facebook se configura como uma importante ferramenta oportuna para uma estratégia de ensino, pelo fato de possibilitar interação e celeridade nas informações fomenta a curiosidade, elemento basilar para a efetivação de aprendizagem. Embora pareça desafiador, mas o uso do facebook como recurso pedagógico poderá atrair a atenção dos estudantes e contribuir de forma significativa na construção do conhecimento.

Utilizar o *Facebook* como uma ferramenta pedagógica na escola poderá causar estranheza para os alunos da EJA visto que se trata de uma rede social utilizada para entretenimento e troca de informação das pessoas que a utilizam.

Partindo desse pressuposto almejamos compreender e analisar o uso facebook como uma ferramenta pedagógica na EJA. Portanto, este artigo é resultado de uma Intervenção Pedagógica realizada na Escola Municipal Prof.^a Marly de Castro Maciel, no município de Borba-AM.

Nosso propósito nessa pesquisa é analisar o uso da rede social *Facebook* como ferramenta pedagógica no ensino de Ciências enfatizando as doenças causadas pelo mosquito *Aedes Aegypti*. Contudo, esse estudo se justifica pela necessidade de refletir sobre o uso da rede social *Facebook* de forma pedagógica no ambiente escolar, de forma que possa inserir o estudante num espaço de reflexão por meio de práticas pedagógicas capazes de fomentar a participação dos estudantes da EJA.

Para alcançar o objetivo expresso trilhamos o seguinte percurso metodológico: Primeiro foi feita pesquisa bibliográfica em livros, artigos científicos e sites. Em seguida pomos em prática o Plano de Intervenção Pedagógica, o qual foi estruturado em três etapas.

Na primeira etapa, foi realizada entrevista semiestruturada com os dez alunos da Educação de Jovens e Adultos, com intuito de identificar o conhecimento prévio sobre o uso da rede *Facebook* no seu dia a dia.

Já na segunda etapa criamos um grupo no *Facebook* para que os alunos pudessem socializar materiais informativos sobre a temática estudada, tais como slides, documentários, música, paródia. Durante a intervenção, os estudantes tiveram oportunidade de postar suas produções textuais sobre as doenças causadas pelo mosquito *Aedes Aegypti*. Nessa atividade os alunos deram ênfase aos cuidados que se deve ter para evitar as doenças causadas pelo mosquito, observando os critérios pré-estabelecidos no grupo.

É importante salientar que este trabalho não se pretende esgotar as possibilidades de respostas para nossa pergunta. Assim, a rede social *Facebook* poderá trazer grandes expectativas a ser inserida no universo da Educação de Jovens e Adultos possibilitando novas formas de conhecimentos.

O estudo possibilitou uma reflexão sobre o uso do *Facebook* como mais um recurso propício à construção do conhecimento. Os resultados mostram que o uso do *Facebook* na sala de aula além de tornar as aulas mais participativas possibilitou um novo significado a aprendizagem dos estudantes.

REFERENCIAL TEÓRICO

O *Facebook* é um recurso muito utilizado por jovens e adultos, como forma de entretenimento e informação, possibilitando a interação e estreitando laços de amizade e relacionamento. Pensando na melhoria da aprendizagem dos alunos da EJA e considerando que o *Facebook* pode contribuir para uma aprendizagem mais significativa por ser de fácil acesso, faz-se necessário a sistematização de um planejamento pedagógico para o alcance dos objetivos pretendidos.

Utilizar as redes sociais em favor da aprendizagem dos estudantes requer um trabalho diferenciado pautado num planejamento com objetivos bem definidos. Para Mattar (2013, p.27) “Redes sociais são associações entre pessoas conectadas por diversos motivos, em que as pessoas são afetadas pelas próprias conexões com outras pessoas”. Apesar do *facebook* está relacionado ao entretenimento é um recurso de que chama atenção devido a diversidade de informações. Trabalhar essa ferramenta em favor da aprendizagem se torna um desafio ao professor, ao possibilitar esse acesso de forma estruturada e ancorada em ações pedagógicas que possibilite ganhos de aprendizagem aos estudantes.

Embora, as redes sociais sejam capazes de contribuir para uma aprendizagem significativa, se faz necessário destacar que uma das desvantagens do uso do *Facebook* como estratégia de ensino está relacionado à avaliação dos conteúdos publicados pelos alunos já que a rede social estudada não é uma ferramenta criada especificamente para fins educacionais.

Nesse contexto de pesquisa a Educação de Jovens e Adultos é uma modalidade de ensino, destinada àqueles que não tiveram acesso ou que por situações adversas não puderam concluir os estudos na idade apropriada.

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB 9394/96) também tem papel fundamental na implantação da Educação de Jovens e Adultos definindo-a como e igualmente ao afiançá-la como uma modalidade de ensino, segundo está posto no Art. 4º, inciso VII,

O dever do Estado com educação escolar pública será efetivado mediante a garantia de [...] oferta de educação escolar regular para jovens e adultos, com características e modalidades adequadas às suas necessidades e disponibilidades, garantindo-se aos que forem trabalhadores as condições de acesso e permanência na escola.

Dessa forma, o professor deve estar preparado para a diversidade existente na sala de aula e as diferenças de comportamento e de necessidades desses jovens e adultos, pois o papel do professor é facilitar a aprendizagem, utilizando metodologia diversificada capaz de tornar esse processo mais prazeroso.

Sendo assim, se faz necessário que o professor seja flexível, dinâmico e saiba trabalhar com as diferenças existentes, pois nesse contexto social no qual os alunos estão cada vez mais conectados, o uso do *Facebook* como recurso pedagógico poderá trazer ganhos de aprendizagem, ao passo que favorece a interação causa possibilidades de novos conhecimentos.

No universo escolar o uso das redes sociais tem oportunizado novas experiências, ao tempo em que possibilita a comunicação, favorece a troca de experiência e desafia o professor a tornar o ato de ensinar um processo criativo e inovador. Em contrapartida, “[...] escola precisa ser uma organização efetiva e inovadora. Ela é burocrática, pouco estimulante para os bons professores e alunos” (MORAN; MASETTO; BEHRENS, 2013, p. 13).

Com o avanço da tecnologia e a lentidão das instituições educacionais públicas em adotá-la como estratégia de ensino, algumas escolas insistem em práticas repetitivas e pouco atraentes para os estudantes. Embora, muitos professores reconheçam a importância da tecnologia para o aperfeiçoamento das práticas docentes. Utilizar as redes sociais em favor da aprendizagem pode parecer um desafio, mas se agregada ao planejamento pedagógico poderá trazer ganhos preciosos para o processo de ensino e aprendizagem

MATERIAIS E MÉTODOS

Trata-se de um estudo descritivo, orientado por uma abordagem qualitativa, realizado por meio de um plano de intervenção com dez alunos do 4º e 5º ano do Primeiro Segmento da Educação de Jovens e Adultos (EJA) da Escola Municipal Prof.^a Marly de Castro Maciel, localizada no município de Borba/AM.

A metodologia consistiu das seguintes etapas: Pesquisas bibliográficas em livros, artigos científicos e sites; Entrevista semiestruturada com os alunos da EJA; Criação de um grupo no Facebook para compartilhar e comentar as atividades propostas.

Para alcançar o objetivo expresso trilhamos um percurso metodológico caracterizado em duas etapas:

Na primeira etapa foi realizada uma entrevista semiestruturada com intuito de observar qual o conhecimento prévio dos estudantes em relação ao *Facebook*, objeto de estudo.

A segunda etapa se constitui no plano de intervenção pedagógica realizada na sala de aula com atividades diversificadas tais como: criação de um grupo no *Facebook* para socializar as atividades realizadas na escola, propondo o uso dessa rede social como ferramenta de aprendizagem e não apenas de entretenimento. Ainda nesta etapa os alunos postaram paródias, músicas, vídeos e documentários sobre a importância de prevenir e combater o mosquito *Aedes Aegypti*.

A rede social utilizada de forma pedagógica proporciona ao educando da educação de Jovens e Adultos, novas formas de aprender e ensinar, estimulando a produzir conhecimento por meio da interação e da conexão com os demais colegas que utilizam o mesmo espaço virtual, assim, a ideia é que não seja apenas uma busca de informação, mas, um ambiente que produza conhecimentos através dos debates, discussões e compartilhamento de saberes.

Portanto, o uso do *Facebook* nas práticas pedagógicas consiste em aulas mais dinâmicas, criativas e inovadoras. Logo, constata-se a necessidade de inovar a prática pedagógica, a fim de contribuir para o progresso cognitivo dos alunos.

O FACEBOOK COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA

A partir da vivência na intervenção utilizando o *Facebook* como ferramenta pedagógica na Educação de Jovens e Adultos, observou-se que a turma ficou muito entusiasmada com o desejo de conhecer e utilizar essa ferramenta durante as aulas de ciências, tornando um processo prazeroso e inovador. Nesta foi realizado um levantamento de dados através de uma entrevista com os dez (10) alunos da EJA, da Escola Municipal Prof.^a Marly de Castro Maciel.

O primeiro questionamento feito aos estudantes, foi com que frequência eles acessam as redes sociais. Dos dez (10) entrevistados, oito (08) responderam que utilizam diariamente a rede social *Facebook* e dois (02) afirmaram que nunca tiveram qualquer acesso a nenhuma rede social. Logo constatou-se que as redes sociais fazem parte do cotidiano da maioria dos estudantes, o que facilitou a realização da intervenção. Destacamos ainda, o depoimento de uma das alunas ao relatar: “Eu não imagino viver sem o meu face”. É notório na fala da aluna o apego ao *Facebook*, como forma de entretenimento.

Contudo importante destacar o depoimento de um outro aluno ao afirmar que não utiliza nenhuma rede social. Percebe-se que embora estejamos vivenciando inovações tecnológicas surpreendentes, existem alunos que resistem ou, não se adaptaram as novas tecnologias.

Em um outro questionamento feito aos estudantes percebeu-se que utilizam o *Facebook* como forma de entretenimento, para visualizar as postagens, se comunicar com amigos e família. Assim, constatou-se que a utilização da rede social favorece a comunicação e possibilita a interação entre as pessoas.

Portanto, foi possível observar durante as entrevistas que a rede social em estudo faz parte do cotidiano da maioria dos estudantes, que a reconhecem como possibilidade de interação e aproximação das pessoas, possibilitando a construção de novos conhecimentos, por meio de uma aprendizagem mais participativa, democrática e com significados para os estudantes.

A Figura 01, apresenta o momento de intervenção na turma da EJA.

Figura 1 – Intervenção com os alunos da EJA



Fonte: Acervo da pesquisadora (2019).

A segunda etapa se caracteriza de um plano de intervenção pedagógica realizada com a turma da EJA. Na ocasião foi apresentado aos alunos um breve histórico sobre o facebook utilizando o Datashow como recurso pedagógico para facilitar a compreensão. Em seguida houve um momento de debate e socialização de experiências do uso do facebook no cotidiano dos estudantes.

Próximo passo foi à criação de um grupo no *Facebook* com o intuito de demonstrar como utilizar essa rede social com os alunos da EJA, não como forma de entretenimento, mas com fins pedagógicos. Foi solicitado aos estudantes que pesquisassem sobre as principais doenças causadas pelo mosquito *Aedes Aegypti*, bem como a forma de prevenção dessas doenças. Feito isso, foi solicitado aos alunos que compartilhassem as pesquisas no grupo do *Facebook*, além disso, os alunos foram orientados a comentar as postagens dos colegas.

Foi notório o entusiasmo dos estudantes nas atividades realizadas, no qual observamos o interesse e desempenho na execução das tarefas. No entanto, é importante destacar que a internet é

uma grande barreira para se trabalhar com essa ferramenta na escola, visto que, a escola não dispõe de laboratório de informática com acesso à internet, o que não limitou a ação em estudo.

Diante desse desafio, houve a necessidade de sistematizar uma nova dinâmica de trabalho, então as atividades ocorreram em dupla por meio do celular. Para a realização da atividade foi disponibilizado um notebook para os alunos que não possuíam celular. Conforme evidenciado na Figura 2.

Figura 2 - Utilização do Facebook como ferramenta pedagógica na EJA



Fonte: Acervo da pesquisadora (2019).

Nesse sentido, Moran, Masetto e Behrens (2013, p. 13) destaca que “[...] a escola precisa reaprender a ser uma organização efetivamente significativa e inovadora, menos burocrática e mais estimulante para professores e alunos”. Assim, percebe-se a necessidade de se desenvolver o uso da tecnologia nas escolas, a fim de transformar o âmbito escolar em um ambiente mais atrativo e inovador.

A próxima etapa do Plano de Intervenção foi a realização das atividades sobre importância de prevenir e combater o mosquito *Aedes Aegypti*, por meio de paródias, músicas, vídeos e documentários. Todas as atividades realizadas pelos estudantes foram postadas no Facebook. Durante a intervenção os alunos foram orientados a postar, compartilhar e comentar a postagem dos colegas, fomentando assim momentos preciosos de troca de saberes e informação.

O uso do facebook como uma estratégia de ensino tornou-se um processo inovador, ao passo que contribuiu para o aprimoramento da leitura e escrita, favoreceu a interação e o envolvimento dos estudantes nas atividades propostas. Logo, contata-se que o Facebook pode ser considerado um instrumento valioso no processo de ensino e aprendizagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O *Facebook* é uma das redes sociais que mais cresce no mundo, apesar de encontramos muita resistência sobre o uso do *Facebook* como um instrumento pedagógico, os resultados obtidos revelam que grande parte dos estudantes possuem redes sociais e as utilizam com frequência.

O presente artigo apresentou prática de ensino com o uso do *Facebook* como ferramenta pedagógica no ensino de Ciências, com foco na prevenção ao mosquito *Aedes Aegypti*. Assim ao mesmo tempo utilizam a rede social para o compartilhamento de atividades realizadas na escola, observou-se o interesse dos estudantes na realização das atividades, que foram postadas no *Facebook*.

O *Facebook* é uma ferramenta que pode ser utilizada para possibilitar construção do conhecimento visto que, os alunos se sentiram mais motivados para a realização das atividades propostas. Assim sendo, o facebook como uma estratégia pedagógica na Educação de Jovens e Adultos, tornou um processo mais dinâmico e prazeroso, possibilitou uma experiência transformadora.

Para a realização desse trabalho algumas dificuldades foram encontradas como o acesso à internet e a falta de um laboratório de informática na escola foram empecilhos para tornar o projeto inviável. Entretanto, a sistematização de estratégias foi necessária para transformar as aulas dos alunos da EJA mais dinâmicas e prazerosas.

Com isso vimos às dificuldades que desestimula o trabalho do professor, mas o interesse e a necessidade dos alunos em participar e aprender algo novo fomentou a persistência docente. Assim, apesar das dificuldades percebeu-se que o uso do Facebook como recurso pedagógico na EJA contribui para a efetivação da aprendizagem significativa dos estudantes.

REFERÊNCIAS

BRASIL, Ministério da Educação. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional** – LDB. Lei Darcy Ribeiro nº 9.394/96. Brasília, 1996.

DEVIS, Claudia; OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos. **Psicologia na Educação**. São Paulo: Cortez, 1990.

MATTAR, J. **Web 2.0 redes sociais na Educação**. São Paulo: Artesanato educacional, 2013.

MORAN, José; MASETTO, Marcos; BEHRENS, Marilda. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 21ª ed.- Campinas, SP: Papirus, 2013.

MANZINI, E.J. **A entrevista na pesquisa social**. Didática, São Paulo, v26/27, p.149-158, 1990.

ZANCANARO, Airton; SANTOS, Paloma Maria; TODESCO, José Leomar. **Lições aprendidas na estruturação e disponibilização da disciplina à distância de Introdução a Gestão da Inovação.** In: IV SEMINÁRIO DE PESQUISA EM EAD: EXPERIÊNCIAS E REFLEXÕES, 2012. Florianópolis. Anais... Florianópolis: UFSC, 2012. p. 1-8.

CAPÍTULO 11

O YOUTUBE COMO RECURSO PEDAGÓGICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL NO MUNICÍPIO DE BORBA-AM

*Helyone Cristina dos Santos Ramos
Andréa Sebastiana do Rosário Cavalcante Machado*

RESUMO

Este artigo apresenta uma experiência com o uso do *Youtube* como ferramenta pedagógica na Educação Infantil, com uma turma de Pré-escolar II, na Escola Municipal Professora Alcides Brandão. Participaram da pesquisa 18 crianças, na faixa etária de 05 anos de idade. Tem como objetivo incentivar o uso de vídeos na educação infantil, a fim de possibilitar um espaço de interação, socialização e construção de conhecimento por meio do lúdico. Educar na educação infantil requer mais atenção e cuidado, pois nessa fase a criança aprende brincando, as atividades precisam ser trabalhadas de forma lúdica e prazerosa, a fim de ampliar o conhecimento dos estudantes. Trata-se de um estudo descritivo, ancorado em uma abordagem qualitativa por meio de um Plano de Intervenção Pedagógica realizado com uma turma de Pré-Escolar de uma escola municipal em Borba-AM. O estudo possibilitou uma reflexão sobre o uso de vídeos disponibilizados no *Youtube* como mais um recurso pedagógico propício a construção do conhecimento e, sobretudo no desenvolvimento de práticas pedagógicas capazes de contribuir para uma aprendizagem significativa.

Palavras-chave: Aprendizagem. Lúdico. Vídeo.

INTRODUÇÃO

A tecnologia vem avançando cada vez mais rápido na sociedade contemporânea influenciando mudanças de hábitos, atitudes e até mesmo o relacionamento das pessoas. Esse novo contexto social fomenta a necessidade de a escola se reestruturar para atender as demandas da sociedade, que se apresenta em constante processo de transformação.

Convém destacar que em uma sociedade moderna cercada pelas inovações tecnológicas, se torna primordial que a escola acompanhe essas transições, o que requer um ensino dinâmico, prazeroso e com significado para a vida dos estudantes. As crianças desde muito pequenas já tem contato com as tecnologias e, é notória que os recursos tecnológicos prendem atenção das crianças. Diante disso questionamos: O *YouTube* pode contribuir no processo de ensino aprendizagem das crianças de Educação Infantil? Sabemos que o vídeo pode contribuir para o trabalho docente de várias formas, gerando aulas mais atrativas, significativas, favorecendo a construção do conhecimento.

De acordo com Silva (2009, p. 9): “O vídeo é um recurso que pode ser manuseado com facilidade para se atingir objetivos específicos, já que proporciona a visualização e a audição, toca os sentidos, envolve os alunos”. Nesse sentido, ao promover o envolvimento dos estudantes, o vídeo se apresenta como uma ferramenta necessária na educação infantil, pois a criança nesta fase valoriza o lúdico, as imagens, o som e, o vídeo traz toda essa conjuntura tornando-se um instrumento pedagógico capaz de contribuir para o desenvolvimento cognitivo e social, pela sua diversidade.

Diante do exposto, este artigo tem como objetivo analisar o vídeo *YouTube* como um instrumento de apoio no ensino aprendizagem na Educação Infantil, Pré-escolar II, contribuindo para tornar as aulas mais atraentes e significativas. A Metodologia consistiu das seguintes etapas: Levantamento bibliográfico, no qual se buscou consultar artigos científicos, livros e assuntos 2 relevantes ao tema. Realização do Plano de Intervenção Pedagógica enfatizando o *YouTube* como recuso pedagógico na Educação Infantil, Pré-escolar II.

O *YouTube* é uma plataforma de compartilhamento de vídeos que hospeda uma imensa quantidade de documentários, vídeos musicais, além permitir transmissão ao vivo de eventos. Além disso, na plataforma podemos encontrar videoaula com os mais variados recursos que o tornam mais atrativos e de elevada importância para a educação infantil. Dessa maneira, buscou-se nesta pesquisa apresentar o *YouTube* como um recurso pedagógico capaz de trazer ganhos na aprendizagem das crianças, contribuindo para seu desenvolvimento cognitivo, psicológico, emocional e social

REFERENCIAL TEÓRICO

A Educação Infantil, primeira etapa da educação básica é responsável pelo desenvolvimento das potencialidades infantis. Essa etapa visa o desenvolvimento da criança nos aspectos físicos, psicológicos, intelectual e social, por meio de atividades lúdicas que contemple o ato de brincar e educar, com ênfase no seu desenvolvimento integral.

Importante destacar que mudanças significativas ocorreram no cenário educacional, nesse contexto a educação infantil passou a ser uma etapa muito importante para o desenvolvimento da criança nos aspectos físico, psicológico, intelectual e social. Nesse cenário educacional a escola precisa proporcionar subsídios para que a educação infantil se torne um espaço de contínuo progresso.

Nesse sentido, a Constituição Federal (CF) de 1988 estabelece, em seu artigo 206, inciso VII, que a educação deverá ser ministrada com “garantia de qualidade”, cabendo ao poder público verificar se esse direito está sendo garantido à população (BRASIL, 1988). Com base nesse princípio legal, o artigo 29, da Lei 9.394/96 destaca que: “A educação infantil, primeira etapa da educação

básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até seis anos de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade”.

As Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil (DCNEI, Resolução CNE/CEB nº 5/2009), em seu Artigo 4º, define a criança como,

sujeito histórico e de direitos, que, nas interações, relações e práticas cotidianas que vivencia, constrói sua identidade pessoal e coletiva, brinca, imagina, fantasia, deseja, aprende, observa, experimenta, narra, questiona e constrói sentidos sobre a natureza e a sociedade, produzindo cultura (BRASIL, 2009).

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) faz menção as experiências trazidas pelas crianças e a necessidade de proporcionar um ambiente adequado ao seu desenvolvimento integral, potencializando seis direitos de aprendizagem considerados essenciais para que as crianças aprendam a: conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer-se.

Dessa forma, possibilitar condições de aprendizagem requer criar situações para que as crianças se tornem protagonista na construção do conhecimento. Cabe ao professor proporcionar desafios para que possam construir significados sobre si, sobre os outros e sobre o mundo.

Nesse contexto educacional que a crianças estão inseridas, os vídeos educativos poderão contribuir de forma significativa para o seu desenvolvimento nos aspectos psicológicos, intelectual e social.

Para Andrade (2007, p.192): “A utilização de vídeos em sala de aula não alteraria os padrões de ensino e aprendizagem e sim agregaria valores contemporâneos de ensino, já que, vem abarcado de concepções pedagógicas outrora úteis”. Corroborando com o autor sobre a importância do vídeo para a realização de atividades lúdicas capazes de despertar o interesse das crianças pelas atividades desenvolvidas na escola. Além de tornar o aprendizado mais dinâmico e prazeroso, considerando o que determina a legislação sobre a necessidade de um ensino voltado para o desenvolvimento integral dos acrianças.

É notório que nas últimas décadas mudanças significativas têm ocorrido no cenário educacional fomentando inovações na prática pedagógica do professor. Esse novo contexto requer uma pedagogia voltada para o uso de metodologias diversificadas, na qual as ferramentas audiovisuais, se configuram como necessárias a efetivação de uma aprendizagem significativa.

Vale destacar que o uso do vídeo como ferramenta pedagógica precisa está ancorado a um bom planejamento, com objetivos e atividades bem definidas. Além disso, a escolha do vídeo é fator preponderante para o alcance dos objetivos, alguns aspectos são necessários na escolha: (i) observar se as imagens despertarão a criticidade do aluno e sua reflexão; (ii) verificar se a linguagem do vídeo

está adequada a faixa etária das crianças; (iii) verificar a qualidade do áudio, o tempo de duração; (iv) observar as imagens, cores, linguagem. Todos 4 esses aspectos precisam ser observados pelo professor. Assim, a utilização do vídeo como estratégia de ensino na educação infantil poderá contribuir para o desenvolvimento de atividades essenciais para a efetivação da aprendizagem.

Portanto, cabe ao professor planejar e mediar práticas pedagógicas que promovam interações, garantindo a pluralidade de ações estratégicas que promova o desenvolvimento integral das crianças.

MATERIAIS E MÉTODOS

Essa pesquisa é de natureza qualitativa, por meio de um plano de intervenção pedagógico realizado com uma turma de Educação Infantil, Pré-escolar II, na Escola Municipal Professora Alcides Brandão, localizada no município de Borba-AM. Participaram da pesquisa 18 crianças, na faixa etária entre 04 e 05 anos. Para a realização da intervenção trilhamos um percurso metodológico descrito a seguir.

A primeira ação com as crianças foi a realização de uma roda de conversa, com intuito de coletar informações sobre a realidade de cada uma delas, sobre o que gostam de fazer, brincadeira preferida, se gostam de assistir vídeos, quais os vídeos que mais gostam de assistir.

Em seguida as crianças assistiram o vídeo sobre higiene e saúde, no qual foi perceptível o interesse sobre os hábitos de higiene para preservar a saúde do corpo. Percebeu-se ainda que a linguagem de imagem e sons despertam a curiosidade, ao passo que prendem a atenção das crianças que atentamente assistiram o vídeo. Durante a intervenção as crianças participaram de várias atividades como roda de conversa, pintura, colagem, música com movimento e brincadeira. Todo o processo de desenvolvimento das atividades foi observado e analisado a luz dos referenciais teóricos sobre a temática abordada, descrita no tópico a seguir.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

As contribuições deste artigo apresentam os vídeos do *YouTube* como importante ferramenta pedagógica em favor da aprendizagem. Assim, por meio do plano de intervenção pedagógica realizada com a turma, serviu de reflexão sobre o uso do vídeo e atuação do professor para o direcionamento de ações estratégicas capaz de contribuir para o desenvolvimento integral das crianças.

Durante a intervenção foi visível a motivação e participação dos alunos nas atividades propostas, a qual possibilitou momento de reflexão sobre a importância do lúdico nessa etapa da

educação básica. A partir da roda de conversa com as crianças percebemos que a maioria tinha o hábito de assistir vídeos do *YouTube*, incentivados pelos pais, como forma de entretenimento. A partir desse diálogo foi pensado no uso do vídeo como ferramenta pedagógica na Educação Infantil.

Os vídeos do *YouTube* nas aulas de Educação Infantil se configuram como importante recurso pedagógico que além de tornar as aulas mais atrativas favorecem o diálogo e a socialização, contribuindo para a construção de saberes.

Figura 1 – Vídeo como ferramenta de aprendizagem



Fonte: Acervo da pesquisadora (2019).

Trazer para a sala de aula vídeos da plataforma *YouTube* possibilitou rica experiência. Foi notória o envolvimento das crianças nas atividades realizadas na sala de aula, tendo o vídeo como temática principal. Importante destacar que o professor precisa se adequar aos novos paradigmas educacionais, trabalhar com linguagem audiovisual na educação infantil é fator preponderante para seu desenvolvimento cognitivo. Dessa forma, os vídeos como recurso pedagógico na Educação Infantil possibilitam o diálogo, a socialização e auxiliam na construção de novos saberes.

Segundo Resende (2015, p. 65) vídeos bem selecionados “[...] servem de apoio para provocar debates e discussões em sala de aula, além de despertarem o interesse no conteúdo abordado e motivarem a investigação de novos temas.”

Destarte, observou que os vídeos do *YouTube*, utilizados na intervenção pedagógica, tem uma grande influência no processo de ensino e aprendizagem. Além de despertar o interesse das crianças, contribuiu para a interação e envolvimento nas atividades propostas. Logo, constatou-se a importância das tecnologias na educação infantil, transformando a sala de aula num ambiente acolhedor e motivador na construção do conhecimento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente artigo apresentou práticas de ensino com o uso da *YouTube*, um sistema de compartilhamento de vídeos na internet, que aliada a prática pedagógica produz ganhos significativos na aprendizagem das crianças. Por se tratar de uma ferramenta digital, os vídeos utilizados com a turma da educação infantil atraíram a atenção dos alunos devido a fluidez de sons e imagens que fomentam o interesse e auxiliam na aquisição de saberes.

Outro aspecto que merece destaque nesta pesquisa foi que as crianças já conheciam alguns vídeos do *YouTube*, o que facilitou o planejamento das ações de intervenção visando possibilitar o desenvolvimento de habilidades consideradas fundamentais nesta etapa da educação básica. Logo, conclui-se que os vídeos do *YouTube* se configuram como ferramenta pedagógica complementar no espaço escolar, favorecendo a aprendizagem significativa.

Neste estudo também se constatou a necessidade de incentivar professores a utilizar os vídeos do *YouTube* de forma crítica, possibilitando momentos de reflexão com as crianças sobre situações do cotidiano que estão expressas de forma lúdica nos vídeos educativos, disponibilizados no *YouTube*. Desta forma, a utilização de vídeos que expõem uma situação de preconceito, por exemplo, poderá ser trabalhada com os pequenos, pois é na infância que os conceitos são formados.

Portanto, o uso de vídeos do *YouTube* na educação infantil poderá se reverberar em estratégias de ensino essencial para o desenvolvimento integral dos estudantes, etapa basilar do processo de ensino e aprendizagem. No entanto, destaca-se a necessidade de um planejamento pedagógico com objetivos bem definidos com intuito de fomentar a capacidade de aprender a conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer-se, de forma que se tornem protagonistas dos direitos de aprendizagem que estão legitimados na BNCC.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, A. **Uso(s) das novas tecnologias em um programa de formação de professores: possibilidades, controle e apropriações.** 2007. 192 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo.

BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil, de 5 de outubro de 1988. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 1988.

BRASIL. Lei 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 1996.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Curricular Comum.** Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 24 de jan. de 2020.

BRASIL. Resolução nº 5, de 17 de dezembro de 2009. Fixa as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil. Disponível em: **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 2009. Disponível em: http://www.seduc.ro.gov.br/portal/legislacao/RESCNE005_2009.pdf. Acesso em: 24 de jan. de 2020.

RESENDE, Ana Rubélia Mendes de Lima. **Uso Educacional de Ferramentas de Autoria na Web**. Lavras: UFLA, 2015.

SILVA, Janete Borges. **O vídeo como recurso didático**. Monografia - Programa de Formação Continuada em Mídias na Educação, Universidade Federal do Rio Grande, Chuí, Rio Grande do Sul, 2009.

CAPÍTULO 12

O WHATSAPP COMO RECURSO PEDAGÓGICO NAS AULAS DE LÍNGUA PORTUGUESA EM UMA ESCOLA MUNICIPAL DE BORBA-AM

*José Claumilson Souza Correa
Andréa Sebastiana do Rosário Cavalcante Machado*

RESUMO

O uso do *whatsapp* como ferramenta pedagógica no ensino de língua portuguesa em uma escola da rede municipal de ensino em Borba-AM. A produção de textos tem se tornado um desafio para os professores de Língua Portuguesa, os alunos se demonstram desmotivados, tornando as aulas menos produtivas. Trazer a tecnologia para a sala de aula poderá se configurar como importante ferramenta pedagógica em favor da aprendizagem. Trata-se de um estudo descritivo ancorado na abordagem qualitativa, por meio de um plano de intervenção 1 realizado com alunos do 4º ano do ensino fundamental. O estudo apresenta as vantagens do uso do aplicativo nas aulas de Língua Portuguesa tais como: a facilidade de interação, celeridade na troca de informação, produção de mensagens escritas, dinâmica na escrita de textos. Durante a aplicação da intervenção o aplicativo *whatsapp* permitiu que os alunos interagissem e produzissem textos coerentes seguindo as orientações do professor. As atividades desenvolvidas em sala de aula permitiram concluir que o *whatsapp* para fins pedagógicos foi satisfatório, comprovada pela qualidade textual das mensagens postadas no grupo da turma. Logo, constatou-se que a aliar as tecnologias ao trabalho pedagógico contribuiu de forma significativa para o envolvimento e participação dos estudantes nas atividades propostas.

Palavras-chave: Aprendizagem. Leitura. Inclusão digital.

INTRODUÇÃO

A sociedade contemporânea vem passando por importantes transformações, na qual os avanços tecnológicos vêm conquistando espaço influenciando mudanças de hábitos, atitudes, costumes e até mesmo o relacionamento das pessoas. Esse novo contexto social fomenta a escola a se reestruturar para atender as demandas de uma sociedade em constante processo de transformação.

O presente artigo apresenta uma intervenção pedagógica com o uso do *whatsapp* nas aulas de língua portuguesa, realizado com os alunos do 4º do ensino fundamental na Escola Municipal Professora Marly de Castro Maciel, no município de Borba-AM. Sabemos que despertar o interesse dos estudantes pelos conteúdos e motivá-los para atividades que envolvam produção textual, se tonou um grande desafio para os educadores. A busca de alternativas para mudança nesse panorama é o que se espera alcançar neste artigo.

A escolha por essa temática se deu a partir de observações realizadas nas aulas de Língua Portuguesa, na qual se constatou a desmotivação dos estudantes durante essas aulas. Pensando em uma forma de atrair a atenção e motivar a participação dos estudantes, constatou-se por meio de uma roda de conversa com os estudantes que o celular é um recurso tecnológico que chama atenção dos alunos e, já faz parte do cotidiano deles.

Nesse sentido, buscando uma estratégia para melhorar a aprendizagem dos estudantes e, considerando que a tecnologia faz parte do cotidiano desses estudantes, questionamos: O *whatsapp* pode ser considerado um recurso pedagógico capaz de contribuir para a melhoria da aprendizagem dos estudantes?

Esse novo cenário educacional requer novas formas de ensinar e aprender. Trazer as novas tecnologias para a sala de aula poderá se caracterizar em uma metodologia diferenciada capaz de possibilitar ganhos de aprendizagem. Por fazer parte do cotidiano dos estudantes o uso do *whatsapp* na escola, ancorado em um planejamento com objetivos e estratégias bem definidas poderão contribuir para a efetivação da aprendizagem.

Trata-se de um estudo descritivo ancorado na abordagem qualitativa, por meio de um plano de intervenção realizado com alunos do 4º ano do ensino fundamental. O estudo apresenta algumas vantagens do uso do aplicativo nas aulas de Língua Portuguesa tais como: a facilidade de interação, celeridade na troca de informação, produção de mensagens escritas, dinâmica na escrita de textos.

Durante a aplicação da intervenção o aplicativo *whatsapp* permitiu que os alunos interagissem e produzissem textos coerentes seguindo as orientações do professor. As atividades desenvolvidas em sala de aula permitiram concluir que o *whatsapp* para fins pedagógicos foi satisfatório, comprovada pela qualidade textual das mensagens postadas no grupo da turma. Logo, constata-se que a aliar as tecnologias ao trabalho pedagógico contribuiu de forma significativa para o envolvimento e participação dos estudantes nas atividades propostas.

REFERENCIAL TEÓRICO

Esse novo cenário educacional requer novas práticas de ensinar e aprender, inserir as tecnologias nesse contexto é fator essencial para a promoção da aprendizagem significativa visto que, já fazem parte do cotidiano dos estudantes. Essa nova realidade exige do professor habilidade para manusear as ferramentas tecnológicas e utilizá-las como recurso pedagógico em sala de aula. Nesse sentido, Kenski (2010, p. 21), destaca que:

A evolução tecnológica permitiu não se restringir apenas aos novos usos de determinados equipamentos e produtos. Ela altera comportamentos. A ampliação e a banalização do uso de

determinada tecnologia impõem-se a 3 cultura existente e transformam não apenas o comportamento individual, mas o de todo o grupo social. (...). As tecnologias transformam suas maneiras de pensar, sentir e agir. Mudam também suas formas de se comunicar e de adquirir conhecimentos.

Dessa forma, cabe ao professor se apropriar dos recursos tecnológicos e aliá-los ao seu fazer pedagógico, a fim de atrair atenção dos estudantes e envolvê-los no processo de ensino e aprendizagem. O uso do celular nas aulas de língua portuguesa poderá se configurar como um valioso instrumento pedagógico para a efetivação da aprendizagem, pois o grande benefício de trabalhar com esse recurso é a experiência e habilidade dos alunos.

Vale destacar que para tornar as aulas mais dinâmicas e prazerosas, cabe o professor, sendo o principal mediador do conhecimento, sistematizar ações estratégicas que fomente a participação dos estudantes. Para isso, precisa estar aberto as mudanças, inovar a prática pedagógica para despertar nos alunos o interesse pelos estudos.

Nessa perspectiva, a escola precisa se reinventar para atender os anseios dos alunos, que estão cada vez mais conectados, trazer as tecnologias para o âmbito escolar se faz necessário para a formação integral dos estudantes, pois estão inseridos na cultura digital. Behrens (2000, p. 77) destaca que,

Num mundo globalizado, que derruba barreiras de tempo e espaço, o acesso à tecnologia exige atitude crítica e inovadora, possibilitando o relacionamento com a sociedade como um todo. O desafio passa por criar e permitir uma nova ação docente na qual professor e alunos participam de um processo conjunto para aprender de forma criativa, dinâmica, encorajadora e que tenha como essência o diálogo e a descoberta.

Nessa premissa, transformar o celular em uma ferramenta pedagógica requer estratégias de ensino adequada. É papel fundamental da escola ensinar questões sobre atitude, civilidade, e ética na comunicação. Além disso, cabe aos professores orientar os estudantes para que tenham um olhar reflexivo sobre a utilização desses recursos, sabendo filtrar notícias e informações. Andersen (2013, p. 18) destaca que:

O desenvolvimento das tecnologias da informação e da comunicação proporcionou uma reorganização das estruturas, impactando de tal modo nossa maneira de aprender que urge novas formas de tratamento para o ensino. [...] quando aplicadas à educação, essas ferramentas criam um amplo espaço de possibilidades para facilitar e incentivar o aprendizado dos alunos, mais adequada a realidade atual.

Todas essas mudanças ocorridas na sociedade e que refletem no processo de ensino e aprendizagem apontam para o uso das tecnologias, a fim possibilitar a inserção de práticas

inovadoras capazes de contribuir para a melhoria da aprendizagem de todos os estudantes. Almeida (2000, p. 108), esclarece a habilidade dos alunos com os recursos tecnológicos

Os alunos por crescerem em uma sociedade permeada de recursos tecnológicos, são hábeis manipuladores da tecnologia e a dominam com maior rapidez e desenvoltura que seus professores. Mesmo os alunos pertencentes a camadas menos favorecidas têm contato com recursos tecnológicos na rua, na televisão, etc., e sua percepção sobre tais recursos é diferente da percepção de uma pessoa que cresceu numa época em que o convívio com a tecnologia era muito restrito.

O uso do celular nas aulas de língua portuguesa poderá contribuir para a efetivação da aprendizagem, de forma mais criativa e inovadora. No entanto, importante destacar que o uso desse aparelho de forma pedagógica requer um planejamento com objetivos e ações bem definidas, a fim de contribuir possibilitar melhoria do processo de ensino e aprendizagem.

MATERIAIS E MÉTODOS

A presente pesquisa caracteriza-se como um estudo descritivo ancorado na abordagem qualitativa, por meio de um plano de intervenção pedagógica realizado com alunos do 4º ano do ensino fundamental da Escola Municipal Professora Marly de Castro Maciel.

O método da intervenção se deu mediante aulas práticas com o uso do celular, leitura, interpretação e produção textual. As atividades foram realizadas em dupla sob orientações do professor. A primeira atividade prática se deu na troca de mensagens via *whatsapp*, na qual os alunos foram orientados a utilizar escrita correta das palavras, que no final foram encaminhadas para a análise do professor. Em seguida foi realizada a roda de conversa para socialização de saberes e experiências no uso pedagógico do *whatsapp*.

A segunda atividade consistiu no trabalho de leitura e produção textual por meio de vídeos educativos, apropriada para a faixa etária das crianças. Após assistirem os vídeos, os alunos foram orientados a escrever um resumo e encaminhar para o *whatsapp* do professor, assim ele teve oportunidade de acompanhar todo o processo de escrita dos estudantes. O professor devolvia os textos corrigidos e sempre com a troca de emojis, símbolos de animação que representam uma ideia, o que tornava a aula uma diversão ao invés de uma obrigação.

Os dados foram analisados à luz do referencial teórico que trata sobre essa temática, apresentando o uso do celular como ferramenta pedagógica em prol d aprendizagem.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A partir da vivência de intervenção pedagógica com os alunos do 4º ano do ensino fundamental da Escola Municipal Professora Marly de Castro Maciel. As contribuições deste artigo apontam para a necessidade de inserir os recursos tecnológicos para a promoção de aulas mais dinâmicas e inovadoras. Assim, a intervenção realizada nas aulas de língua portuguesa serviu de reflexão sobre o fazer pedagógico do professor.

De acordo com Valente (1999, p.12) corrobora que,

[...], a preparação dos professores para a utilização das novas tecnologias implica em muito mais do que fornecer somente conhecimento sobre computadores, implica em processo de ensino que crie condições para a apropriação ativa de conceito, habilidades e atitudes, que ganha sentido a medida que os conteúdos abordados possuam relação com os objetos pedagógicos e com o contexto social, cultural e Profissional de seus alunos

A primeira intervenção, a atividade realizada em dupla por meio do da troca de mensagens via *whatsapp*, na qual os alunos foram orientados a utilizar escrita correta das palavras, com o auxílio do professor. Percebeu-se a alegria dos estudantes na realização da atividade, além disso pudemos observar que nas trocas de mensagens as crianças além de buscar a escrita correta das palavras, realizaram leitura e ao mesmo tempo se divertiam.

Para Saggiomo e Lorand (2013, p. 77):

[...] a internet e as tecnologias permitem ao aluno um contato com o mundo externo à escola e à comunidade, trazendo inúmeras possibilidades de aprendizagem por meio da interatividade. Desse modo, com o uso de recursos propiciados por essas ferramentas, entende-se que o professor pode despertar o seu aluno para o reconhecimento do caráter dinâmico e real da língua, visto que a tecnologia também permite uma abordagem dinâmica de conhecimento.

Trazer as tecnologias para o âmbito escolar é aproximar a escola do cotidiano dos estudantes, o que poderá trazer ganhos significativos de aprendizagem. Destaca-se que aulas de língua portuguesa com o uso do *whatsapp* tem proporcionado a participação ativa dos estudantes. Outra atividade realizada com os alunos se deu por meio de vídeos educativos. Após assistirem o vídeo cada aluno escreveu um resumo e encaminhou para o *whatsapp* do professor. Na oportunidade foi trabalhado os sinais de pontuação e a escrita correta das palavras, de forma dinâmica e prazerosa. Logo, a correção da produção dos alunos ocorreu via *whatsapp* de forma individual.

Figura 1 – Leitura por meio do *Whatsapp*



Fonte: Acervo do pesquisador (2019).

Durante a intervenção foi notória a motivação dos estudantes na realização das atividades, pois além do interesse e participação, observou-se a curiosidade sobre a atividade das próximas aulas.

De acordo com Mrech (2011, p.63)

Pode-se dizer que os computadores não são apenas os produtos mais comuns de nossa época. Eles são a metáfora de nosso tempo. Trazendo em seu bojo as possíveis transformações que a sociedade do futuro terá. Uma sociedade que exige que os sujeitos sejam preparados para viver uma realidade cada vez mais redefinida e recortada, [...] Os alunos precisam ser preparados para uma sociedade pós-moderna onde os parâmetros cognitivos serão continuamente redefinidos.

Diante dessas inovações tecnológicas, a escola precisa se adequar para atender as demandas da sociedade, bem como os anseios dos estudantes. Essa nova realidade fomenta inovação da prática pedagógica, pois a tecnologia utilizada de forma pedagógica poderá trazer ganhos valioso no processo de ensino e aprendizagem. Podemos inferir que o *whatsapp* ancorado em um bom planejamento se configura como importante instrumento pedagógico, além de transformar o ambiente escolar num espaço dinâmico, alegre e motivador. Assim, a tecnologia nesta pesquisa proporcionou uma intervenção considerada satisfatória na construção do conhecimento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente artigo apresentou uma intervenção pedagógica com o uso do *whatsapp* nas aulas de Língua Portuguesa enfatizando a dinamicidade e o interesse nas atividades propostas. Além de fomentar a participação ativa dos estudantes tornando-os protagonista na construção do conhecimento.

O uso do *whatsapp* como recurso pedagógico apresentou resultados satisfatório nas aulas de língua portuguesa, em que os alunos realizaram atividades de escrita e leitura de forma diferente, o que possibilitou melhoria no processo e ensino e aprendizagem.

A intervenção realizada na turma mostrou que é possível trabalhar com os recursos tecnológicos em favor da aprendizagem, desde que esteja ancorado em um planejamento pedagógico com objetivos e ações bem definidos. Portanto, o *whatsapp* permite um trabalho pedagógico diversificado possibilitando aulas mais dinâmicas satisfatório e surpreendente. Logo, constatou-se que a aliar as tecnologias ao trabalho pedagógico contribuiu de forma significativa para o envolvimento e participação dos estudantes nas atividades propostas.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Maria Elisabeth Bianconcini de. ProInfo: **Informática e Formação de Professores**. vol. 2 Série de Estudos Educação a Distância Brasília: Ministério da Educação, Seed, 2000.

ANDERSEN. Elenice Maria Larroza. **O uso de Multimídia Digital no Ensino. Por quê? Para quê?** In: Autor. **Multimídia Digital na Escola**. Elenice Larroza Andersen (org), 1ª ed. São Paulo; Paulinas, 2013. (coleção mundo digital).

BEHERENS, Marilda Aparecida. **Projetos de aprendizagem colaborativa num paradigma emergente**, em MORAN, José Manuel. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**, Campinas: Papirus, 2000.

KENSKI, V.M. **Educação e Tecnologias**. O novo ritmo da informação. 6a edição, Ed. Papirus, 2010.

LAKATOS, E. M. de A.; MARCONI, M. de A. **Fundamentos da metodologia científica**. São Paulo: Atlas, 2003.

MORAN, José Manuel et. al. **Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica**. 6a edição. Campinas: Papirus, 2000.

MRECH, Leny Magalhães. **A criança e o computador novas formas de pensar**. In: Oliveira, Zilma Ramos de (Org). **Educação infantil: muitos olhares**. 7ª ed. São Paulo: Cortez. 2011.

SAGGIOMO, Fernanda Luiz. Aline LORAND. **O desenvolvimento do implícito em propagandas televisivas: Uma Proposta de Produção do gênero em softwares livres**. ANDERSEN. Elenice Larroza(org). **Multimídia digital na escola**. 1ª ed. São Paulo: Paulinas, 2013. (Coleção mundo digital).

TARDIF, Maurice. **Saberes docentes e formação profissional**. 17ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

VALENTE, José. **Informática na Educação: uma questão técnica ou pedagógica?** Pátio, ano 3, n. 9, p. 20-23, Porto Alegre, mai/jul., 1999.

CAPÍTULO 13

O BLOG COMO FERRAMENTA DE APRENDIZAGEM NA ESCOLA RAIMUNDA PANTOJA DA ROCHA NO MUNICÍPIO DE BORBA-AM

*Erenita Adrião da Mata
Andréa Sebastiana do Rosário Cavalcante Machado*

RESUMO

Este artigo apresenta uma proposta inovadora com o uso do *Blog* como estratégia de ensino em uma turma do 5º ano do ensino fundamental, no município de Borba-AM. Trata-se de uma pesquisa de cunho qualitativa por meio de uma intervenção pedagógica cujo foco se voltou para o uso do *Blog* nas aulas de Língua Portuguesa. O estudo apresenta as vantagens no uso do *Blog* como ferramenta pedagógica em favor da aprendizagem dos estudantes. Os resultados foram analisados a luz de referenciais teóricos que tratam desta temática, a fim possibilitarem reflexão de práticas educativas utilizadas no contexto da sala de aula, que contemple os anseios dos estudantes na sociedade contemporânea. Os dados mostram que as atividades por meio de um *Blog* proporcionaram aos estudantes aulas mais dinâmicas e prazerosas contribuindo para a efetivação de aprendizagem significativa.

Palavras-chave: Educação. Estratégia de ensino. Tecnologia.

INTRODUÇÃO

Este artigo apresenta uma proposta inovadora com o uso do *Blog* como estratégia de ensino de Língua Portuguesa em uma escola no município de Borba-AM. O principal objetivo desse trabalho é analisar e discutir as possibilidades que o *Blog* oferece para a construção de uma aprendizagem significativa no ensino de língua portuguesa, enfatizado a necessidade de contribuir para o envolvimento dos alunos nas atividades de leitura e escrita, visto que os mesmos apresentaram dificuldade na realização das atividades de leitura e produção textual.

Trata-se de uma pesquisa qualitativa, por meio de um plano de intervenção pedagógica realizado com uma turma do 5º ano do ensino fundamental da Escola Raimunda Pantoja da Rocha, turno matutino, na faixa etária de 09 a 10 anos de idade. A metodologia consistiu de três etapas: Levantamento bibliográfico, elaboração do plano de intervenção pedagógica e análise dos resultados à luz do referencial teórico.

A pesquisa evidenciou que alguns alunos não acessam a internet com frequência, no entanto a escola é o único lugar disponível para que eles possam fazer uso das ferramentas tecnológicas. Cabe

ressaltar que, apesar de os alunos não usarem com frequência os recursos tecnológicos, dominam com muita facilidade, observados na realização das atividades propostas na escola.

A escolha do *Blog*, como ferramenta pedagógica surgiu da necessidade de tornar as aulas de língua portuguesas mais dinâmicas e atrativas para os estudantes a fim de promover ganhos na aprendizagem. Diante disso, questionamos: O *Blog* pode ser considerado uma ferramenta pedagógica para a melhoria da aprendizagem?

Dessa maneira, o estudo possibilitou uma reflexão sobre o uso do *Blog* como ferramenta pedagógica nas aulas de língua portuguesa dos alunos do 5º ano do ensino fundamental evidenciando ganhos na aprendizagem dos estudantes.

REFERENCIAL TEÓRICO

A sociedade contemporânea passa por contínuo processo de mudança, na qual as tecnologias estão cada vez mais presentes na vida das pessoas. Nesse contexto, a escola precisa acompanhar esses avanços para atender os anseios de uma sociedade em constante processo de transformação.

Trazer a tecnologia para a sala de aula se torna uma estratégia necessária visto que, essas tecnologias já fazem parte do dia a dia das pessoas, as crianças desde muito pequenos já tem contato com os recursos tecnológicos, incentivadas pelos pais como forma de entretenimento para manter as crianças quietas, ou distraí-las.

Os avanços tecnológicos e o acesso à internet deram celeridade nas informações, além disso o conhecimento ficou mais acessível, as redes sociais fomentam interação e facilita a comunicação das pessoas nas mais longínquas localidades, o acesso à informação e ao conhecimento não tem fronteira.

Nesse contexto social, a escola precisa se reestruturar para atender aos anseios dos estudantes, que estão cada vez mais conectados. Trazer as tecnologias como ferramenta pedagógica em favor da aprendizagem poderá se configurar numa importante estratégia para a construção do conhecimento, motivando os estudantes a tornarem-se protagonistas nesse processo. De acordo com Freire (1996, p.39), “Ninguém ensina ninguém; tampouco ninguém aprende sozinho. Os homens aprendem em comunhão, mediatizados pelo mundo”. Cabe a escola possibilitar espaço adequado a construção do conhecimento, o que requer do professor práticas inovadoras capazes de contribuir para o alcance do principal objetivo da escola, a aprendizagem de todos os estudantes.

Nesse sentido, Behrens (2000, p. 77) destaca que:

Num mundo globalizado, que derruba barreiras de tempo e espaço, o acesso à tecnologia exige atitude crítica e inovadora, possibilitando o relacionamento com a sociedade como um todo. O desafio passa por criar e permitir uma nova ação docente na qual professor e alunos participam de um processo conjunto para aprender de forma criativa, dinâmica, encorajadora e que tenha como essência o diálogo e a descoberta.

Diante desse enfoque inovador da sociedade contemporânea, as aulas de língua portuguesa precisam ter um novo significado. O uso do Blog como estratégia de ensino nas aulas de língua portuguesa poderá contribuir para o desenvolvimento de atividades dinâmicas e inovadoras, visto que os estudantes estão cada vez mais envolvidos nas redes sociais e, trazê-las para a sala de aula poderá promover ganhos de aprendizagem.

O *Blog* se configura como uma página da internet onde as pessoas publicam sua percepção sobre diversos assuntos e de distintas formas. Logo, o *Blog* pode ser comparado a um diário pessoal no qual as pessoas apresentam conteúdos e opiniões e compartilham para que outras pessoas tenham acesso a suas publicações.

Nesse sentido, o uso do Blog na escola poderá despertar o interesse dos estudantes pelas aulas de língua portuguesa, bem como fomentar a participação nas atividades propostas. Moran (2007, p.23), enfatiza que, “[...] quando focamos mais a aprendizagem dos alunos do que o ensino, a publicação da produção deles se torna fundamental”. Contudo, cabe destacar que o uso do Blog como ferramenta pedagógica na escola precisa está ancorado em um bom planejamento com ações estratégicas e objetivos bem definidos. Assim, poderá contribuir para a melhoria do processo de ensino e aprendizagem. Diante do interesse e aceitação demonstrados pelos alunos, nós educadores devemos explorar esse potencial pedagógico que é em nosso favor e de nossas práticas pedagógicas.

Nessa perspectiva, o uso do *Blog* como ferramenta pedagógica traz um novo enfoque ao ato de ensinar, pois integrar as tecnologias a dinâmica da sala de aula poderá trazer novas possibilidades de ensinar e aprender, além de proporcionar um trabalho pedagógico criativo e inovador. Cabe ressaltar que, a utilização do Blog fomenta a leitura e contribui para o desenvolvimento da escrita visto que, a produção textual terá um novo olhar, do leitor.

Destarte, o Blog poderá se configurar como importante ferramenta no processo de ensino e aprendizagem dos estudantes, desde que ancorado em um planejamento pedagógico. Além de fomentar a curiosidade, condição necessária para o desenvolvimento da leitura e escrita, contribui para a interação, troca de experiência e construção de saberes.

MATERIAIS E MÉTODOS

A presente pesquisa tem a abordagem qualitativa e se constitui como estudo descritivo a partir de um plano de intervenção pedagógica realizado na Escola Raimunda Pantoja da Rocha, localizada no município de Borba-AM. A escola representa uma grande conquista para os moradores dos arredores, pois, anteriormente não havia escola no bairro, os alunos precisavam se deslocar para o centro e outros bairros.

Para alcançar os objetivos expressos trilhamos o seguinte percurso metodológico: A primeira ação se consolidou com a realização de uma roda de conversa com os estudantes sobre o uso do *Blog*, na oportunidade os alunos foram questionados se conheciam essa página da internet e se possuíam algum. Feito isso, o próximo passo, se deu por meio da apresentação de vários *Blogs* e os recursos disponibilizados. Toda essa dinâmica fomentou nos alunos a curiosidade, bem como o interesse pela aula de língua portuguesa que utilizou o *Blog* como instrumento pedagógico nas aulas de língua portuguesa.

Foi solicitado dos estudantes que fizessem pesquisas sobre *Blog* na internet, para socializar a experiências com os colegas. Na socialização foi notório o interesse dos estudantes para a realização das atividades, observadas no diálogo com os colegas. Percebeu-se com isso estratégia diversificadas como leitura, visualização de vídeos e outros conteúdos disponíveis nos *Blogs* pesquisados. Durante a intervenção foi perceptível o envolvimento dos estudantes nas atividades propostas, o que se constitui como resultados positivos no uso do blog como ferramenta pedagógica, capaz de proporcionar melhorias no processo de ensino e aprendizagem.

Em seguida os estudantes foram divididos em equipe e, foi solicitado de cada equipe que produzissem um texto em pequenas fichas, com a temática “Uma noite de natal”. Após a elaboração dos textos, os alunos confeccionaram cartazes que foram expostos na sala de aula.

Toda essa dinâmica realizada na sala de aula foi registrada e postadas no blog da turma. Feito isso, houve o momento de leitura, cada equipe apresentou sua produção por meio de leitura dinâmica, com a participação dos colegas. Dessa maneira, buscou-se nesta pesquisa apresentar alternativas de ensino com o uso do Blog para dinamizar as aulas de língua portuguesa, tornando-as mais prazerosas e com significado para os estudantes.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

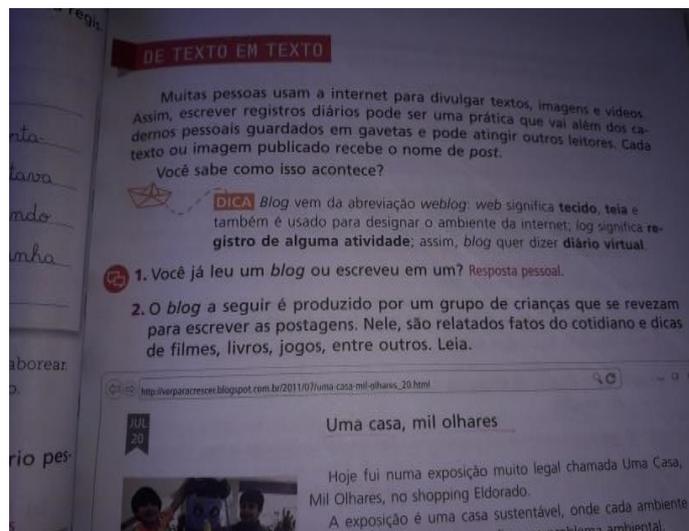
A partir da vivência da intervenção pedagógica os dados foram analisados e serviram de reflexão sobre os resultados obtidos. Na realização das atividades com o blog nas aulas de língua

portuguesa percebeu-se a curiosidade e o interesse dos estudantes nas atividades propostas. Foi possível perceber também que a ação desenvolvida trouxe resultados positivos, até mesmo os alunos mais tímidos se demonstraram bem motivados na realização das atividades.

Na primeira ação, roda de conversa, foi falado sobre os avanços tecnológicos ocorridos nos últimos tempos, que esses avanços tem influenciado o modo de vida das pessoas. Foi esclarecido aos estudantes sobre a utilização do *Blog* como uma estratégia aliada no processo de ensino e aprendizagem. Durante a conversa um dos alunos relatou que “Com esses novos recursos era mais fácil aprender”. Logo, concluímos que os recursos tecnológicos são ferramentas valiosas para a efetivação de uma aprendizagem significativa. Cabe ao professor buscar novas metodologias voltadas para as necessidades cognitivas dos alunos, pois, eles possuem muitas habilidades e estão sempre antenados para o mundo tecnológico.

Na realização das atividades de produção textual e confecção dos cartazes observou-se que os estudantes não apresentaram dificuldades. Para a realização do trabalho com o *Blog* na sala de aula, inicialmente foi feita uma pesquisa nos livros didáticos disponibilizados na própria escola e, depois por meio da internet.

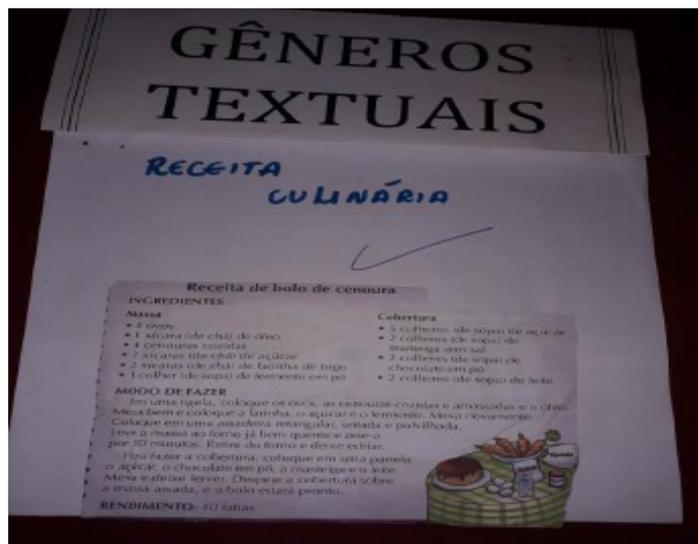
Figura 1 - Livro didático - *Blog*



Fonte: Acervo da pesquisadora (2019).

O *Blog* é uma ferramenta que tem muito a oferecer no que se refere a aprendizagem, pois proporciona ao aluno o desenvolvimento de habilidades consideradas fundamentais no ensino da língua portuguesa, a leitura e a escrita. Ao despertar a curiosidade, faz com que os estudantes realizem leituras com intuito de saber o que os outros estão postando, e ao passo 6 que buscam a escrita correta para fazer suas postagens. Assim, o gosto e o interesse pela leitura tomam uma nova dimensão que vai além das atividades realizadas na sala de aula.

Figura 2 - Livro didático – Blog



Fonte: Acervo da pesquisadora (2019).

Salientamos que essa atividade foi motivadora para os estudantes, a participação e o envolvimento de todos demonstra que a diversidade metodológica contribui para aulas mais dinâmicas e envolvente, além de oportunizar os alunos a tornarem-se protagonistas na construção do próprio conhecimento, com oportunidades para acessar e descobrir um mundo que vai além do muro da escola.

Um aspecto que merece destaque durante a intervenção pedagógica foi a falta de aparelhos tecnológicos da maioria dos alunos, todo o trabalho foi desenvolvido com quatro aparelhos celulares cedidos por pais de alunos. No início alguns alunos tiveram dificuldade no manuseio do aparelho, mas logo aprenderam. Vale ressaltar que os alunos gostam e apreciam o diferente, o novo, sair da rotina da sala de aula, fazendo uma aula diferente, fazendo uso de recursos tecnológicos, possibilita ganhos significativos no processo de ensino e aprendizagem.

Conclui-se que as atividades propostas foram executadas com êxito a falta de recurso tecnológico, como os aparelhos celulares para a utilização do *Blog* não foi um empecilho e não impediu a realização das atividades propostas durante a intervenção pedagógica.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Apresentamos nesse trabalho as práticas de ensino com o uso do *Blog* nas aulas de língua portuguesa dos alunos do 5º ano do ensino fundamental. Consideramos essa experiência como um

momento enriquecedor para a reflexão da prática pedagógica que favoreçam a efetivação de uma aprendizagem significativa para todos os estudantes.

Os dados mostram que as atividades por meio de um *Blog* proporcionaram aos estudantes aulas mais dinâmicas e prazerosas contribuindo para a efetivação de aprendizagem significativa. Portanto, o *Blog* se configura como uma ferramenta valiosa no processo de ensino e aprendizagem. Contudo, convém destacar que o uso do *Blog* como ferramenta pedagógica precisa está ancorado num planejamento pedagógico com objetivos e ações estratégicas bem estruturadas, a fim de se configurar em prática de ensino capaz de possibilitar ganhos significativos de aprendizagem.

A intervenção realizada mostrou que é possível fazer uso das tecnologias de forma pedagógica, trabalhar com o *Blog* nas aulas de língua portuguesa proporcionou momentos preciosos de interação, troca de saberes e construção de conhecimentos. Pois, em um mundo globalizado, no qual as pessoas estão constantemente conectadas não se pode ignorar os recursos tecnológicos, mas utilizá-los em favor da aprendizagem.

REFERÊNCIAS

BEHERENS, Marilda Aparecida, "**Projetos de aprendizagem colaborativa num paradigma emergente**", em MORAN, José Manuel. *Novas tecnologias e mediação pedagógica*, Campinas: Papirus, 2000.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da Autonomia – Saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra. 1996.

LÉVY, Pierre. Introdução: Dilúvios. In: **CIBERCULTURA**. São Paulo: Editora 34 Ltda, 1999.p115.

MORAN, J. M. **A educação que desejamos novos desafios e como chegamos lá**. São Paulo: Editora Papirus, 2007. p.23.

SILVA, Lilian Maria Pierezan da. **Articulando educação e tecnologias**, uma experiência coletiva. Passo Fundo: UPF, 2003.

CAPÍTULO 14

UTILIZANDO VÍDEOS COMO RECURSO PEDAGÓGICO: UMA EXPERIÊNCIA COM A EDUCAÇÃO INFANTIL NO MUNICÍPIO DE BORBA-AM

*Dulcimeire Ramos Bentes
Carla Valentin Baraúna de Araujo*

RESUMO

Este artigo tem o objetivo apresentar os resultados construídos a partir da vivência de uma intervenção onde constatou-se que o vídeo pode ser utilizado como uma tecnologia para fins pedagógicos. O estudo foi realizado numa escola pública em Borba, Amazonas, em duas turmas de pré-escola com 22 alunos e dois professores. Partindo de uma abordagem qualitativa e participante, foram realizadas como estratégias: testes diagnósticos para avaliar o conhecimento prévio e apresentação de vídeos lúdicos trabalhando o alfabeto, os padrões silábicos, os numerais, as formas e as cores. Ao fim de cada vídeo foram realizadas atividades impressas. Percebeu-se uma carência de utilização da tecnologia na educação infantil, precisando que o professor valorize e divulgue o uso desses como recursos no processo de ensino - aprendizagem. Buscou-se através do artigo refletir acerca do uso do vídeo e sobre as contribuições no processo educativo.

Palavras-chave: Aprendizagem. Professor. Tecnologia.

INTRODUÇÃO

A evolução da Educação Infantil e a ampliação de seus objetivos e finalidades delinearam uma nova fase do seu fazer pedagógico. Essa exigiu a utilização de instrumentos de trabalho coerentes com o contexto, com os sujeitos, com os objetivos a serem atingidos, e com a proposta de trabalho a ser desenvolvida. Um dos desafios atuais dessa é integrar as tecnologias no seu processo de ensino, possibilitando a todos os alunos experiências e aprendizagens significativas.

A agilidade ao acesso mediante o uso tecnológico facilitou também a vida docente. Diante desse processo somos conduzidos a reavaliar todos os pensamentos e ações praticadas no âmbito escolar, ficando a compreensão, as potencialidades, limitações e cuidados com o uso desse meio. O artigo é resultado do projeto de intervenção “utilizando vídeos como recurso pedagógico: uma experiência com a educação infantil”, que foi realizado na Escola Municipal Professora Alcides Brandão de Sá no município de Borba – Amazonas, em duas (02) turmas de pré-escola com 22 alunos na faixa etária de 04 e 05 anos e dois (02) professores.

A partir de uma abordagem qualitativa, descritiva e participante, a intervenção pedagógica deu-se por meio da utilização de vídeos, possibilitando assim a compreensão do verdadeiro sentido de usar as mídias como um recurso de aprendizagem. Foram aplicados questionários aos professores, e através de atividades impressas foi possível analisar se o processo de ensino-aprendizagem ocorreu.

A importância desse trabalho consiste, então, em destacar o uso das tecnologias como forma de incluir o aluno no mundo digital. Por isso, este estudo torna-se relevante a todos os profissionais da área, à medida que favorece um novo olhar sobre a sala de aula e suas possibilidades de aprendizado. Portanto, propôs-se a utilização dos vídeos em sala de aula, principalmente, considerando que ajudam a fortalecer o aprendizado dos alunos, e os colocam a refletir sobre as informações que eles apresentam.

O objetivo da pesquisa foi demonstrar que o vídeo pode ser utilizado como uma tecnologia para fins pedagógicos e de propor aos professores a utilização do mesmo como metodologia de aprendizagem. Por outro lado, verificou-se o nível de preparação do professor para lidar com essa nova ferramenta, mostrando a necessidade de desenvolver um trabalho com base nas discussões curriculares e, principalmente, tratando-se da Educação Infantil é indispensável que se volte para a sua realidade.

REFERENCIAL TEÓRICO

O uso dos recursos midiáticos, em especial o vídeo, inegavelmente, possibilita o despertar da criatividade à medida que estimula a construção de aprendizados múltiplos, em consonância com a exploração da sensibilidade e das emoções dos alunos, além de contextualizar conteúdos variados. A partir desses o professor pode conduzir o aluno a aprendizados significativos que desenvolvam princípios de cidadania e de ética. Conforme Moran (1995):

O vídeo é sensorial, visual, linguagem falada, linguagem musical e escrita. Linguagens que interagem superpostas, interligadas, somadas, não separadas. Daí a sua força. Atingem-nos por todos os sentidos e de todas as maneiras. O vídeo nos seduz, informa, entretém, projeta em outras realidades (no imaginário) em outros tempos e espaços. O vídeo combina a comunicação sensorial-cinestésica, com a audiovisual, a intuição com a lógica, a emoção com a razão. Combina, mas começa pelo sensorial, pelo emocional e pelo intuitivo, para atingir posteriormente o racional (MORAN, 1995, p. 28).

A tecnologia vem facilitar a vida do professor em sala de aula. Lembrando que as crianças têm facilidade com o novo e o mundo digital além de atrativo é bastante colorido. E os vídeos são boas ferramentas, que vem auxiliar o professor nesse processo de ensino e aprendizagem, planejando momentos como o cinema na escola.

Conforme afirmam Anacleto *et al.* (2007, p.22):

O mundo caminha para a era do domínio de novas tecnologias, novas mídias surgem a cada dia, e sob este contexto o ensino deve também sofrer avanços, adaptar-se as novas linguagens e formas de conhecimento, assim como se tornar mais atraente, dinâmico e que facilite o processo da aprendizagem dos educandos, sob este aspecto, novas mídias educacionais ganham destaques, ou ainda mídias seculares ganham nova importância educacional, entre as quais está o cinema, que pode ser um poderoso instrumento de apoio no magistério.

O professor deve ter consciência das mudanças que ocorrem com o passar do tempo e de suas consequências, tanto em relação aos conhecimentos teóricos quanto à aplicação prática de novas teorias. Precisa se permitir experimentar novas técnicas, desde que com bases teóricas, e realizar atividades sem medo de críticas, as quais só podem favorecê-lo à medida que tenta reformular e adequar conceitos. Todas servem como pontos de referência e de partida para atingir um objetivo comum, possibilitar o aprendizado e educar com qualidade.

Portanto, o uso das tecnologias cria estratégias significativas de apropriação dos conhecimentos que podem ser continuamente replanejadas e reorganizadas, produzindo novos e inusitados conhecimentos. Com frequência, é a partir desse momento que o professor e as crianças propõem novas perguntas e caminhos a seguir com trabalhos individuais ou de grupo. É manipulando tais recursos, interagindo com eles, que se aprende a dominar técnicas e materiais.

MATERIAIS E MÉTODOS

O projeto de intervenção pedagógica foi desenvolvido numa escola municipal, localizada na cidade de Borba, em duas turmas da pré-escola totalizando uma amostra de 22 alunos. Os componentes curriculares para o desenvolvimento da proposta pedagógica foram Linguagem, Matemática e Artes, trabalhando o alfabeto, os padrões silábicos, os numerais, as formas e as cores, sendo realizado em três aulas.

O contato com o gestor da escola e a conversa com os professores da turma aconteceram antes da aplicação do projeto, para que fossem acertados todos os detalhes do trabalho. A autorização do uso de imagens foi aceita por poucos pais, não sendo viável o registro do trabalho.

Para o alcance dos objetivos propostos a pesquisa partiu de uma abordagem qualitativa, descritiva e participante, utilizando as seguintes etapas: na primeira aula ocorreu o teste diagnóstico a fim de verificar os conhecimentos prévios dos alunos. Este consistiu na leitura e na escrita do alfabeto, dos padrões silábicos e dos numerais, através de atividades impressas, cartazes e escrita no

quadro. Ainda nesta aula, foi feita indagações aos alunos a respeito do uso dos vídeos na sala de aula, se é utilizado, qual o conteúdo, e dos quais eles mais gostam.

Na segunda aula com as turmas foram apresentados vídeos lúdicos com as letras do alfabeto e padrões silábicos, alguns baixados na internet e outros produzidos pelo aplicativo *movie maker*. Os vídeos apresentavam animações que prendiam o olhar dos alunos, ora através da música, ora da fala, onde muitos até acompanhavam na repetição. Após os vídeos foi proposto que identificassem as letras do alfabeto e os padrões silábicos que foram espalhadas no centro da sala.

Na terceira aula foi trabalhada a mesma metodologia da anterior, sendo os numerais, as formas e as cores o conteúdo dos vídeos, também realizado atividade avaliativa quanto à aprendizagem. Esta por sua vez consistiu em trabalhos impressos e reconhecimentos das formas e cores contidas na própria sala. Ainda nessa aula, foi entregue aos professores um questionário indagando suas experiências com as novas tecnologias.

Para a realização desta intervenção, foram utilizados materiais multimídias como: computador (*notebook*), projetor, caixa de som, microfone, e materiais didáticos: cartazes com numerais, alfabeto, padrões silábicos, alfabeto móvel, formas geométricas nas cores primárias e atividades impressas diversas. Na coleta de informações para a compreensão dos resultados foi realizado um pequeno questionário e conversa informal e a observação.

Assim, a pesquisa possibilitou aos professores, novas estratégias para a utilização das tecnologias, mostrando que o uso do vídeo na sala de aula promove aprendizagens significativas. É uma questão de técnica, planejamento e criatividade. O alfabetizador precisa se apropriar dos recursos e procedimentos pois ele também é um aprendiz.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Na experiência com a intervenção pedagógica compreendeu-se que o uso das tecnologias na sala de aula não dispõe de material didático com regras prontas e práticas imutáveis, uma vez que cada aluno é um ser único, com conhecimentos próprios e habilidades pessoais particulares. Também nos levou a entender que não podemos constituir um método, e sim uma postura por meio da qual o educador, mesmo utilizando diferentes métodos, exerce o papel de mediador do conhecimento e de incentivador da aprendizagem.

Ficou claro que o uso das tecnologias vem somar no processo de ensino aprendizagem tornando as aulas mais produtivas e atrativas, apesar de ainda não ser uma ferramenta utilizada por alguns docentes das escolas locais, foi possível mostrar aos professores participantes do projeto que essa prática contribui para desenvolver a cultura, o diálogo, além de estimular a comunicação entre

alunos, professores e pais, pois os alunos levam para a escola acontecimentos do seu dia a dia para compartilhar com colegas e professores. Conforme Kunsch (1986) a escola, enquanto transmissora de cultura e geradora de conhecimento, deve interpretar os fatos numa perspectiva da dinâmica do dia a dia, estampada nos meios de comunicação. A escola deve contribuir na construção de uma sociedade mais crítica, participando mais ativamente dos destinos da nação, na construção de uma democracia plena.

Os professores sentiram - se desafiados perante esta nova realidade e irão buscar através das tecnologias a produção de aulas mais atrativas e dinâmicas. De acordo com a professora A da Educação Infantil de Borba “o uso dos vídeos na educação infantil objetiva ensinar as crianças de uma forma mais sutil, desenvolver a oralidade, a socialização e a interação do mundo real e fictício.” (informação do questionário aplicado).

Apesar de sabermos da importância do uso das mídias na Educação Infantil ainda vemos professores com receio em usá-las, pois muitos ainda são criticados como relata o professor B “embora saibamos que ainda há pessoas que pensam que o uso destes em sala de aula seja apenas para entretenimento dos pequenos para que os professores fiquem sentados” (informação do questionário aplicado). Moran (1995, p.29) alerta para algumas formas de uso do vídeo:

[...] vídeo tapa buraco: colocar o vídeo quando há um problema inesperado, como ausência do professor;; vídeo enrolação: exibir um vídeo sem muita ligação com a matéria; vídeo deslumbramento: o professor que acaba de descobrir o uso do vídeo costuma empolgar-se e passar vídeo em todas as aulas, esquecendo outras dinâmicas mais pertinentes; vídeo perfeição: existem professores que questionam todos os vídeos possíveis porque possuem defeitos de informação ou estéticos; só vídeo: não é satisfatório didaticamente exibir o vídeo sem discuti-lo, sem integra-lo com o assunto da aula, sem voltar e mostrar alguns momentos importantes.

Com isso e juntando com a fala da professora observa-se a importância que o vídeo possui, e que através dele pode-se levar mais conhecimento aos alunos de uma forma mais significativa. É importante lembrar que com crianças o tempo de duração destes deve ser observado. Por isso, a importância do planejamento. Planejar para diagnosticar e propor atividades de acordo com o grupo de crianças.

No contexto educacional infantil, a integração das mídias às práticas pedagógicas tem sido fomentada pelas Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil, que compõem em sua proposta pedagógica curricular eixos norteadores como brincadeiras e interações que garantem experiências que “[...] possibilitem a utilização de gravadores, projetores, computadores, máquinas fotográficas, e outros recursos tecnológicos e midiáticos.” (BRASIL, 2010, p.27).

Quando questionada sobre os pontos negativos e positivos do uso dessas mídias a professora responde que: “Com o passar dos anos o uso das tecnologias está cada vez mais presente inclusive nas escolas o que em minha opinião veio facilitar o trabalho desenvolvido na rede de ensino. Depois da chegada da internet é possível fazer trabalhos que venham somar como ponto positivo no desenvolvimento de nossos alunos.” (informação do questionário aplicado). Nessa proporção, segundo Kalinke (1999, p.15): “os avanços tecnológicos estão sendo utilizados praticamente por todos os ramos do conhecimento. As descobertas são extremamente rápidas e estão a nossa disposição com uma velocidade nunca antes imaginada. A Internet, os canais de televisão a cabo e aberta, os recursos de multimídia estão presentes e disponíveis na sociedade”.

Nesse aspecto, vale ressaltar a importância da criatividade do docente na utilização das novas tecnologias para a obtenção de resultados satisfatórios junto aos alunos. O professor atual deve preocupar-se quanto ao seu preparo e a sua formação, pois as crianças de hoje tendem a absorver um sem-número de informações e algumas vezes acabam dominando mais as tecnologias do que o professor.

Portanto, verificando a realidade de cada professor, podemos constatar que o uso do vídeo fica mais fácil para aqueles que têm mais facilidade de acesso às mídias, portanto, importante um planejamento para tal uso. No entanto, consideramos importante ter em sala de aula estas ferramentas disponíveis e o professor tem que ser capaz de analisar onde e quando usá-las e transformar suas atividades em momentos dinâmicos e prazerosos, contextualizados na vivência das crianças.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Sabe-se, porém, que não há uma forma única ou um modelo de educação, nem a escola é o único lugar onde a aprendizagem acontece. O ensino escolar não é sua única prática, nem o professor seu único praticante. A aprendizagem se desenvolve a partir da problematização de situações contextualizadas, levando em conta o conhecimento prévio do aluno. Demo apud Levandoski (2002, p.17) afirma que o contato pedagógico escolar somente acontece, quando mediado pelo questionamento reconstrutivo. Caso contrário, não se distingue de qualquer outro tipo de contato. Por questionamento, compreende-se a referência à formação do sujeito competente, no sentido de ser capaz de, tomando consciência crítica, formular e executar projeto próprio de vida no contexto histórico. Por reconstrução, compreende-se a instrumentação mais competente da cidadania, que é o conhecimento inovado e sempre renovado.

Mesmo com um resultado bem satisfatório em relação ao uso e a importância de vídeos na escola em questão, precisa-se mais planejamento para seu uso, onde os professores devem se

organizar melhor para explorar esta ferramenta que é um grande diferencial para sua aula e para o desenvolvimento cognitivo dos alunos.

Através desse trabalho conclui-se que a escola cada vez mais deve encontrar novas formas de ensinar, que obtenham mensagens positivas que mostrem valores morais e éticos, que possam contribuir para a formação da personalidade dos alunos. E que as tecnologias servem como instrumentos para transformar as atividades rotineiras numa tarefa agradável e prazerosa para as crianças. O uso dos vídeos estimula a imaginação e é um agente socializador propiciando as crianças mais tímidas participarem das programações na escola.

REFERÊNCIAS

ANACLETO, A.; MICHEL. S. A.; OTTO, J. **Cinema e Home Vídeo Entertainment: o mercado da magia e a magia do mercado.** Np. 2007.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil.** Pag. 27. Brasília: MEC, SEB, 2010.

KALINKE, Marco Aurélio. **Para não ser um professor do século passado.** Curitiba: Gráfica Expoente, 1999.

KUNSCH. M. M KROLING, (org). **Comunicação e Educação: Caminhos cruzados.** São Paulo: INTERCOM/Loyola/AEC, 1986.

LEVANDOSKI, Antonio Amílcar. **Ensino e aprendizagem da Geometria Através das Formas e Visualização Espacial.** Dissertação apresentada sob orientação da Dra. Silvana Bernardes Rosa. Florianópolis: UFSC, 2002.

MORAN, J. M. **O vídeo na sala de aula.** São Paulo, 1995 Disponível em: <http://www.eca.usp.br/prof/moran/vidsal.htm>. Acesso em: 15 de maio de 2019.

CAPÍTULO 15

O PODCAST COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NA REPRODUÇÃO DE MÚSICAS NO 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL I NO MUNICÍPIO DE BORBA-AM

Lucivalda Rabelo de Lima

RESUMO

O presente artigo tem como tema: O podcast como ferramenta pedagógica na reprodução de música em sala de aula do 1º ano do Ensino Fundamental I. Foi realizado em cumprimento ao trabalho final do curso de Especialização em Letramento Digital, oferecido pela Universidade do Estado do Amazonas, no município de Borba, a partir da aplicação de um Plano de Intervenção em sala de aula. Teve como pergunta norteadora: de que forma o Podcast pode auxiliar o aluno no processo de ampliação do desenvolvimento da oralidade e da escuta? O objetivo desse estudo foi auxiliar os alunos na ampliação do desenvolvimento da oralidade e da escuta através da ferramenta tecnológica Podcast aliada à reprodução da música. A pesquisa foi de cunho qualitativo, tendo como recursos de investigação pedagógica a participação dos discentes, observação, diálogos e entrevistas. Teve como recursos tecnológicos o uso de podcast, com computador, celular e tablet. Aponta-se a importância do uso da tecnologia para a educação, possibilitando o fascínio dos educandos pelo uso da ferramenta digital. Ressalta-se que os recursos tecnológicos contribuem para um desenvolvimento de ensino e aprendizagem motivadora, dinâmica, participativa e de qualidade.

Palavras-chave: Música. Oralidade. Tecnologia.

INTRODUÇÃO

No Brasil o uso de novas mídias tecnológicas tem sido introduzido no cotidiano da sociedade, alcançando a educação de forma efetiva. As formas de comunicação digital evoluem de forma acelerada, modificando as atividades laborais, o relacionamento interpessoal, transformando o cotidiano da sociedade nos diversos âmbitos. Dessa forma, as diversidades de aparelhos tecnológicos digitais, bem como os aplicativos produzidos na contemporaneidade, espalhados nos mais diversos campos pessoais e profissionais, têm sido inseridos gradativamente no setor educacional, oferecendo uma gama de metodologias que vem modificando as práticas pedagógicas, bem como as formas de ensinar e aprender.

Assim sendo, o tema dessa pesquisa, que resultou no presente artigo, surgiu em cumprimento ao trabalho final do curso de Especialização em Letramento Digital, oferecido pela Universidade do Estado do Amazonas – UEA, no município de Borba no referido estado. Portanto, a partir da disciplina Prática Docente da Educação Profissional e Tecnológica, foram apresentados diversos

aplicativos como opção metodológica para a prática docente. O Podcast foi selecionado para realizar a intervenção pedagógica na Escola Municipal Prof.^a Marly de Castro Maciel, na série 1º ano do ensino fundamental I, em Borba/Amazonas (AM).

Por tudo isso, esse artigo vai abordar o Podcast como ferramenta pedagógica na reprodução de música em sala de aula do 1º ano do ensino fundamental I. Assim, tem como objetivo geral: Auxiliar os alunos na ampliação do desenvolvimento da oralidade e da escuta através da ferramenta tecnológica Podcast aliada à reprodução da música.

Diante do exposto, a intervenção pedagógica teve como objetivos específicos: usar o Podcast para a audição de cantigas de roda em sala de aula; praticar gravação de canto de cantigas de roda pelos alunos; estimular a compreensão e a interpretação dos textos das cantigas de roda ouvidas na Escola Municipal Professora Marly de Castro Maciel, na série do 1º ano “B” do Ensino Fundamental I, no município de Borba/AM. Em razão disso, a questão investigada foi: De que forma o Podcast pode auxiliar o aluno no processo de ampliação do desenvolvimento da oralidade e da escuta?

Por conseguinte, a metodologia utilizada foi uma pesquisa qualitativa com utilização do Podcast em sala de aula com os alunos do referido ano escolar, com reprodução das cantigas de roda. Assim sendo, os recursos utilizados na intervenção pedagógica foram: participação dos discentes, observação, diálogos e entrevistas.

Diante disso, propôs-se que novas ferramentas possam compor as metodologias educacionais nas atividades de sala de aula, em busca da melhoria da qualidade do ensino ofertado à educação no município de Borba, no Amazonas. Consequentemente, a intervenção pedagógica possibilitou ao educando desenvolver as diversas competências gerais da educação básica. De forma enfática, valorizar o fruir das manifestações artísticas e culturais das cantigas de roda, utilizando diferentes linguagens verbal (oral e escrita), sonora e digital, bem como de linguagens artísticas, de acordo com a Base Nacional Comum Curricular – BNCC (BRASIL, 2017). Do mesmo modo, a ação oportunizou criação de atividades de comunicação significativas nas práticas escolares através das tecnologias digitais, como apresentado a seguir.

REFERENCIAL TEÓRICO

O Podcast é um ficheiro de voz utilizado por meio da tecnologia digital disponibilizado para aparelho celular. O uso do Podcast pode contribuir com a educação levando informações sobre fatos e acontecimentos que sucedem no mundo, podendo ser utilizado para qualquer outro tipo de registro de voz, como por exemplo, a gravação e audição de músicas, como foram utilizadas na pesquisa em tela.

Sendo assim, o Podcast pode ser acessado gratuitamente, fazendo download para ser reproduzido off-line, o que potencializa o uso. Por ser uma ferramenta de grande potencialidade, fácil acesso e utilização, faz com que as escolas empoderem-se do uso de ferramentas digitais de forma a dinamizar as metodologias educacionais em sala de aula, trazendo assim benefícios para a educação no processo de ensino aprendizagem.

Segundo Freire (2008, p.157-161), “os processos de mediação são caracterizados pela ligação entre aprendizagem e recursos simbólicos da cultura. Assim estabelecem uma relação funcional e estimulante com a criança sobre o mundo”. De acordo com o autor, ao realizar as mediações nos processos de aprendizagens, os recursos simbólicos da cultura interagem, propiciando às crianças o contato com outras pessoas e com diferentes experiências sociais, o que vem beneficiar as relações da criança com o mundo.

Dessa forma, a escola é um espaço cultural, onde são trabalhadas nas crianças as descobertas, sentimentos, emoções, aprendizagens auditivas, criatividade e diversas outras habilidades e competências. Nesse sentido, o Podcast foi selecionado para a realização da intervenção pedagógica que deu origem ao artigo posto, voltado especificamente para reprodução de cantiga de roda no processo de ensino e aprendizagem, com crianças na faixa etária de 6 a 7 anos de idade.

Por conseguinte, as cantigas de roda são canções populares que surgem de uma cultura local. Quando conectadas às novas tecnologias podem ter uma finalidade pedagógica, favorecendo a interação entre alunos, professores e ambiente escolar, alcançando amplitude inimaginável.

Assim, Penna (2014, p. 21), destaca que:

Os instrumentos de percepção são necessários para que o indivíduo possa ser sensível à música, apreendê-la, recebendo o material sonoro/musical como significativo. A musicalização é um processo em que as potencialidades de cada indivíduo são trabalhadas e preparadas de modo a reagir ao estímulo musical.

Neste sentido a autora nos faz refletir sobre os benefícios musicais no processo de aprendizagem, respeitando as potencialidades de cada pessoa, bem como, sua forma particular de perceber e reagir ao estímulo musical. Dessa forma a escola tem o papel de preparar os alunos na perspectiva da musicalidade para atuar perante o cotidiano podendo utilizar os recursos tecnológicos em meio às metodologias educacionais, acompanhando o desenvolvimento da era digital. Desse modo, Almeida (2000, p.78), define que:

Nós, educadores, temos de nos preparar e preparar nossos alunos para enfrentar as exigências desta nova tecnologia, e de todas que estão a sua volta – A TV, o vídeo, a telefonia celular. A informática aplicada à educação tem dimensões mais profundas que não aparecem à primeira vista.

O autor ressalta o uso dos múltiplos recursos tecnológicos em sala de aula e o quanto o professor precisa estar preparado para lidar com essas tecnologias, pois esses recursos fazem parte do meio em que vivemos, estando em contínuo desenvolvimento. Assim, os alunos precisam ser preparados quanto ao uso correto de manuseá-los, de forma a adquirir e ampliar os conhecimentos gradativamente e constantemente, mantendo-se atualizados no que se refere as novas tecnologias digitais.

Na aplicação do Podcast como reprodutor de cantigas de roda podem ser trabalhados vários itens: gravação de áudio, participação dos alunos, criatividade, prática de cantiga de roda, interação entre os pares, que contribuem para que os alunos desenvolvam potencial da aprendizagem auditiva, suas oralidades, habilidades diante da tecnologia digital estudada e no desenvolvimento das relações interpessoais. À vista disso, apresentamos a metodologia utilizada no decorrer da intervenção pedagógica.

MATERIAIS E MÉTODOS

Neste trabalho a metodologia utilizada foi uma pesquisa qualitativa bibliográfica sobre a utilização da ferramenta podcast em sala de aula com os alunos do 1º ano do ensino fundamental I, na reprodução de podcast com cantigas de roda. Para desenvolver as atividades foram utilizados os seguintes instrumentos: computadores, rádio, internet, celular e a ferramenta Podcast. Para o levantamento dos dados do projeto, optou-se por plano de ação para ser desenvolvido nas aulas em formato de intervenção, de modo interdisciplinar na Escola Municipal Prof.^a Marly de Castro Maciel.

O artigo foi elaborado de acordo com a síntese das observações e descrições da intervenção pedagógica realizadas na Escola Municipal Professora Marly de Castro Maciel, no turno vespertino, na série do 1º ano “B” do Ensino Fundamental I. Desse modo, a faixa etária dos alunos trabalhados foi na idade de 6 a 7 anos, abrangendo um total de 22 alunos. A pesquisa foi realizada no período de 21 a 24 de outubro de 2019, na referida escola.

Isto posto, foram feitas gravações de músicas, contação de história, gravações de áudios, potencializando a criatividade, o desenvolvimento da oralidade, aproximando alunos ao uso da mídia tecnológica na prática das atividades de sala de aula, ampliando as relações interpessoais entre os alunos e professora.

A pesquisa se dividiu em três momentos: no primeiro momento, foi apresentado o Podcast para os alunos e os meios para manusear essa ferramenta tecnológica digital. Assim, no decorrer das atividades realizadas foi avaliada a expressão da oralidade musical, por meio da participação, socialização e interação entre os atores.

No segundo momento, utilizou-se o aplicativo no celular onde teve início a gravação de áudios, propriamente feitos. Desse modo, foi avaliado o processo de escuta, a capacidade de obedecer a regras instituídas para horários de fala e de escuta e o nível de interação e solidariedade entre os alunos no decorrer da gravação de áudios no celular. Essa atividade desenvolveu no educando a audição, a socialização no convívio com o grupo e a criatividade.

No terceiro e último momento, foi realizada a apresentação das atividades efetuadas durante a semana como: a reprodução de músicas, cantiga de roda e gravações de áudios reproduzidos pelos próprios alunos, por meio de Podcast. Na sequência ocorreu a apresentação de todos os trabalhos realizados para a professora e para os colegas da sala de aula. Nesta atividade foi avaliada a participação, observação, escuta e desempenho dos educandos em utilizar os recursos tecnológicos. À vista disso, segue o quadro de pesquisa:

Quadro 1 - Tabelas de atividades

Mês	Dias das atividades realizadas em sala de aula			
	21	22	23	24
Outubro				
Gravação de Áudio para o podcast	X			
Gravação de Áudio de Cantiga de Roda para o podcast		X		
Gravação de Áudio de Contação de História para o podcast			X	
Resultado da Pesquisa				X

Fonte: Organização da autora (2019).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O tema desse artigo surgiu a partir do curso de Especialização em Letramento Digital, no qual foram apresentados vários aplicativos tecnológicos, bem como, o uso do recurso audiovisual, as orientações acerca deles, suas formas de inserções no processo de ensino aprendizagem como suporte em busca da melhoria da qualidade do ensino. Diante disso, houve a intencionalidade de aplicar o Plano de Intervenção solicitado como atividade da Especialização como forma de pesquisar o tema em tela na Escola Professora Marly de Castro Maciel, na série 1º ano do Ensino fundamental I. Assim, foi analisada a importância dos recursos tecnológicos a serem inseridos no ambiente escolar, com foco no professor e aluno no município de Borba/AM, conforme figura 1.

Figura 1 – Reprodução de áudio do Podcast



Fonte: Arquivos da autora (2019).

Ao iniciar o uso de Podcast foi disponibilizado um código na internet para que outros interessados pudessem aperfeiçoar e utilizá-lo.

De acordo com Carvalho (2009)

Ao utilizar um podcast o professor alia informação, entretenimento, dinamismo e rapidez ao processo de ensino-aprendizagem. Mas criar um podcast exige ao professor muita dedicação, uma vez que conceber e dinamizar atividade exige uma grande capacidade de trabalho e criatividade (CARVALHO apud CRUZ, 2009. p.67).

Segundo o autor, trabalhar com Podcast requer por parte do professor dedicação, capacidade, criatividade, empenho e imaginação. Ao utilizá-lo, o professor pode acelerar o processo de ensino e aprendizagem de forma dinâmica, proporcionando além da aprendizagem, entretenimento aos educandos.

Para realizar o Podcast na reprodução da música, foi preciso pesquisar cantigas de roda, adequando à atividade de forma contextualizada com a turma, planejar, desenvolver um roteiro, e solicitar autorização dos pais e/ou responsáveis pelos alunos para que eles levassem o celular para a escola para a realização do trabalho com a utilização da mídia digital.

Figura 2 – Alunos do 1º ano do ensino fundamental I



Fonte: Arquivos da autora (2019).

À vista disso, a figura 2 denota a professora apresentando para os alunos o Podcast e a forma de utilização dele na gravação de áudios a partir do aparelho celular. Nesta etapa, foram trabalhadas com os alunos as regras de utilização do Podcast, bem como, as normas de comportamento necessárias para que a gravação dos áudios fosse feita com qualidade.

Assim, ficou estabelecida a necessidade em manter silêncio no processo da prática de gravação e de escuta, o respeito aos colegas na realização do trabalho e a postura de solidariedade com seus pares, promovendo ambiente acolhedor e seguro para aqueles que protagonizaram a ação de gravar. Dessa forma, a atividade desenvolveu nos alunos a oralidade, o desenvolvimento da audição, da criatividade e habilidades na reprodução do seu próprio podcast, o respeito e a solidariedade.

Desse modo, a gravação das cantigas de roda pelo aplicativo foi realizada em equipe formada por 03 alunos. Em seguida, os alunos apresentaram seus áudios para os colegas ouvirem e comentarem sobre a música da cantiga de roda. Destaca-se que essa atividade proporcionou aos educandos desenvolvimento da linguagem oral, da audição e habilidade em reproduzir a música da cantiga de roda.

Diante disso, observa-se que a cada dia as mídias precisam fazer parte do cotidiano da sala de aula, onde os educadores precisam acompanhar a evolução dos tempos e se preparar para o uso da tecnologia na escola, se apropriando das teorias e práticas do uso da tecnologia digital com intuito de redimensionar as metodologias de ensino melhorando a qualidade do ensino e da aprendizagem.

Desse modo, o resultado da aplicação da intervenção pedagógica, mostrou nas crianças a curiosidade em aprender, a manusear o podcast na realização das atividades, trocando experiências com os colegas, realizando pergunta para a professora, que também tinha dificuldade em fazer a reprodução da música no celular e gravar vídeos na contação de história para passar para o notebook.

No entanto, apesar dos desafios apresentados, a atividade planejada foi realizada com sucesso, apresentando sentimento de prazer, sendo gratificante tanto para docente como para os discentes.

Portanto, apesar das dificuldades observou-se que as crianças demonstraram motivação em participar das atividades, onde a educadora percebeu a importância do uso da tecnologia para a educação, e o método de trabalhar em sala de aula de acordo com a realidade dos alunos. À vista disso, serão apresentadas as conclusões por hora obtidas após a realização da pesquisa supracitada.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa teve como objetivo principal estimular o desenvolvimento da oralidade e da escuta dos alunos, através da participação deles nas atividades de cantigas de rodas com reprodução de podcast. Assim, o uso dessa ferramenta tecnológica facilitou o desenvolvimento da oralidade, haja vista que os alunos precisam ouvir as cantigas, bem como, reproduzir seu falar e cantar. O uso do podcast facilitou aos alunos o obedecer às regras, saber calar para poder ouvir, dentre outras coisas. Por outro lado, contribuiu para desenvolver a oralidade dos discentes, que se agradavam em ouvir suas vozes reproduzidas através do aplicativo.

No decorrer da pesquisa foi verificada, através de observação, que o uso do podcast na reprodução da música é uma ferramenta favorável no desenvolvimento de hábitos e atitudes, contribuindo também para o desenvolvimento do respeito ao próximo, criando sentimentos de companheirismo, ajuda mútua, superação de enfrentamento relacionado à necessidade de falar diante do aparelho celular para gravar sua fala (fala do aluno), de ouvir sua voz gravada e de respeitar as limitações do outro. Sendo assim, o uso de podcast em sala de aula dos anos iniciais, ultrapassou o objetivo geral da intervenção, pois trabalhou pontos relevantes relacionados a hábitos e atitudes favoráveis ao desenvolvimento da cidadania no educando.

A pergunta norteadora da pesquisa: de que forma o Podcast pode auxiliar o aluno no processo de ampliação do desenvolvimento da oralidade e da escuta? Assim, foi constatado que a utilização das mídias tecnológicas facilitou a ação educativa da professora, possibilitando trabalhar com os alunos a reprodução da música, gravar conversas e contar história, motivando-as a aprender a manusear o aplicativo Podcast proporcionando ampliação do desenvolvimento da oralidade e da escuta.

Observou-se que o podcast na reprodução da música, despertou no ambiente educativo motivação, interação, socialização, criatividade, nos quais os alunos apresentaram interesse na busca do conhecimento oferecido de forma dinâmica e significativa.

Os resultados apresentados servem de contribuições a quem esteja interessado a pesquisar e utilizar o Podcast e suas potencialidades em diversas áreas de conhecimento, bem como, outros aplicativos similares, desde que o professor esteja preparado para usar o recurso tecnológico digital, ou no mínimo, que ele esteja disposto a buscar capacitação para o uso de novas tecnologias. Assim, ensejamos que esse estudo possa contribuir como incentivo a realização de futuras pesquisas voltadas as metodologias educacionais voltadas as tecnologias digitais na educação.

Portanto, o Podcast é uma tecnologia que está sendo posta para complementar as práxis pedagógicas, para isso, a escola deve refletir o modo de ensinar, aproveitando essas possibilidades que as mídias oferecem, podendo ser usada melhor no processo de ensino e aprendizagem, trazendo benefícios aos alunos, aos professores e à educação do país.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Maria Elizabeth de; **Proinfo**: Informática e Formação de Professores –Volume. 1; Brasília: MEC/ Secretaria de Educação à Distância – 2000.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Brasília: MEC. 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br>. Acesso 06 nov. 2019.

CRUZ, Sonia. O podcast no ensino básico. In: CARVALHO, A. A. (Org.) **Actas do Encontro sobre Podcast**. Braga: CIED, 2009, p.67.

FREIRE, R. J. D.; FREIRE, S. F. C. Planejamento na Educação Musical Infantil In: **Proceedings from XVIII Congresso da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Música**. Salvador-BA: ANPPOM, 2008.p.157-161.

PENNA, Maura. **Música (s) e seu ensino**. 2ª Ed. Porto Alegre: Sulina, 2014.

CAPÍTULO 16

O USO DO *TUX PAINT* COMO RECURSO PEDAGÓGICO EM UMA ESCOLA NO MUNICÍPIO DE BORBA-AM

*Danubia Rabelo Bandeira
Andréa Sebastiana do Rosário Cavalcante Machado*

RESUMO

O presente artigo apresenta resultados de uma intervenção pedagógica com as crianças da Pré-Escola II, na Escola Municipal Professora Alcides Brandão de Sá no município de Borba/AM. O principal objetivo desse artigo é socializar os resultados a partir da vivência de uma intervenção pedagógica com foco no desempenho das crianças no uso do aplicativo *Tux Paint*. Este trabalho se configura como uma pesquisa de cunho qualitativa, por meio de estudo descritivo realizado com 20 crianças. A metodologia consistiu em três etapas: Apresentação do software *Tux Paint* para as crianças; Produção de desenhos de animação e cenário; Socialização das produções desenvolvidas com o uso do *Tux Paint* na sala de aula. O estudo possibilitou uma reflexão sobre o uso do aplicativo na educação infantil, observou-se mais autonomia das crianças o que possibilitou o desenvolvimento da criatividade, oralidade e o respeito à produção do outro, além de contribuir para uma aprendizagem significativa.

Palavras-chave: Aprendizagem. Educação Infantil. Tecnologia.

INTRODUÇÃO

O presente artigo é resultado de uma intervenção pedagógica realizada na Pré-Escola, da Escola Municipal Prof. Alcides Brandão de Sá, localizada no município de Borba-AM. Para tanto, o objetivo do trabalho é analisar o desempenho das crianças no uso do aplicativo *Tux Paint*, bem como sua contribuição para o desenvolvimento das mesmas.

A educação infantil, importante etapa na formação do indivíduo, tinha até recentemente pouco destaque nas instituições públicas. Sua importância veio se consolidando gradativamente, e atualmente é uma etapa de ensino amparada pela legislação vigente. De acordo com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação – LDB (Lei nº 9.394/96), em seu artigo 2,29: “A educação infantil é a primeira etapa da educação básica cuja finalidade é o desenvolvimento integral da criança de zero a cinco anos de idade, complementando a ação da família e da comunidade”.

Por outro lado, a LDB destaca que a educação pode assumir outra dimensão em que o ensinar pode ter outro significado, proporcionar condições para que a aprendizagem seja produto de um processo de construção de conhecimento que a criança realiza na interação com o mundo social.

Neste sentido, aprender significa a criança ser capaz de utilizar sua experiência de vida e conhecimentos já adquiridos na atribuição de novos significados e na transformação da informação obtida, convertendo-a em conhecimento.

Entretanto, a criança antes de entrar na escola é motivada para a aprendizagem e assume uma atitude de contínua busca de informação. Importante destacar que a brincadeira faz parte do mundo infantil e acontece onde quer que a criança se encontre, independentemente do local. Basta um pequeno estímulo para que sua imaginação leve para um mundo repleto de criatividade. Pois, além do divertimento, serve como suporte pedagógico na escola para que a criança alcance o seu desenvolvimento social, emocional, cognitivo e afetivo. Dessa forma, questionamos: O aplicativo *Tux Paint* contribui para o desenvolvimento cognitivo da criança?

Nesse contexto, o lúdico no processo ensino-aprendizagem é de suma importância, pois o brincar faz com que as crianças aprendam de forma prazerosa e eficaz, além de incentivá-las a uma vontade maior pelos estudos.

Este trabalho se configura como uma pesquisa descritiva, de abordagem qualitativa realizada por meio da vivência de um plano de intervenção pedagógica com a utilização do *software*1 *Tux Paint* com as crianças da pré-escola. Para tanto, salienta-se que a ludicidade contribui para uma expansão de experiência de vida trazida pelas crianças. Trabalhar o desenho de forma lúdica em sala de aula é um processo que contribui de forma significativa para o desenvolvimento escolar.

O *software Tux Paint* contribui na educação infantil, em vários aspectos, por meio dele é possível estimular o raciocínio lógico, a coordenação motora fina e grossa, os estímulos auditivos, visuais sequenciais. Ressalto ainda, que esse software prepara a criança para a fase futura, que é a fase inicial da alfabetização.

Diante dos desafios encontrados para a realização da intervenção na sala de aula do Pré Escolar II, o que mais dificultou foi à falta de computadores na escola, a mesma não dispõe de uma sala de informática onde pudéssemos desenvolver as atividades com as crianças. Entretanto, para a realização da intervenção, utilizamos vários recursos como notebook, Datashow e celular, momento no qual as crianças foram divididas em grupos para o desenvolvimento das atividades.

O estudo possibilitou uma reflexão sobre o uso do software educativo *Tux Paint* na pré-escola. Por se tratar de software de criação de desenhos e cenários apresenta muitas possibilidades para a efetivação de uma aprendizagem significativa. Esse software foi criado especialmente, para as crianças pequenas na faixa etária de 3 a 10 anos. É de fácil utilização e as produções elaboradas podem ser salvas na área de acesso no computador.

REFERENCIAL TEÓRICO

Na sociedade do conhecimento e da tecnologia, torna-se necessário repensar o papel da escola, mais especificamente as questões relacionadas ao ensino e a aprendizagem. Através do software *Tux Paint* no ambiente escolar, é evidente que essas mudanças tecnológicas são de grande valia para o processo de conhecimento das crianças na primeira etapa de sua vida escolar. Segundo Mercado (1999, p. 27),

As novas tecnologias criam novas chances de reformular as relações entre alunos e professores e de rever a relação da escola com o meio social, ao diversificar os espaços de construção do conhecimento, ao revolucionar os processos e metodologias de aprendizagem, permitindo à escola novo diálogo com os indivíduos e com o mundo.

Nesse contexto, a melhor forma de ensinar é aquela que propicia as crianças o conhecimento de competências para lidar com as características da sociedade atual, que enfatiza a autonomia da criança para busca de novas compreensões, por meio da tecnologia. De acordo com Fisher (2000, p. 39),

A criança tem o computador com um grande aliado no processo de construção do conhecimento porque quando digitam suas ideias, ou lhes é dito, não sofrem frente aos erros que cometem. Como o programa destaca as palavras erradas, elas podem autocorrigir-se continuamente, aprendendo a controlar suas impulsividades e vibrando em cada palavra digitada sem erro. Neste contexto, podemos perceber que o errar não é um problema, que não acarreta a vergonha e nem a punição, pelo contrário, serve para refletir e encontrar a direção lógica da solução.

Dessa forma, o software *Tux Paint* é também uma ferramenta que atrai as crianças quanto ao seu uso de forma individual e coletiva, além de favorecer um aprendizado significativo no desenvolvimento da capacidade intelectual da criança e uma elevação de sua auto percepção no mundo que está inserido.

Entretanto, os softwares educativos, principalmente os jogos, por si só já se constituem como ferramentas que atraem as crianças, o que facilita a introdução dos mesmos nos ambientes de sala de aula, pois além de criativas as crianças também são curiosas, ativas, e gostam de estar no controle das brincadeiras, e os softwares educativos permitem essa independência da criança enquanto joga um determinado jogo.

Nesta perspectiva de mudança a sociedade e a escola precisam acompanhar essas inovações, levando o professor a repensar sua prática pedagógica, no sentido de atender os anseios das crianças e as demandas sociais em constante processo de transformação.

Desse modo, a escola por ser um espaço para o desenvolvimento profissional precisa buscar formação contínua como prática reflexiva, dentro da tríplice ação-reflexão-ação, auxiliando o professor na construção de sua identidade docente. Seguindo essa linha de pensamento, Almeida (2000, p. 78) esclarece que: “Nós, Educadores, temos de nos preparar e preparar nossos alunos para enfrentar exigências desta tecnologia, e de todas que estão a sua volta, TV, vídeo, celular”. Portanto, cabe ao professor da pré-escola utilizar-se dos recursos tecnológicos não como forma de entretenimento, mas como ferramenta pedagógica em favor da aprendizagem das crianças.

MATERIAIS E MÉTODOS

O projeto de intervenção pedagógica foi desenvolvido na Escola Municipal Professora Alcides Brandão de Sá, no município de Borba/AM, em uma turma da Pré-Escola composta por 20 crianças, na faixa etária de 4 a 5 anos. Para o desenvolvimento desse trabalho focamos no tema o uso do Tux Paint como recurso pedagógico na escola.

Para alcançar os objetivos propostos utilizamos uma trajetória metodológica caracterizado nas seguintes etapas:

No primeiro momento foi realizado uma roda de conversa com intuito de fazer um levantamento prévio sobre o cotidiano das crianças, em seguida dialogamos sobre o *software Tux Paint* e sua funcionalidade.

Após essa atividade as crianças em individual fizeram desenhos livre, no papel sulfite, observamos que cada desenho criado pelas crianças foram de acordo com o que foi mostrado para elas durante a explicação do *software Tux Paint*. Na última etapa montamos um pequeno mural para expor as atividades realizadas. No segundo momento as crianças assistiram um vídeo educativo do pintinho amarelinho, após o filme teve, após o vídeo houve socialização da percepção das crianças sobre o vídeo. Com essa atividade buscamos trabalhar oralidade, leitura e compreensão do texto lido.

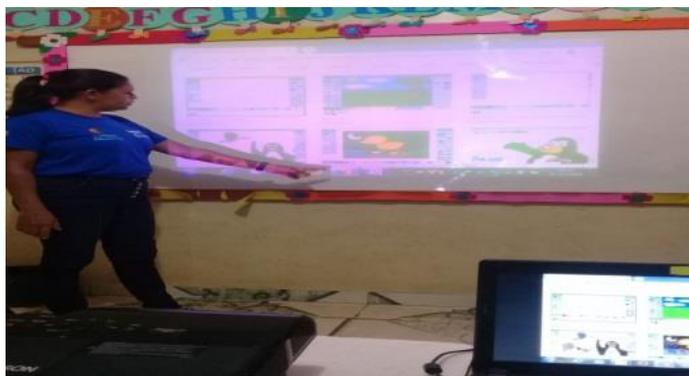
O terceiro momento, as crianças foram divididas em grupos para realizar outra atividade de escrita no *software Tux Paint*, cada grupo criou seu desenho, observamos que durante essa atividade as crianças no iniciou demonstraram certo desconforto mesmo porque muitos deles não têm acesso no computador em casa.

Diante disso, as ações lúdicas praticadas pelas crianças contribuem não só para o desenvolvimento das habilidades psicomotoras e cognitivas como também para a socialização. Durante as atividades, os laços afetivos tornam-se mais aguçados, e vários sentimentos são experimentados. São, portanto, momentos em que os participantes se interagem; e essa interação é que vai proporcionar às crianças condições para aquisição de novas posturas em relação ao grupo.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A vivência na intervenção pedagógica possibilitou reflexão sobre o uso do *software Tux Paint* na Pré-Escola. Os resultados mostram mais autonomia das crianças o que possibilitou o desenvolvimento da criatividade, oralidade e o respeito à produção do outro, além de contribuir para uma aprendizagem significativa. A Figura 1, representa o momento no qual foi apresentado as crianças o *software Tux Paint*.

Figura 1- Apresentação do *software Tux Paint*



Fonte: Acervo da pesquisadora (2019).

O *Tux Paint* é um software educativo que possibilita as crianças elaborarem desenhos e ilustrações. Trata-se de um software livre que pode ser executado tanto no Linux quanto no sistema Operacional Windows.

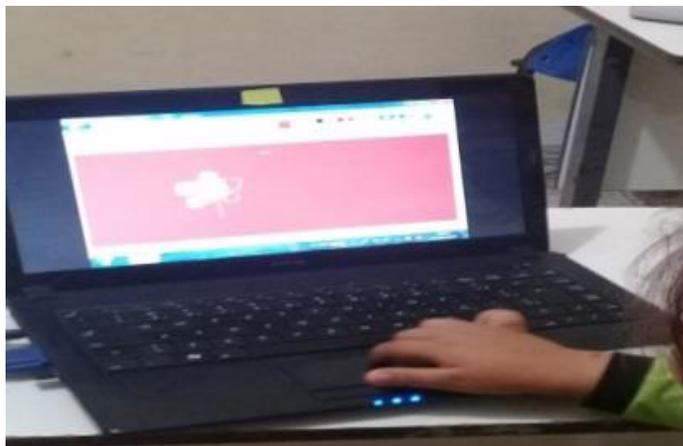
As atividades foram realizadas com as crianças na sala de aula, tendo como foco a aprendizagem por meio do software Tux Paint, vídeo educativo, escrita do nome da criança no aplicativo Tux Paint, desenhos livres no papel sulfite e pinturas. Durante as aulas pudemos observar a motivação das crianças, que demonstraram dedicação na realização das atividades propostas. O Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil-RCNEI, propõe:

Para que as crianças possam exercer sua capacidade de criar é imprescindível que haja riqueza e diversidade nas experiências que lhe são oferecidas nas instituições, sejam elas mais voltadas às brincadeiras ou as aprendizagens que ocorrem por meio de uma intervenção direta nas Instituições de Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 27, v.1).

Diante disso, o educador precisa se voltar para um olhar reflexivo sobre suas ações pedagógicas, no sentido de possibilitar espaços de aprendizagem para as crianças, sobretudo da educação infantil. Para tanto, a ideia de se trabalhar com o software Tux Paint proporcionou as

crianças um maior contato com o lúdico por meio da tecnologia, despertando o interesse e participação dos estudantes nas atividades propostas.

Figura 2 - Utilizando o aplicativo *Tux Paint*



Fonte: Acervo da pesquisadora (2019).

Vale destacar que o professor deve proporcionar espaço de acesso as tecnologias na escola, a fim de estimular a criatividade, interesse e participação dos estudantes. Portanto, é importante frisar que o software educativo não deve ser tomado como algo que independe da orientação de professores, dentro de um contexto educacional propício e inovador.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando essa vivência pedagógica de grande relevância para o desenvolvimento cognitivo das crianças. O presente artigo apresentou prática pedagógica a partir da vivência do uso do software como recurso pedagógico em favor da aprendizagem.

O uso do software *Tux Paint*, na Pré-escola apresentou resultados satisfatórios, em que os alunos desenharam e socializaram as atividades realizadas.

Na turma de pesquisa constatou-se que é possível aplicar metodologias de ensino inserindo as tecnologias, como ferramenta pedagógica em favor da aprendizagem de todos os estudantes. Pois, não dá mais para lidar com proibições e sim, traçar soluções para um novo tipo de ensino, dinâmico, interativo e colaborativo que exige do professor uma nova forma de ensinar, em contextos contemporâneos.

A vivência pedagógica sobre o uso do aplicativo Tux Paint na sala de aula, constatou que as crianças que possuíam computador e celular, não tiveram muitas dificuldades para realizar as atividades, o que favoreceu a realização das atividades com facilidade.

Portanto, para que haja um bom resultado em relação ao uso do software Tux Paint na pré-escola, é importante que se tenha um planejamento sistematizado para o alcance dos objetivos. Nesse sentido, essa ferramenta deve fazer parte da rotina das crianças na escola, pois vivemos no mundo globalizado, e os softwares educativo se configuram como ferramenta pedagógica capaz de contribuir para o desenvolvimento cognitivo das crianças da Pré-escola.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Maria Elizabeth de; **Proinfo: Informática e Formação de Professores** – Volume. 1; Brasília: MEC/ Secretaria de Educação à Distância – 2000.

BRASIL, **Lei de diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei 9.394/96, Brasília, Brasil, 1996.

BRASIL, Ministério da Educação. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. —Brasília: MEC/SEF, 1998. 3 V.: il.

FISCHER, Julianne. **Sugestões para o desenvolvimento do trabalho pedagógico**, 2000.

MERCADO, Luís Paulo Leopoldo. **Formação continuada de professores e novas tecnologias**. Maceió: EDUFAL, 1999.

CAPÍTULO 17

O USO DO CELULAR COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NAS AULAS DE ARTES

Cláudia Marciléa Pantoja

Andréa Sebastiana do Rosário Cavalcante Machado

RESUMO

Essa pesquisa aborda o uso do celular como ferramenta pedagógica nas aulas de Artes com a técnica de criação de vídeos Stop Motion. Tem como objetivo criar estratégias para a utilização do celular como recurso pedagógico complementar para reforçar e motivar a aprendizagem nas aulas de Artes com o aplicativo Pic Pac. A princípio foi utilizado a pesquisa descritiva com abordagem qualitativa, como instrumento de coleta de dados utilizou-se um questionário para que os alunos respondessem sobre a frequência do uso do celular em seu cotidiano. Participaram dessa pesquisa 25 alunos da turma do 5º ano do ensino fundamental de uma escola pública, localizada no município de Borba, interior do estado do Amazonas. Como recurso metodológico os estudantes conheceram a história da animação em *Stop Motion*, assim como as mais famosas, como: A Fuga das Galinhas, A Noiva Cadáver entre outras, aprenderam a utilizar o aplicativo *Pic Pac* na produção e criação de vídeos. Em vista disso os resultados mostram que as tecnologias digitais transformam o aprendizado do aluno despertando a autonomia, a criatividade e a cooperação no trabalho coletivo.

Palavras-chave: Tecnologia. Ensino. Aprendizagem.

INTRODUÇÃO

Atualmente vivemos a era da cultura digital onde o acesso às informações é de suma importância e não é diferente no processo de aprendizagem. Os avanços tecnológicos das últimas décadas continuam a contribuir na formação de um novo mundo. As informações chegam em tempo real através da TV, computador, celular e tablet conectados à internet, todos esses recursos fazem parte do cotidiano dos alunos do século XXI. Considerando essa gama de informações ao alcance de todos através das mídias é essencial a inserção dos recursos tecnológicos como ferramenta em favor da aprendizagem para proporcionar a formação de cidadãos capazes de explorar, pesquisar, analisar e refletir criticamente sobre as fontes de informação e comunicação ao seu redor. Segundo Lévy (1999, p. 15) “[...] a cibercultura expressa o surgimento de um novo universal, diferente das formas que vieram antes dele no sentido de que ele se constrói sobre a indeterminação de um sentido global qualquer”.

Nesse contexto o celular tornou-se um instrumento útil e necessário favorecendo a comunicação e o acesso à informação, devido os serviços disponibilizados no aparelho. O sistema operacional do celular é composto de vários aplicativos, como: calculadora, relógio, calendário, tradutor, rádio, câmera fotográfica, galeria de músicas, vídeos, jogos e outros, conforme o nível de sofisticação do aparelho os aplicativos aumentam.

Diante dessas possibilidades de uso do celular e o quanto esse aparelho é atrativo, pois disponibiliza uma gama de recursos e aplicativos de entretenimento que prende a atenção das crianças e adolescentes. Por que não usar esse recurso em favor da aprendizagem dos estudantes? É notório que os recursos tecnológicos já fazem parte da vida das pessoas, a sociedade está cada vez mais conectada e, a escola precisa se reestruturar para atender as exigências dessa sociedade em constante processo de transformação. Contudo, o grande desafio da escola é possibilitar o uso das tecnologias digitais de forma crítica, uma vez que a sociedade está mais apegada e até mesmo dependente dessas tecnologias.

Considerando o uso contínuo do celular pelos estudantes e na possibilidade de tornar as aulas de Artes mais atrativas questionamos: O celular pode ser considerado uma ferramenta pedagógica capaz de contribuir para uma aprendizagem significativa?

Percebe-se a importância de utilizar novas estratégias de ensino baseadas no uso de recursos tecnológicos, pois estas são condições novas de aprendizagem e o ensino de arte ganha novos significados através da cultura virtual.

Este trabalho é resultado de uma intervenção pedagógica realizada a Escola Estadual Benedito Gumercindo de Souza com alunos do 5º ano, do Ensino Fundamental. A metodologia consistiu das seguintes etapas: Levantamento prévio por meio de um questionário do uso do celular no cotidiano dos alunos; Exibição de um documentário sobre a história da animação em Stop Motion; Exibição de um vídeo com o tutorial da utilização do aplicativo *Pic Pac*¹; Utilização do aplicativo *Pic Pac* como produção e criação de vídeos.

O presente artigo está estruturado em tópicos: O primeiro tópico apresenta um breve histórico do ensino das Artes, bem como seus objetivos dentro da BNCC embasados nas concepções de: BARBOSA, MARTINS, MORAN e LEVY que abordam sobre as tecnologias digitais e a cibercultura. O tópico seguinte elucida as escolhas metodológicas que permitiram identificar a importância do celular como recurso pedagógico nas aulas de artes, os passos metodológicos que nortearam esse estudo estão ancorados no Plano de Intervenção Pedagógica desenvolvido com os alunos do 5º Ano do Ensino Fundamental na Escola Estadual Benedito Gumercindo José de Souza, no município de Borba-AM.

¹ *Pic Pac* – aplicativo que permite a criação de vídeos de fotos com a técnica *Stop Motion*.

Por fim, as Considerações Finais deste trabalho evidenciam que as análises e reflexões construídas através da pesquisa elucidam que o celular pode ser usado como recurso pedagógico nas aulas de artes tornando-as mais dinâmicas e prazerosas.

O USO DO CELULAR NA SALA DE AULA: ALGUNS APONTAMENTOS

Nas últimas décadas mudanças significativas têm ocorrido no cenário educacional brasileiro. A Lei nº 9.394/96 no seu art. 26, § 2º, define: “O ensino da arte, especialmente em suas expressões regionais, constituirá componente curricular obrigatório da educação básica.”

Sobre o ensino de Arte, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) apresenta para o ensino fundamental, um ensino centrado nas seguintes linguagens: Artes visuais, dança, música e teatro. Apresenta ainda nove competências específicas de Arte a serem desenvolvidas pelos alunos, dentre essas merece destaque: Compreender as relações entre as linguagens da Arte e suas práticas integradas, inclusive aquelas possibilitadas pelo uso das novas tecnologias de informação e comunicação, pelo cinema e pelo audiovisual [...] (BRASIL, 2017, p.198)

O componente curricular Arte se faz essencial na educação básica ao propiciar o desenvolvimento do pensamento artístico, a sensibilidade, a percepção e a imaginação no domínio do conhecimento artístico, necessário para compreender a arte como meio de humanização da realidade. No que se refere a arte na educação, Barbosa (2002, p. 18) destaca que:

A Arte na Educação como expressão pessoal e como cultura é um importante instrumento para a identificação cultural e o desenvolvimento individual. Por meio da Arte é possível desenvolver a percepção e a imaginação, apreender a realidade do meio ambiente, desenvolver a capacidade crítica, permitindo ao indivíduo analisar a realidade percebida e desenvolver a criatividade de maneira a mudar a realidade que foi analisada.

De acordo com o autor a arte é um instrumento essencial para o desenvolvimento de habilidades como, percepção, imaginação, criticidade e a criatividade, pois à medida que os alunos aprendem e se reconhecem dentro de uma cultura passam a construir uma identidade e transformar a sua realidade. Esse contexto fomenta mudança na prática pedagógica do professor de arte, devido a necessidade de desmitificar alguns conceitos ou preconceito quanto ao ensino da arte na escola, que fazem com a disciplina ainda não tenha o seu devido valor. Martins (1998, p.12) explica que: “[...] ainda é comum as aulas de arte serem confundidas com lazer, terapia, descanso das aulas “sérias”, o momento para fazer a decoração da escola, as festas, comemorar determinada data cívica, preencher desenhos mimeografados, fazer o presente do Dia dos Pais, pintar o coelho da Páscoa e a árvore de Natal”.

No entanto, o ensino da arte vai além do desenhar e pintar, visando desenvolver a autonomia, habilidade no trabalho coletivo e colaborativo o que poderá contribuir para uma aprendizagem voltada para a formação de alunos críticos e conscientes de seus direitos e deveres na sociedade.

Seguindo essa linha de pensamento ressaltamos que os projetos pedagógicos desenvolvidos na Escola Estadual Benedito Gumercindo de Souza são ferramentas importantes para o desenvolvimento cognitivo, emocional e devem levar os alunos a expressar seus conhecimentos com criatividade e criticidade através dos talentos desenvolvidos, além disso o conhecimento de arte é essencial para a formação de cidadãos com uma postura participativa na sociedade, capazes de interagir de forma crítica, autônoma e consciente.

Numa sociedade conectada se faz necessário acompanhar as constantes mudanças de mundo movidas pelo avanço tecnológico. Nessa perspectiva, as novas tecnologias passam a desempenhar um papel importante no processo de ensino e aprendizagem, haja vista que os estudantes já têm contato com as tecnologias desde pequenos, ainda na primeira infância, quando seus pais os motivam a usar o celular com vídeos ou joguinhos para entretê-los. Essa atitude dos pais se evidencia quando seus filhos mesmo antes de atingir a pré-adolescência já possuem um smartphone, observados no cotidiano da escola pesquisada.

No entanto, destaca-se que a chegada dos recursos tecnológicos na escola, exige uma nova postura do professor, nova forma de ensinar para que não corra o risco de transformar o recurso tecnológico em mera repetição de conteúdo. Trazer a tecnologia para a sala de aula requer novas atitudes e competências para tornar o processo de ensino e aprendizagem significativo.

Importante esclarecer que o uso do celular como ferramenta pedagógica precisa está ancorado em um planejamento com objetivos bem definidos, pois o uso inadequado poderá resultar na distração dos estudantes com jogos ou mensagens de entretenimento que não irá contribuir para o desenvolvimento de competências e habilidades necessárias para o progresso acadêmico dos estudantes.

MATERIAIS E MÉTODOS

As crianças e adolescentes estão usando o celular de uma forma cada vez mais individualizada, pois de uma certa maneira com um aparelho celular nas mãos o aluno é levado a buscar sua autonomia. Por isso, é importante que a escola proporcione aos alunos formas de inserir o celular como um aliado ao processo ensino aprendizagem.

Nesse contexto a presente pesquisa qualitativa com uma abordagem também descritiva utilizou as diversas concepções de autores que pesquisam sobre o uso do celular como ferramenta

pedagógica, dentre eles: BARBOSA, MARTINS, MORAN e LEVY. Para discutir e aprofundar entendimentos sobre os dados coletados foi desenvolvida na Escola Estadual Benedito Gumercindo de Souza, no Bairro Cristo Rei, que oferece o ensino fundamental I, tendo como o público-alvo a turma do 5º ano composta de 25 alunos na faixa etária entre 09 e 10 anos.

A pesquisa qualitativa preocupa-se, portanto, com aspectos da realidade que não podem ser quantificados, centrando-se na compreensão e explicação da dinâmica das relações sociais. Para Minayo (2001), “[...] a pesquisa qualitativa trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis”.

A pesquisa descritiva com o objetivo de reunir e analisar dados permitiu a compreensão numa dimensão geral de como os alunos poderiam utilizar o celular com a técnica do *Stop Motion* e os recursos disponíveis no aplicativo *Pic Pac*. Como afirma Fonseca (2002), a pesquisa possibilita uma aproximação e um entendimento da realidade a investigar, como um processo permanentemente inacabado. Ela se processa através de aproximações sucessivas da realidade, fornecendo subsídios para uma intervenção no real.

Nessa coleta de dados utilizou-se uma entrevista através de um questionário com 25 alunos para a utilização do celular com o intuito de conhecer as opiniões e pontos de vista da turma. A aplicação de questionários aos alunos permitiu a compreensão do impacto que o celular tem no cotidiano de todos e a necessidade da inserção dessa tecnologia nas aulas de Artes.

Por conseguinte, as atividades desenvolvidas durante o processo de levantamentos de dados qualitativos, como: entrevistas, questionários, conhecimento do assunto abordado através do documentário no Datashow, o trabalho em equipe seguindo o roteiro para a criação de vídeos até a fase final da produção de vídeos, forneceram um *feedback* sobre a utilização do celular como ferramenta pedagógica em sala de aula, assim como sobre a necessidade de aprendizagens futuras através das tecnologias digitais.

Na análise, para compreender e interpretar os resultados obtidos pelos questionários foi realizada uma roda de conversa para a discussão enfatizando os pontos de vistas comuns e divergentes ao uso do celular, como ele pode ser uma importante ferramenta aliada ao ensino das artes.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A partir da vivência na intervenção pedagógica com os alunos do 5º ano da Escola Estadual Benedito Gumercindo de Souza, apresentamos os resultados em quatro etapas: (i) Levantamento

prévio por meio de um questionário do uso do celular no cotidiano dos alunos; (ii) Exibição de um documentário sobre a história da animação em *Stop Motion*; (iii) Exibição de um vídeo com o tutorial da utilização do aplicativo *Pic Pac*; (iv) Utilização do aplicativo *Pic Pac* na produção e criação de vídeos.

Figura 1 – Ampliando os conceitos *Stop Motion*



Fonte: Acervo da pesquisadora (2019)

A invenção da fotografia e as experiências de animação, ainda no século XIX viabilizaram o desenvolvimento da técnica de animação por *Stop Motion*, se configura como uma técnica na qual as personagens são movimentadas e fotografadas quadro a quadro. Posteriormente, essas imagens são organizadas em sequência, seja em uma película cinematográfica ou em um aplicativo de edição de vídeos, como o *Pic Pac* gerando a sensação de movimento.

Após a primeira aula onde foi feita a aplicação de questionários aos alunos e também a exibição no Datashow do documentário abordando a História do Cinema, os alunos trouxeram para a sala de aula os aparelhos celulares e assistiram um vídeo do tutorial do aplicativo *Pic Pac*, bem como pequenos vídeos mostrando como produzir através da técnica *Stop Motion* utilizando argila, massinha de modelar, bonecos, figuras recortadas e outros objetos.

A partir daí a turma foi dividida em equipes para iniciar o trabalho de criação de vídeos por meio do *Pic Pac*.

Figura 2 – Utilizando o aplicativo *Pic Pac*



Fonte: Acervo da pesquisadora (2019)

Para a realização deste trabalho, os alunos baixaram ou compartilharam o aplicativo para utilizá-lo. Primeiro aprenderam todas as funções e em seguida iniciaram a atividade de criação de vídeos por meio de um roteiro sugerido pela professora. De acordo com Santiveri (2014, p. 15), “[...] devem constar no roteiro: número da sequência, aspectos visuais, plano, imagem, música, efeitos, observações consideradas interessantes e, por fim, a duração (em segundos) da sequência”. O roteiro é a descrição de todo o processo de criação de vídeos, pois primeiro é preciso compreender cada parte detalhadamente para o bom andamento do trabalho em sala de aula.

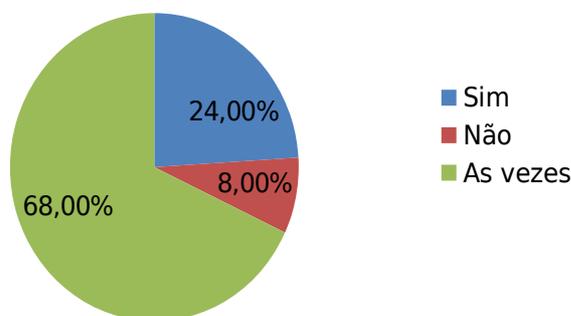
O roteiro como o guia durante a criação e produção de vídeo foi compreendido por todos os alunos envolvidos no trabalho. Por isso, foi necessário detalhar as ações, reações, posições e tudo o que iria compor a criação de vídeos. Nesse sentido, a produção de vídeos ganha um espaço importante na aprendizagem com a popularização das tecnologias digitais. Moran (1995, p. 01) destaca que o uso do vídeo na escola “[...] aproxima a sala de aula do cotidiano, das linguagens de aprendizagem e comunicação da sociedade urbana, mas também introduz novas questões no processo educacional”.

A criação de vídeos com o aplicativo *Pic Pac* por meio da técnica de animação *Stop Motion* culminou na apresentação de todos os vídeos criados pela turma, bem como depoimento dos envolvidos expressando oralmente o que acharam mais interessante e mais dificultoso durante o trabalho.

Como parte do processo de pesquisa os alunos do 5º ano responderam um questionário contendo 04 (quatro) perguntas com relação ao componente curricular arte e a utilização do celular. É o que mostra os gráficos a seguir:

Gráfico 1 – Interesse pelo componente curricular

Demonstra interesse pelo componente curricular arte?

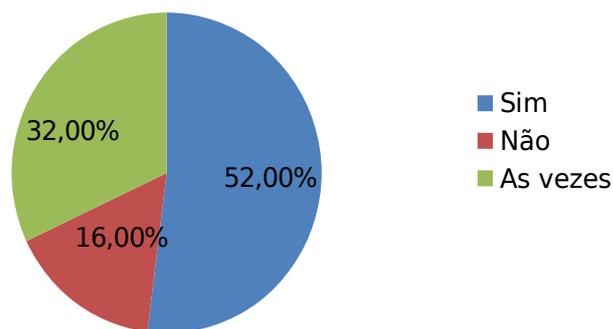


Fonte: Elaborado pela pesquisadora (2019)

O Gráfico 1, apresenta os resultados do primeiro questionamento feito aos estudantes, no qual podemos observar que 68% dos alunos demonstravam interesse “as vezes”, 8% não se sentiam motivados o suficiente por isso não demonstravam interesse pelas aulas de arte, somando teremos um percentual de 76% de alunos que não sentiam interesse pelas aulas de arte.

Gráfico 2 – Compreensão dos assuntos nas aulas

Compreende os assuntos abordados nas aulas de arte?

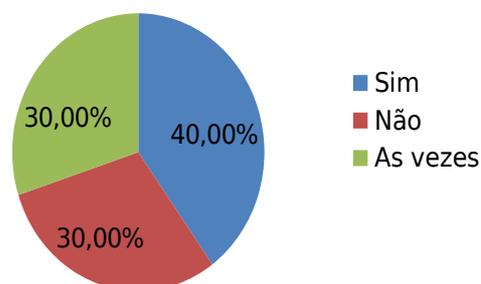


Fonte: Elaborado pela pesquisadora (2019)

O Gráfico 2, demonstra que 52% dos alunos compreendiam os assuntos abordados nas aulas de arte, 32% responderam “as vezes” e 16% afirmaram que “não” compreendiam os assuntos. Logo, conclui-se que apesar apresentarem pouco interesse pelo componente curricular compreendiam os assuntos abordados nas aulas de arte.

Gráfico 3 – Realização dos trabalhos e atividades

Realiza as atividades de arte em sala de aula?



Fonte: Elaborado pela pesquisadora (2019)

No Gráfico 3, percebe-se que 40% dos alunos realizavam as atividades, 30% respondeu “as vezes” e 40% afirmou que “sim”. Diante das respostas percebe-se a necessidade de buscar

metodologias capaz de despertar os estudantes o interesse e participação nas aulas de arte, fomentando a realização das atividades propostas.

Gráfico 4 – Quantitativo de alunos com aparelho celular



Fonte: Elaborado pela pesquisadora (2019)

Para finalizar, foi perguntado aos estudantes se possuíam aparelho celular. O Gráfico 4 mostra que 80% dos estudantes possui o dispositivo móvel, o que possibilitou a realização das atividades na criação de vídeos. Ressalta-se que esse quantitativo de estudantes que possuíam o aparelho celular foi decisivo no planejamento de ações estratégicas para fomentar a participação e o interesse dos estudantes nas aulas de arte. Portanto, a partir das atividades com criação de vídeos por meio da técnica *Stop Motion*, experimentou-se aulas dinâmicas, criativas, motivadoras capazes de despertar no aluno o desejo de aprender.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante a realização da pesquisa ficou evidente que o celular pode ser considerada uma ferramenta pedagógica bastante eficaz para dinamizar e reforçar os conteúdos nas aulas de arte. Destaca-se que durante a intervenção realizada procurou-se estabelecer relações entre os assuntos abordados, situações do cotidiano dos alunos e o uso do celular de maneira produtiva na sala de aula.

O uso do aparelho celular com o aplicativo *Pic Pac* na criação e produção de vídeos foi eficiente para aprimorar os conhecimentos adquiridos, pois aumenta a interação entre os alunos principalmente na dinâmica, e, além disso, tornaram as aulas mais produtivas e prazerosas, favorecendo a interatividade, criatividade e concentração nas atividades propostas.

A partir da intervenção realizada na sala de aula, observou-se em geral, uma mudança de atitude dos alunos em relação à disciplina, demonstrado-se mais participativos e entusiasmados nas

aulas de arte. Portanto, o uso do celular nas aulas de arte deverá estar ancorado em um planejamento pedagógico com objetivos bem definidos, a fim de contribuir para a efetivação da aprendizagem de todos os estudantes. Conclui-se que as estratégias para a utilização do celular como ferramenta suscitou motivação e reforçou a aprendizagem, além disso, proporcionou ricas experiências educacionais. Acredita-se que o uso do celular de forma pedagógica continuará abrindo um horizonte de possibilidades tanto para o professor quanto para os alunos nesse mundo conectado através das tecnologias digitais.

REFERÊNCIAS

- BARBOSA, A. M. (org). **Inquietações e mudanças no ensino da arte**. São Paulo: Cortez, 2002.
- BENTO, M.C.M; CAVALCANTE, R.S. Tecnologias Móveis em Educação: o uso do celular na sala de aula. **Educação, Cultura e Comunicação**, v.4, n. 7, 2013
- BRASIL. Lei 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional. **Diário Oficial da União**, Brasília, DF, 1996.
- BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Proposta preliminar. Terceira versão revista. Brasília: MEC, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em 01 dez. 2019
- GADOTTI, M. **Perspectivas Atuais da Educação**. Porto Alegre: Artmed, 2000. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/spp/v14n2/9782.pdf/>. Acesso em 30 nov. 2019
- LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.
- MARTINS, M. C.; PICOSQUE, G.; GUERRA, M. T. T. **Didática do Ensino de Arte - A língua do mundo**. Poetizar fruir e conhecer arte. São Paulo: FTD, 1998
- MARTINS, D. **Como fazer um roteiro de vídeo para trabalhar com seus alunos em sala de aula!** 2015. Disponível em: <http://educacaolivrepensar.blogspot.com> Acesso em 15 dez. 2019.
- MINAYO, M. C. S. (Org.). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. Petrópolis: Vozes, 2001.
- MORAN, J. M. **O vídeo na sala de aula**. **Comunicação & Educação**, São Paulo, v.2, p. 27-35, 1995
- SANTIVERI, N. **Produção de vídeos nas escolas: uma visão Brasil-Itália-Espanha-Ecuador**. Pelotas: ERD Filmes, 2014. p. 11-18.

SOBRE AS ORGANIZADORAS

Andréa Sebastiana do Rosário Cavalcante Machado – Mestre em Gestão e Avaliação da Educação Pública pela Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF). Pós-Graduada em Supervisão Escolar pela Universidade Cândido Mendes (UCAM) e Metodologia do Ensino de Língua Portuguesa e Literatura pelo Centro Universitário Leonardo da Vinci (UNIASSELVI). Possui graduação em Pedagogia pela Universidade Federal do Amazonas (UFAM). Atualmente exerce a função de Pedagoga do Centro de Formação José Anchieta (CEPAN) da Secretaria de Estado de Educação e Desporto do Amazonas (SEDUC/AM) e é professora colaboradora da Universidade do Estado do Amazonas (UEA).

Carla Valentim Baraúna de Araujo – Mestre em Gestão e Avaliação da Educação Pública pela Universidade Federal de Juiz de Fora. Pós-graduada em Gestão Escolar e Supervisão Educacional. Possui graduação em Pedagogia pela Universidade Federal do Amazonas. Atualmente está na função de coordenadora de formação na Gerência de Formação Profissional - GEFOR/CEPAN da Secretaria de Estado de Educação e Desporto (SEDUC/AM) e é professora colaboradora da Universidade do Estado do Amazonas (UEA).

Fernanda Pinto de Aragão Quintino - Mestre em Desenvolvimento Regional pela Universidade Estadual da Paraíba (UEPB). Licenciada e Bacharel em História pela Universidade Federal de Campina Grande (UFCG), Licenciada em Pedagogia pela UniBF. Possui Especialização em Ensino de História do Brasil e da Paraíba (FIP), Especialização em Educação para os Direitos Humanos (UFPB), Especialização em Educação para as Relações Étnico-raciais (UFCG), Especialização em Gestão Educacional: Direção, Coordenação e Supervisão (IBF-PÓS). Doutoranda do Programa de Pós graduação em Educação pela Universidade Federal do Amazonas (UFAM). Atualmente trabalha na Secretaria de Estado de Educação e Desporto do Amazonas (SEDUC/AM) e é professora colaboradora da Universidade do Estado do Amazonas (UEA).

SOBRE OS AUTORES

Adenilde Ramos de Oliveira – Especialista em Letramento Digital pela Universidade do Estado do Amazonas (UEA). Licenciatura Plena em Letras – Língua Inglesa, pela Universidade Uninorte. Professora de Língua Inglesa na SEDUC e SEMED de Borba-AM.

Adriana de Lima Barros – Especialista em Letramento Digital pela Universidade do Estado do Amazonas (UEA). Licenciada em Pedagogia pela Universidade do Estado do Amazonas (UEA). Professora Municipal de Educação (SEMED) de Borba-AM.

Alana Carol Pantoja – Especialista em Letramento Digital pela Universidade do Estado do Amazonas (UEA). Licenciada em Normal Superior pela Universidade do Estado do Amazonas (UEA). Professora na Escola Estadual Professor Lourenço Rodrigues da Motta (SEDUC) de Borba-AM.

Andréa Sebastiana do Rosário Cavalcante Machado – Mestra em Gestão e Avaliação da Educação Pública pela Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF). Pós-Graduada em Supervisão Escolar pela Universidade Cândido Mendes (UCAM) e Metodologia do Ensino de Língua Portuguesa e Literatura pelo Centro Universitário Leonardo da Vinci (UNIASSELVI). Possui graduação em Pedagogia pela Universidade Federal do Amazonas (UFAM). Atualmente exerce a função de Pedagoga do Centro de Formação José Anchieta (CEPAN) da Secretaria de Estado de Educação e Desporto do Amazonas (SEDUC/AM) e é professora colaboradora da Universidade do Estado do Amazonas (UEA).

Carla Valentim Baraúna de Araujo – Mestra em Gestão e Avaliação da Educação Pública pela Universidade Federal de Juiz de Fora. Atualmente está na função de coordenadora de formação na Gerência de Formação Profissional - GEFOR/CEPAN da Secretaria de Estado de Educação e Desporto (SEDUC/AM) e é professora colaboradora da Universidade do Estado do Amazonas (UEA).

Cláudia Marciléa Pantoja – Especialista em Letramento Digital pela Universidade do Estado do Amazonas (UEA). Licenciada em Pedagogia pela Universidade Federal do Amazonas (UFAM). Professora da Secretaria de Estado de Educação e Desporto do Amazonas (SEDUC), no município de Borba.

Cleudimara de Fátima Pantoja – Especialista em Letramento Digital pela Universidade do Estado do Amazonas (UEA). Licenciada no Curso Normal Superior pela Universidade do Estado do Amazonas, Professora na Escola Estadual Monsenhor Coutinho (SEDUC) de Borba-AM.

Danúbia Rabelo Bandeira – Especialista em Letramento Digital pela Universidade do Estado do Amazonas (UEA). Licenciada em Pedagogia pela Universidade do Estado do Amazonas (UEA). Professora da Secretaria Municipal de Educação (SEMED) de Borba-AM.

Dulcimeire Ramos Bentes – Especialista em Letramento Digital pela Universidade do Estado do Amazonas (UEA). Licenciada em Pedagogia pela Universidade Federal do Amazonas (UFAM). Pedagoga da Secretaria Municipal de Educação (SEMED) de Careiro da Várzea-AM.

Erenita Adrião da Mata – Especialista em Letramento Digital pela Universidade do Estado do Amazonas (UEA). Licenciada em Pedagogia pela Universidade do Estado do Amazonas (UEA). Professora da Secretaria Municipal de Educação (SEMED) de Borba-AM.

Fábio Júnior Nascimento dos Santos – Especialista em Letramento Digital pela Universidade do Estado do Amazonas (UEA). Licenciado e Bacharel em Educação Física pela Universidade do Estado do Amazonas (UEA). Professor de Educação Física na SEDUC e SEMED de Borba-AM.

Helyone Cristina dos Santos Ramos – Especialista em Educação Infantil e Séries Iniciais pela Universidade de Kurios de Maranguape Estado do Ceará. Especialista em Letramento Digital pela Universidade do Estado do Amazonas (UEA). Licenciada em Pedagogia pela Universidade do Estado do Amazonas (UEA). Professora da Secretaria Municipal de Educação (SEMED) de Borba-AM.

José Claumilson Souza Correa – Especialista em Letramento Digital pela Universidade do Estado do Amazonas (UEA). Licenciado em Pedagogia pela Universidade do Estado do Amazonas (UEA). Professor da Secretaria Municipal de Educação (SEMED) de Borba-AM.

Lucivalda Rabelo de Lima – Especialista em Educação Infantil e Séries Iniciais pela Universidade de Kúrios de Maranguape, Estado do Ceará. Especialista em Letramento Digital pela Universidade do Estado do Amazonas (UEA). Licenciada em Pedagogia pela Universidade do Estado do Amazonas (UEA). Professora Municipal de Educação (SEMED) de Borba-AM.

Maria da Conceição Ribeiro de Oliveira – Especialista em Educação Infantil e Séries Iniciais pela Universidade de Kúrios de Maranguape, Estado do Ceará. Especialista em Letramento Digital pela Universidade do Estado do Amazonas (UEA). Licenciada em Pedagogia pela Universidade do Estado do Amazonas (UEA). Professora Municipal de Educação (SEMED) de Borba-AM.

Maria das Graças Valente de Castro – Especialista em Letramento Digital pela Universidade do Estado do Amazonas (UEA). Licenciada em Normal pela universidade do Estado do Amazonas (UEA). Professora da Secretaria de Estado de Educação (SEDUC) de Borba-AM.

Marinéia Prestes Linhares – Especialista em Letramento Digital pela Universidade do Estado do Amazonas (UEA). Licenciada em Pedagogia pela Universidade do Estado do Amazonas (UEA). Professora da Secretaria Municipal de Educação (SEMED) de Borba-AM.

Rosângela das Chagas Goes - Especialista em Educação Infantil e Séries Iniciais pela Universidade de Kurios de Maranguape, Estado do Ceará. Especialista em Letramento Digital pela Universidade do Estado do Amazonas (UEA). Licenciada em Pedagogia pela Universidade do Estado do Amazonas (UEA). Professora da Secretaria Municipal de Educação (SEMED) de Borba – AM.

Susan Kristine Cavalcante da Silva – Especialista em Letramento Digital pela Universidade do Estado do Amazonas (UEA). Licenciada em Normal Superior pela Universidade do Estado do Amazonas (UEA). Gestora da Escola Professor Lourenço Rodrigues da Motta da Secretaria Estadual de Educação e Qualidade de Ensino (SEDUC) de Borba.

ÍNDICE REMISSIVO

Alfabetização.....	9, 10, 11, 12, 13, 15, 41, 43, 49, 50, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 65, 130
Aprendizagem....	9, 10, 11, 13, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 40, 41, 42, 43, 45, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 72, 74, 75, 76, 78, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 111, 112, 113, 114, 115, 116, 118, 119, 120, 122, 123, 124, 125, 126, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134
Artes.....	1, 2, 3, 5, 30, 31, 32, 33, 34, 36, 37, 54, 57, 77, 82, 90, 115
Celular.....	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 11, 12, 13, 15, 39, 42, 44, 45, 52, 53, 54, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 68, 69, 70, 71, 73, 89, 100, 101, 102, 111, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 130, 132, 135
Duolingo.....	66, 67, 68, 69, 70, 71, 72, 73
Educação física.....	40, 41, 42, 44, 45
Educação infantil.....	92, 93, 95, 96, 97, 113, 117, 129, 130, 133
Ensino de artes.....	32, 33, 34, 36, 37
Ensino de língua portuguesa.....	99, 106
Ensino fundamental	9, 10, 12, 14, 15, 16, 17, 22, 25, 26, 28, 32, 33, 35, 36, 40, 41, 42, 43, 44, 47, 66, 68, 74, 75, 77, 78, 99, 100, 102, 103, 106, 107, 111, 120, 121, 123, 124, 126
Facebook.....	74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90
Hagáquê....	17, 18, 20, 21, 22, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 40, 41, 43, 44, 45, 46, 47, 48
Intervenção pedagógica....	11, 12, 25, 26, 28, 32, 33, 35, 36, 38, 74, 75, 77, 78, 79, 83, 84, 87, 88, 92, 93, 95, 96, 99, 102, 103, 104, 106, 109, 111, 114, 115, 116, 121, 122, 123, 126, 129, 130, 132, 133
Leitura.	17, 18, 20, 21, 22, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 36, 57, 66, 74, 75, 76, 77, 78, 80, 81, 89, 99, 102, 103, 104, 105, 106, 108, 109, 110, 115, 132
Picpac.....	49, 50, 52, 53, 55, 56
Recurso pedagógico.....	9, 15, 25, 26, 27, 32, 37, 49, 53, 74, 84, 86, 88, 90, 92, 93, 96, 99, 100, 105, 113, 129, 132, 134
Software Educativo.....	9, 11, 12, 14, 15, 130, 133, 134
Tux Paint.....	129, 130, 131, 132, 133, 134, 135

ISBN 978-658997336-2



9

786589

973362