

LETRAMENTO DIGITAL: UMA EXPERIÊNCIA INOVADORA EM MANAUS – AM

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



**LETRAMENTO DIGITAL:
UMA EXPERIÊNCIA INOVADORA EM MANAUS – AM**



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

**LETRAMENTO DIGITAL:
UMA EXPERIÊNCIA INOVADORA EM MANAUS – AM**

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 / Me. Jarles Lopes de Medeiros, Universidade Estadual do Ceará / Dra. Maria Eneida Feitosa, Universidade Regional do Cariri / Dra. Maria Iracema Pinho de Souza, Universidade Federal do Cariri /

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

L649 Letramento digital : uma experiência inovadora em Manaus - AM / Organizado por Carla Valentim Baraúna de Araujo, Andréa Sebastiana do Rosário Cavalcante Machado e Fernanda Pinto de Aragão Quintino. — Iguatu, CE : Quipá Editora, 2021. 138 p. : il.

ISBN 978-65-89973-71-3
DOI 10.36599/qped-ed1.112

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

CDD 370.7

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

Obra publicada pela Quipá Editora em dezembro de 2021.

Quipá Editora
www.quipaeditora.com.br
@quipaeditora

Dedicamos este trabalho aos nossos professores que contribuíram neste processo de formação. Aos nossos familiares que nos apoiaram em todos os momentos de nossas vidas e aos nossos alunos que serão privilegiados em receber o resultado de nossas experiências e aprendizagens por meio do Curso de Especialização em Letramento Digital, ofertado pela Universidade do Estado do Amazonas – UEA, em parceria com a Secretaria de Educação e Desporto do Amazonas – SEDUC/AM.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos primeiramente a Deus, por estar sempre presente conosco ao longo desta caminhada nos momentos bons e naqueles mais difíceis.

Aos nossos familiares, pelo carinho, compreensão, por entenderem e aceitarem nossa ausência nos finais de semana, pelo apoio constante, companheirismo durante todo o tempo de nossos estudos e a todas as pessoas que contribuíram para a realização deste trabalho, possibilitando a concretização deste sonho. Obrigado (a), amamos muito vocês.

Aos professores, pela dedicação e compromisso em proporcionar conhecimentos à nossa prática pedagógica, colocando à nossa disposição conteúdos que fortaleceram nossa rotina escolar. Aos nossos orientadores, participantes desta pesquisa, que aceitaram conduzir a finalização desse trabalho, com carinho, dedicação, paciência em nossos momentos de dificuldades e compreensão da importância desta pesquisa para o nosso desenvolvimento profissional. Obrigado (a) por compartilharem conosco sua sabedoria e suas aprendizagens.

À Secretaria de Estado de Educação e Desporto e a Universidade Estadual do Amazonas, que por meio de parcerias firmadas, puderam proporcionar gratuitamente aos educadores um curso de Pós-Graduação Lato Sensu em Letramento Digital.

Às escolas que participaram desta investigação, pelo acolhimento e incentivo, em especial aos gestores, pedagogos, professores e alunos que se colocaram à serviço da nossa pesquisa.

Por fim, a todos que direta ou indiretamente estiveram envolvidos desde o início dessa formação, contribuindo para o nosso crescimento pessoal e profissional.

Muito obrigado (a)!

Não basta só saber, é preciso agir, todos sabem que a educação rompe barreiras e muda o mundo e as pessoas, mudar o mundo e mudar as pessoas são processos interligados, no século XXI, numa sociedade que utiliza cada vez mais as tecnologias da informação, a educação tem um papel decisivo na criação de outros mundos possíveis, mais justos, produtivos e sustentáveis para todos e todas. Uma educação emancipadora se faz através da formação para a consciência crítica e para a desalienação. Educar para um outro mundo possível é educar para a qualidade humana para além do capital.

(István Mészáros)

APRESENTAÇÃO

Manaus, capital do estado do Amazonas, além de uma beleza sem comparações, é também uma cidade extremamente cosmopolita, são pessoas de todos os cantos do mundo que aqui habitam e movimentam a cidade em todas as áreas. Segundo as estimativas do IBGE para 2020, Manaus tem mais de 2.200.000 habitantes, sendo a sétima maior capital do país em número de habitantes.

Educacionalmente temos, assim como em outras grandes capitais, diversos desafios, principalmente no que se refere a educação básica pública, e uma delas é a qualificação profissional docente em serviço. Em 2018, a Secretaria de Estado de Educação e Desporto realizou uma seleção para o Curso de Pós-Graduação em Letramento Digital, para professores da rede estadual em Manaus e das redes municipais no interior do estado.

O curso foi realizado por meio de uma parceria com a Universidade do Estado do Amazonas – UEA, foi a universidade que ficou responsável por toda a operacionalização do curso, que ocorreu entre os anos de 2018 e 2019. No início de 2020, pouco antes da expansão da pandemia de covid-19 se espalhar pelo Brasil, os discentes de todo o estado apresentaram seus trabalhos de fim de curso, em forma de artigo, mas que tiveram como orientação a produção de um plano de ação que fosse aplicado em sala de aula com os estudantes do ensino básico, com quem os cursistas trabalhavam.

Esse livro reúne os textos de 15 discentes do Curso de Especialização em Letramento que trabalhavam em Manaus e realizaram o curso na mesma cidade. Os textos refletem a prática possível nas limitações das escolas estaduais do município, a partir das experiências e aprendizados dos professores durante o curso.

Temos o uso de aplicativos como o Instagram, do WhatsApp, do Edmodo, do Audacity, do Google Arts & Culture e do Meses Coko como ferramenta pedagógica. Veremos alguns artigos que analisam o uso da plataforma Youtube para qualificar as aulas, também foram realizadas pesquisas com o uso de Realidade Aumentada, Recursos Miméticos e a Audiodescrição para alunos com deficiência visual.

Todas as pesquisas trazem, para além das experiências com tecnologias na educação, um panorama da realidade das escolas estaduais manauaras, dos professores que aqui exercem a sua profissão e dos estudantes que tiveram como professores alguns dos profissionais que realizaram essa formação e qualificação em serviço.

Esperamos que aqueles que buscam conhecer mais sobre o Letramento Digital, bem como, conhecer experiências e ações com tecnologia na educação básica, encontrem aqui uma multiplicidade de possibilidades e possam utilizar essas ações adaptando para a realidade que vivencia.

Andréa Sebastiana do Rosário Cavalcante Machado

Carla Valentim Baraúna de Araujo

Fernanda Pinto de Aragão Quintino

SUMÁRIO

CAPÍTULO 1.....12

A UTILIZAÇÃO DO YOUTUBE COMO RECURSO PEDAGÓGICO NA ESCOLA: UMA EXPERIÊNCIA COM OS ALUNOS DO 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL NA ZONA LESTE DE MANAUS-AM

Aldenize da Costa Veiga

Andréa Sebastiana do Rosário Cavalcante Machado

CAPÍTULO 2.....19

A PLATAFORMA YOUTUBE COMO FERRAMENTA DE ENSINO E APRENDIZAGEM DE FÍSICA EM MANAUS-AM

Nelma Gonçalves Dias

Ana Lúcia Uchôa de Melo

CAPÍTULO 3.....27

O USO DO YOU TUBE COMO RECURSO PEDAGÓGICO NAS AULAS DE HISTÓRIA PARA OS ALUNOS DO 2º ANO DO ENSINO MÉDIO EM MANAUS-AM

Salete Maria Castro Gama

Carla Valentim Baraúna de Araujo

CAPÍTULO 4.....35

O INSTAGRAM COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA INTERATIVA: UMA ANÁLISE DA UTILIZAÇÃO DO APLICATIVO DA REDE SOCIAL EM SALA DE AULA EM MANAUS-AM

Dayse Lúcida de Freitas Abreu

Carla Valentim Baraúna de Araujo

CAPÍTULO 5.....45

WHATSAPP COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA EM MANAUS-AM

Flavia da Silva Azevedo

CAPÍTULO 6.....51

O WHATSAPP COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA EM MAUANS-AM

Sandra Maria da Costa Pinheiro

Andréa Sebastiana do Rosário Cavalcante Machado

CAPÍTULO 7.....60

O USO PEDAGÓGICO DA REDE SOCIAL EDMODO NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL EM MANAUS-AM

Ednelza Maia de Souza

Andréa Sebastião do Rosário Cavalcante Machado

CAPÍTULO 8.....69

REALIDADE AUMENTADA COMO RECURSO PEDAGÓGICO PARA ALFABETIZAÇÃO DE ALUNOS EM DEFASAGEM IDADE-ANO EM MANAUS-AM

Carlos André Barbosa da Silva

Carla Valentim Baraúna de Araujo

CAPÍTULO 9.....78

MOVIE MAKER: A POSSIBILIDADE DO USO DO SOFTWARE NO ENSINO/APRENDIZAGEM DA LÍNGUA PORTUGUESA EM MANAUS-AM

Selma Barroso Matos

Carla Valentim Baraúna de Araujo

CAPÍTULO 10.....85

TECNOLOGIA EDUCACIONAL: A COMUNICAÇÃO POR MEIO DA AUDIODESCRIÇÃO PARA ALUNOS COM DEFICIÊNCIA VISUAL NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL EM MANAUS-AM

Adriana Gomes de Lira

Carla Valentim Baraúna de Araujo

CAPÍTULO 11.....91

O USO DAS TECNOLOGIAS ASSISTIVAS (T.A) COMO INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA EM MANAUS-AM

Ana Cláudia Krachinski do Nascimento

CAPÍTULO 12.....99

RECURSOS MEMÉTICOS COMO ESTRATÉGIA DE APRENDIZAGEM NA
CONSTRUÇÃO DE HABILIDADES DE PRODUÇÃO TEXTUAL NA 3ª SÉRIE DO ENSINO
MÉDIO EM MANAUS-AM

André dos Santos Menezes

CAPÍTULO 13.....109

A EFICÁCIA DO APLICATIVO AUDACITY PARA AS AULAS DE PERCEPÇÃO MUSICAL
EM MANAUS-AM

Ocilene de Oliveira Souza

Ana Lúcia Uchôa de Melo

CAPÍTULO 14.....116

O USO DE MEMES COMO FERRAMENTA DE LEITURA E INTERPRETAÇÃO TEXTUAL
EM MANAUS-AM

Sinete Bernardino de Araújo

Ana Lúcia Uchoa de Melo

CAPÍTULO 15.....124

GOOGLE ARTS & CULTURE: O USO DO APLICATIVO COMO FERRAMENTA
FACILITADORA NO ENSINO DAS ARTES NA CONTEMPORANEIDADE EM MANAUS-AM

Raiany da Silva Viana

Ana Lúcia Uchoa de Melo

SOBRE AS ORGANIZADORAS133

SOBRE OS AUTORES134

ÍNDICE REMISSIVO137

CAPÍTULO 1

A UTILIZAÇÃO DO YOUTUBE COMO RECURSO PEDAGÓGICO NA ESCOLA: UMA EXPERIÊNCIA COM OS ALUNOS DO 3º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL NA ZONA LESTE DE MANAUS-AM

Aldenize da Costa Veiga

Andréa Sebastiana do Rosário Cavalcante Machado

RESUMO

Este artigo apresenta uma intervenção pedagógica realizada com uma turma de 35 alunos (trinta e cinco) alunos do 3º ano do Ensino Fundamental de uma escola municipal na zona leste de Manaus. Trata-se de uma pesquisa qualitativa por meio de um estudo descritivo sobre a utilização do *YouTube* como ferramenta pedagógica na disciplina de língua portuguesa. Os resultados apontam que os vídeos da plataforma *YouTube* contribuem de forma significativa na aprendizagem dos alunos fomentando a participação e interesse nas atividades desenvolvidas em sala de aula, tornando-as mais dinâmicas e atrativas. Por fim, acredita-se que os vídeos da plataforma *YouTube* poderão ser utilizados como ferramenta de mediação pedagógica no processo de ensino e aprendizagem dos alunos.

Palavras-chave: Aprendizagem. Educação. Tecnologia.

INTRODUÇÃO

A sociedade tem mudado repentinamente no quesito desenvolvimento tecnológico, essas mudanças apresentam reflexos no contexto educacional, favorecendo o uso das tecnologias como importante instrumento pedagógico possibilitando ganhos significativos na aprendizagem dos estudantes.

Nesse contexto, o professor tem papel relevante, pois sua função não se limita a ensinar conteúdos, pois tem o poder de influenciar, orientar e motivar os alunos no seu processo de construção de conhecimento.

É notório que as novas tecnologias têm se tornado parte do cotidiano da sociedade, fomentando a escola a se reestruturar para atender as demandas dessa sociedade em constante processo de

transformação. Dessa forma, a educação vem passando por diversos progressos, no qual os professores são levados a inovar sua prática pedagógica buscando novas estratégias e recursos que deem significados a aprendizagem dos estudantes. No entanto, se faz necessário destacar que o uso das tecnologias na escola precisa está ancorado ao planejamento pedagógico com objetivos e atividades bem definidas.

As ferramentas tecnológicas poderão ser utilizadas em favor da aprendizagem, uma vez que agregar essas ferramentas como recurso pedagógico poderá trazer ganhos preciosos na aprendizagem de todos os estudantes. Considerando que as crianças desde pequenas têm contato com essas tecnologias, utilizá-las como recurso pedagógico poderá despertar a curiosidade dos alunos e proporcionar uma aprendizagem mais significativa.

Com intuito de tornar a sala de aula um ambiente agradável, prazeroso e propício a aprendizagem, o uso de vídeos como recurso pedagógico tornou-se uma prática lúdica necessária para o alcance do principal objetivo da escola, a aprendizagem de todos os estudantes.

Diante disso, destaca-se que o *YouTube* é uma plataforma que contém os mais variados vídeos, e pode ser usado em diferentes dispositivos de comunicação. Além de ser de fácil acesso poderá ser utilizado pelos professores como um recurso tecnológico e pedagógico, visando enriquecer de forma significativa o processo de ensino e aprendizagem. Com isso questionamos: O *YouTube* pode ser considerado um recurso pedagógico para a efetivação da aprendizagem dos estudantes?

Trata-se de uma pesquisa-ação por meio de um plano de intervenção pedagógica realizado com os alunos do 3º ano do Ensino Fundamental na Escola Municipal Amigos da Natureza, localizada na Zona Leste da cidade de Manaus-AM.

Importante esclarecer que existem diversas ferramentas metodológicas que podem gerar resultados significativos na aprendizagem, pois cada aluno tem suas habilidades e são indivíduos únicos e seu aprendizado também ocorre de várias formas diferentes. O estudo possibilitou uma reflexão acerca do uso do *YouTube* como ferramenta pedagógica no processo de ensino e aprendizagem. Os resultados apresentam o uso do *Youtube* como importante ferramenta pedagógica em favor da aprendizagem.

REFERENCIAL TEÓRICO

As novas tecnologias têm feito parte do cotidiano da sociedade e atraí-la para o ambiente escolar têm sido motivo de debate entre os estudiosos, enfatizando como essas novas tecnologias podem ser incluídas de forma significativa na aprendizagem dos alunos. Essas inovações tecnológicas têm sido alvo de indagações de como preparar os alunos para um novo mundo digital ou como desenvolver neles o conhecimento e a capacidade de aperfeiçoar sua aprendizagem.

Vale ressaltar que, cabe aos educadores a utilização desses recursos tecnológicos como ferramenta pedagógica, a fim de proporcionar aulas mais atrativas, dinâmicas e inovadora para que a monotonia não seja um fator presente em sala de aula, o que torna prejudicial o processo de ensino e aprendizagem. No entanto é importante destacar que as tecnologias utilizadas de forma errada podem causar grande transtorno neste processo. No que tange o uso das mídias na educação, Moran (2000, p. 143) é bem positivo ao enfatizar que: “Ensinar com as novas mídias será uma revolução, se mudarmos simultaneamente os paradigmas convencionais do ensino, que mantêm distantes professores e alunos. Caso contrário conseguiremos dar um verniz de modernidade, sem mexer na essência”

Utilizar o vídeo como ferramenta pedagógica no processo de ensino e aprendizagem pode parecer desafiador, mas se tiver ancorado em um planejamento sistematizado com objetivos bem definidos, poderá ensinar aulas mais dinâmicas, prazerosas e eficientes. No entanto, o professor precisa proporcionar aos alunos um ambiente mais acolhedor e adequado a construção do conhecimento.

A inclusão do vídeo no processo de ensino e aprendizagem possibilita aulas mais dinâmicas e eficientes. Entretanto, para que isso ocorra é de suma importância que o professor selecione vídeos adequados e produtivos para o alcance dos objetivos pretendidos. Moran (1993, p. 2), define o vídeo como:

Sensorial, visual, linguagem falada, linguagem musical e escrita. Linguagens que interagem superpostas, interligadas, somadas, não separadas. Daí a sua força. Nos atinge 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-cinética, com 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 [...].

Destaca-se que, mudanças significativas vêm ocorrendo no contexto educacional, favorecendo novas formas de ensinar e aprender. Com isso, novas estratégias de ensino têm ocupado espaço no âmbito da sala de aula, como os recursos audiovisuais, o que tem agregado valores cognitivos importantes para o desenvolvimento social.

Diante disso, o aluno aprende de forma significativa por meio de estímulos multissensoriais através de vídeos. Lorenzi; Pádua (2012, p. 37) esclarecem que:

Cada vez mais, elas fazem parte do nosso cotidiano e assim como as tecnologias da escrita [...], [...] as tecnologias digitais estão introduzindo novos modos de comunicação, como a criação e o uso de imagens, de som, de animação e a combinação dessas modalidades. Tais procedimentos passam a exigir o desenvolvimento de diferentes habilidades, de acordo com as várias modalidades utilizadas, criando uma nova área de estudos relacionada com os novos letramentos – digital (uso das tecnologias digitais), visual (uso das imagens), sonoro (uso de sons, de áudio), informacional (busca crítica da informação) – ou os múltiplos letramentos, como têm sido tratados na literatura.

Nesse contexto, o *YouTube* se torna uma ferramenta de aprendizagem capaz de tornar as aulas mais dinâmicas e significativas para os estudantes. Contudo é necessário que haja um planejamento pedagógico bem estruturado para a utilização desta ferramenta.

Desse modo, os professores ao utilizarem a plataforma *YouTube* em sua sala de aula importante que analisem os pontos positivos e negativos além do contexto e enredo dos vídeos. É de suma importância a escolha do vídeo mais adequado, a fim de possibilitar momentos de análise e reflexão crítica. Importante destacar que os vídeos precisam ser selecionados minuciosamente pelo professor a fim de contribuir para seu fazer pedagógico de forma a despertar o interesse e motivar os alunos a investigação de novas temáticas (RESENDE, 2015).

Portanto, a plataforma *YouTube* pode ser como um recurso pedagógico em favor da aprendizagem dos estudantes.

MATERIAIS E MÉTODOS

Este trabalho trata-se de uma pesquisa-ação por meio de um plano de intervenção pedagógica realizado com os alunos do 3º ano do Ensino Fundamental da Escola Municipal Amigos da Natureza, localizada na Zona Leste da cidade de Manaus-Am. Participaram desta pesquisa 35 (trinta e cinco) alunos na faixa etária entre 08 (oito) a 11(onze) anos de idade.

O percurso metodológico foi caracterizado em três etapas: a primeira considerou o conhecimento prévio dos alunos sobre os vídeos do *YouTube* por meio de uma roda de conversa. Na segunda etapa foi entregue um tablet aos alunos para que realizassem uma pesquisa no *YouTube*. Ainda nesta etapa os alunos assistiram alguns vídeos seguindo as orientações da professora e, por fim houve um momento de interação para troca de conhecimentos. Por fim, a última etapa se configura como o momento avaliativo, a fim de acompanhar o desenvolvimento cognitivo dos estudantes.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A partir da vivência de intervenção pedagógica da utilização do *YouTube* como recurso pedagógico em sala de aula constituímos algumas etapas para analisarmos os resultados obtidos.

A primeira etapa se constituiu com a explicação do conteúdo pela professora por meio de uma roda de conversa. Observou-se que houve pouca interação por parte dos alunos, demonstrando pouco interesse na atividade escrita. Já na etapa seguinte foi entregue os tablets para a pesquisa de vídeo na plataforma *YouTube*.

Figura 1 – Pesquisa na plataforma *YouTube*



Fonte: Acervo das pesquisadoras (2019).

Durante a atividade observou-se a motivação, participação e interesse dos alunos na realização da pesquisa. A utilização do recurso tecnológico despertou a curiosidade e possibilitou momento de concentração e interação dos estudantes. Logo, constata-se que os recursos tecnológicos influenciam o comportamento e fomentam a participação e interesse dos estudantes nas atividades propostas. A inclusão das tecnologias como ferramenta de ensino visa auxiliar o professor a tornar uma aula mais prazerosa e dinâmica aos alunos. Para Vosgerau (2011, p. 37):

[...] se realmente queremos que as tecnologias representem benefícios na aprendizagem e na vida dos alunos, temos de começar a enxergar a escola como um todo, analisar as possibilidades, os limites, os entraves para a escola se tornarem realmente um espaço de inclusão social e digital, levando de fato nossas crianças e jovens a aprender mais e melhor.

Cabe mencionar que as tecnologias fazem parte do cotidiano dos estudantes, trazer esses recursos para o espaço escolar poderá trazer ganhos significativos para o progresso desses estudantes, que já demonstram muita habilidade com os recursos tecnológicos, como mostra a Figura 2.

Figura 2 – Assistindo o vídeo da plataforma YouTube

Fonte: Acervo das pesquisadoras (2019).

Durante a intervenção foi observado que a utilização dos vídeos da plataforma *YouTube* em sala de aula contribuiu para interação e participação dos alunos, foi perceptível que os vídeos tornaram as aulas mais dinâmicas, proveitosas e com significados para os estudantes que se demonstraram mais motivados na realização das atividades propostas.

Para Gasparin (2012. p. 10), “O uso das mídias pode ser um aliado na aprendizagem, pois uma aula com recursos tecnológicos é mais atrativa. Os alunos já estão inseridos neste mundo tecnológico e, as vezes, somos nós professores que aprendemos com eles”. Essa troca de saberes fortalecem o processo de construção do conhecimento.

Portanto, destaca-se que, os recursos tecnológicos inseridos em sala de aula tornaram a sala de aula mais atrativas, motivadora e prazerosa, pois a tecnologia, o acesso à internet e o uso de celulares fazem parte do cotidiano dos estudantes e professores. Possibilitar o acesso e utilização dos recursos tecnológicos no âmbito escolar contribui de forma significativa na aprendizagem de nossos alunos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente artigo apresentou uma intervenção pedagógica com o uso do *YouTube*, uma plataforma de vídeos que aliada a prática docente possibilita ganhos significativos na efetivação da aprendizagem dos estudantes, desde que ancorado a um bom planejamento pedagógico.

Mediante a realização desta pesquisa, podemos perceber que as mídias digitais é algo desafiador, mas de suma importância para auxiliar o professor no processo de ensino aprendizagem. A plataforma *YouTube* apresenta uma ampla rede das mais diversas categorias dentre eles os educacionais que visa contribuir de forma significativa no processo de ensino aprendizagem dos alunos.

Os resultados apontam que os vídeos disponibilizados no *YouTube* fomentam a participação, desperta o interesse e favorece o progresso cognitivo dos alunos. Assim, constata-se de suma importância a utilização do *YouTube* como recurso pedagógico para a melhoria da aprendizagem.

REFERÊNCIAS

GASPAINR, G.B.O. **A arte de escrever e criar: roteiros e vídeos**. 2012. Monografia Especialização em Mídias na Educação, Universidade Federal do Rio Grande, Rio Grande, 2012.

LORENZI, G.C.C.; PÁDUA, T. R. W. A reconstrução de sentido em um clássico infantil. In: ROJO, R.; MOURA, Eduardo (org.) **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.

MORAN, José Manuel. **Mudanças na comunicação pessoal**. 2a ed. São Paulo: Paulinas, 2000.

MORAN, José Manuel. **Leitura dos meios de comunicação**. 3a ed. São Paulo: Paulinas, 1993.

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

ROJO, Roxane; MOURA, Eduardo (Org.). **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola, 2012.

VOSGERAU, D S.R. A tecnologia na escola: o papel do gestor neste processo. In: BARBOSA, A. F. (coord.). **TIC Educação 2011: pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nas escolas brasileiras**. São Paulo. 2012, p 37.

CAPÍTULO 2

A PLATAFORMA *YOUTUBE* COMO FERRAMENTA DE ENSINO E APRENDIZAGEM DE FÍSICA EM MANAUS-AM

Nelma Gonçalves Dias
Ana Lúcia Uchôa de Melo

RESUMO

Este estudo foi desenvolvido por meio de uma intervenção pedagógica com a utilização da Plataforma *Youtube* no ensino de Física, e teve como universo alunos da segunda série do ensino médio. A inserção tecnológica nas práticas pedagógicas vem redefinir uma nova maneira de ensinar, inovando a aplicabilidade dos conteúdos. Essa pesquisa teve como resultado principal a melhora no interesse dos estudantes em resolverem problemas. Através do uso do smartphone e o acesso a plataforma *Youtube* foi possível ressignificar o processo de aprendizagem, gerar mais interação entre a tecnologia, os conteúdos ministrados e os estudantes demonstrando assim que o uso de novas ferramentas tecnológicas pode e muito ampliar o aproveitamento dos alunos na disciplina de Física.

Palavras-chave: Educação. Inovação. Tecnologia.

INTRODUÇÃO

Com a consolidação e evolução progressiva das novas tecnologias de informação e comunicação – NTICS, na atualidade, não existem mais barreiras e distâncias para obtenção de notícias, informações, contatos e diálogos, tudo está acessível a todos em segundos. A praticidade e a facilidade são as marcantes características dessa sociedade de informação, dinamizando o tempo para situações que levariam horas para serem realizadas. As ferramentas tecnológicas têm facilitado a vida das pessoas e são utilizadas de diversas formas para resolver problemas sem sair de casa por meio de aplicativos evitando situações como encerrar filas em bancos, lotéricas, bem como para acessar conhecimento educacional de qualidade.

Oliveira (2016), classifica como tecnologia qualquer procedimento ou ferramenta que tem utilidade para atender as demandas sociais tais como produção de bens e serviços. Constatamos então, que a

tecnologia vai além do que um simples click podendo abranger uma imensidão de utilidades nas rotinas das pessoas que vão desde uma simples pesquisa a um pagamento de boleto via internet.

Partindo desses pressupostos, o presente estudo foi desenvolvido numa perspectiva de intervenção pedagógica com vista a elucidar uma real necessidade de inserção das novas tecnologias digitais no âmbito escolar, bem como o uso da Plataforma *Youtube* nas práticas pedagógicas de professores interessados em inovar suas estratégias de ensino. A pesquisa utilizou o estudo dos gases em sua aplicabilidade e teve como universo alunos da segunda série do ensino médio de uma escola estadual na Zona Leste de Manaus. O objetivo geral foi demonstrar até que ponto o uso das tecnologias digitais educacionais, em especial a plataforma *Youtube* pode ser eficiente para melhorar a aprendizagem de Física. Os resultados apontaram que é primordial haver uma redefinição da metodologia nas práticas de ensino, aliando as ministrações de aula aos recursos tecnológicos como ferramentas sempre presentes e essenciais na formação do aluno, além disso, constatou-se que por meio do uso da plataforma *Youtube* os estudantes apresentaram maior interesse e engajamento no processo de aprendizagem.

BREVE CONTEXTUALIZAÇÃO SOBRE AS TECNOLOGIAS E SUA INSERÇÃO NO CAMPO EDUCACIONAL

Com a consolidação social da era digital oriunda dos avanços tecnológicos surgiram, além do computador, o celular ou *smartphone* e *tabletes* conhecidos como dispositivos móveis que viabilizam o acesso às redes sociais. Entretanto, se esse acesso for empregado vinculando informações relacionadas e voltadas para a educação, poderá causar um grande impacto proporcionando maior assimilação e aprendizado dos conteúdos. Assim, a educação no decorrer do seu processo de execução pode passar por um processo de mudança que venha interferir de maneira positiva na propagação de conhecimentos.

A inserção das novas tecnologias na educação é uma ação inevitável, visto que os dispositivos tecnológicos são realidades presentes no cotidiano dos docentes e dos discentes. Contudo, o uso das ferramentas tecnológicas nem sempre são vistas por educadores como recurso para favorecer o aprendizado ou como metodologia inovadora que transponha as formas tradicionais de acesso ao conhecimento o que faz com que seu uso ainda seja escasso no ambiente escolar.

Para Kenski, (2012, p.22) “A expressão “Tecnologia” diz respeito a muitas outras coisas, além de máquinas”. O conceito Tecnologia engloba a totalidade das coisas que a engenhosidade do cérebro humano conseguiu criar em todas as épocas, suas formas de uso, suas aplicações. A partir dessa afirmação é preciso fazer uma reflexão sobre de que forma a tecnologia pode ser usada com eficiência na vida escolar dos alunos, pois a educação, por ser um processo a ser executado gradativamente, precisa sofrer mudanças que venham intervir de forma positiva para a emancipação intelectual. Portanto, o uso das tecnologias na educação é de suma importância e pode exercer papel relevante no processo de ensino-aprendizagem.

PRÁTICAS PEDAGÓGICAS E NOVAS TECNOLOGIAS

O uso das novas tecnologias na educação pode impactar em um redirecionamento importante na forma de ensinar disseminando uma mudança no campo educacional. tal uso deverá impactar também na formação docente gerando uma nova versão na forma de ensinar e conduzir a difusão do conhecimento no chão da escola e fora dele. Tal inovação vem requerer um processo de inclusão e capacitação desses profissionais, proporcionando a facilitação da interação com ferramentas tecnológicas educacionais. Muito embora tenhamos nas palavras de Andrade (2001) que “a principal tecnologia ainda é o professor.” Temos que cuidar do professor, pois todas as mudanças só entram bem na escola se entrarem pelo professor. Ele é a tecnologia das tecnologias e deve se portar com tal.

A sala de aula é o espaço onde acontece o aprendizado em tempo real, intermediado pela presença marcante e tradicional do professor, com a presença de seus alunos os quais esperam ansiosamente para saber o que irão aprender com seu mestre. A vivência escolar requer praticidade real, pois exige que haja utilização da prática na qual o docente seja ativo, reflexivo e colaborativo, nessa nova forma de socializar o conhecimento, sendo sempre o principal mediador das atividades. Porém nesse momento no qual a educação caminha entrelaçada pela era digital, vivenciando a inserção de tecnologias digitais, o professor é o principal responsável em realizar mudanças, inserindo o uso de ferramentas tecnológicas educacionais na sua sala de aula.

Há ainda no meio educacional muita dificuldade de se trabalhar com as tecnologias educacionais em sala devido a fatores que vão desde a falta de equipamentos tecnológicos nas escolas, a falta de acesso à internet até a resistência de alguns docentes pelo fato de estarem arraigados a modelos tradicionais de ensino, e por sentirem-se desmotivados em arriscar-se ao desafio de inovar suas metodologias, até mesmo por não saber fazer uso delas. Mediante o exposto, retrata-se a real necessidade de inovação nas ministrações de aula por parte dos docentes de forma que venha relacionar os conteúdos com a realidade tecnológica dos alunos, rendendo-se as atrativas e inovadoras aulas proporcionadas em conjunto com os recursos tecnológicos na era digital.

A PLATAFORMA YOUTUBE COMO FERRAMENTA DE ENSINO-APRENDIZAGEM DE FÍSICA

Por promover comodidade e por ser uma forma de aproximar as pessoas, o uso de tecnologias ligadas à internet tornou-se bastante acessível sendo utilizada diariamente em diversos lugares independente de espaço sejam informais ou formais. No tocante ao espaço escolar as aulas convencionais acontecem de formas repetitivas e monótonas modelo pelo qual os alunos não demonstram grande interesse. Para Libânio (2007),

“o grande objetivo da escola é a aprendizagem dos alunos, e a organização escolar necessária é a que leva a melhorar a qualidade dessa aprendizagem”. Partindo dessa afirmação, é necessário que a escola esteja comprometida com o aperfeiçoamento das ministrações de aulas de forma que seus profissionais estejam atualizados com os avanços constantes na forma de transmitir conhecimentos de acordo com a realidade dos alunos que já estão envolvidos pelos avanços da tecnologia na era digital. Entre as plataformas que servem para a busca de conteúdos educativos está o *YouTube*, que pode ser usado como uma ferramenta para se conectar de formas individual ou coletiva, por ser uma ferramenta tecnológica representativa de cultura participativa.

No *YouTube* são disponibilizados todos os tipos de vídeos que vão do mais amador ao profissional, sem fazer distinção das formas que foram criados, pois todos têm o intuito de informar ou de ensinar sobre assuntos diversos. E todo esse conjunto de informações disponibilizados no *YouTube*, permitem aos usuários fazerem a difusão rápida e instantânea, promovendo o compartilhamento para o acesso de outros usuários. De acordo com Moran (2000, p.35) “cada docente pode encontrar sua forma mais adequada de integrar as várias tecnologias e os muitos procedimentos metodológicos”. O ensino de Física requer abstração, onde as teorias caminham junto com o cálculo e as práticas, causando assim uma tensão nos alunos que não têm muita afinidade com a área de ciências exatas. Dentre as dificuldades encontradas no ensino de Física menciona-se a transposição do modelo tradicional de ensino usado pela maioria dos professores. Atualmente, ainda é pouco comum encontrar docentes que fazem uso de recursos tecnológicos em suas salas de aula. Diante disso, cabe ao profissional da educação do século atual inovar suas metodologias e didáticas, a fim de que as aulas de Física se tornem mais atrativas aos alunos, inovando sua forma de ensinar e agregando o uso das tecnologias educacionais, proporcionando uma maior interação entre as aulas de Física e as ferramentas tecnológicas.

Em conformidade com as afirmações de Brito e Purificação (2015) com o avanço do uso das tecnologias, tornam-se inevitáveis que as escolas propiciem o uso dessas ferramentas no desenvolvimento de suas práticas pedagógicas. Então, o professor deve prover métodos pedagógicos que venha conciliar as aulas de Física com visualizações de vídeo aulas no *Youtube*, como forma de inserir a realidade dos alunos aos conteúdos escolares a serem assimilados na fase de interação escola-tecnologias, uma vez que o acesso à internet já faz parte do cotidiano e da realidade de todos. A construção do conhecimento não ocorrerá somente pela visualização de vídeos com conteúdo educativos da disciplina de Física, mas pelo acesso direto ao *Youtube* realizado pelos próprios alunos, explorando todas as possibilidades de uso dessa plataforma e compartilhando entre todos os envolvidos nesse processo de aprendizagem e descobertas. Entretanto, para um resultado satisfatório, a escola deverá possuir um mínimo de recursos tecnológicos para atender às necessidades de inserção do uso de ferramentas digitais tecnológicas proporcionando o acesso pelos

professores e alunos, tornando as aulas mais dinâmicas e inovadoras, contribuindo para o desenvolvimento social e integral dos seus alunos

MATERIAIS E MÉTODOS

Este trabalho foi desenvolvido por meio de uma intervenção pedagógica que para Damiani (2012, p.3) “denominam-se intervenção as interferências (mudanças, inovações) propositadamente realizadas, por professores pesquisadores em suas práticas pedagógicas”. Trata-se ainda de uma pesquisa quanti-qualitativa, que tem sua aplicação relacionada ao método indutivo que conforme Gil (2008, p. 10) “de acordo com o raciocínio indutivo, a generalização deve ser buscada aprioristicamente, mas contatada a partir da observação de casos concretos suficientemente confirmados dessa realidade “.

O ponto de partida foi a elaboração de um plano de ação alinhado que foi desenvolvido em conformidade com os conteúdos da série ancorados nos Parâmetros Curriculares e na Base Nacional Comum Curricular- BNCC para essa atividade que fez parte da aplicação do trabalho. A pesquisa foi desenvolvida em três etapas com duração de três aulas, com público-alvo de 45 alunos da segunda série do ensino médio, tendo sua aplicação no conteúdo dos Estudos dos Gases nas aulas de Física. Na primeira etapa foi feita a apresentação da plataforma *Youtube* através de aula expositiva, com o objetivo de ter uma boa receptibilidade por parte dos alunos, tendo esse objetivo alcançado no final da aula, observando sempre a aceitação da Plataforma utilizada.

Na segunda etapa, como os alunos já estavam entrosados com a tecnologia, foram feitos grupos de estudos para fazerem os acessos ao *Youtube*, e visualização de vídeo aulas com o objetivo de despertar o interesse ao acesso da plataforma, e o resultado foi visto pela maneira que eles mostraram muito interesse alcançando o objetivo esperado para essa fase. Na terceira etapa foram feitas resoluções de atividades relacionadas ao estudo dos gases, de acordo com as visualizações feitas através do acesso à Plataforma *Youtube*, pois, o objetivo definido era que os alunos conseguissem resolver cálculos propostos com ajuda de vídeo aulas, e o resultado foi alcançado satisfatoriamente.

Os procedimentos adotados para a coleta de dados foram a entrevista e a observação. A observação para Gil (2008), requer que o pesquisador se mantenha alheio à comunidade, grupo, ou situação que estará envolvido no seu estudo, para que possa observar espontaneamente os fatos que ali ocorrem”. A entrevista foi eleita para coletar os dados necessários por ser uma das principais ferramentas a ser utilizada em uma intervenção pedagógica. A entrevista pode ser definida como: “[...] uma conversa entre duas ou mais pessoas com um propósito específico em mente (MOREIRA, 2002, p. 54)”. Ao final foi realizada a síntese e análise das respostas dos estudantes para consolidar os resultados da intervenção.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Como já explicamos anteriormente o plano de intervenção foi desenvolvido em três momentos distintos, os quais detalharemos e analisaremos a seguir. Para o início de aplicação da intervenção foi feito um levantamento na portabilidade de *smartphone* pelos alunos e a possível acessibilidade à internet. No decorrer do primeiro dia de aplicação do plano de intervenção, foram abordados os conceitos e utilidades da ferramenta educacional *Youtube*, foram ainda explanadas as principais ferramentas que seriam usadas durante o desenvolvimento do plano tais quais o aparelho *smartphone*, *tablets*, internet além da plataforma *Youtube*. Ao iniciar a aplicação, notou-se uma postura diferenciada no que diz respeito ao interesse dos alunos, comparando- o com o tradicional método repetitivo ao qual estavam habituados.

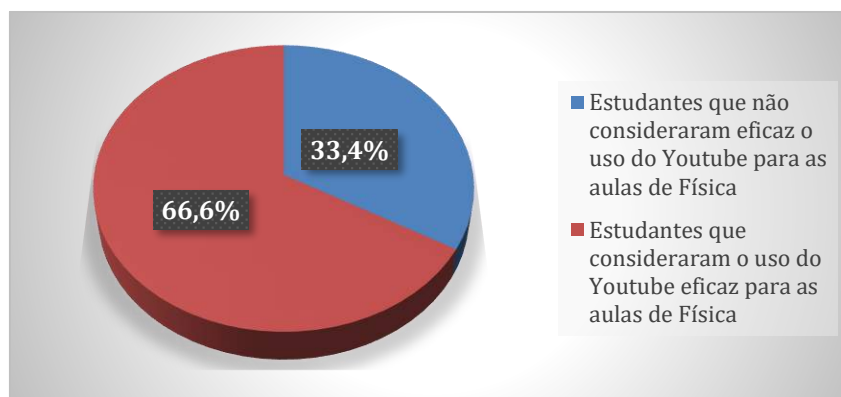
Nesta etapa foi notório o envolvimento e a atenção que os alunos deram para a realização das atividades. No momento em que se faziam perguntas, a turma inteira respondia com uma participação não vista antes. No instante que surgiam dúvidas, os alunos recorriam ao *Youtube* a fim de solucionar e obter respostas para suas curiosidades. No segundo momento, foram formados grupos de 5 a 6 alunos para realizarem o acesso ao conteúdo do estudo dos gases através do *Youtube* com visualização de vídeo aulas. Foram aplicadas algumas atividades em grupos onde teriam que solucionar problemas através de pesquisas na Plataforma, na sequência fazer a contextualização dos conteúdos estudados.

Figura 1: Alunos reunidos em grupo fazendo o acesso ao *Youtube* na aula de Física



Fonte: Arquivos dos autores (2019).

Ao final da aplicação do plano de intervenção foi feita uma entrevista a fim de saber a opinião dos alunos sobre a eficácia da plataforma para o ensino de Física. Os resultados apontaram que do total de 45 alunos alcançados pela pesquisa 30 alunos consideraram que o uso da plataforma tornou as aulas mais atrativas e interessantes, 15 alunos responderam que o uso era mais interessante para outros fins.

Gráfico 1: Resposta dos alunos sobre a eficácia do uso do *Youtube* nas aulas de Física

Fonte: Arquivos dos autores (2019).

Os resultados da entrevista apontaram para uma boa aceitação dos estudantes no que tange a inserção da plataforma *Youtube* nas aulas de Física, ficando, portanto, claro que o uso de tecnologias pode gerar maior engajamento, despertar o interesse e tornar as aulas mais dinâmicas, rompendo assim com estruturas tradicionais e rotineiras nas formas de ensinar e aprender.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O uso de tecnologias e redes sociais no contexto educacional é recente e sua aplicabilidade nas práticas de professores ainda encontra inúmeras barreiras, contudo, essas ferramentas estão presentes no cotidiano de estudantes de todos os níveis que possuem acesso à internet. A imensidão de informações compartilhadas pelos meios tecnológicos pode e deve ser aproveitada para melhorar o ensino e favorecer a aprendizagem de estudantes adeptos e não adeptos dos recursos tecnológicos para este fim.

O estudo demonstrou que a maioria dos estudantes aceitam, se engajam e consideram o uso de recursos tecnológicos eficazes e interessantes para a aprendizagem de diferentes conteúdos educacionais. Apesar de sua eficácia comprovada o uso de plataformas e redes sociais para o ensino em escolas públicas ainda precisa romper com barreiras existentes tanto ideológicas como estruturais. Educadores carecem de formação para o uso aplicado de tecnologias em sala, bem como as escolas precisam de estruturas de internet, laboratórios e outros espaços para que as aulas possam ser desenvolvidas com maior eficácia.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Ana Paula Rocha de. **Uso das tecnologias na educação**: Computador e Internet (Monografia). Universidade Estadual Goiás. Brasília, 2001.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Disponível em: basenacionalcomum.mec.gov.br
BNCC_EI_EF_110518-versaofinal_site. Acesso em: 17 de dez. de 2019.

BRITO, Gláucia da Silva & Purificação, Ivonélia da. **Educação e Novas Tecnologias**: um repensar. 1. Ed. Curitiba: IBPEX, 2015.

DAMIANI, MP. **XVI Encontro Nacional de didática e Prática de ensino**, ENDIPE 23 A 26 de julho de 2012 FE/UNICAMP. Campinas. 2012. Disponível em: <http://endipe.pro.br/site>. Acesso em: 20 dez. de 2019.

GIL, Antônio Carlos-**Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6 ed. São Paulo: Atlas, 2008.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e Tecnologias**: Um novo ritmo da Informação. 8. ed. Campinas: Papirus, 2012, p. 15-25. 1. Parte.

LIBÂNEO, José Carlos. Et al. **Educação escolar**: políticas, estrutura e organização. 5.ed. São Paulo: Cortez, 2007.

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

MOREIRA, Daniel Augusto. **O método fenomenológico na Pesquisa**. São Paulo: Pioneira Thomson, 2002.

OLIVEIRA, Priscila. O Youtube como Ferramenta Pedagógica - **Simpósio Internacional de Educação a Distância**. 2016. Disponível em:
<http://www.siedenped2016.ead.ufscar.br/ojs/index.php/2016/article/view/1063>. Acesso em: 23 de nov. de 2019.

O *Youtube* como plataforma educacional <http://www.portalintercom.org.br/anais/sul2016/resumos/R50-0123-1.pdf>. Ano 2016.

CAPÍTULO 3

O USO DO YOU TUBE COMO RECURSO PEDAGÓGICO NAS AULAS DE HISTÓRIA PARA OS ALUNOS DO 2º ANO DO ENSINO MÉDIO EM MANAUS-AM

Salete Maria Castro Gama
Carla Valentim Baraúna de Araujo

RESUMO

O presente artigo apresenta os resultados de uma pesquisa sobre o uso do YouTube como recurso pedagógico nas aulas de História para alunos do 2º ano do ensino médio em uma escola pública de Manaus. O objetivo do trabalho foi avaliar como o YouTube pode contribuir para a aprendizagem na disciplina de História de modo que possa tornar as aulas mais atrativas e significativas para os estudantes. Para tanto, a pesquisa foi desenvolvida com base na pesquisa bibliográfica e participante, apresentando uma abordagem qualitativa descritiva que partiu de premissas particulares para o geral, seguindo o método indutivo como reflexão à luz dos teóricos para se compreender uma realidade específica. Após a análise dos resultados foi constatado que o YouTube é um excelente recurso pedagógico que pode auxiliar professores a desenvolverem melhor suas aulas de História de modo mais dinâmico e com atratividade para seus alunos proporcionando uma aprendizagem de qualidade. A pesquisa possibilitou grandes descobertas sobre o tema abordado.

Palavras-chave: Aprendizagem. Ferramenta pedagógica. Tecnologia.

INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, a sociedade tem passado por grandes transformações em diversos setores, mas nada evoluiu tanto e tão rápido quanto a tecnologia da informação através da rede mundial de computadores. As redes sociais trouxeram um novo modo de se comunicar, sem a necessidade de contato físico ou interação pessoal. Neste contexto, o uso dessas redes sociais tem interferido no comportamento humano. Daí a necessidade de a escola como instituição social procurar meios de atender esse novo contexto em que os alunos estão inseridos. Para tornar essa demanda possível, uma das exigências que surge é a adoção de novas possibilidades metodológicas no processo de ensino-aprendizagem, mudando a forma como as crianças os

jovens encaram a nova realidade. O presente artigo apresenta os resultados da pesquisa realizada a partir de um Projeto de Intervenção pedagógica.

A pesquisa desenvolveu o tema o uso do YouTube como recurso pedagógico nas aulas de História para os alunos do 2º ano do ensino médio. Percebendo-se que ao discutir os avanços tecnológicos na comunicação e ao verificar como a internet tem causado grande impacto na vida das pessoas e da sociedade em geral, constatou-se a necessidade de se estudar esses novos gêneros digitais e as possibilidades de aplicação como recurso de aprendizagem no ensino na disciplina de História.

A pesquisa justifica-se pelo fato de as redes sociais se tornarem indispensáveis para uma proposta didática inovadora, porém esse processo deverá ser respeitado, pois a utilização de outras mídias voltadas para a área educacional são ferramentas complementares à aula tradicional. A tecnologia é um instrumento que está revolucionando essa nova didática, contribuindo para uma escola mais interativa, dinâmica e atraente aos estudantes.

Partindo deste contexto, a proposta desse estudo visa avaliar como o YouTube pode contribuir para a aprendizagem na disciplina de História através de uma intervenção pedagógica aplicada em uma escola pública de Manaus com alunos do 2º ano do ensino médio de tempo integral. A pesquisa também tem como objetivos específicos, descrever o uso do YouTube como ferramenta pedagógica identificando os benefícios e as dificuldades encontradas na escola para seu uso; desenvolver aulas para produzir um vídeo com conteúdo de História; compreender o uso do YouTube como novo seguimento para a interação digital.

O uso da plataforma YouTube com sua ampla variedade de conteúdo, faz-se necessário com apoio do uso de novas tecnologias no auxílio no ensino aprendizagem. As novas tecnologias fazem parte da nossa rotina, está ligada nas tarefas do nosso cotidiano.

REFERENCIAL TEÓRICO

O uso das tecnologias no meio educacional se faz necessário, para acompanhar a cooperação e busca de outras formas de aprendizado provocando uma ajuda mútua nessa relação aluno-professor. Quando o professor faz uso das tecnologias em suas aulas, seu aluno tem a oportunidade de se tornar ator da sua própria aprendizagem. O docente torna-se mediador do processo ensino-aprendizagem. Dessa forma o aluno pode explorar novas possibilidades de aprender tendo o professor como guia em seu processo de conhecimento. Vale ressaltar que o referencial teórico desta pesquisa se ampara em concepções defendidas que conceituam o YouTube de maneira geral e falam da importância da plataforma para melhorar o aprendizado.

O USO DO YOUTUBE COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA

Nos dias atuais, as pessoas estão cada vez mais utilizando as redes sociais para interagirem umas com as outras. Mas, não é somente para isso que elas servem. Sabemos que quando utilizadas a nosso favor as redes sociais podem ser grandes aliadas, principalmente quando nos referimos à educação. No que se refere ao YouTube, é uma ferramenta que oferece vários recursos que podem ser usados para auxiliar na aprendizagem dos alunos. A exemplo estão os vídeos coletados e organizados em listas e reprodução.

No YouTube também é possível criar grupos para participar de discussão sobre determinados temas. As instituições também podem disponibilizar canais para assinar onde os vídeos são dispostos e após os vídeos serem carregados pelo YouTube existem ferramentas que possibilitam sua edição. Burgess e Green (2009) contextualizam a ideia de que o YouTube se insere na política de cultura popular participativa, e ainda descrevem como essa ferramenta tornou-se a maior aglutinadora de mídia popular e empresarial de massa na internet no início do século XXI.

O YouTube é uma ferramenta muito utilizada por alunos e professores por permitir o compartilhamento de vídeos de modo privado dando oportunidade de deixarem comentários nos canais e no espaço de discussão do próprio vídeo. Segundo Kamers,

[...] O Youtube deve ser utilizado como ferramenta pedagógica devido a sua interatividade, fascínios da linguagem, visualizar, curtir e compartilhar, possibilidades de autoria e coautoria. Com a mediação do professor é possível estabelecer uma parceria ou coautoria no processo educativo, em que ambos, professor e aluno, aprendendo e ensinando ao mesmo tempo e dividindo a responsabilidade ao longo da caminhada se fortalecem (KAMERS, 2013, p. 111).

Essa ferramenta nos oferece uma proposta da conexão permanente das coisas, facilita o trabalho coletivo e a participação e maior participação nas aulas. Outra questão levantada é a da democratização no YouTube. Sendo uma plataforma que permite que qualquer usuário faça o *upload* de vídeos, veja e comente vídeos de outros, surge uma possibilidade única para os educadores: um modelo de comportamento democrático.

Enquanto o YouTube pode ser visto como democrático porque qualquer um com um computador pode participar no *upload* e no *download* de vídeos, estes processos envolvidos na democracia incluem mais do que um simples acesso. Oferece diversidade de informações e através dessa ferramenta, o professor tem a oportunidade de oferecer aulas diferenciadas para seus alunos respeitando as singularidades de cada um, dando a eles a possibilidade de fazer pesquisas em casa para discutirem os assuntos na sala de aula, de modo que os estudantes adquiram autonomia nos estudos porque sua participação se torna muito mais ativa.

Com isso, podemos afirmar que o YouTube como ferramenta pedagógica pode ser uma grande aliada dos professores e alunos, mas que deve ser trabalhado com um planejamento adequado, utilizado apenas

como acessório e não como única ferramenta, até porque alguns alunos ainda compreendem o YouTube como uma forma de entretenimento e não assimilam sua verdadeira utilização pelos profissionais da educação.

Segundo Nogueira,

O vídeo não é a solução de todos os problemas que o professor enfrenta em sala de aula. Pelo contrário, a inserção de novas tecnologias na escola pode acabar gerando mais trabalho. Porém o professor não pode se deixar abalar por isso. É necessário o foco nos resultados. Tentativa e erro, deve ser o alvo. Tentando-se formas diferentes de aplicação, e aprendendo-se com os próprios erros, pudesse chegar mais próximo da perfeição. E a perfeição para o professor deve ser o aprendizado significativo do seu aluno (NOGUEIRA, 2009, np).

Vale ressaltar que os docentes precisam ter cautela quanto ao uso de ferramentas interativas, para que a aula não seja dominada pelo seu uso. É necessário que haja um equilíbrio e para isso é preciso reconhecer o momento exato de usá-la com o intuito de que ela apenas ilustre parte do conteúdo que cabe ao educador passar mantendo o domínio do processo. O professor além de possuir conhecimentos básicos sobre as novas tecnologias, precisa ter domínio dos conteúdos ensinados, pois as tecnologias utilizadas nas aulas é uma forma de torná-las mais atrativas e dinâmicas, porém para que o ensino se torne de qualidade, é necessário o conhecimento dos conteúdos que serão ministrados.

O USO DO YOUTUBE COMO RECURSO NO ENSINO DE HISTÓRIA

O computador pode ser utilizado de maneira muito criativa pelos alunos, através da informática existem infinitas atividades a serem realizadas o que certamente, poderá trazer inúmeras possibilidades no ensino da disciplina de História. Bastos (1997) afirma que se faz necessário integrar a História e tecnologia. Ele acrescenta que se isso ocorre, abre caminhos para entender o ensino de História integrado com a tecnologia, sendo um dos passos para o desenvolvimento social. Isso fortaleceria a aprendizagem do aluno a partir de uma visão não tecnicista, mas interpretando a partir da realidade do homem.

Nesse sentido, o YouTube pode ser um recurso pedagógico de uma valia muito grande para auxiliar no processo de ensino-aprendizagem dos conteúdos de História dos alunos do Ensino Médio, além dos aprendizes terem facilidades para acessarem esses dispositivos o site do YouTube é propício para os professores tomarem a tecnologia como sua aliada em sala de aula, uma vez que elas prendem a atenção dos alunos, principalmente na fase do ensino médio onde cada vez estão mais conectados nas redes sociais.

A utilização dos vídeos possibilita não só a mudança do instrumento (livro, quadro e giz), mas também a metodologia de ensino. Nesse sentido, cabe aqui alertar que a melhoria da qualidade do ensino está voltada à postura do professor, onde, ele “[...] deve assim, deixar de ser o repassador de conhecimento e passar a ser

o criador de ambientes de aprendizagem, o facilitador do processo de desenvolvimento intelectual do aluno” (ZANELA, 2007, p. 28).

O ensino da História deve ser contextualizado de acordo com a realidade dos alunos considerando o aprendizado trazido por eles da sua vivência, deve contribuir para a formação de cidadãos conscientes e que tenham compreensão de seu cotidiano, sujeitos da história, dando a oportunidade de perceberem que são autores da sua própria história.

Para o professor de História, não é fácil sair de sua rotina, usar a sua criatividade e ensinar essa disciplina de modo diferenciado, uma história que tenha significado para seus alunos. Podemos considerar que é um desafio. É muito mais cômodo seguir um cronograma de uma história linear, sem proporcionar para o aluno a oportunidade à crítica ou a suas próprias investigações.

A chegada dos aparelhos de DVD nos anos 90 às escolas trouxe grandes benefícios para o ensino, quando comparados com o vídeo cassete que, de início, ofereceu uma melhoria na qualidade de imagem e som durante a reprodução, porém não oferecia possibilidade de gravação de filmagens televisionadas. As Tvs Multimídias, passam a ser distribuídas em meados de 2005, trazendo um recurso diferenciado com a possibilidade de exibição de vídeos dentro da sala de aula. Com isso, os professores podiam selecionar seus vídeos, salvar em pen-drive e exibi-los em sala de aula tornando suas aulas mais atrativas e dinâmicas.

Segundo Silva,

Haja vista o lançamento do site YouTube, em fevereiro de 2005, que armazena uma grande variedade de conteúdo audiovisual: filmes, programas de TV, esquetes de profissionais e amadores, trechos de novelas, seriados, comerciais, clipe de música, entrevistas e pequenos documentários para fins de entretenimento e educação. [...] Nesse sentido a avalanche de sons e imagens que inunda o cotidiano das novas gerações deve ser encarada como uma grande oportunidade para o professor de história (SILVA, 2012, p. 8).

Por outro lado, o fato desses recursos estarem disponíveis no ambiente escolar, não significa que estão sendo utilizados. Isso pode acontecer por vários motivos como: falta de formação ou informação dos recursos disponíveis. A TV multimídia é um exemplo de que exige do professor conhecimento prévio a respeito de formato de tipos de arquivos de vídeos e sobre formas de armazenagem e *download* do site YouTube.

Portanto, é muito importante que o docente tenha conhecimento sobre o uso das tecnologias que estão disponíveis, pois elas possibilitam diversas formas de metodologias para tornar as aulas mais atraentes para os alunos, despertando a criatividade e o interesse deles pelo conteúdo estudados. Para tanto, é necessário que o professor reflita sobre o uso das tecnologias digitais na sua prática educacional.

MATERIAIS E MÉTODOS

Esta pesquisa foi desenvolvida com base na pesquisa bibliográfica e participante, apresentando uma abordagem qualitativa descritiva que partirá de premissas particulares para o geral, seguindo o método indutivo como reflexão à luz dos teóricos para se compreender uma realidade específica. Assim, far-se-á através de fontes de informações em artigos da internet, revistas publicadas.

Este estudo propôs analisar a importância dos recursos tecnológicos, para o ensino da História no ensino médio. O uso da plataforma YouTube com sua ampla variedade de conteúdo, faz-se necessário com apoio do uso de novas tecnologias no auxílio no ensino aprendizagem. Para tanto, foi aplicado o método intervenção pedagógica para coleta dos dados.

O plano de intervenção foi aplicado em uma escola da zona Norte de Manaus, sendo trabalhado com 25 estudantes da turma do 2º ano do Ensino Médio, turno integral. A aplicação ocorreu nos dias 16, 17 e 25 de outubro de 2019, mediante a três encontros de 1 hora e 30 minutos cada encontro.

1º Momento (16/10/2019) - Foi aplicado um questionário com perguntas fechadas e foi feita a escolha dos assuntos para trabalhar na produção dos vídeos e a escolha dos aplicativos Kinemaster, Viva Vídeo e Power Director, nos quais foram editados os vídeos feitos pelos alunos. Para essa atividade utilizaram projetor, celular, notebook, internet e vídeos no site YouTube.

2º Momento (17/10/2019) - Foram feitas leituras compartilhadas na sala de aula com os temas Revoltas e Manifestações que ocorreram no Brasil no período Regencial. A atividade foi desenvolvida em grupo de cinco participantes para produzirem os vídeos dos temas em estudo em casa e uma data combinada apresentarem na sala de aula.

3º Momento (25/10/2019) - Foi feita a exposição dos vídeos na sala e discussão dos assuntos trabalhados nos vídeos relatando a aprendizagem adquirida através da atividade de edição de vídeos. Conforme os dados apresentados, no início das atividades foi percebido que os alunos apresentavam dificuldades para assimilar os conteúdos de História. Porém, ao passo que foi dada continuidade às atividades, as dificuldades foram sendo amenizadas. Ao final da ação houve a confirmação de que a coleta dos dados foi de grande relevância para alcançar os resultados pretendidos com a pesquisa.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O presente estudo teve como objetivo avaliar como o YouTube pode contribuir para o processo de ensino-aprendizagem na disciplina de História. Considerando o levantamento de dados realizado via estudo bibliográfico aliado à práxis educacional da pesquisadora, foi proposta a aplicação de um plano de intervenção pedagógica, tendo como base alunos do ensino médio na disciplina de História. No início da ação foi aplicado

um questionário, com perguntas fechadas para melhor entendimento e estudo dos resultados que foram observados e coletados. Observou-se que nessa atividade os alunos tiveram dificuldades para responder algumas perguntas referentes aos conteúdos estudados.

Para tanto se utilizou a plataforma de vídeos YouTube “o maior e mais popular site de conteúdo audiovisual gratuito disponível na internet” (CAETANO e FALKEMBACH, 2007, p.7). É uma plataforma que disponibiliza uma grande quantidade de vídeos e canais sobre os mais diversos assuntos, a referida plataforma permitiu a democratização do acesso e da produção de conteúdo.

Considerando o exposto, foi aplicada uma proposta de intervenção pedagógica. Onde foram feitas edições de vídeos com uso da plataforma YouTube com os aplicativos Kinemaster. As atividades desenvolvidas em casa pelos alunos deram a eles a oportunidade de maior autonomia e segurança para solucionar problemas encontrados durante os estudos. As figuras abaixo mostram vídeos produzidos pelos discentes utilizando o YouTube.

Figura 1: Vídeos produzidos pelos alunos



Fonte: Arquivo pessoal das autoras (2019).

Após o período de aplicação das atividades, verificou-se que os resultados foram positivos, considerando que o objetivo maior da pesquisa foi alcançado, no que se refere ao uso do YouTube como ferramenta pedagógica para auxiliar a aprendizagem dos conteúdos de História. Portanto, acredita-se na relevância desta pesquisa, pois, além de ter demonstrado que o uso das tecnologias digitais, no caso o YouTube, pode servir como ferramenta pedagógica, poderá despertar o interesse de outros pesquisadores para investigarem de forma mais precisa o uso dessa plataforma como recurso de ensino e aprendizagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Quando iniciou o trabalho de pesquisa, constatou-se que há necessidade de se estudar os novos gêneros digitais e as possibilidades de aplicação como recurso de aprendizagem no ensino da disciplina de História, por isso a importância de se estudar sobre o tema.

Constata-se que o objetivo geral foi atendido porque efetivamente, o trabalho conseguiu demonstrar que o uso da plataforma YouTube pode auxiliar na aprendizagem de História e acredita-se que esse trabalho teve sua relevância e pode contribuir para que outros trabalhos sobre o tema possam ser desenvolvidos com mais profundidade.

REFERÊNCIAS

BASTOS, João Augusto de S.L. Educação e tecnologia. In: Educação. & tecnologia. Revista técnico- científica dos programas de pós-graduação em tecnologia dos CEFETs PR/MG/RJ. Curitiba: CEFETs-PR, ano I, n. 1, abril 1997.

BURGESS, Jean. GREEN, Joshua. You Tube e a Revolução Digital: como o maior fenômeno da cultura participativa transformou a mídia e a sociedade. Tradução de Ricardo Giassetti. São Paulo: Aleph, 2009.

CAETANO, Saulo Vieira Nunes; FALKEMBACH, Gilse Antoninha MOrgental. YOU TUBE: uma opção para uso do vídeo na EAD. Renate, v. 5, n. 1, 2007. Disponível em:
<http://www.seer.ufrgs.br/renote/articie/download/14149/8084>. Acesso em: 05 de jan. de 2016.

KAMERS, N. J. O Youtubecomoferramentaopedagogica. Dissertação apresentada à Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC): Florianópolis, 2013.

NOGUEIRA, Liliana. YouTube – um novo recurso didático. [Online] disponível na internet via:
<http://didaticafundamental.blogspot.com/2009/02/utilizacaoeproducao-de-videos.html> Acesso: 07 dez. 2019.

SILVA, Marcos. Ensino de História e novas tecnologias. Artigo do Prof. Dr. da UFSE publicado no portal educacional do Estado do Paraná, 2012. Acesso em: 10 de jan. de 2020.

ZANELA, Mariluci. O professor e o “laboratório” de informática: navegando nas suas percepções. Dissertação de Mestrado. Programa Pós-Graduação em Educação. Universidade Federal do Paraná, Curitiba, 2007.

CAPÍTULO 4

O INSTAGRAM COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA INTERATIVA: UMA ANÁLISE DA UTILIZAÇÃO DO APLICATIVO DA REDE SOCIAL EM SALA DE AULA EM MANAUS-AM

Dayse Lúcida de Freitas Abreu

Carla Valentim Baraúna de Araujo

RESUMO

Este trabalho apresenta o resultado de um estudo cujo objetivo foi a análise da utilização do aplicativo *Instagram* como ferramenta pedagógica interativa em uma escola pública da cidade de Manaus, partindo do referencial teórico sobre redes sociais, *flipped classroom* e as implicações do aplicativo nos resultados de aprendizagem. Para tanto, realizou-se uma pesquisa descritiva, orientada por uma abordagem qualitativa, utilizando coleta de dados, observações e análise do resultado de uma atividade na disciplina de Língua Inglesa, por meio do aplicativo *Instagram*, desenvolvida com 24 alunos do 2º ano do Ensino Médio o qual propicia o protagonismo do aluno. Os resultados indicaram que os discentes conseguem realizar atividade pedagógica por meio do aplicativo, sendo este, favorável à aprendizagem. Assim, ficou evidente a praticidade do *Instagram* como instrumento pedagógico interativo que possibilita ao aluno ser protagonista do próprio conhecimento, colocando o professor como mediador desse processo de construção. Por fim, acredita-se na relevância dessa pesquisa ao mostrar que o aplicativo pode contribuir com o professor oportunizando o uso de metodologias diversificadas.

Palavras-chave: Aprendizagem. *Flipped classroom*. Língua Inglesa.

INTRODUÇÃO

A educação não acontece mais só no espaço físico da sala de aula, mas nos múltiplos espaços do cotidiano, incluindo os digitais. Diferente da educação como conhecemos, onde a comunicação é mais formal, a metodologia ativa propõe uma comunicação mais aberta, como o que acontece nas redes sociais. De acordo com a afirmação de Lourenzo (2013, p. 30), “na utilização de um espaço de colaboração, como redes sociais, o professor por sua vez terá a oportunidade de verificar aspectos muitas vezes difíceis de serem identificados em uma sala de aula”. Esta metodologia favorece uma reflexão sobre o processo da aula invertida o que nos

reporta ao aplicativo *Instagram*, objeto desta pesquisa, com ênfase no aproveitamento no campo educacional e a aprendizagem significativa por meio da tecnologia.

O aplicativo *Instagram* tem uma infinidade de informações postadas por meio de fotos e vídeos, acessados principalmente por jovens entre 14 e 24 anos. Partindo dessa premissa, problematizamos por intermédio desta investigação: de que forma as Redes Sociais podem contribuir para o processo de ensino e aprendizagem na disciplina de Língua Inglesa? Como utilizar a aula invertida no Ensino Médio? Como utilizar o aplicativo *Instagram* de forma pedagógica?

Em detrimento disto, esta pesquisa buscou analisar o comportamento dos jovens, de uma turma do 2º ano do Ensino Médio em uma escola da rede pública, ao participar de uma atividade pedagógica utilizando o aplicativo *Instagram* na disciplina de Língua Inglesa. Para tanto, verificou-se identificar qualitativamente a utilização das redes sociais pela equipe discente, em especial o aplicativo *Instagram*; as implicações quanto ao uso do aplicativo em termo de resultados; a experiência com a equipe discente em realizar atividade por meio do aplicativo e compartilhar com o professor da disciplina uma atividade diversificada.

A pesquisa quali-quantitativa foi desenvolvida em momentos presenciais e à distância, sendo no primeiro momento presencial, uma explanação sobre o projeto de pesquisa ao gestor, ao professor da disciplina de Língua Inglesa, que foi parceiro nesse processo, aos alunos a distância, houve acompanhamento pelo pesquisador e o professor de sala de aula. No presencial final os alunos externaram a experiência de uma forma bem positiva.

É necessário que a escola reconheça a potencialidade desses recursos tecnológicos, em especial as redes sociais, tomando como base o aplicativo *Instagram*, utilizado na pesquisa, e inclua como ferramenta pedagógica no currículo escolar. O foco da pesquisa foi analisar a praticidade deste aplicativo como ferramenta pedagógica interativa a ser utilizada no processo ensino aprendizagem.

REFERENCIAL TEÓRICO

Os estudantes do século XXI, são de uma sociedade em transformação, agem de modo impulsivo, são da era tecnológica e vivem conectados com o mundo virtual por meio de dispositivos eletrônicos. Essa interação realizada por diversos sistemas de comunicação e telecomunicação propõem aos professores a organização de espaços de aprendizagem que extrapolam os momentos de sala de aula. Dessa forma, é proposto como método para atender os anseios dos jovens desse século, o *flipped classroom* ou aula invertida. Assim, Valente (2014) explica que:

Esta metodologia consiste na inversão das ações que ocorrem em sala de aula e fora dela. Considera as discussões, a assimilação e a compreensão dos conteúdos (atividades práticas, simulações, testes...) como objetivos centrais protagonizados pelo estudante em sala de aula, na presença do professor, enquanto mediador do processo de aprendizagem. Já a transmissão dos conhecimentos (teoria) passaria a ocorrer preferencialmente fora da sala de aula. Neste caso, os materiais de estudo devem ser disponibilizados com antecedência para que os estudantes acessem, leiam e passem a conhecer e a entender os conteúdos propostos (VALENTE, 2014, p. 4).

Refletindo sobre a citação, essa metodologia requer mudança de comportamento tanto do discente como do corpo docente, uma vez que o aluno passa a ter maior autonomia e desenvolvimento de suas habilidades. Quanto ao professor, requer o cuidado ao planejar, pois o material on-line e a interação em classe devem ser complementares. Dentre os meios de comunicação de forma virtual, destacamos as redes sociais por ser mais comum entre os jovens. Compreender a importância das redes sociais na educação e a capacitação do professor para avançar no universo dos estudantes é fundamental para que se beneficie o processo de ensino e aprendizagem.

As aplicações das redes sociais na educação se tornaram úteis ferramentas para o processo de ensino e aprendizagem. Na afirmação de Lourenzo (2013, p. 30) “na utilização de um espaço de colaboração, como redes sociais, o professor por sua vez terá a oportunidade de verificar aspectos muitas vezes difíceis de serem identificados em uma sala de aula”. Dessa forma, entendemos que o aluno pode se sentir mais à vontade em se expressar por meio das redes sociais, proporcionando ao professor avaliar melhor seu aprendizado.

Aos poucos, as mudanças vão se permitindo a novos olhares que se completam com trocas diárias entre as partes. Sendo assim,

Os modelos tradicionais são cada vez mais inadequados. Educar com novas tecnologias é um desafio que até agora não foi enfrentado com profundidade. Temos feito apenas adaptações, pequenas mudanças. Agora, na escola e no trabalho, podemos aprender continuamente, de forma flexível, reunidos numa sala ou distantes geograficamente, mas conectados através de redes (MORAN, 2003, n.p.).

As variadas potencialidades oferecidas pelas redes sociais, nos leva a refletir sobre como podem ser aproveitados pedagogicamente os aplicativos vivenciados pelos discentes, dentre eles o *Instagram*, criado em 2010. O *Instagram* é um aplicativo da rede social de compartilhamento de fotos ou vídeos considerados por muitos uma distração, mas que pode, com alguns ajustes, tornar-se uma excelente ferramenta educacional a ser utilizada por professores e é claro, pelos alunos.

O Brasil é apontado em segundo lugar como o país que mais acessa as redes sociais, ficando atrás somente das Filipinas. Considerando esta estatística em que muitos utilizadores de redes sociais são jovens,

seria de grande valia que a escola conhecesse esses aplicativos e utilizasse a favor da aprendizagem. No trabalho pedagógico com o aplicativo *Instagram*, Al- Ali (2014), afirma que:

O Instagram pode representar uma ferramenta significativa como apoio didático para o trabalho com línguas, principalmente quando se trata da aprendizagem de uma segunda língua. A sua potencialidade é observada por se tratar de uma mídia social que cria oportunidades para a publicação e gestão de textos multissemióticos, que podem envolver atividades de leitura (entendida para além da leitura da palavra escrita, mas também dos textos criados em outras semioses) e da produção textual por meio de texto verbal e de vídeos curtos, além de interação, colaboração, trocas, partilhas e aprendizagem em comum (2014, n. p.).

Dessa forma, repensar a prática pedagógica utilizando as novas ferramentas tecnológicas, além de compartilhar o conhecimento de forma sistematizada, melhora a qualidade de ensino facilitando o trabalho pedagógico. Segundo Masetto (2000, p. 144) “é importante não nos esquecermos de que a tecnologia possui um valor relativo: ela somente terá importância se for adequada para facilitar o alcance dos objetivos e se for eficiente para tanto”. Refletindo sobre a citação de Masetto, consideramos ser necessário que ao planejar uma ação com o uso da tecnologia, o professor precisa estar atento ao que almeja alcançar como resultado.

Na busca pelo alcance dos resultados positivos na aprendizagem, necessário se faz levar em consideração o conhecimento já trazido pelo aluno, são informações importantes para que a aprendizagem aconteça de forma significativa. Segundo Ausubel (1982) a aprendizagem significativa no processo de ensino necessita fazer algum sentido para o aluno e nesse processo, a informação deverá interagir e ancorar-se nos conceitos relevantes já existentes na estrutura do aluno.

Contudo, admite-se ser necessário, para atender ao propósito da aprendizagem significativa, a atuação do professor em realizar diagnóstico prévio, criar oportunidades para a prática inovadora e assumir o papel de mediador da aprendizagem, favorecendo o espaço para o aluno ser protagonista do próprio conhecimento.

MATERIAIS E MÉTODOS

A pesquisa de campo foi realizada em uma escola pública estadual na cidade de Manaus em parceria com a professora de Língua Inglesa e 24 alunos do 2º ano do Ensino Médio, com a finalidade de analisar a utilização do aplicativo da rede social *Instagram* como ferramenta pedagógica interativa. De acordo com Lakatos e Marconi:

A pesquisa de campo é aquela utilizada com o objetivo de conseguir informações e/ou conhecimentos acerca de um problema, para o qual se preocupa uma resposta, ou de uma hipótese, que se queira comprovar, ou, ainda, descobrir novos fenômenos ou relações entre eles (2003, p. 186).

As autoras indicam ainda que a pesquisa de campo deve contar com controle adequado e com os objetivos preestabelecidos que discriminam suficientemente o que deve ser coletado (LAKATOS e MARCONI, 2003). Dessa forma, buscou-se, por meio da pesquisa quali-quantitativa, proporcionar uma prática utilizando um aplicativo de celular, o *Instagram*, para auxiliar no ensino aprendizagem na disciplina Língua Inglesa, ampliando os conhecimentos tecnológicos dos alunos e conhecendo novos métodos de aprendizagem. Esta pesquisa foi realizada em três etapas.

Na primeira etapa houve a conversa com a gestora da escola e a professora de Língua Inglesa da referida turma. Nesse momento foi explicada a atividade proposta para desenvolver com os alunos e com o acompanhamento da professora, compartilhado o plano de ação. No ambiente de sala de aula, aplicou-se um questionário aos alunos e a professora, colhendo informações sobre a relação entre eles e as redes sociais. Em seguida, a turma foi dividida em equipe, com cinco integrantes cada, onde um dos integrantes da equipe possuía um celular conectado à internet.

Em acordo com as equipes, foi proposto criar um perfil no aplicativo *Instagram* para postagem das atividades, isso também referente ao professor, sendo adicionado para verificação da atividade à distância. Foram apresentados quatro temas (literatura, música, poema, filme) da cultura americana de livre escolha das equipes para postagem no aplicativo *Instagram*, que fora discutido em equipe, fora do ambiente escolar, para postar uma imagem/vídeo, registrando comentários em inglês utilizando o *Past Tense do Verb To Be*. Cada postagem, compartilhada com outras equipes, possibilitou a interação dos demais sobre o seu conhecimento a respeito da imagem/tema.

Na segunda etapa, se deu o acompanhamento à distância (aula invertida). Nesse sentido, quando o aluno é protagonista do seu conhecimento, cabe ao professor ser o mediador dessa construção. O docente interagiu com os alunos no aplicativo *Instagram*, acompanhando a participação da turma e a interação entre eles, assim como os comentários registrados.

Na terceira etapa, a professora da disciplina aproveitou os comentários postados para suscitar uma discussão em sala de aula sobre o emprego do *Past Tense*. Cada equipe teve um espaço para registrar os pontos positivos e as dificuldades encontradas para realizar a atividade utilizando o aplicativo *Instagram*. Por fim, com a coleta de dados levantados sobre a familiaridade dos discentes e da professora com as redes sociais e o feedback dos alunos no resultado da atividade aplicada por meio do *Instagram*, fez-se uma análise do quanto o aplicativo pode contribuir como ferramenta pedagógica para o ensino aprendizagem.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Não se pode negar que os avanços tecnológicos têm contribuído de forma significativa para que o mundo se torne mais homogêneo. Através da tecnologia, a qualidade dos produtos e da vida das pessoas aumentou e continua aumentando, bem como sua longevidade e capacidade de viver novas experiências, sejam elas físicas, mentais ou emocionais. Tudo isso está bem refletido no uso das redes sociais.

A base dessa pesquisa consistiu-se em analisar, utilizando abordagem quali-quantitativa, a captação dos dados e informações – questionário – referente ao tema, que permitiram identificar quantitativamente o uso das redes sociais pela equipe discentes e o desempenho deles em realizar atividade por meio de um aplicativo de rede social, o *Instagram*. As informações obtidas em conversas informais apresentaram por parte da docente e discentes um entusiasmo em realizar algo diferente do cotidiano, o que facilitou para o resultado positivo no desempenho dos alunos na atividade proposta. Portanto, seguindo a base da citação de Moran,

Educar com novas tecnologias é um desafio que até agora não foi enfrentado com profundidade. Temos feito apenas adaptações, pequenas mudanças. Agora, na escola e no trabalho, podemos aprender continuamente, de forma flexível, reunidos numa sala ou distantes geograficamente, mas conectados através de redes (MORAN, 2003, n.p.).

A partir dessa reflexão, compreende-se a necessidade de avançar no mundo tecnológico a favor da educação, aproveitando o conhecimento já adquirido pelos alunos e incentivando-os a ser protagonista do próprio conhecimento, assumindo o professor o perfil de mediador do processo de aprendizagem.

ANALISANDO O PERFIL DA PROFESSORA EM RELAÇÃO À INTERAÇÃO COM AS REDES SOCIAIS

Iniciou-se a pesquisa com a aplicação de um questionário à professora da disciplina com questões sobre: nível de ensino que leciona; sua utilização da tecnologia em sala de aula; aluno como protagonista do próprio conhecimento; aula invertida e sua utilização; redes sociais; aplicativo *Instagram*.

Verificou-se que a professora ministra suas aulas no Ensino médio, utilizando tecnologias como o computador e projetor de imagens para slides, filmes e música. Ela conhece o método da aula invertida e considera aprendizagem autônoma dos alunos por meio das redes sociais. Também foi questionada sobre o uso da aula invertida, e ela registrou que utilizou esse método solicitando aos alunos análise de filmes ou música, avaliando o vocabulário e a gramática. Quanto à aceitação do desafio em realizar atividade por meio do aplicativo *Instagram*, se colocou à disposição para o trabalho.

Percebeu-se pelos dados coletados, que a professora está acessível à utilização de metodologias ativas, em detrimento às metodologias tradicionais, que não atendem mais as expectativas dos alunos de hoje. Isto facilitou a parceria para colocar em prática a atividade proposta no aplicativo *Instagram*.

POSICIONAMENTO DOS ALUNOS QUANTO A INTERAÇÃO NAS REDES SOCIAIS

Quanto a disponibilidade dos alunos ao acesso à internet e sua interação nas redes sociais, foi aplicado um questionário dividido em 2 (dois) blocos. Bloco 1: se possui celular; se tem internet em casa; se tem facilidade com a tecnologia. Bloco 2: se faz pesquisa pela internet; se é usuário das redes sociais; se já realizou atividades por meio das redes sociais; se gostaria de realizar atividade utilizando o *Instagram*. Foram encontrados os seguintes resultados:

Tabela 1: Tabulação do questionário aplicado aos alunos - Bloco 1

QUESTÕES	SIM	NÃO
Possui celular?	92%	8%
Tem internet em casa?	83%	17%
Tem facilidade com a tecnologia?	83%	17%

Fonte: Elaborado pelas pesquisadoras (2019).

Nota-se pelo percentual de 92% que a maioria dos alunos possui celular, podendo facilitar o acesso às redes sociais. Quanto à internet, 83% dos discentes afirmaram ter acesso à internet, o mesmo percentual referente à facilidade dos alunos com a tecnologia o que revela que a tecnologia está bem presente no dia a dia deles, não apresentando empecilho para utilizar as redes sociais como ferramenta pedagógica. Dando prosseguimento, analisamos o resultado dos dados coletados nas tabelas 2 e 3.

Tabela 2: Tabulação do questionário aplicado aos alunos – Bloco 2

QUESTÕES	SIM	NÃO
Faz pesquisa pela internet?	96%	4%
Já realizou atividade em sala de aula utilizando as redes sociais?	87,5%	12,5%
Gostaria de realizar atividade por meio do <i>Instagram</i> ?	96%	4%

Fonte: Elaborado pelas pesquisadoras (2019).

Tabela 3: Tabulação do questionário aplicado aos alunos – Bloco 3

	WHATSAAP	FACEBOOK	INSTAGRAM	YOUTUBE
Maior frequências nas redes sociais.	83%	50%	50%	42%

Fonte: Elaborado pelas pesquisadoras (2019).

Percebe-se na Tabela 2 que a internet é bastante utilizada pelos alunos, representando um percentual de 96%, e que a utilização das redes sociais, identificada em 85%, já é uma prática na realização de atividade. Da mesma forma, a motivação em experimentar o *Instagram* como meio de aprendizagem foi bem aceita pelos discentes, representando um percentual de 96%, indicando que o aplicativo ainda é uma novidade aos alunos como prática pedagógica.

Tal resultado se confirma na Tabela 3, pois os dados mostram que o maior acesso dos alunos para interação é ao *WhatsApp* com 83%, seguido do *Youtube* com 42% para pesquisa, conforme conversa com os alunos. O *Facebook* e o *Instagram* aparecem somente com 50% de utilização pelos discentes, somente para interagir com as pessoas de modo virtual.

A turma foi dividida em quatro equipes para postagens e comentários relacionados aos temas escolhidos, sendo que a equipe 1, ficou responsável por encontrar um cantor americano, a equipe 2, um poeta americano, a equipe 3, um filme americano e a equipe 4 uma literatura americana. Das quatro equipes, somente a 4, responsável pela literatura, não realizou a atividade.

A equipe 1, que escolheu um cantor popular da cultura americana, registrou comentários sobre ele utilizando o *Pas Tense do Verbo To Be*, de acordo com a solicitação da professora. Essa equipe não apresentou nenhuma dificuldade em realizar a atividade, fez a primeira postagem e logo iniciou a interação com os demais grupos, incentivando os colegas à participação.

A equipe 2 postou a imagem de um poeta da cultura americana, registrou um trecho do poema e na interação com os demais colegas utilizou o *Past Tense do Verbo To Be* para falar um pouco sobre ele. Esta equipe também não apresentou dificuldade em realizar a atividade. O tema escolhido pela equipe 3 foi filme, e apesar de não apresentar dificuldade na atividade, pois registrou o comentário utilizando o *Past Tense do Verbo To Be*, não houve interação pelos demais colegas em virtude da equipe ter privatizado o seu perfil, não dando acesso para as demais equipes.

Durante o processo à distância, a professora pôde acompanhar as postagens, interagir com os alunos e avaliar a aplicação do *Past Tense do verbo To Be* (conteúdo abordado), nos registros das equipes. No momento de sala de aula, para finalizar a atividade, foram expostas as imagens para que todos visualisassem e discutissem em conjunto sobre a aprendizagem do conteúdo e as expectativas dos resultados, como também registrar os pontos positivos e negativos da atividade por meio do aplicativo. Foram destaques positivos: a motivação; sair da rotina da aula expositiva; a utilização do *Instagram* como forma de aprender;

interação com os colegas sobre o tema pesquisado e realizar atividade em ambiente onde são acostumados a visualizar. Foram apontados como pontos negativos: a dificuldade em criar uma conta no *Instagram* que representasse o grupo; falta de celular e dificuldade no registro com a língua inglesa.

Por fim, a realização da atividade por meio do aplicativo *Instagram*, apesar das dificuldades apresentadas pelos alunos, atendeu aos objetivos propostos por esta pesquisa, contribuindo para que a equipe discente assumisse autonomia do próprio conhecimento, contando com a colaboração da professora como parceira, se colocando no perfil de mediador dessa aprendizagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A tecnologia se apresenta muito forte no dia a dia dos jovens, isso ficou bem expressivo na pesquisa. A pesquisa proporcionou o protagonismo do aluno na aquisição do conhecimento, bem como, a atuação do professor como mediador desta construção. A motivação da turma em realizar atividade fora dos padrões do cotidiano, mostrou que precisamos estar atentos aos interesses dos discentes, acompanhando os avanços da tecnologia que favorecem aquisição de conhecimento. Torna-se necessário que a escola com seu corpo docente, reconheça a potencialidade desses recursos tecnológicos, em especial as redes sociais, tomando como base o aplicativo *Instagram*, foco da pesquisa, e inclua como ferramenta pedagógica no currículo escolar.

Dessa forma, conclui-se que, trabalhar no aplicativo *Instagram* como ferramenta pedagógica interativa, pode contribuir com o professor em suas ações metodológicas diversificadas, tomando como base o fácil acesso dos alunos com as redes sociais, primando pela aprendizagem significativa.

REFERÊNCIAS

- AL-ALI, S. Embracing the Selfie Craze: Exploring the Possible Use of Instagram as a Language mLearning Tool. *Issues and Trends in Educational Technology*, 2 (2) (2014). Disponível em: <https://journals.uair.arizona.edu/index.php/itet/article/view/18274/18092>. Acesso em: 30 de maio de 2019.
- AUSUBEL, David. A aprendizagem significativa: a teoria de David Ausubel. Ed. Moraes. São Paulo, 1982.
- LAKATOS, E.M.; MARCONI, M.A. Fundamentos de Metodologia Científica, 5ª ed. São Paulo, 2003, p. 186.
- LORENZO, Eder Maia. A Utilização das Redes Sociais na Educação: A Importância das Redes Sociais na Educação. 3 ed. São Paulo: Clube de Autores, 2013. 126p.
- MASETTO, M. T. Discutindo o Processo de Ensino/Aprendizagem no Ensino Superior. São Paulo: Savier, 2000. 144 p.

MORAN, José Manuel. A integração das tecnologias na educação. A Educação que desejamos: novos desafios e como chegar lá. 5 ed. Campinas: Papirus, 2003, p. 89-90.

Disponível: <https://books.google.com.br/books?hl=ptBR&lr=&id=PiZe8ahPcD8C&oi=fnd&pg=PA7&dq=jos%C3%A9+manuel+moran&ots=Bq44j44DCG&sig=8tdodooH6zKLqCQKLNaowbR0ltU#v=onepage&q=jos%C3%A9%20manuel%20moran&f=false> Acesso em: 17 de maio de 2019.

VALENTE, José Armando. Blended learning e as mudanças no ensino superior: a proposta da sala de aula invertida. Educar em Revista, n. 4, 2014. Disponível em:

<https://drive.google.com/file/d/0B6ZgHRUWc6JTM1dBM21IZ09OM1U/view> . Acesso em: 23 de maio de 2019.

CAPÍTULO 5

WHATSAPP COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA EM MANAUS-AM

Flavia da Silva Azevedo

RESUMO

O objetivo deste trabalho é apresentar a utilização de novas tecnologias em sala de aula com alunos do Ensino Fundamental. A ferramenta escolhida é o aplicativo de mensagens instantâneas WhatsApp, que possui como principal função a troca de mensagens de texto, vídeo, áudio e imagens, além de comunicação através de ligações e videochamadas para qualquer lugar do mundo. Presente em praticamente todos os celulares ou smartphones e tablets, o aplicativo WhatsApp tem aplicabilidade em várias áreas, por se tratar de uma comunicação rápida e de grande alcance. O desafio é transformar o aplicativo em um aliado no processo de ensino aprendizagem, que contribua de forma significativa e objetiva, facilitando com que o aluno desenvolva a capacidade de defender seus pontos de vista, tornando-se mais autônomo na elaboração de pesquisas e mais participativo dentro e fora da escola.

Palavras-chave: Aplicabilidade. Aprendizagem. Tecnologia.

INTRODUÇÃO

A sociedade é marcada inovações tecnológicas, descobertas, informações rápidas. Já a escola possui um papel privilegiado em relação ao compartilhamento de diferentes saberes e, portanto, também deve estar atenta às transformações, saber se adequar, no intuito de aproveitar os recursos disponíveis, tornando a aprendizagem prazerosa e inovadora.

Segundo Santos (1997), com o advento da globalização e a evolução tecnológica, o espaço geográfico, ou seja, o palco das realizações humanas, está sendo transformado pela técnica, pela ciência e pela informação. Tudo isto ocorreu pelo avanço da ciência e de novas tecnologias. Observamos que, nesse cenário, as instituições estão buscando adaptar-se diante das transformações que vêm interferindo em todas as áreas e é importante destacar, que a escola integra esse espaço geográfico.

Com pressuposto de facilitar o envolvimento dos alunos no processo de ensino aprendizagem, vemos que muitas instituições de ensino vêm adotando o uso de tablet e outros dispositivos móveis para compartilhar conteúdos, com intuito de estar mais próximas dos alunos. Por meio das redes sociais, jogos, outras aplicações e plataformas, as possibilidades de aprender tornaram-se mais lúdicas e interativas.

O objetivo desse artigo é apresentar os resultados de uma pesquisa sobre o uso do WhatsApp como recurso facilitador do processo ensino e aprendizagem.

REFERENCIAL TEÓRICO

Com o avanço das tecnologias digitais, podemos observar que é inevitável o uso delas no âmbito escolar. Sabemos que ainda há resistências que partem do profissional da educação, sendo que esse é a peça fundamental para que novos recursos sejam inseridos de forma pedagógica no ambiente escolar. Considerando que as novas tecnologias já fazem parte do nosso dia a dia, é importante que a escola se aproprie das facilidades que elas nos trazem e potencializem a prática docente e a aprendizagem dos alunos.

Stephen Downes (2011) nos ensina que o conhecimento é distribuído por uma rede de conexões e, portanto, que o aprendizado consiste na habilidade de construir e passear por estas redes: é a teoria da aprendizagem para a era digital. É importante estar consciente de que as novas tecnologias, por si só, não são capazes de desenvolver o conhecimento dos educandos, mas integram o aprendizado.

Ao longo do tempo, vários recursos foram utilizados para tornar as aulas mais interessantes e facilitar a aprendizagem dos alunos. Do vídeo cassete ao celular o esforço dos docentes para potencializar o ensino e facilitar a chegada do conhecimento aos alunos sempre foi visível. Hoje com as novas tecnologias os professores continuam se dedicando para atender qualitativamente as necessidades dos estudantes e por meio da formação continuada buscam se aperfeiçoar e se apropriar de novos recursos e novas estratégias de ensino, embora ainda haja resistência por parte de alguns.

O uso desse recursos pode fazer uma grande diferença na sala de aula, considerando que muitos alunos já utilizam a tecnologia, existe a necessidade de apresentá-las como importante ferramentas de apoio ao ensino. Para tanto, o planejamento do professor deve ter objetivos bem claros, pois não basta apenas fazer uso das tecnologias na sala de aula. É necessário a clareza na intenção de utilizá-las. Ou seja, não é o objeto ou ferramenta que vai contribuir com a aprendizagem do aluno, mas, a forma como será utilizado pedagogicamente. Além disso é necessário estruturar as escolas pois grande parte ainda não possui a infraestrutura mínima necessária.

A falta dessa infraestrutura na escola remeterá à exclusão de alunos e professores na sociedade da informação. Contemplada no currículo, visando à educação no que tange às novas tecnologias, necessita-se que os gestores públicos implantem esse processo de forma satisfatória e eficiente, na rede escolar pública.

Destaca-se, também, que muitas escolas desconhecem esses recursos tecnológicos por várias razões: sala de informática com poucos computadores, poucos projetores de imagens, lugar inapropriado, entre outros.

Devido à falta de recursos tecnológicos, associada às práticas tradicionais de ensino, os educandos não estão sendo preparados para atuarem na sociedade do conhecimento e, em muitas escolas, os alunos continuam sendo formados para provas e vestibulares. Segundo Hargreaves (2004, p. 18):

[...] a educação pública é vista como um investimento de baixo custo sistema de baixo custo, funcionando a partir de professores pouco qualificados, mal pagos e sobrecarregados, cujo trabalho é manter a ordem, ensinar para as provas e seguir roteiros curriculares padronizados.

Precisamos reconhecer a grande importância que as novas tecnologias trazem. Conforme apontam os Parâmetros Curriculares Nacionais (BRASIL, 1997), principalmente, para o campo educacional, a escola é um espaço responsável pela construção do conhecimento e de projétil, para munir o futuro da nação. Segundo as Diretrizes de Políticas para aprendizagem móvel da UNESCO 2014, o uso da tecnologia móvel como o celular, por exemplo, viabiliza o processo de aprendizagem em qualquer hora e em qualquer lugar, isso facilita o acesso imediato da informação, possibilitando o compartilhamento do conhecimento.

Segundo Bouhnik & Deshen (2014, p. 218), o WhatsApp “permite às pessoas acessar uma grande quantidade de informações rapidamente, tornando-se um programa acessível a uma variedade de pessoas de diferentes idades e conhecimentos”. O WhatsApp é encarado por muitos autores como uma rede social, assim como o Facebook ou LinkedIn. No entanto, Lopes e Vaz (2016, p. 03) esclarecem que:

O WhatsApp em si não é uma rede social, pois sua estrutura é compatível com a definição de mídia social, porém esse aplicativo tem a capacidade de gerar incontáveis redes sociais através da formação de grupos em sua plataforma, fomentando de forma intensa a interação dos participantes, ou seja, os “atores sociais” envolvidos.

Portanto, entende-se o aplicativo não é uma rede social. Porém, oferece espaço para que indivíduos - quando organizados em grupos – possam manter redes sociais a partir deste aplicativo. Este tipo de organização de pessoas em torno de interesses vem sendo amplamente utilizado na educação, em todo âmbito escolar do ensino fundamental a pós-graduações.

Segundo Smith (2015), o aplicativo WhatsApp foi escolhido como ferramenta pedagógica para o ensino da língua portuguesa, por possibilitar o compartilhamento de informações, áudios, imagens, vídeos, construir relações a partir de grupos, disseminar conhecimentos, dentre outros.

MATERIAIS E MÉTODOS

O presente trabalho foi realizado com 35 alunos, do 5º ano do Ensino Fundamental I, de uma escola da rede pública estadual do município de Manaus. Utilizamos a metodologia qualitativa, com o objetivo de apresentar a utilização de novas tecnologias na aquisição do ensino aprendizagem de alunos com dificuldades na disciplina de língua portuguesa, usando o aplicativo WhatsApp como ferramenta pedagógica. Constatou-se que todos os pais ou responsáveis de alunos possuíam aparelho celular com o aplicativo WhatsApp instalado. Foram informados, a cada responsável de alunos, a metodologia de trabalho e a pesquisa.

O que se percebeu, é que o aluno, na hora de produzir um texto, apresentava dificuldades por não possuir habilidades. A inserção das metodologias tecnológicas digitais ocorre através da interação professor-aluno, professor-escola e família-escola.

Para que o aplicativo WhatsApp cumpra o seu objetivo, se fez necessário estabelecer critérios para utilização em sala de aula. A utilização do aparelho celular era feita de forma orientada e planejada. As atividades com aplicativo ocorreram de forma gradativa, na qual as atividades eram enviadas pelo aplicativo para todos os celulares dos pais dos alunos e, no dia seguinte, era feita a verificação das atividades.

O projeto foi desenvolvido durante todo o ano de 2019. As etapas da sequência aplicada da pesquisa foram:

1. Postar textos de diferentes gêneros no grupo;
2. Discutir sobre a forma correta das palavras;
3. Debater as possíveis respostas e erros cometidos apresentados no grupo do WhatsApp;
4. Estudo sobre o enunciado do problema;
5. Identificação de erros na escrita dos diálogos durante as discussões;
6. Pesquisar no dicionário a escrita correta das palavras com erros, tanto no diálogo como nos desafios relacionados à Língua Portuguesa;
7. Fazer com que os alunos percebessem que o aplicativo tinha um corretor de linguagem.

Foram trabalhados os seguintes conteúdos: erros ortográficos cometidos nas placas em anúncios retirados do Facebook e postados no grupo e em mensagens no WhatsApp, através de desafios. Os recursos didáticos utilizados foram celulares, atividades copiadas e lápis.

Para finalizar a pesquisa, foi realizada uma entrevista semiestruturada com os alunos e com a ajuda dos pais, com o objetivo de refletir junto aos estudantes sobre o que tinha sido proposto no projeto.

As perguntas da entrevista foram:

- 1-Você já havia utilizado o celular em sala de aula para aprender alguma disciplina?
- 2- Você gostou ou não das atividades envolvendo o celular? Por quê?
- 3- O que poderia ser melhorado nas atividades envolvendo o celular?

- 4- Quais disciplinas foram trabalhadas nas atividades envolvendo o celular?
- 5- O grupo criado no WhatsApp contribuiu para tirar dúvidas, conversas e reflexões. Explique.
- 6- Você usa o WhatsApp para qual realidade?

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Consideramos que os estudantes estão envolvidos a novas tecnologias e cabe a escola e aos professores adaptar essa realidade para, assim, considerar o seu uso, ao invés de proibi-lo. O uso do WhatsApp como ferramenta, torna mais atrativa a sala de aula e, conseqüentemente, em casa cria interação entre família e escola, através de grupos de estudos com o uso da ferramenta.

Verificou-se que a metodologia utilizada em sala de aula, obteve um resultado satisfatório, onde constatou-se a boa participação dos alunos, sendo que 31 o total de participantes.

Em termos de rendimento na disciplina de língua portuguesa, todos os alunos conseguiram alcançar um bom desempenho, principalmente aqueles que estavam sendo acompanhados pelos pais e interagindo com a professora.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Acredita-se que o presente trabalho alcançou os objetivos propostos, sobre a importância das novas tecnologias, o uso do aplicativo WhatsApp como ferramenta pedagógica na sala de aula, para trabalhar a disciplinas de língua portuguesa de forma mais dinâmica. Tendo em vista que esta turma tinha dificuldade e, apesar de a pesquisa ter sido desenvolvida no ano letivo de 2019, os resultados foram satisfatórios em todos os aspectos, principalmente, na participação dos alunos e de alguns responsáveis, nas atividades trabalhadas.

Em relação à aprendizagem, obtivemos resultados satisfatórios, por ser a utilização de um recurso inovador em sala de aula. Foi possível quebrar o preconceito do uso do celular em durante as aulas, criando um ambiente agradável de aprendizagem para a docente e os discentes. A ressalva que se faz é sobre as estruturas da escola em relação ao uso da internet. O serviço de internet é de péssima qualidade, não há local adequado para realização do uso de novas tecnologias e há precariedade e baixo investimento financeiro nesses recursos.

REFERÊNCIAS

BOUHNİK, Dan; DESHEN, Mor. **WhatsApp Goes to School: Mobile Instant Messaging between Teachers and Students**. Journal of Information Technology Education, Volume 13, Páginas 217-231, 2014. Disponível em <http://www.jite.org/documents/Vol13/JITEv13ResearchP217-231Bouhnik0601.pdf> Acessado 13/07/2018.

BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. / língua portuguesa – 3º e 4º Ciclos. Brasília, 1997.

CASTELLS, M. Internet e Sociedade em Rede. In Moraes, D. (org.), **Por uma Outra Comunicação: Mídia, Mundialização Cultural e Poder**. Rio de Janeiro: Record, 2003, pp. 255-288.

DOWNES, Sthepen. **Connectivism and connective knowledge**. The Huffington Post, 5 Jan. 2011.

DOWNES, Sthepen. **Elearnspacelnterview**. Elearnspace. 15 Ago. 2002. Disponível em: <http://www.elearnspace.org/Articles/stephendownes.htm>. Acesso em: 29 de out. de 2016.

LOPES, C. G.; VAS, B. B. **O Ensino de História na Palma da Mão**: o *WhatsApp* como ferramenta pedagógica para além da sala de aula. Atas do Simpósio Internacional de Educação a Distância e Encontro de Pesquisadores de Educação a Distância. São Carlos: UFSCar, 2016.

MORAN, J. M. **Tecnologias na Educação**. In: Contribuição das tecnologias para a transformação da educação. Disponível em www2.eca.usp.br/moran/wpcontent/uploads/2018/08/Entrevista_content/uploads/2018/08/EntrevistaTecnologias_Moran_Co m_Censo.pdf. Acesso em: 23 de maio de 2019.

PAIS, L. C. **Educação escolar e as tecnologias da informática**. 1ª reimp. Belo Horizonte: Autêntica, 2005 p. 21.

SANTOS, Milton. **Técnica Espaço e tempo**: Globalização e o Meio Técnico-Científico Informacional. 3º Ed. São Paulo Ed. Hucitec, 1997.

CAPÍTULO 6

O *WHATSAPP* COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA NO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA EM MAUANS-AM

Sandra Maria da Costa Pinheiro

Andréa Sebastiana do Rosário Cavalcante Machado

RESUMO

Nas últimas décadas mudanças significativas têm ocorrido no cenário educacional fomentando inovação de práticas pedagógicas capazes de contribuir para a melhoria da aprendizagem de todos os estudantes. Nesse contexto, o uso do dispositivo móvel por parte dos alunos e a instalação do aplicativo *Whatsapp* são fatores que podem possibilitar renovação de práticas de ensino, visto que o aparelho celular é popular entre os alunos e o *Whatsapp* é um aplicativo que estabelece comunicação, uma função primordial da linguagem. O presente artigo é resultado de uma intervenção pedagógica realizada em uma turma do 5º ano do ensino fundamental de uma escola pública de Manaus-AM. Trata-se de um estudo descritivo, fundamentado em uma abordagem qualitativa, em que se tem como finalidade refletir e explorar o uso do *Whatsapp* nas aulas de Língua Portuguesa. Durante a aplicação do Plano de Intervenção observou-se que o aplicativo desperta nos alunos a curiosidade, fomenta a leitura e escrita. Logo, constatou-se que o *Whatsapp* pode ser considerada uma ferramenta pedagógica capaz de possibilitar ganhos na aprendizagem, além de favorecer interação entre professor e alunos, proporciona um melhor aproveitamento da disciplina.

Palavras-chave: Aprendizagem. Ensino. Tecnologia digital.

INTRODUÇÃO

A tecnologia está diariamente presente na vida das pessoas, na realidade, estamos vivendo o ápice da influência tecnológica. Sabe-se que a sociedade atual cultiva o hábito de utilizar o celular antes de dormir e depois de acordar, assim toda essa invasão da tecnologia vem influenciando mudanças nos hábitos e relacionamentos das pessoas. Com isso muita coisa tem sido deixada de lado, como por exemplo, escrever uma carta ou andar de bicicleta.

Nesse novo contexto social, a comunicação ficou mais fácil, notícias e informações são transmitidas e compartilhadas em minutos basta um toque na tela do celular. Ressalta-se que as novas tecnologias também têm refletido bastante no cenário educacional, fomentando a escola a se reestruturar para atender as demandas dessa sociedade em constante processo de transformação. Cabe ao professor se apropriar e utilizar os recursos tecnológicos em favor da aprendizagem dos estudantes.

O uso do dispositivo móvel demonstra que a tecnologia está realmente presente em todo lugar, a facilidade da comunicação, em especial por meio da instalação do aplicativo *whatsapp* é como se as antigas salas de chats tivessem nesse aplicativo o seu sucessor, deixando no esquecimento até mesmo as mensagens de texto. De acordo com Neri (2015, p. 1):

O whatsapp é um aplicativo multimídia de comunicação instantânea e sua principal função é a troca de mensagens de texto, vídeos e imagens entre usuários, e é compatível com dispositivos móveis como Tablet, Smartphones e Ipad, porém mais utilizados em Smartphones e Ipad com acesso à internet.

Dessa forma o aplicativo agrega várias opções de comunicação além de ser gratuito o que garante sua popularidade entre a população independente da faixa etária.

Diante disso, observa-se que todas essas possibilidades que o *whatsapp* permite são fatores que podem permitir uma renovação da prática pedagógica, principalmente no ensino de língua portuguesa, visto que, o aparelho celular faz parte do cotidiano dos alunos e estabelece comunicação, função primordial da linguagem. Destaca-se aqui a necessidade de pesquisar a inserção do dispositivo móvel no meio educacional e os benefícios que esse por meio do aplicativo *whatsapp* pode trazer para sala de aula, atuando como ferramenta pedagógica no processo de ensino e aprendizagem.

Considerando a habilidade dos estudantes com o aparelho celular, o qual já tem contato desde muito pequenos e, a necessidade de adequar as práticas de ensino a realidade desses alunos, nos questionamos por que não utilizar essa ferramenta para a melhoria da aprendizagem?

Além disso, o uso do aplicativo também estimula a leitura e a escrita, pois a todo o momento ao fazer uso do aplicativo, o aluno precisa produzir diferentes textos e interpretá-los também. Seguindo essa linha de pensamento, Neri (2015, p. 02) esclarece que:

Considerando essas possibilidades e a atração que ele causa, é viável usá-lo como ferramenta pedagógica para atrair os alunos na tarefa de ler e escrever e planejamentos de aulas em que os alunos possam fazer uso dessa tecnologia. Esse momento didático pode constar de leitura e produção escrita no qual os alunos podem ler um conto, resumi-lo e enviar para o perfil do WhatsApp de um colega e do professor.

O uso do *whatsapp*, como ferramenta pedagógica apresenta vantagens em comparação ao ensino tradicional, principalmente no que se refere ao ensino da língua, pois essa sempre foi marcada por um ensino tradicional ancorado em regras, tornando a sala de aula um ambiente monótono e desmotivador. Buscar uma estratégia que se aproxime da realidade dos estudantes poderá trazer ganhos significativos, além de contribuir para transformar a sala de aula em um espaço mais atraente e adequado a efetivação de aprendizagem significativa. Alves, (2018, p.30) destaca que:

[...] as atividades relacionadas a leitura, escrita, produção e interpretação, são fundamentais nas demandas e exigências das práticas sociais, dentro dessa realidade faz-se necessário uma busca por novas ferramentas que possibilitem motivar os alunos e torná-los próximos do que se quer ensinar.

Partindo dessa realidade não podemos deixar de reconhecer que os recursos que o aplicativo *whatsapp* disponibiliza, tais como: troca de mensagens textuais, áudios, vídeos e imagens poderão ser utilizados como estratégias de ensino nas aulas de Língua Portuguesa, ao passo que contribui para aprendizagem significativa possibilita um espaço de interação e troca de saberes.

Este artigo apresenta o uso do *whatsapp* como ferramenta pedagógica no ensino de Língua Portuguesa, com uma turma do 5º Ano do Ensino Fundamental da Escola Ernane Nascimento Simão, na cidade de Manaus-AM. Trata-se de um estudo descritivo, fundamentado em uma abordagem qualitativa por meio de um Plano de Intervenção Pedagógica realizado com os estudantes.

Durante a aplicação do Plano de Intervenção observou-se que o uso do *Whatsapp* nas aulas de Língua Portuguesa possibilitou ganhos de aprendizagem, além de favorecer a interação entre professor e alunos, fomentou a participação e envolvimento na realização das atividades propostas. Conclui-se que o *Whatsapp* pode ser considerado uma ferramenta pedagógica capaz de possibilitar melhorias no processo de ensino e aprendizagem.

REFERENCIAL TEÓRICO

A evolução tecnológica e o acesso as novas tecnologias no processo de ensino e aprendizagem tem se tornado uma estratégia educacional necessária no mundo contemporâneo. A partir dessa realidade reconhecemos a importância que essas novas tecnologias trazem para o meio educacional e como essas podem ser úteis no processo de ensino e aprendizagem. Nesse contexto de mudanças, se faz necessário repensar as práticas pedagógicas, pois embora os alunos tenham facilidade de acesso às novas tecnologias, muitos professores não veem essas tecnologias como estratégias de ensino em favor da aprendizagem.

De acordo com a Organização das Nações Unidas (ONU), a população mundial já ultrapassa a marca dos sete bilhões, desse número pode-se dizer que aproximadamente seis bilhões possuem telefones celulares, revelando, assim, que o alcance as tecnologias móveis já são maiores do que as condições básicas de saneamento (OLIVEIRA et al., 2014).

O uso do *whatsapp* além de possibilitar a comunicação permite o uso de diferentes mídias como imagens e vídeos, fortalecendo a interação entre as pessoas por meio de uma comunicação mais dinâmica e prazerosa. Importante ressaltar que as utilidades do aplicativo poderão reverberar em ações estratégicas para a melhoria da do processo de ensino e aprendizagem, já que o uso de dispositivos móveis está cada vez mais popularizado entre os estudantes. De acordo com Zardini (2015, p. 6), o uso do *whatsapp*:

Ao oferecer aprendizagem contínua, através de troca de mensagens instantâneas e de fácil leitura, o aplicativo pode ser considerado um aliado à educação. Suas potencialidades, assim como suas restrições, fazem parte do processo de adaptação e utilização de dispositivos móveis na educação. Ou seja, é necessário pensar nos objetivos que nós professores desejamos alcançar e, principalmente, adaptar o aplicativo à realidade de nossas turmas.

Seguindo a linha de pensamento de Zardini, compreende-se que quanto mais dinâmicas forem as atividades mais despertarão interesse dos estudantes. Dessa forma, acreditasse na possibilidade do uso do *whatsapp* como estratégia de ensino, a fim de contribuir para a efetivação da aprendizagem. Ressaltando que o uso do aplicativo na escola deve ser utilizado sempre com intenção de melhorar as aulas, tornando-as atrativas e com bons rendimentos.

Contudo, algumas disciplinas, como a Língua Portuguesa, necessitam de maior motivação, pois o uso metódico da gramática, a leitura de textos extensos somados a falta de interesse dos alunos torna a aprendizagem complexa. Esse desinteresse pode ser atribuído ao uso de práticas pedagógicas tradicionais que tornam as aulas monótonas e pouco produtivas. Diante disso, surge a necessidade de o professor repensar sua prática e buscar estratégias de ensino capazes de despertar no aluno o interesse pelos estudos. Nesse contexto, se torna evidente a necessidade de utilizar novos recursos com intuito de tornar o aprendizado mais atraente e inovador.

Para Bechara (2004) a língua precisa ser utilizada como instrumento de comunicação. Se o uso do aplicativo estabelece comunicação é possível fazer uso dessa ferramenta para aprimorar o ensino de Língua Portuguesa.

No que tange o uso dos recursos tecnológicos na escola, Moran (2000, p. 143) corrobora ao enfatizar que: “Ensinar com as novas mídias será uma revolução, se mudarmos simultaneamente os paradigmas convencionais do ensino, que mantêm distantes professores e alunos. Caso contrário conseguirá dar um verniz de modernidade, sem mexer no essencial”. Moran deixa claro que não basta se apropriar dessas ferramentas

é preciso mudanças nas estratégias de ensino, para tornar essas aulas mais produtivas, que favoreçam a aprendizagem de todos os estudantes.

Sob esta ótica o uso do *whatsapp* nas aulas de Língua Portuguesa poderá trazer avanços significativos no processo de ensino e aprendizagem, desde que esteja ancorado em um planejamento com objetivos e ações definidas para o uso do aplicativo como ferramenta pedagógica. Considerando o aplicativo *whatsapp* como importante instrumento de comunicação que habitualmente exige competências como leitura e escrita e, na possibilidade de tornar as aulas de língua portuguesa mais participativa, dinâmicas e prazerosas. Dessa forma, a escola não pode ignorar o aplicativo *whatsapp*, já que está presente na vida dos alunos, acarretando inúmeras possibilidades para o seu uso pedagógico.

Conforme Neri (2015, p. 07) “O aplicativo pode ser usado na língua portuguesa para estimular a leitura, ortografia, produção de textos, responder questionários, escrever poesias etc”. Destaca-se mais uma vez a necessidade de um planejamento bem estruturado e com estratégias bem definidas, para não dispersar a atenção dos estudantes no uso do aplicativo na sala de aula.

De acordo com Moran (2013, p. 86), “O aluno precisa ser instigado a buscar o conhecimento, a ter prazer em conhecer, aprender a pensar, a elaborar informações para que possam ser aplicadas à realidade que está vivendo”. Dessa forma, ao utilizar o aplicativo *whatsapp* como instrumento de mediação pedagógica, busca-se ainda, levar os alunos a se descobrirem e a perceberem seus potenciais e dificuldades. Rojo e Moura (2012, p. 36) elucidam que:

É de suma importância que a escola proporcione aos alunos o contato com diferentes gêneros, suportes e mídias de textos escritos, através, por exemplo, da vivência e do conhecimento dos espaços de circulação dos textos, das formas de aquisição e acesso aos textos e dos diversos suportes da escrita. Ela também pode incorporar cada vez mais o uso das tecnologias digitais para que os alunos e os educadores possam aprender a ler, escrever e expressar-se por meio delas.

Logo, aliar o aplicativo *whatsapp* às práticas pedagógicas durante o ensino da língua portuguesa é uma estratégia motivadora e possível promotora de resultados positivos, pois um texto construído no aplicativo *whatsapp* possibilita o desenvolvimento de habilidades de leitura e escrita, consideradas primordiais para o processo de ensino e aprendizagem da língua.

MATERIAIS E MÉTODOS

A presente pesquisa foi desenvolvida na Escola Estadual Ernane Nascimento Simão, localizada na cidade de Manaus-AM. Trata-se de um estudo descritivo realizado a partir de um plano de intervenção com

os estudantes de uma turma do 5º ano do Ensino Fundamental. Participaram desse trabalho 35 estudantes, na faixa etária de 10 a 11 anos de idade.

A utilização do *whatsapp* como ferramenta de ensino permite uma abordagem qualitativa onde o pesquisador busca aprofundar-se na compreensão do fenômeno estudado, ou seja, ação de indivíduos, grupos, ou organizações em seu ambiente ou contexto social, realizando a interpretação segundo a perspectiva dos sujeitos atuantes na situação. Dessa forma, Marconi e Lakatos (2012, p. 53) explicam que,

A abordagem qualitativa se trata de uma pesquisa que tem como premissa, analisar e interpretar aspectos mais profundos, descrevendo a complexidade do comportamento humano e ainda fornecendo análises mais detalhadas sobre as investigações, atitudes e tendências de comportamento.

O percurso metodológico foi caracterizado das seguintes etapas:

Na primeira etapa dialogamos com os alunos sobre os recursos tecnológicos e como esses recursos têm influenciado a vida das pessoas. Na oportunidade comentamos sobre as redes sociais e os aplicativos mais utilizados pelos estudantes no seu cotidiano. Nesse primeiro momento percebemos que a maioria dos estudantes possuem *whatsapp*, o que facilitou o uso desse aplicativo na sala de aula.

Na segunda etapa foi formado um grupo de *whatsapp* da turma, nesse grupo os estudantes tiveram a oportunidade de socializar as atividades solicitadas pelo professor. Foi trabalhado na sala de aula o gênero textual “Poema”, por meio de leituras, aula expositiva e dialogada. A turma foi dividida em pequenos grupos com objetivo de escrever um poema e compartilhar no grupo de *whatsapp*.

A terceira etapa se caracterizou pela leitura e correção dos poemas, os erros ortográficos recorrentes, bem como análise sobre o uso das gírias, uma variação de linguagem muito comum em conversas informais, também tivemos a oportunidade de analisar o uso dos *emoticons* ou *emojis*, que são uma espécie de linguagem não verbal por meio de imagens. Por fim, foi solicitado aos estudantes que apresentassem os textos escritos, eles foram expostos em sala de aula, no varal literário.

Na última etapa foram realizadas entrevistas com 10 alunos do 5º Ano do Ensino Fundamental, com intuito de coletar informações sobre o uso e benefícios do aplicativo na percepção dos alunos. Ainda nesta etapa foi realizada a análise dos dados coletados à luz do referencial teórico.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A partir da vivência na intervenção pedagógica sobre a utilização do aplicativo *whatsapp* como recurso pedagógico nas aulas de Língua Portuguesa, percebemos que esse aplicativo se configura como uma importante estratégia de ensino capaz de estimular o trabalho em equipe sem desmerecer o raciocínio

individual de cada um. Esta popularidade do uso whatsapp, além de estabelecer a comunicação, possibilita celeridade na informação tornando a escrita mais dinâmica e prazerosa. Dessa forma constatamos que o uso do aplicativo poderá trazer ganhos significativos no processo de ensino e aprendizagem, desde que ancorado no planejamento pedagógico.

Foi solicitado aos estudantes a produção de poemas a partir das orientações da professora. Após a atividade esses poemas foram analisados e expostos no varal literário, destaca-se a escrita dos estudantes atendendo as normas ortográficas, textos bem criativos e de acordo com o padrão de um poema. As atividades foram realizadas com êxito, de acordo com as figuras abaixo:

Figura 01: Atividade em grupo



Fonte: Acervo das pesquisadoras (2019).

Figura 02: Confecção do varal literário



Fonte: Acervo das pesquisadoras (2019).

Diferentes técnicas educacionais podem produzir diferentes resultados, afinal os alunos são indivíduos únicos e sua aprendizagem também ocorre de formas diferentes. Assim, cada ser humano deve ser respeitado em suas particularidades, considerando seus limites e potencialidades.

Durante a intervenção foi possível perceber o envolvimento das crianças nas atividades propostas, acredita-se que o uso de técnicas diferenciadas possibilitou a participação dos alunos de forma satisfatória. Importante ressaltar que o interesse dos estudantes ficou evidente desde a apresentação do *whatsapp* como estratégia utilizada.

Como instrumento de coleta de dados utilizou-se a entrevista, com intuito de compreender o uso e benefícios do aplicativo na percepção dos alunos. Participaram da entrevista 10 alunos do 5º ano do ensino fundamental.

A partir da entrevista, constatou-se que os alunos em sua maioria ou possuem ou tem acesso a celular e utilizam o aplicativo *whatsapp* no seu cotidiano.

Durante a entrevista foi questionado aos alunos se o *whatsapp* poderia ser utilizado como ferramenta de apoio nas aulas de Língua Portuguesa, as respostas foram positivas, os alunos foram unânimes ao

concordarem com o uso do aplicativo nas aulas. Contudo, percebemos que mesmo a ferramenta não sendo própria para o uso pedagógico, poderá trazer benefícios quando utilizada de forma pedagógica.

Outro questionamento que merece destaque é o sobre uso do whatsapp como ferramenta pedagógica, os alunos expressaram que as aulas de língua portuguesa aconteceram de forma diferente e prazerosas. Uma das alunas ao ser questionada sobre o uso do whatsapp nas aulas de língua portuguesa, destacou “Tia eu gostei, a gente tem só para joguinho, mas dá para aprender também”. Outra aluna relatou “É legal, já pensou todo mundo usando, ei vi as coisas que não gosto de português de outra maneira, tipo texto, achava chato e nem é”.

De acordo com os relatos percebe-se que a utilização do whatsapp nas aulas de língua portuguesa contribuiu para aulas mais dinâmicas e criativas, além de mostrar aos alunos que o aplicativo pode ser fonte de aprendizagem. Portanto, se faz necessário que os educadores pensem em propostas pedagógicas com a utilização do *whatsapp* com fins educacionais, pois a tecnologia permeia o cotidiano dos alunos que estão cada vez mais conectados.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente artigo apresentou uma intervenção pedagógica com o uso do aplicativo *whatsapp* como ferramenta pedagógica no ensino de Língua Portuguesa. Consideramos essa experiência didática como momento de reflexão sobre as práticas pedagógicas que favoreçam a efetivação de uma aprendizagem significativa.

Os resultados obtidos revelam que é importante investir no uso *whatsapp* como recurso essencial para o desenvolvimento de atividades criativas e enriquecedoras nesse processo de construção do conhecimento. Foi perceptível a motivação dos alunos na realização das atividades, além da dedicação para o alcance dos objetivos propostos, comprovando o aspecto motivador.

Destacamos ainda, que alguns alunos trouxeram poemas para socializar na sala de aula, demonstrando autonomia e iniciativa o que denota protagonismo da construção do conhecimento.

O uso do *whatsapp* como uma ferramenta pedagógica é algo inovador para as práticas educacionais. Percebe-se que a atividade exposta em nossa pesquisa elucidou as discussões propostas neste artigo, partindo do princípio como essa visão de ensino vem atender as novas demandas educacionais da sociedade contemporânea.

Portanto, consideramos fundamental a busca de recursos que motive os estudantes e contribua com o processo de aprendizagem, pois muitos são os desafios dentro de uma sala de aula, principalmente nas aulas de língua portuguesa, na qual buscamos desenvolver as habilidades de leitura e escrita. Trabalhar de forma dinâmica e contextualizada é recurso necessário para a efetivação de aprendizagem significativa.

REFERÊNCIAS

- Alves, Dijalva Ferreira Lima. As Dificuldades dos Alunos do Ensino Médio na Aprendizagem da Língua Portuguesa: Um Estudo de Caso na Escola Estadual São João Batista –Araripina – Pernambuco, Brasil. **Id On Line Rev. Mult. Psic.** v.12, N. 41, p. 991-1005, maio, 2018.
- BECHARA, Evanildo. **Ensino da gramática. Opressão? Liberdade?** São Paulo: Editora Ática. 2004.
- LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Metodologia Científica.** Ciência e Conhecimento Científico, Métodos Científicos, Teoria, Hipóteses e Variáveis, Metodologia Jurídica. Ed. Atlas, 2012.
- MORAN, Manuel José; Masetto, Marcos T; Behrens Marilda Aparecida. In **Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica.** 13° Ed. Campinas. Ed. Papirus, 2000.
- MORAN, José Manuel. Perspectivas (virtuais) para a educação. Mundo Virtual. **Cadernos Adenauer IV**, Rio de Janeiro, nº 6, abril, 2013, p.31-45.
- NERI, J. H. P. **Mídias sociais em escolas: uso do Whatsapp como ferramenta pedagógica no ensino médio.** Estação Científica, Juiz de Fora, n. 14, p. 1-25, jul./dez. 2015.
- OLIVEIRA, E. et al. Estratégias de uso do Whatsapp como um ambiente virtual de aprendizagem em um curso de formação de professores e tutores1. In: **SIMPÓSIO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA** - SIED, 2.; ENCONTRO DE PESQUISADORES EM EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA - EnPED, 2., 2014, São Carlos.
- RECUERO, Raquel. **Redes sociais na internet** / Raquel Recuero. – Porto Alegre: Sulina, 2009. (Coleção Cibercultura).
- ROJO, Roxane; MOURA, Eduardo (Org.). **Multiletramentos na escola.** São Paulo: Parábola, 2012.
- ZARDINI, Adriana Sales. **Celular no ensino/aprendizagem de inglês** – uma análise do uso do WhatsApp sob a perspectiva da professora. Campina Grande – MG, 2015.

CAPÍTULO 7

O USO PEDAGÓGICO DA REDE SOCIAL EDMODO NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL EM MANAUS-AM

Ednelza Maia de Souza

Andréa Sebastião do Rosário Cavalcante Machado

RESUMO

As novas tecnologias no ambiente escolar ancorada em um planejamento pedagógico se configuram como importante ferramenta pedagógica em favor da aprendizagem. Este artigo apresenta uma proposta de ensino utilizando a rede social Edmodo, como ferramenta pedagógica com uma turma de 3º ano do ensino fundamental, em uma escola pública de Manaus-AM. Trata-se de um estudo descritivo, de abordagem qualitativa por meio de um plano de intervenção pedagógico realizado com 30 alunos. A metodologia consistiu das seguintes etapas: Apresentação da rede social Edmodo para os estudantes, explicando suas funcionalidades; Realização de atividades e socialização por meio de uma roda de conversa sobre as experiências dos alunos no uso da rede social. O estudo possibilitou uma reflexão sobre a utilização da plataforma Edmodo nas aulas de língua portuguesa, além de despertar o interesse dos estudantes contribuiu para tornar a sala de aula um ambiente adequado à construção do conhecimento. Os resultados mostram que a rede social Edmodo pode se configurar como importante ferramenta pedagógica favorecendo a interação e contribuindo para a efetivação de uma aprendizagem significativa.

Palavras-chave: Tecnologia. Educação. Edmodo.

INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas a sociedade caminha para transição social trazendo mudanças no modo de agir, pensar e até mesmo no relacionamento das pessoas. Entende-se que as transformações sociais estão ligadas a tecnologia que se apresentam de forma inovadora e atrativa, tornando o ser humano cada vez mais dependente e conectado.

Com as inovações surgem novas práticas, novos trabalhos, bem como novas formas de ensinar e aprender. Todo esse processo de transformação social vem fomentando a escola a se reestruturar para atender as demandas de uma sociedade em constante processo de transformação.

Nesse contexto, se faz necessário novas práticas docentes para atender os anseios dos estudantes, que estão cada vez mais conectados. Cabe ao professor o planejamento de ações metodológicas capazes de contribuir para o progresso acadêmico dos estudantes. Pensando na melhoria da aprendizagem e compreendendo a importância da tecnologia na vida das pessoas, questionamos: a rede social Edmodo pode ser considerada uma ferramenta pedagógica para a melhoria da aprendizagem dos estudantes?

Para garantir a efetivação de uma aprendizagem significativa é de suma importância que todos estejam envolvidos neste processo. Dessa forma, as novas tecnologias, quando utilizada de forma pedagógica poderão possibilitar estratégias inovadoras capazes de contribuir com a melhoria da aprendizagem.

O presente artigo apresenta uma proposta de ensino utilizando a rede social Edmodo, como ferramenta pedagógica no ensino de língua portuguesa. Trata-se de um estudo descritivo, de abordagem qualitativa por meio de um plano de intervenção pedagógico realizado com os alunos do 3º ano do ensino fundamental, em uma escola pública de Manaus-AM.

De acordo com Lakatos & Marconi (2006 p.272), “[...] a pesquisa científica não é apenas a de fazer um relatório ou descrição dos dados pesquisados empiricamente, mas relatar o desenvolvimento de um caráter interpretativo no que se refere aos dados obtidos”. Dessa forma, se torna fundamental a realização deste trabalho para contribuir com novas práticas de ensino que primem pela melhoria da qualidade do ensino.

A metodologia consistiu das seguintes etapas: Apresentação da rede social Edmodo para os estudantes, explicando suas funcionalidades; Realização de atividades e socialização por meio de uma roda de conversa sobre as experiências dos alunos no uso da rede social.

O estudo possibilitou uma reflexão sobre o uso do Edmodo no espaço escolar, os resultados mostram que o uso das novas tecnologias além de despertar o interesse dos estudantes favorece a efetivação de uma aprendizagem significativa.

TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO

As mudanças ocorridas na sociedade influenciadas pelos avanços tecnológicos acontecem de forma muito rápida. Nesse contexto de mudança, a escola precisa avaliar seu desempenho pedagógico, considerando que é um espaço de formação preparando os estudantes para atuarem de forma ativa numa sociedade em constante processo de transformação. Sampaio e Leite (2008, p.74) destacam a importância da tecnologia no cotidiano da escola, apontam que “Para realizar a tarefa e relacionar o universo do aluno ao universo dos conteúdos escolares, e com isso contribuir para a formação básica do cidadão/trabalhador, o professor precisa também utilizar as tecnologias que hoje são parte integrante da vida cotidiana”.

Seguindo essa mesma linha de pensamento Kenski (2011, p. 103) esclarece que:

O uso criativo das tecnologias, pode auxiliar os professores a transformar o isolamento, a indiferença e a alienação com que costumeiramente os alunos frequentam as salas de aula, em interesse e colaboração, por meio dos quais eles aprendam a aprender, a respeitar, a aceitar, a serem pessoas melhores e cidadãos participativos.

Nesse novo cenário educacional surge a necessidade de inovar as práticas pedagógicas, pois a tecnologia vem para auxiliar o professor no desenvolvimento de atividades diversificadas que contribuam para o progresso dos estudantes. No entanto, todo esse trabalho precisa está ancorado em um planejamento pedagógico a fim de contribuir para o alcance do principal objetivo da escola, a aprendizagem de todos os estudantes.

Os novos paradigmas educacionais apontam a importância de o professor dominar a tecnologia a ponto de conseguir reverberar em ações pedagógicas capazes de despertar a curiosidade dos alunos, utilizando os instrumentos tecnológicos como um diferencial em sua prática de ensino.

No entanto, cabe destacar que trazer a tecnologia para o âmbito escolar precisa está ancorado num planejamento pedagógico com ações e objetivos bem definidos, a fim de tornar esses recursos um aliado do professor para que possa proporcionar aulas mais dinâmicas, criativas, inovadoras e, sobretudo capazes de contribuir para o progresso cognitivo dos estudantes.

Portanto, se faz necessário que o professor conheça, reflita e domine criticamente a tecnologia para não ser dominado por ela. Isso requer constante reflexão da prática pedagógica, da escolha adequado das estratégias de ensino, dos recursos tecnológicos necessários a promoção da aprendizagem.

A REDE SOCIAL EDMODO NA EDUCAÇÃO

Diante desse novo cenário educacional se faz necessário utilizar os recursos tecnológicos em favor da aprendizagem visto que, a tecnologia já faz parte do cotidiano dos estudantes. Nesse contexto, a rede social Edmodo foi criando com intuito de auxiliar o ensino educacional com mundo virtual, sendo uma tendência atual que apresentam ícones atrativos que facilite a navegação dos usuários. Conforme Almeida (2003, p. 06),

Ensinar em ambientes digitais e interativos de aprendizagem significa: organizar situações de aprendizagem, planejar e propor atividades; disponibilizar materiais de apoio com o uso de múltiplas mídias e linguagens; ter um professor que atue como mediador e orientador do aluno, procurando identificar suas representações de pensamento; fornecer informações relevantes, incentivar a busca de distintas fontes de informações e a realização de experimentações; provocar a reflexão sobre processos e produtos; favorecer a formalização de conceitos; propiciar a interaprendizagem e a aprendizagem significativa do aluno.

Nesse sentido, a rede social Edmodo se caracteriza como uma importante ferramenta pedagógica, na qual o aluno terá a sua disposição um conjunto de informações que vão ajudá-los na construção do conhecimento, além de proporcionar situações desafiadoras na resolução de problemas favorecendo a autonomia, o pensamento crítico e a criatividade.

Além disso, a rede social Edmodo traz consigo algumas vantagens que favorecem sua utilização, por ser fácil de usar, permite o acesso a qualquer hora e em qualquer lugar a partir de qualquer equipamento tecnológico, desde que esteja em conexão à internet. Essa rede social faz analogia ao facebook, no qual o usuário cria uma conta de acesso. Contudo o Edmodo por ser uma rede social fechada, própria para a educação, proporciona um espaço virtual de interação entre professores e alunos.

A rede social Edmodo possibilita ao professor criar grupo por disciplina, ou por turma e adicionar os alunos, que serão convidados a fazer parte dessa rede de conhecimento. Além disso, o ambiente é restrito permite compartilhar mensagens materiais didáticos, criar fórum de discussões, promovendo assim, a interação de forma mais dinâmica e prazerosa. Outra vantagem da rede social é a avaliação, pois possibilita o professor corrigir e deixar comentário nos trabalhos dos alunos, sendo um instrumento pedagógico de contribuição no ensino e aprendizagem. Segundo Maricato (2010, p. 41),

[...] neste ambiente, a avaliação dos alunos pode ser realizada através do acompanhamento e desenvolvimento dos mesmos, por meio das postagens que esses realizam nos fóruns, da realização e entrega de tarefas propostas, na participação de enquetes, e nas contribuições que realizam, trazendo novas fontes de pesquisa sobre o assunto abordado para compartilhar com o grupo a partir de suas próprias descobertas.

Destaca-se que a contribuição da rede social Edmodo é mais uma das opções para o professor sistematizar ações pedagógicas que auxiliem os alunos na construção do conhecimento, pois ao aproximar a realidade do aluno ao mundo digital poderá trazer ganhos significativos de aprendizagem. Segundo por Moran (2000, p. 02):

O professor pode criar uma página pessoal na Internet, como espaço virtual de encontro e divulgação, um lugar de referência para cada matéria e para cada aluno. Essa página pode ampliar o alcance do trabalho do professor, de divulgação de suas ideias e propostas, de contato com pessoas fora da universidade ou escola. Num primeiro momento a página pessoal é importante como referência virtual, como ponto de encontro permanente entre ele e os alunos. A página pode ser aberta a qualquer pessoa ou só para os alunos, dependerá de cada situação. O importante é que professor e alunos tenham um espaço, além do presencial, de encontro e visibilização virtual.

Nessa perspectiva, rede social Edmodo possibilita inovação no processo de ensino e aprendizagem, contribuindo para facilitar a metodologia do professor, deixando suas aulas mais atrativas, dinâmicas e prazerosas. Além de facilitar o acesso aos conteúdos trabalhados na escola, favorece a interação entre professores e alunos, fortalecendo o relacionamento de confiança entre as partes.

Destarte, a rede social Edmodo vai muito além da sala de aula, estabelecendo dinamicidade no processo de aprendizagem, pois a escola é o espaço privilegiado para a construção do conhecimento, colaboração, cooperação e interativa. Trabalhar de forma contextualizada, dinâmica e prazerosa são fatores preponderantes para práticas pedagógicas inovadoras que primem para a melhoria do processo de ensino e aprendizagem.

METODOLOGIA

A presente pesquisa tem abordagem qualitativa e se constitui como um estudo descritivo a partir de um plano de intervenção pedagógica realizado na Escola Municipal Zenaira Bentes, localizada na Zona Leste Manaus-AM. Participaram da pesquisa 30 alunos do 3º ano do ensino fundamental, na faixa etária entre 9 e 10 anos.

Para o alcance dos objetivos expressos trilhamos um percurso metodológico caracterizada nas seguintes etapas:

Na primeira etapa foi apresentado aos alunos a rede social Edmodo e sua funcionalidade. Foi explicado cada detalhe de acesso a essa rede social. Ainda nesta etapa os alunos tiveram oportunidade de fazer seu cadastro na rede social Edmodo por meio do celular. Depois que todos tiveram acesso às informações da rede social Edmodo através dos slides, apresentamos aos alunos alguns gêneros textuais que estariam disponíveis na plataforma.

Na segunda etapa foi solicitado aos estudantes leitura individual e coletiva dos textos disponibilizados na rede social Edmodo. Outra atividade foi a produção textual de acordo com os textos escolhidos, essa atividade foi feita em dupla.

A terceira etapa se caracterizou com uma roda de conversa, onde os estudantes tiveram a oportunidade de socializar suas experiências na utilização da rede social Edmodo.

Os dados analisados irão apresentar a intervenção pedagógica realizada com os alunos do 3º ano do ensino fundamental, destacando o uso da rede social Edmodo como ferramenta pedagógica no processo de ensino e aprendizagem. Os dados coletados foram analisados à luz do referencial teórico que embasaram a pesquisa.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A partir da vivência na intervenção pedagógica com os alunos do 3º ano da Escola Municipal Zenaira Bentes, apresentamos os resultados por etapas.

Na primeira etapa apresentamos a rede social Edmodo para os alunos, foi notória a motivação e o interesse em participar das atividades. A princípio alguns alunos tiveram dificuldade, estavam inseguros no acesso à rede social, mas a interação com os colegas contribuiu para a superação dessas dificuldades.

Figura 1 – Apresentação da rede social Edmodo



Fonte: Acervo das pesquisadoras (2019).

Trazer as tecnologias para sala de aula contribui de forma significativa para a melhoria da aprendizagem, visto que essas ferramentas tecnológicas já fazem parte do cotidiano dos estudantes que desde muito pequenos já tem contato com a tecnologia, não de forma pedagógica, mas como forma de entretenimento e diversão. De acordo com Coscarelli e Ribeiro (2017, p. 106): “[...] tem havido bastante interesse no aprendizado que acontece espontaneamente nos grupos de participantes de comunidades que surgem em torno de algumas tecnologias eletrônicas de interação, as chamadas comunidades virtuais”.

Durante a intervenção percebeu-se que a alegria dos estudantes na realização das atividades, o que possibilitou a interação, autonomia e, sobretudo melhoria da aprendizagem. Podemos observar que o uso da rede social além de despertar o interesse, motivar a participação, prende a atenção dos alunos, como elucida a Figura 2.

Figura 2 – Explorando a rede social Edmodo



Fonte: Acervo das pesquisadoras (2019).

Na segunda etapa, os alunos realizaram as atividades sob orientação da professora, leitura e produção textual. Nessa etapa, pudemos observar que a rede social além de despertar o interesse dos alunos fomenta a pesquisa, leitura, a cooperação, o diálogo.

Figura 3 – Produção textual



Fonte: Acervo das pesquisadoras (2019).

A intervenção pedagógica possibilitou espaço de produção textual, no primeiro momento da escrita ocorreu no caderno, depois os alunos postaram na plataforma suas produções para que os colegas pudessem dessa forma trabalhada a leitura na escola de maneira mais dinâmica e divertida. Conforme Menezes et al (2019, p.71): “O professor necessita trabalhar num ambiente criativo, aberto, dinâmico, complexo, como as redes sociais, espaço no qual o aluno já se faz presente”. Por isso, o uso da rede social Edmodo, proporciona inúmeros mecanismos que poderão favorecer o ensino e aprendizagem. Dessa forma, as redes sociais por ser um espaço de interação poderá se configurar em um ambiente motivador da aprendizagem.

Para finalizar a intervenção pedagógica foi realizada uma roda de conversa para que os alunos compartilhassem com os colegas suas experiências com a rede social Edmodo. De acordo com a fala dos estudantes, observadas na roda de conversa, constatou-se que a experiência com a rede social Edmodo foi satisfatória proporcionando momentos preciosos para a construção do conhecimento.

Figura 5 – Socialização das atividades



Fonte: Acervo das pesquisadoras (2019).

A vivência com a rede social Edmodo na escola motivou de forma significativa os estudantes possibilitando momentos de interação, troca de experiências e construção do conhecimento. No entanto, ressalta-se a necessidade de trabalhar a rede social Edmodo ancorado em um planejamento pedagógico com objetivos bem definidos para contribuir com práticas pedagógicas inovadoras capazes de contribuir para o progresso acadêmico dos estudantes.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conforme exposto no decorrer deste artigo, a rede social Edmodo inicialmente escolhida por possuir características que permitem acesso às tarefas escolares, interação em grupo, além de mensagens de textos, imagens, vídeo, debates em fórum, participação dos pais dos alunos e professores e outros, sendo um veículo de comunicação entre seus participantes.

Portanto o auxílio da rede social Edmodo, pode manter o contato do professor com seus alunos com mais frequência, proporcionando um interesse maior com os seus conteúdos dado pelo professor da sala de aula, visto que o ambiente virtual possibilitou a utilização de inúmeras mídias e conteúdos. Além de acompanhamento da aprendizagem dos alunos e seus resultados.

O estudo possibilitou uma reflexão sobre a utilização da plataforma Edmodo nas aulas de língua portuguesa, além de despertar o interesse dos estudantes contribuiu para tornar a sala de aula um ambiente adequado à construção do conhecimento. Os resultados mostram que a rede social Edmodo pode se configurar como importante ferramenta pedagógica favorecendo a interação e contribuindo para a efetivação de uma aprendizagem significativa.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. E. B. **Tecnologias e educação à distância: abordagens e contribuições dos ambientes digitais e interativos de aprendizagem**. 2003. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S1517-97022003000200010&script=sci_abstract&tlng=pt. Acesso em: 22 de jan. de 2020.

COSCARRELLI, Carla Viera & RIBEIRO, Ana Elisa. **Letramento Digital Aspectos Sociais e Possibilidades Pedagógicas**. Belo Horizonte: Ceale, 2017.

KENSKI, V.M. **Educação e Tecnologias o Novo Ritmo Da Informação**. Editora Papirus. Campinas, SP, 8ª edição, 2011.

LAKATOS, Eva Maria & MARCONI, Marina de Andrade. **Metodologia Científica**, São Paulo: Atlas, 2006.

MORAN, José Manuel, **Ensino aprendizagem inovadores com tecnologias**. 2000. Disponível em: <http://www.moran.org.br/moran/tec.htm>. Acesso em: 29 de jan. de 2020.

MARICATO, D.T. **EDMOD0 e suas potencialidades na educação como ambiente virtual de aprendizagem.** Porto Alegre:UFRGS, 2010. Disponível em: <http://pt.scribd.com/doc/92741073/EDMOD0-E-SUAS-POTENCIALIDADES-NA-EDUCACAO-COMO-AVA>. Acesso em: 20 de jan. de 2020.

MENEZES, Elizete Nascimento de & FILHO, Francisco Goçaves de Souza & SALES, Selma Bessa. **Formação, Tecnológica e Currículo.** Curitiba: Appris, 2019.

SAMPAIO, Marisa Narcizo, LEITE, Lígia Silva. **Alfabetização Tecnológica do Professor.** Petrópolis- RJ:Vozes, 2008.

CAPÍTULO 8

REALIDADE AUMENTADA COMO RECURSO PEDAGÓGICO PARA ALFABETIZAÇÃO DE ALUNOS EM DEFASAGEM IDADE-ANO EM MANAUS-AM

Carlos André Barbosa da Silva

Carla Valentim Baraúna de Araujo

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo apresentar os resultados de uma pesquisa desenvolvida com alunos de 6º ao 9º ano de uma escola de Manaus – Amazonas. A partir das observações durante a aplicação do Plano de Ação, utilizou-se o recurso tecnológico denominado Realidade Aumentada, ou simplesmente R.A. Na metodologia foi utilizada a abordagem qualitativa, descritiva e exploratória a fim de investigar até que ponto a Realidade Aumentada pode contribuir de forma positiva no processo de ensino-aprendizagem dos discentes que ainda estão em processo de alfabetização. Com isto, pretendeu-se mensurar as vantagens do uso da Realidade Aumentada na Alfabetização de tais alunos como forma de agregar valor ao conhecimento adquirido.

Palavras-chave: Aprendizagem. Letramento. Linguagem.

INTRODUÇÃO

A Realidade Aumentada, ou simplesmente R.A. é uma tecnologia que proporciona a interação de objetos virtuais no mundo real através de interfaces gráficas e dispositivos eletrônicos como notebooks, tablets e smartphones. Isto implica dizer que a R.A. é de aplicação diversificada e, só bem recentemente está sendo usada na educação como instrumento que auxilia o professor durante a mediação de conteúdo.

Na atual conjuntura, as tecnologias representam importantes recursos que contribuem para o desenvolvimento do ensino e aprendizagem. Primeiro porque já fazem parte do cotidiano dos alunos e depois porque apresentam diversas possibilidades de serem agregadas ao ensino tornando as aulas mais atrativas e dinâmicas. Neste sentido, optou-se por usar uma tecnologia dentro do ramo educativo denominado de Realidade Aumentada, ou simplesmente R.A., a qual demonstra as possibilidades de aumento do rendimento

de alunos que se encontram nos anos finais do ensino fundamental, mas, que por motivos diversos, apresentaram e continuam apresentando dificuldades por não terem sido adequadamente alfabetizados.

A partir de observações realizadas em “chão de sala de aula” observou-se que numa mesma turma havia alunos com diferentes níveis de aprendizado e de níveis distintos quanto a aquisição e uso da língua. Observou-se que em turmas de 6º ao 9º ano de uma escola estadual situada no município de Manaus, havia alunos que, nitidamente tiveram problemas no tocante ao processo de alfabetização, considerando que não conseguiam reconhecer palavras, ou reconheciam pouco, ou ainda, não compreendiam o que estavam lendo ou soletrando. Foi observado também, que a faixa de idade de tais alunos girava em torno de 11 a 17 anos.

Do problema encontrado, pensou-se numa forma atrativa de auxiliar tais alunos no processo de alfabetização e, das muitas estratégias e ferramentas, decidiu-se por utilizar a Realidade Aumentada como ferramenta para auxiliar alunos matriculados nos anos finais do ensino fundamental para tal fim. Assim, objetivou-se demonstrar a viabilidade do uso da Realidade Aumentada como recurso pedagógico no processo de alfabetização de alunos do 6º ao 9º ano do Ensino Fundamental, onde, especificamente pretendeu-se: instigar a curiosidade do aluno; desenvolver material (produto) para aplicação com os alunos; utilizar dispositivos e aplicações básicas para uso na escola (tablets; computadores do laboratório de informática; smartphones com no mínimo Android 4.1. e, 8GB de Memória RAM com processador dual core de 1Ghz).

Tal estudo justifica-se por considerar que o público em foco são alunos adolescentes pertencentes aos anos finais do Ensino Fundamental e foram promovidos para anos escolares mais avançados sem possuir a competência da alfabetização e, portanto, são alunos que apresentam dificuldade na aquisição do conhecimento mediados em sala de aula. Sendo assim, este projeto busca utilizar um recurso de informática denominado Realidade Aumentada de forma a otimizar o tempo de aprendizagem do aluno em processo de alfabetização, estimulando seu senso cognitivo e estabelecendo as conexões de aprendizagem, levando em conta sua idade e o ano escolar em que se encontra.

Quanto à metodologia utilizada, buscou-se a abordagem qualitativa, descritiva exploratória, considerando que tais abordagens direcionassem de forma eficiente e eficaz a condução da pesquisa e da aplicação do estudo para se obter os resultados de forma mais precisa. No contexto dos resultados, esperava-se que o aluno ao final da aplicação das atividades propostas no estudo, conseguisse reconhecer as letras, diferenciar suas categorias (vogais e consoantes), montar frases, orações e períodos simples.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Alfabetizar, uma ação complexa, desafiadora e apaixonante. Ela é complexa por iniciar a criança oriunda de uma realidade sociocultural, que difere da de outra criança no processo de aquisição da leitura e da escrita. Desafiadora porque o professor precisa alcançar a dimensão cognitiva do aluno para que ele possa

estabelecer relação de significância e de significado que está sendo aprendido. Apaixonante por causa do resultado, que é ter havido a contribuição no processo inicial de aprendizagem da leitura e da escrita por parte da criança, competência que ela leva para a vida toda. Segundo Soares (2005, p. 14), “[...] o alfabetizador dá acesso ao maravilhoso mundo da escrita, dá acesso aos livros, à leitura, conduz a criança à conquista do instrumento que lhe abre as portas para todo o conhecimento [...]”.

Sendo assim, buscam-se meios alternativos a fim de minimizar os impactos da carência do processo de alfabetização em algumas crianças e/ ou pré-adolescentes para que eles estabeleçam conexão do que é ensinado em detrimento à sua própria realidade e, neste sentido, o professor utiliza-se de várias estratégias para buscar alcançar o objetivo de estabelecer significância e significado do conhecimento do aluno.

Assim, elenca-se o uso da Realidade Aumentada como ferramenta pedagógica no intuito de estimular a curiosidade do aluno no contexto da alfabetização e, isto acarreta outros fatores importantes neste processo, como: desafiar o aluno a querer saber mais sobre algo; estimular sua criatividade; contextualizar o que é real e o que não é; interagir com elementos digitais; etc. o que pode ser traduzido em fomentar a curiosidade do aluno.

LETRAMENTO E ALFABETIZAÇÃO

Alfabetização e letramento são dois conceitos que se completam, diferenciando-se no grau de complexidade. Na alfabetização ocorre o desenvolvimento da leitura e da escrita de forma individual. O letramento leva o aluno à uma reflexão crítica da realidade em que vive. Alfabetizar se limita à decodificação de um texto, enquanto o letramento leva o indivíduo a um posicionamento social e a uma visão significativa do contexto em que está inserido. Neste sentido, entender letramento e alfabetização como ações complementares e como fenômeno social é necessário, tendo em vista que a aquisição da leitura e escrita são elementos que fundamentam os processos que norteiam a comunicação entre os seres sociais. Conforme Batista e Gomes (2018, p. 4):

A alfabetização e letramento são palavras-chave para o mundo social, pois é por meio da alfabetização e do letramento que o sujeito passa a participar diretamente do mundo no exercício de suas funções sociais, buscando tornar-se um cidadão consciente, com domínio do código convencional da leitura e da escrita em suas práticas sociais [...].

Partindo deste pressuposto, é importante considerar que, há um estágio diferenciado entre tais conceitos na medida em que um vai fundamentar o outro, porém, não os dissocia. Dentro do processo de aquisição da leitura e da escrita, o indivíduo social aprende a decodificar códigos gráficos (fonemas e

grafemas), aprende a lógica de sua aplicação e, num segundo estágio, passa a estabelecer uma relação de significância e significado social do que está aprendendo e articulando, até ao ponto em que domine a articulação concisa e coesa sob um ponto de vista histórico e social a contextualização de sua comunicação com seus pares e com o meio em que está inserido. Rubi e Justo (2013, p. 1), afirmam:

[...] atualmente ler e escrever de forma mecânica não garante uma interação plena com os diferentes tipos de textos que circulam na sociedade, pois é necessário não apenas decodificar sons e letras, mas entender os significados do uso da leitura e da escrita em diferentes contextos.

Desta feita, tal afirmação sugere a existência do conceito da alfabetização não funcional, que em linhas gerais considera que o indivíduo decodifica sinais gráficos inteligíveis e realiza a tradução deles, porém, não conseguem ter compreensão do que lê ou escreve, tornando-se apenas um mero “copista”. Isso tudo condiz com o que se observa na escola, notadamente da rede pública de ensino, onde há alunos que não conseguem interpretar aquilo que leem ou escrevem, considerando que tais indivíduos sociais não avançaram por razões diversificadas do estágio da alfabetização para o estágio de letrados. Ferreiro (2011, p. 54) afirma:

[...] Há que se alfabetizar para ler o que os outros produzem ou produziram, mas também para que a capacidade de ‘dizer por escrito’ esteja mais democraticamente distribuída. Alguém que pode colocar no papel suas próprias palavras é alguém que não tem medo de falar em voz alta.

Desta forma, alfabetização e letramento se completam conceitualmente e se faz necessário um olhar mais atento nestes dois conceitos, a fim de que seja possível estabelecer a relação de significância de significado ao que foi aprendido.

LINGUAGEM

A linguagem dentro do contexto social representa um meio de interação entre os seres humanos, que, na medida em que se apropriam de sua potencialidade comunicativa, refinam o seu modo de expressão e de leitura de mundo. Neste sentido, parafraseando Borges e Salomão (2003) a linguagem é um instrumento de comunicação e socialização e que assume, fenomenologicamente aspectos de cunho social, histórico e cultural.

Partindo da premissa de que a linguagem possui aspectos social, histórico e cultural, pressupõe-se que durante o processo de aquisição da leitura, há uma complexa contextualização da linguagem, a qual transcende a codificação e decodificação de signos linguísticos, pois a linguagem vai além das representações

gráficas, ou como Borges e Salomão (2003, p. 327) afirmam, “[...] Outro aspecto da linguagem refere-se ao sistema de sinais denominados significante e significado, que respectivamente referenciam o aspecto formal da linguagem e o aspecto funcional da linguagem, no qual o último é associado a interação social”.

Portanto, no tocante a escola, assim como nos demais níveis da sociedade, a linguagem encontra-se presente como forma de instrumento de comunicação e, tal instrumento alarga o conhecimento individual do ser humano para que ele seja capaz de articular seu convívio em sociedade.

MATERIAIS E MÉTODOS

A pesquisa será de cunho qualitativo, descritivo e exploratório, na qual, respectivamente abordam: metodologia de caráter exploratório, onde, o seu foco está no caráter subjetivo do objetivo analisado; explorar um problema, de modo a fornecer informações para uma investigação mais precisa; descrever algo sem a interferência do autor da pesquisa. Foi realizada numa escola estadual localizada na zona leste da cidade de Manaus, tendo como público-alvo, alunos de 6º ao 9º ano do ensino fundamental (anos finais), contendo o montante de 14 alunos com faixa etária de 11 a 17 anos distribuídos nos anos finais do respectivo ensino. Cada aluno que fez parte do estudo, recebeu um termo de autorização para que os pais/responsáveis assinassem, caracterizando que eles haviam concordado com a participação do aluno sob sua tutela.

Tendo como ponto de partida a compreensão do problema e as conjecturas relacionadas ao tema proposto, iniciou-se a fase de aplicação do Plano de Ação, que foi constituído e dividido em vinte aulas, cada uma com duração de 1 hora/aula, onde considerou-se os diferentes níveis de aprendizagem, bem como os diferentes graus de conhecimento relacionado a leitura, escrita e compreensão textual.

No plano de ação, focou-se basicamente por trabalhar com conteúdo silábico, no qual priorizou-se a junção de sílabas simples, formação de frases simples e posteriormente, orações simples em intervalos de cinco aulas, onde o aluno interagia com o professor e com os demais alunos e, tal interação serviu de base observacional para mensurar num primeiro aspecto qual o ritmo de aprendizagem de cada aluno, bem como, de que forma tais alunos estavam lidando com este conhecimento.

Nas cinco primeiras aulas, os alunos se ambientaram com o espaço do Laboratório de informática e com seus equipamentos, notadamente, com os tablets, que possuem sistema operacional Android 4.1, que é requisito mínimo para utilizar a ferramenta de Realidade Aumentada. Neste período, além dos tablets, utilizou-se o projetor multimídia para que o aluno pudesse interagir com os demais, os QR Codes (gatilhos para execução da rotina em R.A.) os quais são traduzidos pela rotina APK instalada nos tablets e a aplicação do alfabeto para se ter ideia do nível de conhecimento alfabético dos alunos envolvidos.

As ferramentas que foram utilizadas na construção da experiência em R. A. foi a plataforma de modelagem gráfica Unity 3D e a SDK Vuforia, ambiente de desenvolvimento. O local utilizado foi o Laboratório de Informática e o auditório que continham recursos multimídia.

As atividades foram desenvolvidas em 20 aulas, cada uma contava com 1h de aula, onde da primeira a quinta aula foi realizada observações e diagnóstico, onde os dados foram registrados em Diário de Bordo; da sexta aula até a décima aula, os alunos foram ambientados no aprendizado da tecnologia, seu manuseio e as primeiras noções de junções de letras para construção de palavras simples, contextualizadas conforme a realidade em que viviam; da décima primeira a décima sétima aula, foi aumentada a complexidade das atividades com a montagem de frases curtas que foram contextualizadas de acordo com a interação que foi realizada entre os alunos e a ferramenta que se utilizou (Realidade Aumentada); e nas três últimas aulas foi feito um diagnóstico em dois formatos: em forma de QUIZ e outro em forma escrita. Considerou-se que o aluno, por mais que utilizasse uma ferramenta digital, não deixou de utilizar os instrumentos tradicionais, que foram minimamente o lápis e o papel.

Quanto à abordagem, foi utilizado o método indutivo por permitir a observação dos dados em relação ao objetivo para obter como conclusão uma verdade geral. Quanto aos procedimentos foi utilizado o estudo de caso por ser o método específico de pesquisa de campo, permitindo compreensão mais precisa do evento estudado.

RESULTADOS E DISCUSSÃO: APLICAÇÃO DO PLANO DE AÇÃO

Dos vinte alunos participantes, identificou-se que os mesmos encontravam-se distribuídos da seguinte forma em relação ao ano escolar e seu conhecimento silábico, os quais estavam conforme a tabela 1.

Tabela 1 – Nível silábico dos alunos: distribuição por ano escolar (Aulas de 1 a 5)

Anos escolar	Níveis	Pré silábico	Silábico	Silábico-Alfabético	Alfabético
6º ano		12%	28%	24%	36%
7º ano		5%	43%	39%	13%
8º ano		1%	19%	25%	55%
9º ano		0%	7%	23%	70%

Fonte: Elaborado pelos pesquisadores (2019).

Nas aulas do 6º ao 10º dia passou-se a utilizar recursos em R.A. em que o aluno reconhecesse o elemento e pudesse montar, com o alfabeto R.A. o nome do objeto. Para esta construção, foi utilizado como base uma cartilha, porém, em vez de papel e figuras impressas, usou-se elementos dos quais o aluno conhecia o nome e a partir deste nome, o mesmo executava a atividade com os objetos em R.A., e, desta feita, notou-

se diferenças nos percentuais iniciais com o aumento da complexidade das atividades, ficando assim distribuído:

Tabela 2 – Nível silábico dos alunos: distribuição por ano escolar (aulas de 6 a 10)

Anos escolar	Níveis	Pré silábico	Silábico	Silábico-Alfabético	Alfabético
6º ano		9%	31%	24%	36%
7º ano		5%	39%	43%	13%
8º ano		0%	18%	26%	58%
9º ano		0%	5%	25%	70%

Fonte: Elaborado pelos pesquisadores (2019).

Nas aulas de 11 a 18 aumentou-se a complexidade das atividades, onde os objetos R.A. passaram a ser utilizados somente com o auxílio de um tablet ligado ao projetor multimídia para realizar a ação interativa e cooperativa de aprendizado e aquisição do conhecimento relacionando a junções simples e construção de frases, orações e pequenos períodos, explorando a criatividade dos mesmos em ver o objeto em R.A. Desta feita, observou-se com a aplicação da ferramenta em R.A. os seguintes resultados:

Tabela 3 – Nível silábico: distribuição por ano escolar (aulas de 11 a 18)

Anos escolar	Níveis	Pré silábico	Silábico	Silábico-Alfabético	Alfabético
6º ano		2%	23%	30%	45%
7º ano		1%	29%	35%	25%
8º ano		0%	13%	26%	58%
9º ano		0%	1%	29%	70%

Fonte: Elaborado pelos pesquisadores (2019).

As duas últimas aulas foram recreativas, utilizando a ferramenta em R.A. realizou-se um QUIZ para que os próprios alunos pudessem compreender como evoluíram dentro do processo de alfabetização e ao final, foi aplicado um questionário objetivo no intuito de proporcionar a auto avaliação dos mesmos.

A partir das observações realizadas durante o período da pesquisa, constatou-se a evolução dos alunos participantes, que, a partir da 6ª aula já apresentavam boa desenvoltura e sentiam-se mais “livres” para participar das dinâmicas com R.A. Importante mencionar que a ferramenta baseada em R.A. foi um diferencial em relação a outras abordagens, considerando que tais alunos, representantes da Geração Z, mesmo não tendo passado adequadamente pelo processo de aquisição da leitura e da escrita de forma satisfatória nos anos iniciais do Ensino Fundamental, demonstraram intimidade com a R. A., pois a mesma, prendeu a atenção do discentes e os instigou inicialmente a compreender como funcionam as junções simples para a formação de frases, orações e períodos simples, tudo sempre contextualizado com a realidade na qual estão inseridos e, despertou o interesse em saber como funciona a R.A.

Ao realizar um comparativo entre os períodos descritos nas Tabelas 1, 2 e 3, nota-se que em vinte aulas, houve desenvolvimento na aquisição da leitura, da compreensão do que estavam lendo, interpretando e contextualizando, tendo em vista que os mesmos ao manusearem os Cards (gatilhos de acionamento) que eram interpretados pela aplicação em forma de letras, ou imagens tridimensionais, faziam com que o aluno apreendesse a imagem (leitura visual), juntassem com outros Cards para formarem palavras simples ou associassem uma figura tridimensional a letra que inicia o nome do objeto 3d. Assim, a Realidade Aumentada proporcionou avanços e observou-se as possibilidades educativas deste recurso tecnológico em prol da educação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da aplicação da ferramenta em R.A. com os alunos de 6º ao 9º ano que encontravam-se em defasagem relacionado ao processo de alfabetização, tendo como base o plano de ação com o emprego de tal tecnologia, chegou-se a conclusão de que tal recurso é promissor na educação por apresentar uma proposta diferente de exposição de conteúdos, seja este, do mais primário ao mais complexo.

No contexto da temática do que trata este estudo, concluiu-se que houve um aumento de 25% na taxa de alunos que entraram no nível silábico no 6º ano; 90% de aumento na taxa de alunos no nível silábico no 7º ano; 9% de aumento na taxa de alunos em nível silábico no 8º ano. Isto implica afirmar que, além de contribuir para o aprendizado, aplicações como estas prendem a atenção do aluno, tornando as aulas mais divertidas e deixando o aluno mais a vontade para que o mesmo consiga interagir com o conhecimento adquirido consigo e com os demais alunos. Desta forma, tal proposta torna-se promissora não apenas no que se refere a alfabetização e letramento, mas, também aos outros ramos do conhecimento escolar.

REFERÊNCIAS

BATISTA, Gracilene dos Santos; GOMES, Pabiane Dias. **A Importância do letramento no processo de alfabetização: um olhar crítico sobre as metodologias de ensino, 2018.** Disponível em: <http://www.editorarealize.com.br/revistas/enalic/trabalhos/443-54952-30112018-183548.pdf>. Acesso em 20 de nov. de 2019.

BORGES, Lucivanda Cavalcante; SALOMÃO, Nadia Maria Ribeiro. **Aquisição da linguagem: Considerações da Perspectiva da interação social.** Psicologia: Reflexão e Crítica, 2003, 16(2), pp. 327-336. Aracajú/ SE. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/prc/v16n2/a13v16n2.pdf>. Acesso em: 30 de nov. de 2019.

FERREIRO, Emília. **Com Todas as Letras.** São Paulo: Cortez, 2011.

RUBIO, Juliana de Alcântara Silveira; JUSTO, Márcia Adriana Pinto da Silva. Letramento: O uso da leitura e da escrita como prática social. Revista Eletrônica Saberes da Educação – Volume 4 – nº 1 – 2013. Disponível em: <https://docs.uninove.br/arte/fac/publicacoes/pdf/v4-n1-2013/Marcia.pdf>. Acesso em: 20 de nov. de 2019.

SOARES, Magda. **Nada é mais gratificante do que alfabetizar**. Letra A: o jornal do alfabetizador, Centro de alfabetização, leitura e escrita (CEALE) – Faculdade de Educação/ UFMG, Belo Horizonte, n.1, p.10-14, abr /mai 2005. (Entrevista por Silvia Araújo). Disponível em <http://www.ceale.fae.ufmg.br/pages/view/retrospectiva-nada-e-mais-gratificante-do-que-alfabetizar-4.html>. Acesso em: 25 de maio de 2019.

CAPÍTULO 9

MOVIE MAKER: A POSSIBILIDADE DO USO DO SOFTWARE NO ENSINO/APRENDIZAGEM DA LÍNGUA PORTUGUESA EM MANAUS-AM

Selma Barroso Matos

Carla Valentim Baraúna de Araujo

RESUMO

Este artigo apresenta o resultado de uma pesquisa que teve como objetivo verificar a possibilidade do uso do software Movie Maker no ensino/aprendizagem da Língua Portuguesa. A metodologia utilizada partiu de uma abordagem qualitativa, descritiva, exploratória como técnica específica para obter as informações requeridas, identificando através de um questionário qual o conhecimento dos discentes sobre a utilização de aplicativos como ferramenta pedagógica. O público-alvo foi uma turma de 40 alunos do 8º ano do ensino fundamental II de uma escola da rede estadual de ensino. Ao término comprovou-se que os discentes têm várias possibilidades de criar e de se comunicar com o uso da linguagem oral e linguagem plástica facilitando seus conhecimentos e desenvolvendo suas habilidades sobre o Movie Maker.

Palavras-chave: Aplicativos. Letramento. Tecnologia.

INTRODUÇÃO

O uso de aplicativos disponíveis na atualidade torna cada vez mais necessário uma inovação nas práticas educativas da escola. Considerando que as crianças e jovens tem acesso às mídias digitais é importante que essas sejam mais bem aproveitadas pelos professores como recursos que podem contribuir ao desenvolvimento do processo de ensino e aprendizagem.

Para Monereo e Pozo (2001, p. 50) “as tecnologias da informação estão criando novas formas de distribuir socialmente o conhecimento, que estamos apenas começando a vislumbrar, mas que, seguramente, tornam necessárias novas formas de alfabetização (literária, gráfica, informática, científica, etc.)”. Assim, entende-se que, mudar as formas de aprender dos alunos requer também mudar as formas de ensinar de seus professores. Por isso, a nova cultura da aprendizagem exige um novo perfil de aluno e de professor, exige

novas funções discentes e docentes, as quais só se tornarão possíveis se houver uma mudança de mentalidade, uma mudança nas concepções profundamente arraigadas de uns e de outros sobre a aprendizagem e o ensino para encarar essa nova cultura da aprendizagem.

Na educação atual o uso das tecnologias, já é fato consumado, imprescindível e, dentro dessa visão, alguns aplicativos já estão sendo utilizados no processo de ensino e aprendizagem, como o Movie Maker que é um desses aplicativos tecnológicos implementados no processo educativo, tanto por ser versátil quanto compatível em qualquer aparelho que possua Windows 10 instalado (PC, Tablete, Surface Hub e celulares com internet).

O Movie Maker é de fácil manuseio, podendo ser compartilhado entre grupos, tais como os de docentes e discentes. É fácil de acessar, baixar e indexar, possuindo vários recursos dos quais se pode extrair: arquivos de fotos ou vídeos, promover animações, criar efeitos visuais modificadores de imagens, dando total controle sobre a produção que se quer efetivar, incluindo trilhas sonoras, imagens, a narração, admitindo a colocação de títulos, legendas e créditos, para cada etapa ou de modo único.

Considerando essas possibilidades, o estudo teve como objetivo verificar a possibilidade do uso do software Movie Maker no ensino/aprendizagem da Língua Portuguesa. Partiu de uma abordagem qualitativa e iniciou com aplicação de um questionário distribuído em reuniões com os alunos revelando que eles já detinham alguns conhecimentos sobre o aplicativo Movie Maker, o qual se pretendia aplicar no processo educativo da turma de 8º ano do ensino fundamental II, selecionada para a experiência. Ficou evidente que a maioria possuía equipamentos atrelados à Internet (PCs, Tablets ou celulares), o que em muito contribuiu para o sucesso das aulas. Mesmo assim, demonstrou-se o que é, como funciona e quais os objetivos de sua aplicação.

Portanto, o ensino da disciplina Língua Portuguesa a partir dessa nova perspectiva contribuiu para uma reflexão do docente sobre o papel e a importância das tecnologias na educação. Conhecendo as mídias, o professor poderá utilizá-la, levá-la para a escola em que atua, planejando o uso e a construção de plataformas interativas. Tais plataformas ajudarão no desenvolvimento das competências e habilidades, na produção e interpretação de simples textos ou variados códigos e linguagens verbais ou não verbais, incluindo os novos e diferentes objetos educacionais digitais.

REFERENCIAL TEÓRICO

Com o surgimento de novas tecnologias de comunicação, diversas modalidades de Letramento digital foram adicionadas ao processo de ensino aprendizagem. Desse modo, o Letramento digital, inserido nas práticas docentes com as mídias Movie Maker, KineMaster e My Movie, no âmbito da Língua Portuguesa,

possibilitou o dinamismo nas aulas e motivou um interesse maior dos discentes para se aprimorarem continuamente.

Nesse contexto, Luz (2016, p. 278) assinala que, “há a necessidade de uma formação inicial e continuada mais bem estruturada e conscientizada para formação de professores letrados digitalmente e motivados a aplicar esse conhecimento de suas salas de aula.” Então, considerando a ideia do autor, para que existam suficientes oportunidades de aprendizagem envolvendo essas novas tecnologias aplicadas aos jovens da educação básica é necessário agregar na disciplina Língua Portuguesa, além do domínio da leitura e da escrita, o processo do uso dos códigos necessários para a utilização dessas ferramentas.

Com a real possibilidade de se formalizar o ensino público obrigatório com o uso das mídias em Língua Portuguesa, os softwares educativos voltados para o ensino dela já estão sendo adaptados aos livros disponibilizados. Em Língua Portuguesa, observa-se que o aplicativo Movie Maker pode ser uma proposta de ferramenta pedagógica que em muito favorecerá o estímulo pela produção e pela leitura, melhorando os índices de participação e de aproveitamento.

Nesse entendimento, segundo Fischer e Gesser (2016, p. 231) “o sistema de ensino no Brasil tem sido questionado por apresentar resultados insatisfatórios no que se refere à qualidade do processo de aprendizagem e do desenvolvimento do sujeito”. Nesse prisma, para que se mude o quadro que se apresenta deve-se entender que a realidade da maioria dos discentes é a de uma sociedade totalmente voltada para a tecnologia.

Portanto, estas tecnologias devem ser inseridas, prioritariamente, como ferramentas de apoio aos métodos de ensino e de aprendizagem, sempre buscando novas estratégias que auxiliem os docentes nesse processo. Dessa forma, Coscarelli (1999, p. 32) sugere que:

[...] um requisito básico para o professor se inserir na era digital é que a noção de uma aula de Língua Portuguesa deve mudar. A aula tradicional não existe mais de acordo com a autora, ao invés de estudar a língua, os alunos irão aprender através dela, pois o português será usado como instrumento para aprender as outras disciplinas, tendo em vista que é através da leitura e interpretação de textos que se dá o processo de ensino/aprendizagem das outras áreas do conhecimento.

Desse modo, substituindo as tradicionais aulas expositivas haverá a necessidade prioritária da interdisciplinaridade compatível com o uso das tecnologias educacionais, que devem se reportar aos textos e conteúdo da Língua Portuguesa, cujo sentido servirá como base para um novo entendimento criativo, eliminando-se a passividade dos alunos ouvintes para uma nova postura em que se tornarão atuantes e em conexão com os professores das demais disciplinas.

Deduz-se, em simples análise, sobre o conteúdo em discussão, que a construção do conhecimento se dará de uma forma coletiva com o imperioso auxílio das novas tecnologias e que estas serão partes integrantes

do processo de ensino e aprendizagem. Em seguida serão apresentados os procedimentos metodológicos da pesquisa, bem como seus resultados.

MATERIAIS E MÉTODOS

A metodologia utilizada partiu de uma abordagem qualitativa, descritiva, exploratória como técnica específica para obter as informações requeridas identificando através de um questionário qual o conhecimento dos discentes sobre a utilização de aplicativos como ferramenta pedagógica. Objetivou-se, com esse método, estimular os discentes a utilizar a língua mãe em novas produções digitais conjuntas a partir do recurso tecnológico Movie Maker. Segundo Gil (2007, p. 17) o método qualitativo descritivo indica que “a pesquisa descritiva se desenvolve por um processo constituído de várias fases, desde a formulação do problema até a apresentação dos resultados”, já o caráter exploratório caracteriza-se pelo levantamento bibliográfico, pelas contribuições dos indivíduos já com alguma experiência prática em relação aos problemas estudados e pelas análises efetuadas e apresentadas como resultados.

Então, com a distribuição dos questionários, coletou-se os dados e partiu-se para a análise do relato obtido. Nesta abordagem descritiva foram estabelecidas três situações coordenadas entre si: a primeira deu-se com a verificação das condições apresentadas pelos discentes, dividindo-se, essas condições, em duas variáveis resumidas em: a dos portadores dos meios de comunicação e as dos que detinham o domínio do aplicativo; na etapa seguinte foram definidas as normas e houve a distribuição das tarefas por equipes com suas respectivas produções já selecionadas; na fase final procedeu-se a observação, análises e avaliação das atividades desenvolvidas, diagnosticando-se como previsível e evolutiva a aplicação da nova sistemática ao processo de ensino.

O público-alvo foi uma turma de 40 alunos do 8º ano do ensino fundamental II de uma escola da rede estadual de ensino. O plano geral foi dividido em quatro partes, agregadas ao próprio ato de ensinar, extraindo-se os conhecimentos das técnicas e da manipulação desses instrumentos. Assim, da pesquisa documental, optou-se pelos paradidáticos compatíveis com o conhecimento dos jovens, selecionando-se algumas obras direcionadas e contendo questões da atualidade, como a depressão, as DSTs, o Maltrato de animais, o Preconceito e as Queimadas na Amazônia.

Então, na prática, 20 (vinte) livros paradidáticos foram disponibilizados para livre escolha dos alunos e serviram de base aos exercícios de leituras, desenvolvidas, interpretadas e apresentadas de formas diversificadas (dramatização; diálogo, contagem de história) e apresentadas por meio de vídeos, utilizando-se os aplicativos. A turma selecionada de 8º ano de uma escola pública da cidade Manaus, foco da pesquisa, foi dividida em 05 (cinco) equipes, cada uma com 08 (oito) componentes. Finalizou-se a prática com a entrega de

um relatório expondo a experiência das atividades. Sequencialmente as atividades, foram organizadas do seguinte modo:

Na aplicação explicou-se para a equipe gestora a finalidade das novas atividades usando as mídias digitais; foram selecionados os livros à escolha dos alunos; houve a explanação dos procedimentos para uso dos aplicativos e; as apresentações das atividades foram ordenadas, juntamente com a respectiva socialização dos trabalhos.

Na avaliação foram observadas e registradas as dificuldades, o interesse despertado e a motivação para a realização das atividades; a criatividade individual e por equipes e a qualidade das interpretações, referentes às obras escolhidas; a produção textual, entregue como finalização da atividade foi disponibilizada para o acervo da biblioteca da escola; foi necessário, ainda, verificar, de modo definitivo, o impacto desta contribuição e qual a repercussão derivada deste primeiro ensaio no processo de ensino/aprendizagem com as mídias digitais na disciplina de Língua Portuguesa. De modo primário, exclui-se uma análise mais aprofundada, que se dará a posteriori.

As imagens a seguir mostram os alunos trabalhando na produção dos vídeos:

Figura 1: Alunos realizando a atividade de interação social sem preconceitos



Fonte: Acervo das pesquisadoras (2019).

As atividades representadas nas figuras indicam fases dos trabalhos desenvolvidos, desde a seleção dos assuntos até a apresentação e entrega dos vídeos sobre os temas escolhidos. Cada equipe destacou os procedimentos, tanto do manuseio e domínio dos aplicativos, quanto da qualidade de cada criatividade. Neste contexto foram avaliadas as produções de cada equipe considerando-se o grau de dificuldade da pesquisa, o conteúdo de cada texto, a reprodução e animação nas imagens representativas, o que permitiu aplicar um valor ideal sobre cada trabalho, salientando-se que foram considerados de excelente qualidade.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O plano geral aplicado na pesquisa dividiu-se em quatro partes: a apresentação sobre as novas ferramentas digitais; como se obtém os conhecimentos deste aplicativo; como se dá a devida utilização e como se estrutura o seu domínio. Observou-se que no decorrer das atividades práticas em sala de aula houve a possibilidade de produção de dramatizações, diálogos, recriações e processos que foram socializados no ambiente escolar, propiciando aos discentes e docentes, apropriarem-se das tecnologias, utilizando-as nos novos processos de ensino/aprendizagem, inseridos como cerne do presente artigo.

Desse modo, com a introdução das novas mídias no universo escolar, os aplicativos Movie Maker, KineMaster e My Movie, conforme as experiências explicitadas, permitem antever que o processo educacional ao inserir as novas tecnologias digitais pode eliminar décadas de atraso na qualidade da educação pública brasileira. Se em apenas uma turma de alunos do 8º ano do Ensino Fundamental II foi possível avaliar o progresso motivacional, o interesse pelo novo e o desejo de mostrar conhecimentos, imagina-se que a realização das expectativas para as ações de letramento digital em todas as séries, tidas com a inclusão dessas mídias, certamente contribuirá para a melhoria da qualidade da educação.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Algumas reflexões podem ser extraídas deste artigo. Delas pode-se destacar algumas necessidades urgentes, como as de haver uma conexão entre políticas públicas voltadas para a educação e a autonomia das escolas. Outra é a de dotar as escolas públicas de uma estrutura que comporte os avanços das tecnologias de informação e comunicação, além de promover a formação e capacitação dos docentes diante desses avanços e ainda, a de liberar o porte de equipamentos tecnológicos para os discentes nas escolas públicas. Essas conclusões comportam poucas sugestões, mas, permitem entender que alguns avanços não podem ser desperdiçados, para que se possa lapidar, desenvolver e disseminar os conhecimentos proporcionados por essas novas mídias e acompanhar sua evolução, ainda pouco empregada no processo de ensino e de aprendizagem.

Portanto, evidenciadas neste artigo, as mídias Movie Maker, KineMaster e My Movie, tomadas como precursoras no processo de ensino e aprendizagem, na experiência vivenciada com uma turma de 8ª Série do Ensino Fundamental II em uma escola pública do norte brasileiro, revelou quão valiosa para a educação será a introdução, no universo escolar, dessas inovações tecnológicas, pois além de eliminar a passividade dos alunos simplesmente ouvintes transformando-os em elementos participantes e criativos do conhecimento, também transforma o professor de simples transmissor de informações de conhecimentos pré-estabelecidos em responsável pelo projeto empreendedor coletivo de ensino rumo aos meios tecnológicos de comunicação.

REFERÊNCIAS

COSCARELLI, Carla Viana. A nova aula de português: o computador na sala de aula. *Presença Pedagógica*. Belo Horizonte, mar./abr., 1999. p. 32.

FISCHER, Gabriela Maia; GESSER, Verônica. Crianças multirrepetentes do ensino fundamental: o que pensam sobre seus contextos escolares. *Educação*, Porto Alegre, v. 39, n. 2, p. 231 – 241, maio/agosto, 2016. Disponível em: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/faced/article/view/2016/1415>. Acesso em: 03 de jan. de 2020.

GIL, Antônio Carlos. *Como elaborar projetos de pesquisas*, 4. ed. São Paulo: Atlas, 2007.

LUZ, Emeli Borges Pereira. Desenvolvimento do pensamento reflexivo em atividades online a formação inicial de professores de línguas. *EntreLínguas*, Araraquara, v. 2, n.2, p. 261-281, jul/dez.2016. Disponível em: ser.fciar.unesp.br/entrelinguas/article/download/8354/5934. Acesso em: 24 de fev. de 2017. cf.

MONEREO, C.; POZO, J. I. Em qué siglo vive la escuela? el reto de la nueva cultura educativa. *Cuadernos de Pedagogia*, n. 298, p. 50-55, 2001.

CAPÍTULO 10

TECNOLOGIA EDUCACIONAL: A COMUNICAÇÃO POR MEIO DA AUDIODESCRIÇÃO PARA ALUNOS COM DEFICIÊNCIA VISUAL NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL EM MANAUS-AM

Adriana Gomes de Lira

Carla Valentim Baraúna de Araujo

RESUMO

O objetivo deste trabalho é apresentar os resultados de uma pesquisa sobre a Audiodescrição como meio de comunicação e inclusão de deficientes visuais em sala de aula, descrever como esta ferramenta pode facilitar o processo ensino aprendizagem e identificar as dificuldades e necessidades de professores do ensino fundamental em utilizar a Audiodescrição em sala de aula. A abordagem utilizada foi a qualitativa, de caráter descritiva, por meio de um estudo bibliográfico e questionário com professores e alunos como uso de instrumento de coleta de dados. Os resultados mostram que a comunicação por meio da Audiodescrição possibilita informações importantes para aqueles que não podem ver as imagens, o que ajuda a melhorar o processo de conhecimento de diversas formas. Além de proporcionar a inclusão das pessoas com deficiência visual no meio cultural, social e educacional.

Palavras-chave: Aprendizagem. Deficientes visuais. Inclusão.

INTRODUÇÃO

A tecnologia está presente nas escolas para contribuir com o aprendizado dos alunos, tornando as aulas mais atraentes e dinâmicas. Com tecnologia comunicacional, através da Audiodescrição, pessoas com deficiência têm a oportunidade de entender melhor filmes, peças de teatro programas de TV e outros, ouvindo o que pode ser visto. Esta tecnologia educacional proporciona aos alunos deficientes visuais a diminuição de barreiras e a criação de possibilidades de inclusão. Através desta ferramenta pedagógica eles têm acesso ao conhecimento por meio das imagens presentes nos livros didáticos, nas cenas de filmes, apresentações escolares e outros.

Para nortear o estudo partiu-se do seguinte questionamento: de que forma a Audiodescrição pode ser usada como recurso de tecnologia educacional em sala de aula para alunos com deficiência visual? O objetivo do trabalho foi apresentar a Audiodescrição como meio de comunicação e inclusão de deficientes

visuais em sala de aula e descrever como esta ferramenta pode facilitar o processo ensino aprendizagem e identificar as dificuldades e necessidades de professores do ensino fundamental em utilizar a Audiodescrição em sala de aula.

Essas indagações fazem parte do cotidiano escolar e foram expostas pelos professores que participaram ativamente da pesquisa. A abordagem utilizada foi a qualitativa, de caráter descritiva, por meio de um estudo bibliográfico e questionário com professores e alunos como uso de instrumento de coleta de dados. Ao longo deste trabalho serão apresentados os conceitos de Tecnologia Educacional, Audiodescrição e as possibilidades de usar esta ferramenta como recurso pedagógico em sala de aula.

O projeto é de grande relevância para a comunidade escolar de alunos com deficiência visual, pois através da Audiodescrição será possível compreender o que exprime cada imagem ao seu redor, criando possibilidades e desconstruindo barreiras. Com a implantação dos recursos de Audiodescrição o conhecimento chegará a todos, sendo necessário estar presente nas escolas.

REFERENCIAL TEÓRICO

A tecnologia educacional está inovando a prática docente, criando um espaço de interação e aprendizagem na escola. Essa inovação não substitui as formas tradicionais de ensino, ao contrário, apresenta uma nova cultura na forma de ensinar e aprender. Gabriel (2013) diz que se caracteriza, portanto pela reestruturação da sociedade, oportunizada pela conectividade, emergindo transversalidade, descentralização e interatividade. Trata-se de um novo contexto, em que as tecnologias educacionais aparecem como meios responsáveis por uma nova sociedade. Essa inovação está presente no cotidiano dos alunos e quando aliada à sala de aula proporciona conhecimento, interação, contribuindo para o aprendizado desses indivíduos.

Além de aprimorar e modernizar o processo ensino aprendizagem, as tecnologias melhoram a comunicação e o relacionamento entre o professor e o aluno. Com a inclusão dos discentes com deficiência, as escolas estão se reestruturando para receber todos os alunos. Assim, as tecnologias da comunicação têm contribuído de forma significativa para o aprendizado dos alunos com deficiência.

Na área da deficiência visual a principal forma de comunicação é o Braille, além de softwares e a Audiodescrição com a tradução de imagens em palavras. Essas tecnologias utilizadas em sala de aula como ferramentas pedagógicas possibilitam o conhecimento do que existe ao nosso redor e facilitam a aprendizagem dos alunos deficientes visuais. A Audiodescrição está garantida pela Lei 13.146 de (BRASIL, 2015), figurando entre os recursos de acessibilidade como as legendas cultas e a de Libras. Os indivíduos que utilizam esse recurso são pessoas com deficiência visual, com deficiência intelectual ou com déficit de atenção, autistas, disléxicos e idosos.

As pessoas com deficiência visual enfrentam diversas barreiras quanto à comunicação elas não possuem acesso as imagens, seja de livros, quadros, charges e outros, estas exprimem algum significado, e não é justo que os alunos com deficiência visual não possam saber o que cada imagem representa, sendo que as imagens complementam os textos e ampliam a visão de mundo.

A Audiodescrição é considerada uma forma de acessibilidade para os deficientes visuais, possibilitando a esses a inserção plena no meio social, cultural e educacional, ou seja, é um recurso que visa ser contemplado em todos os espaços, inclusive nos espaços educacionais (SILVA e MICHELS, 2011). O acesso à informação é um direito de todos os cidadãos, mas os alunos com deficiência visual muitas vezes não têm acesso às informações visuais contidas nos materiais didáticos, eventos e até mesmo das características físicas dos seus colegas de classe.

MATERIAIS E MÉTODOS

Para desenvolvimento da pesquisa a abordagem utilizada foi qualitativa, que tem como objetivo mostrar dados, indicadores e tendências observáveis, de caráter descritivo. Gil (2002) afirma que é a descrição das características de determinada população ou fenômeno. A busca de embasamento está pautada na pesquisa-ação, onde foram produzidos informações e conhecimentos de uso mais efetivo na área pedagógica. Foi realizado um estudo bibliográfico e aplicação de um questionário com professores e alunos como uso de instrumento de coleta de dados.

Aplicada a partir do plano de ação elaborado para quatro aulas, onde o objetivo foi apresentar a contribuição da Audiodescrição para alunos com Baixa Visão e Cegueira, do 3º ano do Ensino Fundamental I de uma Escola Estadual de Manaus, teve início com uma visita em loco, para conhecer o ambiente e conversar com professores e alunos desta turma. O assunto abordado foi sobre quais os recursos tecnológicos utilizados em sala de aula e as dificuldades que os docentes enfrentavam em fazer uso das tecnologias educacionais, e ainda se conheciam o recurso de acessibilidade Audiodescrição. A partir desta conversa foi aplicado um questionário para professores e alunos sobre o que é Audiodescrição, como ela pode contribuir para a inclusão dos discentes deficientes visuais e se havia interesse em aprender a utilizar esse recurso de acessibilidade em sala de aula, através de tecnologias educacionais como softwares.

Na primeira aula a proposta foi formar uma roda de conversa, onde foi perguntado sobre o entendimento das palavras comunicação e audiodescrição. Os alunos responderam oralmente, qual a sua compreensão ou conhecimento sobre o assunto. Foi apresentado aos alunos uma estória com audiodescrição e uma breve interpretação.

Na segunda aula, cada aluno criou uma estória com cenários e personagens e socializou oralmente dando ênfase em todos os detalhes, como descrição dos personagens e do local em que aconteciam os fatos

da estória. Na terceira aula foi explicado o que é um roteiro de Audiodescrição e criou-se um roteiro para a estória escolhida pela turma. Na última aula foi gravada a estória com a Audiodescrição.

Após a execução das aulas do plano de aplicação, foi realizada a tabulação dos dados para a análise dos resultados, a fim de apresentar as possibilidades da utilização da Audiodescrição como ferramenta a ser trabalhada em sala de aula para a melhoria do processo ensino-aprendizagem dos alunos deficientes visuais.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os dados observados foram registrados, bem como os questionários realizados com professores e alunos do 3º ano do Ensino Fundamental do Primeiro Ciclo de uma Escola Estadual de Manaus, que atende alunos com Deficiência Visual, com objetivo de compreender a importância da comunicação por meio da Audiodescrição entre professores e alunos, para que eles possam conhecer o que existe no ambiente que os cercam.

Foram distribuídos o questionário para três professores, sendo dois discentes, pessoas com deficiência visual (1 cego e outro baixa-visão). Os mesmos foram alunos desta mesma Instituição e expressam que a tecnologia teve muitos avanços, e hoje usam como recurso tecnológicos o celular, caixa de som, notebook e pen-drive. Foi possível observar que os professores enfrentam diversas barreiras para ter acesso e fazer uso dos recursos tecnológicos diariamente na escola, mas sempre que possível eles optam por aulas diferenciadas e atrativas usando a tecnologia. A principal dificuldade apontada por eles é a falta de uma internet boa, que alcance todas as salas.

Sobre o uso da Audiodescrição no contexto escolar, os discentes dizem conhecer o conceito e já tiveram oportunidades de assistir peças teatrais e filmes com Audiodescrição, mas utilizam este recurso às vezes, só quando se faz necessário. Eles demonstraram interesse em aprender as técnicas de Audiodescrição, para que elas sejam aplicadas de forma correta em sala de aula. A professora A, disse que a Audiodescrição pode contribuir para a formação profissional dela e ajudar os alunos a conhecerem o meio em que vivem, a entenderem melhor as histórias e tudo que está acontecendo ao nosso redor.

Os materiais pedagógicos com Audiodescrição da escola ficam na biblioteca e são alguns cd's de histórias infantis, mas a escola não possui o aparelho necessário para escutá-los. Os materiais didáticos são em Braille, mas não apresentam a descrição de imagens. Motta (2016) afirma que é preciso que as imagens e outros elementos não textuais sejam descritos em texto, já que uma pessoa com deficiência visual não pode fazer a leitura das imagens da mesma forma que uma pessoa que enxerga. A transformação das imagens em palavras, neste caso, foram essenciais para ampliar o entendimento e promover uma interação mais completa com o material didático. Assim, os alunos deficientes visuais estarão usufruindo dos seus direitos, com acesso a todas as informações presentes nos textos escritos ou não.

Na turma de 3º ano, são atendidos quatro alunos com deficiência visual, sendo um deles com múltipla deficiência (aluno diagnosticado com deficiência visual e autismo), onde este não possui linguagem verbal e por isso não foi possível responder ao questionário apresentado. Os outros três alunos demonstraram interesse nas aulas do Plano de Aplicação, sempre participativos e questionadores.

Foram apresentadas quatro perguntas no questionário e os discentes responderam de acordo com a vivência e o entendimento de cada um. Sobre o que é comunicação eles entendem que é o ato de conversar ou falar algo para alguém e que têm acesso as tecnologias por meio do celular e tablet. Um dos alunos já teve acesso a Audiodescrição em um teatro na cidade de Manaus, este é o primeiro teatro acessível da América Latina oferecendo os serviços de Audiodescrição e Libras, com espaços adaptados para as Pessoas com Deficiência. Com este questionário foi possível observar também, que os alunos perguntam sobre as imagens dos livros, as cores, o que representam, tamanho e outras indagações.

Quadro 1: Questionário aplicado aos alunos

PERGUNTAS	ALUNO 1	ALUNO 2	ALUNO 3
O que é comunicação para vc?	É quando a gente conversa, ou escuta algo.	É conversar com outra pessoa.	É falar algo, conversar ou assistir.
Quais os meios de comunicação que vc utiliza?	Celular, televisão e o rádio.	Tablet, celular, televisão.	Televisão e celular.
Você sabe o que é Audiodescrição?	Não.	Sim, já fui ao teatro assistir uma peça e a moça entregou um fone e um rádio pequeno, que a gente escutava uma voz falando o que estava acontecendo no palco e isso era audiodescrição.	Já ouvi falar, mas não entendi direito.
Quando você escuta histórias as pessoas falam as características dos personagens? Como a roupa que eles vestem?	Às vezes.	Algumas vezes a pessoa que lê pra mim fala, outras vezes eu pergunto como é o personagem e as cores.	eu consigo ver um pouco como é a figura, quando eu não entendo, eu pergunto como é a figura.

Fonte: Elaborado pelas pesquisadoras (2019).

Os alunos tiveram acesso ao conceito de audiodescrição, criaram histórias baseados em contos infantis aplicando a Audiodescrição e socializaram com os demais colegas. Foi uma atividade bem interessante, onde professores e alunos puderam compartilhar as curiosidades sobre as características dos personagens das histórias criadas por eles.

Ter acesso às imagens e saber o que elas representam aumentam o entendimento do assunto estudado, as pessoas com deficiência visual precisam ter acesso aos recursos que são disponibilizados aos outros alunos sem deficiência, para que seja uma escola de igualdade e oportunidade para todos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A falta de investimento na formação de professores nas áreas tecnológicas e de Audiodescrição é notória, os docentes precisam ser capacitados para colocar em prática os conhecimentos em sala de aula de maneira adequada. Vale ressaltar, que muitos profissionais buscam conhecimentos na internet e em livros para que seus alunos sejam inclusos na sociedade e possam ter acesso ao máximo de informação possível.

Durante o projeto foi possível observar que no contato diário com pessoas deficientes visuais, os professores realizam as descrições das imagens e acontecimentos informalmente em sala de aula, para que os alunos entendam o que está acontecendo. Mas é preciso sistematizar essa forma de descrever para que seja uma ferramenta de aprendizagem para os discentes. Os alunos deficientes visuais são prejudicados em sua maioria, pois os materiais didáticos não apresentam audiodescrição das imagens, o que não garante a inclusão e o acesso ao conhecimento, esses materiais precisam ser acessíveis a todos.

A audiodescrição apresenta informações importantes para aqueles que não podem ver as imagens, o que ajuda a melhorar o processo de conhecimento de diversas formas. Além de proporcionar a inclusão destes indivíduos no meio social, cultural e educacional. Assim é necessário que este recurso de acessibilidade seja obrigatório em todos os níveis escolares, e que os professores possam usá-lo de forma correta em sala de aula para melhorar o ensino-aprendizagem dos alunos deficientes visuais, contribuindo para uma educação de qualidade e igualdade para todos.

REFERÊNCIAS

BRASIL. *Lei brasileira de inclusão da pessoa com deficiência*: Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015. Brasília, DF: Câmara dos Deputados, Edições Câmara, 2015.

GABRIEL, M. *Educ@r: a evolução digital na educação*. São Paulo: Saraiva, 2013.

GIL, A. C. *Como elaborar projetos de pesquisa*. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

MOTTA, L.M.V.M. (2016). A Audiodescrição na escola: abrindo caminhos para a leitura de mundo. Disponível em: <http://www.vercompalavras.com.br/pdf/a-audiodescricao-naescola.pdf>. Acesso em: 02 de jan. de 2020.

SILVA, Mara Cristina Fortuna da; MICHELS, Lísia Regina Ferreira. A importância de cursos de formação continuada em audiodescrição para professores do Atendimento Educacional Especializado. *Revista Brasileira de Tradução Visual*, v 7, n. 7, 2011.

CAPÍTULO 11

O USO DAS TECNOLOGIAS ASSISTIVAS (T.A) COMO INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA EM MANAUS-AM

Ana Cláudia Krachinski do Nascimento

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo avaliar conhecimentos e informações através das Tecnologias Assistivas (TAS), para as pessoas com deficiências, proporcionando qualidade de vida e inclusão social. Para isso, foram feitas pesquisas bibliográficas em fontes diversas e aplicado plano de ação que levou a concretização do problema da pesquisa intitulado: Como as TAS podem auxiliar alunos com necessidades especiais? A pesquisa foi realizada numa escola pública da zona Norte de Manaus onde foi utilizado para o desenvolvimento das ações, o laboratório de informática com acesso à internet. Os sujeitos (objeto cognoscente) investigados da pesquisa foram 6 alunos com acuidade visual (baixa visão), os estudantes com a faixa etária de 18 a 20 anos, frequentam o 1º e 2º ano do Ensino Médio. Para coleta de dados, foram utilizadas a observação direta intensiva, que é realizada através de duas técnicas: observação e entrevista.

Palavras-chave: Aprendizagem. Baixa visão. Ensino de Química.

INTRODUÇÃO

As tecnologias assistivas (T.AS) serão um suporte acadêmico de grande valia, que deverá ser usado como meio de intervenção pedagógica para ser um facilitador no aprendizado dos alunos que necessitam desse auxílio, como os recursos de acessibilidade, sistema com alerta tátil-visual, entre outros.

Através desse trabalho de pesquisa teórica e prática desenvolveu-se o tema Tecnologia Assistiva como intervenção pedagógica no estudo de ensino de Química para alunos do Ensino Médio com baixa visão. As TAS são de grande importância no âmbito escolar, pois são recursos que auxiliam os alunos contribuindo para o enriquecimento da aprendizagem e favorece a inclusão de alunos com deficiências. Partindo desse pressuposto e considerando a realidade vivenciada no contexto escolar pensou-se no problema de pesquisa: como as Tecnologias Assistivas podem auxiliar alunos com necessidades especiais do 1º e 2º Ano do Ensino Médio?

Os objetivos pretendidos são: avaliar conhecimentos e informações através das TAS, para as pessoas com deficiências, proporcionando qualidade de vida e inclusão social; verificar as TAS existentes para auxiliar alunos com necessidades especiais; avaliar as TAS como recurso pedagógico, de forma que o aluno estabeleça conexões com o que foi ensinado; demonstrar através das observações, atividades realizadas em sala de aula e entrevistas com alunos, a proporcionalidade entre o ensino aprendizagem e consequentemente a diminuição dos índices do baixo rendimento dos alunos com baixa visão.

No contexto da educação escolar, muito se discute a utilização dos meios tecnológicos no auxílio das atividades pedagógicas. Contudo, é necessário que as Tecnologias Assistivas sejam difundidas e trabalhadas com todos os professores para que possam ampliar as suas práticas pedagógicas e ajudem a melhorar as dificuldades dos alunos com necessidades especiais.

REFERENCIAL TEÓRICO

As tecnologias assistivas (TAS) serão um suporte acadêmico de grande valia, que deverá ser usado como meio de intervenção pedagógica para ser um facilitador no aprendizado dos alunos que necessitam desse auxílio, como os recursos de acessibilidade, sistema com alerta tátil-visual, entre outros. O uso das TAS tem o objetivo de proporcionar à pessoa com deficiência maior independência, qualidade de vida e inclusão social, através da ampliação de sua comunicação, mobilidade, controle de seu ambiente, habilidades de seu aprendizado, trabalho e integração com a família, amigos e sociedade.

A Lei de Diretrizes de Bases (LDB 9394/96) determina que as pessoas com necessidades educacionais especiais sejam incluídas em escola de ensino regular. Por isso os serviços de TA são normalmente transdisciplinares envolvendo profissionais de diversas áreas, tais como: Fisioterapeuta, Terapia ocupacional, Fotobiológico, Educação, Psicologia, Enfermagem, Medicina, Engenharia, Arquitetura, Design e técnicos de muitas outras especialidades.

As Tecnologias Assistivas trouxeram recursos significativos para a vida escolar dos estudantes com deficiência visual, pois amplia as competências, autonomia e ajuda na interação na sala de aula. Para Barqueiro & Barqueiro (2010), a informática e outras tecnologias causaram grandes mudanças de oportunidades, de acessibilidade e inclusão das pessoas com deficiência visual em todos os campos e no que se refere à educação não se pode negar que proporcionou melhorias singulares.

A pessoa com baixa visão ou visão subnormal apresenta deficiência visual parcial, portanto, possui resíduos visuais em níveis que lhe permitem ler textos impressos com tipos ampliados ou recursos especiais de Tecnologias Assistivas. Com isso, as Tecnologias Assistidas que atende dispõem de um grande universo de adaptação e acessibilidade. As Tecnologias Assistivas e a modificação/ acessibilidade ambiental propõem-se

diminuir ou eliminar barreiras presentes no cotidiano de pessoas com deficiência visual, com maior intensidade no que se refere à informação, à comunicação e a orientação no ambiente.

Segundo Lauand (2005, p. 30):

[...] a tecnologia assistiva consiste em uma ampla variedade de recursos destinados a dar suporte (mecânico, elétrico, eletrônico e computadorizado, entre outros) a pessoas com deficiência física, visual, auditiva, mental ou múltipla. Os suportes podem ser os mais variados como: cadeira de rodas, uma prótese um órtese, e uma série de infindável de adaptações, aparelhos e equipamentos nas mais diversas áreas de necessidade pessoal [...].

A importância da necessidade de adaptação de recursos pedagógicos e uso deles, como instrumento de ensino e aprendizado se faz necessária, juntamente com questões relacionadas a acessibilidade, já que o desafio atual é a elaboração de uma política educacional inclusiva voltada para um ensino de qualidade, independente das diferenças de cada aluno. Assim, a escola deve ser capaz de responder às necessidades dos alunos e eficazmente para que não haja frustração desistência, segregação e exclusão.

A Declaração de Salamanca (1994), em consonância com a Lei 13.146/2015 relata que o princípio norteador da escola deve ser o de oportunizar a mesma educação a todos os discentes e atender as demandas existentes, respeitando seu ritmo e tempo de aprendizagem, além de ofertar condições de interações nas atividades e no contexto social, sem distinção.

Filho (2012, p. 2), afirma que “a chamada Tecnologia Assistiva, seria uma maneira concreta de neutralizar as barreiras causadas pela deficiência e inserir esses indivíduos nos ambientes ricos para aprendizagem e desenvolvimento, proporcionados pela cultura”. Com isso o avanço tecnológico existente para inclusão coloca os portadores de deficiência no mesmo nível de oportunidades de uma pessoa sem limitações.

Dentre as TA que utilizam recursos não ópticos estão, os acessórios como: canetas de ponta porosa, lápis 6B, cadernos com pautas espaçadas, tiposcópios, gravadores, software com magnificadores de tela, programas com síntese de voz, sistema Braille, soroban e bengala. Esses recursos devem ser indicados por um profissional da saúde de acordo com o comprometimento visual do indivíduo.

Os recursos pedagógicos e tecnológicos podem contribuir substancialmente e ajudar na superação e realização de atividades dentro da jornada escolar dos discentes em várias disciplinas, no que se refere à Química não é diferente.

A Química possui linguagem específica usadas de representação simbólicas para expressar seus conceitos e procedimentos, como as equações químicas, as fórmulas e os modelos. Na prática, os experimentos geram informações que socialmente são obtidas pela visão, como as mudanças de cores nas titulações, as pesagens de solutos, a visualização de volumes de solventes para preparo de soluções ou identificação do nível da coluna de álcool ou mercúrio em medidas de temperaturas (BENITE et al., 2017 np).

Com isso a necessidade de o professor de Química fazer adaptações de metodologias que favoreçam os alunos com deficiência visual e eles consiga usar seus sentidos para compreensão dos conteúdos. Os alunos com baixa visão necessitam de um trabalho que estimule a utilização plena de seu potencial de visão e dos sentidos remanescentes, como por exemplo: a superação de dificuldades e de conflitos emocionais. O docente precisa despertar no aluno com baixa visão interesse em utilizar a visão potencial.

O processo educativo de pessoas com visão subnormal será desenvolvido por meios residuais de visão, com a utilização de recursos específicos. O desenvolvimento cognitivo não possui como fator limitante a baixa visão. Pessoas deficientes visuais terão sua aprendizagem desenvolvida através dos sentidos remanescentes como tato, audição, olfato e paladar, o sistema Braille é utilizado como principal meio de comunicação.

A utilização das chamadas tecnologias assistivas tem proporcionado maior independência e autonomia para pessoas cegas e com baixa visão. A variedade, a adequação e a qualidade dos recursos disponíveis possibilitam o acesso ao conhecimento, à aprendizagem significativa e à comunicação. Toda variedade de materiais adaptados e recursos que se usa com objetivo de melhorar aprendizagem do aluno com deficiência visual, tanto no campo cognitivo como global em si podemos chamar de tecnologia assistiva, pois com esses recursos estaremos desenvolvendo habilidades que propiciarão a este aluno sua independência na realização de determinadas atividades em sala de aula e em todo o ambiente escolar propiciando sua inclusão neste meio (KELMAN et al., 2010, p. 1).

Os alunos com deficiência visual devem ter tratamento digno e adequado, eles precisam de recursos que viabilizem e aperfeiçoem sua aprendizagem. A escolha e adaptação desses instrumentos dependem de cada caso e devem ser definidos de acordo com fatores como: faixa etária, necessidades específicas e individuais, preferências, interesses e habilidades.

MATERIAIS E MÉTODOS

Este trabalho foi composto de pesquisa bibliográfica e de campo, pois segundo Cervo (2003), a pesquisa bibliográfica é um meio de formação por excelência que procura explicar um problema a partir de referências teóricas publicadas em documentos.

A abordagem que predominou no trabalho, estabeleceu dentro das premissas da pesquisa qualitativa. A pesquisa qualitativa, segundo Silva (2000, p.296) é “uma relação dinâmica entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito, isto é, um vínculo indissociável entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito que não pode ser traduzido em número”.

Para a coleta de dados utilizou-se a observação direta que é realizada através de duas técnicas: observação e entrevista. Marconi (2017, p. 190), aborda que “a observação é uma técnica de coleta de dados

para conseguir informações e utilizar os sentidos na obtenção de determinados aspectos da realidade. Não consiste em apenas ver e ouvir, mas também em examinar fatos ou fenômenos que se deseja estudar”.

Outro instrumento utilizado para a coleta de dados é a técnica da entrevista, inicialmente numa conversa informal com os alunos explicando o que pretendíamos realizar com esta pesquisa que seria a análise de mais um recurso de aprendizado para eles, e separadamente com os professores da disciplina de Química, os quais iriam responder uma ficha avaliativa sobre o conhecimento e uso das TAS.

Uma das vantagens dessa coleta para Marconi (2017, p. 197) é que, “há maior flexibilidade, podendo o entrevistado repetir ou esclarecer perguntas, formular de maneira diferente, especificar algum significado, como garantia de estar sendo compreendido”.

Na intenção de compreender dados mais consistentes sobre o tema, usamos à entrevista semiestruturada, com questões específicas para coleta de dados, utilizamos à observação direta intensiva, que é realizada através de perguntas específicas, mas deixando o entrevistado livre para responder do seu jeito.

APLICAÇÕES DO PLANO DE INTERVENÇÃO NA ESCOLA

O projeto foi desenvolvido no ano de 2019, metodologicamente através do plano de intervenção aplicado em uma escola da zona norte de Manaus com alunos do Ensino Médio que possuem baixa visão, com o intuito de coletar dados a partir de práticas e intervindo na realização de atividades propostas. O objetivo proposto foi a Tecnologia Assistiva como aplicabilidade em sala de aula para auxiliar alunos do 1º e 2º Anos do Ensino Médio nas aulas de Química.

Como a pesquisadora trabalha na escola e conhece os envolvidos no seu contexto, a intervenção aconteceu mais tranquilamente. Houve conversa com a pedagoga da escola, gestora e professores sobre a intenção da aplicabilidade dessa ação.

No primeiro dia (10/10/2019) aconteceu a observação direta, onde percebeu-se que os alunos com baixa visão tinham muitas dificuldades nas aulas de Química. Diante do observado se consolidou ainda mais o problema investigado, no caso, como o uso das tecnologias assistivas podem auxiliar alunos com necessidades especiais?

No segundo dia (17/10/2019) através de uma conversa informal com os alunos, foi explicado o que pretendia-se alcançar com a pesquisa. Eles demonstraram bastante interesse em conhecer as ferramentas de TA. Em seguida, e separadamente, foi a vez de conversar com os professores da disciplina de Química, onde foi aplicado um questionário sobre seus conhecimentos e uso das TAS nas aulas de Química.

Já o questionário dos alunos continha as seguintes perguntas:

1. Como você vê o ensino de Química com o uso das TAS no Ensino Médio?
2. Quais as contribuições que as tecnologias assistivas podem dar aos alunos com necessidades especiais?
3. Você acha que a tecnologia tem condições, de ajudar a aprender e motivar o ensino de Química?
4. Descreva-nos como você aprende Química através das aulas ministradas pelo professor.
5. Quais os materiais didáticos o professor utiliza nas suas aulas?
6. Você faz exercícios interagindo com o computador
7. Quais os instrumentos que o professor utiliza para avaliar a aprendizagem dos alunos no ensino da Química?
8. Quais os conteúdos de Química, você considera necessário ao longo do ensino médio?
9. O que mudou ao longo de sua experiência de aprendizagem na prática de ensino de Química?
10. Que papel ocupa o professor de Química no ensino e na compreensão que você tem da disciplina?

No terceiro dia (21/10/2019) foi realizada uma aula expositiva com os alunos, abordando conteúdos que apresentaram dificuldades e no quarto dia (31/10/2019) iniciou-se a primeira atividade prática utilizando a sala de informática onde participaram 6 alunos, um por computador. Eles realizaram atividades com o recurso de realidade aumentada, para aprenderem a tabela periódica de elementos químicos. Demonstraram muito interesse, pois esse sistema facilita o acesso a um leque de informações escritas sobre elementos químicos.

No quinto dia (04/11/2019) aplicou-se uma atividade de leitura de texto no computador para os alunos responderem de forma oral as questões do livro didático e no sexto dia (11/11/2019) foi feita uma avaliação através do acompanhamento e do registro do desenvolvimento do aluno, por meio de atividades escritas e orais e principalmente respeitando os limites de cada um. Proporcionando a inclusão dos discentes, desenvolvendo conhecimento a verificação dos resultados.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A pesquisa trouxe a compreensão de como as TAS podem auxiliar alunos com deficiência visuais na disciplina de Química no 1º e 2º do Ensino Médio. Para desenvolver esse trabalho foram feitas pesquisas bibliográficas e pesquisa de campo com alunos de baixa visão. Filho (2012, p. 2), afirma que “a chamada Tecnologia Assistiva, seria uma maneira concreta de neutralizar as barreiras causadas pela deficiência e inserir esses indivíduos nos ambientes ricos para aprendizagem e desenvolvimento, proporcionados pela cultura”.

De acordo com os apontamentos de vários autores de obras consultadas, as Tecnologias Assistivas são grandes aliadas ao desenvolvimento da aprendizagem de conteúdos ministrados na disciplina de Química, com isso se evidenciou a relevância do uso do uso dessas tecnologias como ferramenta pedagógica no ensino.

Através das atividades aplicadas para coleta de dados apontou-se pontos relevantes fornecidos pelas Tecnologias Assistivas com relação ao ensino aprendizagem do aluno com deficiência visual. Portanto, identificaram-se que as Tecnologias Assistivas podem proporcionar o ensino aprendizagem do aluno de maneira mais fácil e significativa de modo que ele possa ser envolvido nesse processo de maneira dinâmica e prazerosa, que seja cumprido seus direitos de igualdade e oportunidade.

Com relação ao plano de ação aplicado na escola foi precedido que a aprendizagem dos alunos com deficiência visual foi bastante significativa quando utilizado as Tecnologias Assistivas como ferramenta pedagógica. Os alunos se interessaram mais pelos conteúdos propostos e seus rendimentos foram relevantes nas aulas de Química. Houve maior interação entre alunos/alunos e professores e sobretudo inclusão social.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Verificou-se que o uso das Tecnologias Assistivas tem uma grande relevância para alunos com deficiência visual, pois contribuiu de forma significativa na realização de atividades em sala de aula proporcionando aos alunos melhores resultados na aprendizagem.

Portanto, compreende-se que as TA surgem como ferramenta inovadora de aprendizagem permitindo uma nova visão de educação e através de interações traça interpretações que leva a problematizar o uso e eficácia dessas novas ferramentas do processo ensino aprendizagem. Daí a importância da escola como formadora de cidadãos críticos e reflexivos, encarar o desafio de se inserir nesse novo contexto tecnológico. A pesquisa foi relevante nos fez refletir sobre o tema estudado de forma crítica e nos permitiu descobrir novos fatos e dados relacionado ao assunto.

REFERÊNCIAS

BARQUEIRO, R. R. M.; BARQUEIRO, A. C. Inclusão da pessoa com deficiência visual no mercado de trabalho. In: SAMPAIO et al. Baixa visão e cegueira: os caminhos para a reabilitação, a educação e a inclusão. Rio de Janeiro: Cultura Médica/Guanabara Koogan, 2010. P. 481-494.

BENITE, C.R.M.; BENITE, A.M.C.; BONOMO, F.A.F.; VARGAS, G.N.; ARAÚJO, R.J.S. e ALVES, D.R. Observação inclusiva: o uso da tecnologia assistiva na experimentação no Ensino de Química. Experiências em Ensino de Ciências, v.12, n.2, p.94-103, 2017.

BRASIL. LEI DE DIRETRIZES E BASES DA EDUCAÇÃO NACIONAL. Disponível em: Acesso em: 02 de jun. de 2019.

CERVO, A.L. BERVIAN, P.A. Metodologia Científica. 4.ed. São Paulo: Makron, 2003.

FILHO, Galvão. T. A. (Org.) O professor e a educação inclusiva: formação, práticas e lugares. Salvador: EDUFBA, 491 p., 2012.

KELMAN, C. A. M do Amparo. Desenvolvimento Humano, Educação e cultura. Brasília, 2010.

LAUAND, G. B. A. Fontes de informação sobre tecnologia assistiva para favorecer a inclusão escolar de alunos com necessidades especiais. 2005. 210 f. Tese (Doutorado em Educação Especial (Educ. do Indivíduo Especial) – Universidade Federal de São Carlos.

MARCONI, M.A; LAKATOS, E.M. Fundamentos da Metodologia Científica. 8ª ed. São Paulo: Atlas, 2017.

PIRES, Rejane Ferreira Machado, Mól, Gerson de Souza; Raposo, Patrícia Neves (2010). Proposta de Guia para Apoiar a Prática Pedagógica de Professores de Química em Sala de Aula Inclusiva com Alunos que Apresentam Deficiência Visual. 2010. Dissertação - Universidade de Brasília, Brasília.

SILVA, Marco. Comunicação Interativa e Educação. São Paulo, Tese. FEUSP- Doutorado.2000 p. 296.

CAPÍTULO 12

RECURSOS MEMÉTICOS COMO ESTRATÉGIA DE APRENDIZAGEM NA CONSTRUÇÃO DE HABILIDADES DE PRODUÇÃO TEXTUAL NA 3ª SÉRIE DO ENSINO MÉDIO EM MANAUS-AM

André dos Santos Menezes

RESUMO

Este artigo tem como objetivo descrever uma proposta de intervenção no contexto escolar aplicado em uma Escola pública da zona norte de Manaus. A atividade foi realizada com os alunos da 3ª série do Ensino Médio. Tem, ainda, como finalidade discorrer sobre os resultados alcançados da prática pedagógica envolvida com os recursos do Meme relacionados à produção escrita dos discentes. A metodologia deu-se através da pesquisa bibliográfica de autores que abordaram sobre a temática supracitada, mediada por uma proposta de ação interventiva em campo. Utilizou-se como instrumento de coleta de dados nesta pesquisa o Google formulário (Google Forms). Sendo assim, apresentou-se como abordagem de natureza qualitativa de caráter descritivo, comprovando uma posição reflexiva. Considerando a experiência vivida da realidade, das 10 perguntas respondidas, constatou-se que de 100%, apresentou-se um quantitativo variável entre 60% a 91%, representando, por isso, uma prática aceitável e compreendida entre os participantes.

Palavras-chave: Intervenção pedagógica. Meme. Prática pedagógica.

INTRODUÇÃO

Este artigo tem como finalidade apresentar os resultados da aplicação de uma atividade planejada pelo autor envolvendo alunos da 3ª série do Ensino Médio de uma escola pública da zona norte de Manaus. Baseou-se na fundamentação teórica referente aos aspectos da linguagem, à semioticidade do texto, objetivando a recontextualização e a releitura de textos produzidos com os recursos advindos do meme, destacando-se como prática pedagógica relevante para que os alunos pudessem entender a funcionalidade de textos por meio de várias óticas de aprendizagem, mostrando-lhes os fatores de aceitabilidade/adequabilidade em diversas situações comunicativas diárias.

Deste modo, o interesse neste estudo, fundamentou-se nos desafios apresentados pelo professor no que concerne à produção textual com ênfase na aplicabilidade dos recursos meméticos no ensino médio,

procurando saber da relevância que as tecnologias digitais podem auxiliar seus alunos nas dificuldades da dissertação – argumentativa no contexto educativo.

Em síntese, esta pesquisa foi estruturada em tópicos para melhor compreensão da temática supracitada, bem como buscar estratégias que estimule o interesse dos alunos e facilite o processo de ensino-aprendizagem, levando-os à promoção do desenvolvimento social e consequentemente pessoal, por possibilitá-los a inserção no mundo digital e da escrita, preparando-os de forma crítica, reflexiva e construtiva para a sociedade.

REFERENCIAL TEÓRICO

Os recursos do meme como estratégia facilitadora de aprendizagem na elaboração de textos escolares

Para se comunicar e se expressar o indivíduo dispõe de vários recursos: as palavras, os gestos, as expressões fisionômicas, os sinais visuais, os símbolos dentre outros. Todos esses recursos de comunicação utilizam sinais de diferente natureza os quais podem ser denominados de verbais e não-verbais, que se organizam formando um sistema. Com isso, eles passam a constituir uma linguagem. Nessa perspectiva, para Chauí (1994):

A linguagem é nossa via de acesso ao mundo e ao pensamento [...]. Ter experiência da linguagem é ter uma experiência espantosa: emitimos e ouvimos sons, escrevemos e lemos letras, mas, sem que saibamos como, experimentamos sentidos, significados, significações, emoções, desejos, ideias (CHAUÍ, 1994, p. 43).

Corroborando, nessa visão, os Parâmetros Curriculares Nacionais do Ensino Médio, ao abordar que “não há linguagem no vazio, seu grande objetivo é a interação, a comunicação com o outro, dentro de um espaço social” (BRASIL, 1999, p. 125). A difusão da comunicação pela cultura da rede propagou novas modalidades e recursos digitais síncronos e assíncronos entre nós.

Com isso, não podemos deixar de ressaltar o uso dos recursos dos gêneros digitais advindos da era tecnológica, sobretudo o Meme que se enquadra como objeto de pesquisa neste trabalho. Em contrapartida, discutir o poder de proliferação de “memes” em ambientes virtuais seria muito produtivo na atualidade, fato que reitera uma posição de produção e reprodução de discursos dentro de uma prática social historicamente situada e que também reflete uma cultura letrada em um mundo sobretudo permeado de simbologias gráficas e significados construídos e ressemiotizados. Dessa forma, na concepção de Melo (2012):

Meme é tudo o que se aprende por cópia a partir de uma outra pessoa. Desde coisas simples, como comer usando talheres, até ações mais complexas, como escrever textos excelentes em blogs. Resumindo ao máximo, alguém faz, você vê, gosta e copia. Outras pessoas vão ver você fazendo, também gostarão e copiarão. Desta maneira, a evolução de um meme é quase sempre viral e exponencial (MELO, 2012, p. 23).

Partindo dessa explicação, constatamos que é em meio à diversidade de gêneros produzidos e sustentados em ambientes digitais, que se fez necessário trabalhar com este material linguístico, tecnológico e evidentemente social, pois o que deve ser levado em consideração é o grau de adequabilidade a uma dada situação de uso da língua, isto é, em situação formal, linguagem formal, em situação descontraída, linguagem descontraída. Por mais que, hoje, tenhamos avançado quanto aos recursos tecnológicos ainda é observado e constatado a nos deparar com práticas de aprendizagem da escrita de forma sistemática e descontextualizada em sala de aula.

Hodiernamente, é salutar refletir sobre a prática docente no que se refere ao ensino de língua portuguesa para uma abrangência cada vez mais competente em conteúdo de linguagens e suas tecnologias. Ademais, o professor atualizado deve promover uma consciência linguística e discursiva para com a construção e análise de textos na contemporaneidade, bem como propiciar e correlacionar à construção de oportunidades para a interação social e os efeitos dessa articulação entre tecnologia, linguagem e ação social. Para tanto, é necessário proporcionar ao educando uma multiplicidade de gêneros textuais a fim de produzir uma reflexão linguística sobre a ação social, as linguagens, os contextos, entre outros elementos que farão parte da sistemática de produzir, ler, entender e vivenciar experiências textuais.

É perceptível que ainda há muita resistência da classe docente em decorrência de várias implicações que, de fato, não favorece o ensino baseado na nova dinâmica da aula diferenciada dos conteúdos escolares, tornando assim mais um mero discurso de que o processo de adequabilidade e aceitabilidade das ferramentas tecnológicas são entraves para os professores que não aceitam se inovar e constantemente acompanhar a evolução digital. Nesse contexto, Cope e Kalantziz (2000) elucidam:

[...] que a sociedade se encontra em transformação e que as relações de trabalho também mudam e passam a exigir profissionais com iniciativa e pensamento crítico. Dessa maneira, o docente precisa estar em constante busca para acompanhar as inovações tecnológicas presentes na sociedade e devido a esse avanço, é importante que o professor adquira conhecimentos tecnológicos e seja receptivo às mudanças sociais (COPE; KALANTZIZ, 2000, p. 89).

Colabora nesse mesmo pensamento Moran (2013, p.13) ao destacar que “[...] as tecnologias móveis, que chegam às mãos de alunos e professores, trazem desafios imensos de como organizar esses processos de forma interessante, atraente e eficiente dentro e fora da sala de aula, aproveitando o melhor de cada ambiente, presencial e digital”.

Nessa proposta, vale frisar que o trabalho com os memes contribuiu para diversos fatores, uma vez que enriqueceu a compreensão de contexto, compreensão de formas de uso da escrita e adaptação à imagem, levando os educandos a serem atraídos e motivados pelo mundo virtual, de modo que não fiquem somente

na aula monótona e cansativa daquela somente ministrada com os recursos dos métodos tradicionais: lousa ou quadro branco, pincel e apagador. Nesse viés, conforme complementa Maciel e Takaki:

O currículo incorpora os significados, conhecimento, valores importantes para uma sociedade e cultura. Paradoxalmente, parece ser incoerente não considerar a cultura de aprendizagem dos alunos que possuem outras formas de construir conhecimentos que não se limitam à cultura escrita, impressa e canônica (2011, p. 75).

Sendo assim, é preciso abrir espaço para as discussões sobre as inúmeras possibilidades metodológicas que aliem à necessidade docente e discente à heterogeneidade da língua materna, que por muito tempo sofreu com o direcionamento do ensino para gramática tradicional. Em suma, o educador pode fazer uso da tecnologia de maneira que ele contribua para ampliar conteúdos, com o propósito de problematizar e criar condições para que os alunos se vejam no foco do processo de ensino e aprendizagem, fazendo com que cada produção seja vista como uma experiência inovadora e dinâmica, ampliando seus conhecimentos para além dos espaços escolares.

MATERIAIS E MÉTODOS

A consecução deste trabalho procurou chamar à atenção do público alunado do Ensino Médio pela escrita e o anseio de proporcionar algo que estivesse mais próximo da sua realidade mediante a uma ferramenta tão peculiar entre os jovens e os adolescentes que é o meme como recurso de aprendizagem no ensino de Língua Portuguesa em sala de aula. Dessa forma, a atividade selecionada foi realizada em uma escola pública de Ensino Médio, situada na zona norte da cidade de Manaus, no estado do Amazonas, com uma turma apresentando um universo de 31 alunos de 17 a 18 anos de idade. Contudo, vale enfatizar que é uma instituição de ensino que está enquadrada no Programa de Fomento às Escolas de Ensino Médio em Tempo Integral – PROETI, bem como tem sua sustentação na Lei Federal nº. 9394/96, assegurada e orientada pelas Diretrizes Curriculares da Secretaria de Educação do Estado do Amazonas – SEDUC/AM. Nesse sentido, a intervenção pedagógica se sequenciou em etapas conforme descreve o quadro abaixo.

Quadro 1: Etapas da intervenção pedagógica

Descrição da atividade	Julho/agosto – 2019	Setembro/outubro - 2019	Novembro/dezembro - 2019
Plano Alinhado	Organizado nas últimas disciplinas.		
Sala de Mídia		Primeira aula sobre o surgimento do meme na internet e suas marcas linguísticas textuais.	

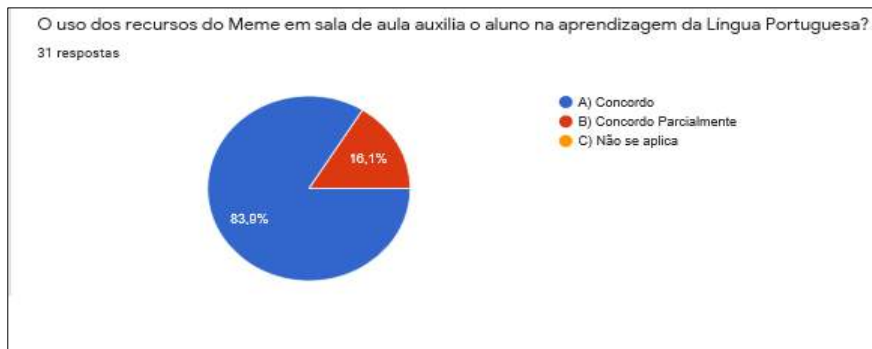
Sala de Aula		Explicação dos recursos do Meme aplicado à produção textual.	
Sala de aula: Seleção do Aplicativo de Produção de Memes		Os alunos escolheram o App Meme Generator Free e apresentaram à turma.	
Sala de Aula: Produção de memes			Os alunos produziram memes com ênfase na produção de textos visuais e escritos.
Questionário: Interação Online			Os alunos responderam 10 perguntas no Google Forms (formulário).

Fonte: Quadro elaborado pelos pesquisadores (2020).

Quanto ao estudo, prevaleceu a abordagem qualitativa, porque foi possível interagir com os alunos de forma contínua e processual durante e após o término da atividade. Portanto, o que fortaleceu esse resultado não foram dados quantificáveis e sim uma pequena parcela de uma amostra de alunos (uma turma) que apenas representam um caráter qualitativo de uma dada situação-problema, mas que não representa a realidade atual. Como finalidade, o processo foi descritivo, pois a partir dos resultados do questionário foi possível discorrer a ação tal como se sucedeu na prática escolar, apontando as opiniões dos discentes quanto à atividade planejada. Quanto aos meios, foi desenvolvida com base na pesquisa bibliográfica por meio de fontes de informações em artigos da internet, revistas publicadas, livros e periódicos que versaram sobre o assunto. Portanto, este artigo procurou identificar pontos importantes que serviram de base para reflexão da prática docente mediada pelo uso das tecnologias digitais em sala de aula, verificando o posicionamento crítico dos alunos quanto à ação desenvolvida, gerando um indicador (positivo ou negativo) conforme foi analisado nos resultados e discussão.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

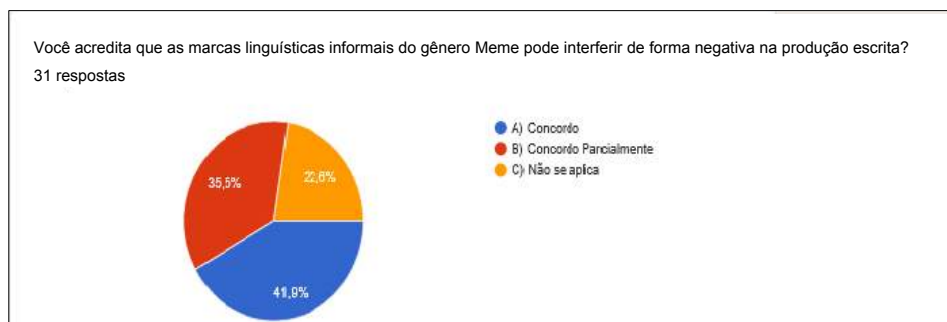
Para melhor esclarecimento, utilizou-se a tabulação em gráfico de setores com as respostas dos alunos referente a cada pergunta elaborada pelo autor. Como compreensão segue abaixo a apresentação de alguns gráficos e/ou comentários do questionário aplicado aos alunos com as suas respectivas respostas.

Figura 1: O uso dos recursos do Meme em sala de aula auxilia o aluno na aprendizagem da Língua Portuguesa?

Fonte: Entrevistas realizadas pelos autores (2019).

Conforme demonstrado no gráfico, 83,9% dos alunos concordaram que os recursos do meme auxilia na aprendizagem da Língua Portuguesa e 16,1% responderam que concordam parcialmente. Nesse sentido, o conteúdo trabalhado em sala com os recursos do meme demonstraram satisfação por parte dos discentes, atendendo assim suas expectativas.

Quanto ao uso dos recursos da linguagem verbal e não verbal do meme para trabalhar assuntos relacionados à produção de textos, a resposta demonstrou que 71% dos pesquisados afirmaram que os recursos da linguagem verbal e não verbal do meme podem ser trabalhados em assuntos relacionados à produção textual, enquanto 29% afirmaram de forma parcial. Com isso, constatou-se que a maioria considerou a atividade produtiva na prática.

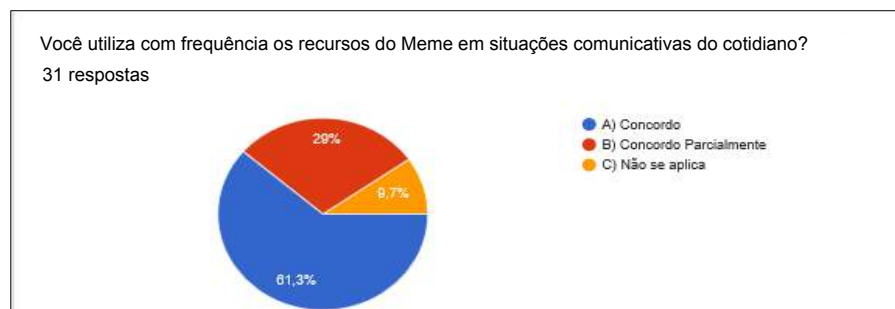
Figura 2: Você acredita que as marcas linguísticas informais do gênero Meme pode interferir de forma negativa na produção escrita?

Fonte: Entrevistas realizadas pelos autores (2019).

Conforme o gráfico 41,9% afirmaram que as marcas linguísticas informais do meme poderiam interferir de forma negativa na produção escrita, 35,5% concordaram parcialmente e 22,6% afirmaram que não se aplica a nenhum contexto. Entretanto, constatou-se que o maior quantitativo corresponde àqueles que demonstram conhecimento de saber utilizar a linguagem do meme em situações comunicativas textuais.

Quando perguntado se seria possível trabalhar a retextualização da linguagem memética para o texto padrão da Língua Portuguesa, demonstrou-se que 67,7% dos participantes concordaram que é possível trabalhar a retextualização da linguagem memética para o texto padrão da Língua Portuguesa, enquanto 22,6% concordaram parcialmente e 9,7% afirmaram que não se aplica à prática. Diante do exposto, percebeu-se que a maioria afirma que na atividade aplicada há possibilidades de se trabalhar com a reescrita da linguagem do meme para a forma padrão da Língua Materna.

Figura 3: Você utiliza com frequência os recursos do Meme em situações comunicativas do cotidiano?

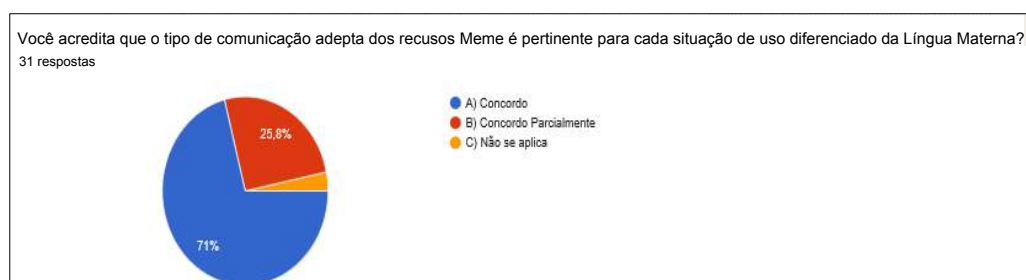


Fonte: Entrevistas realizadas pelos autores (2019).

O gráfico apontou que 61,3% dos discentes responderam que utiliza com frequência os recursos do meme em situações comunicativas do cotidiano, 29% afirmaram que utilizam parcialmente e 9,7% responderam que não se aplica a nenhuma situação. Portanto, mais uma vez a atividade foi considerada efetiva na prática.

Com relação à atividade realizada pelo professor com uso do meme nas aulas de Língua Portuguesa, o resultado mostrou que 90,3% dos respondentes concordaram que a atividade esclareceu o conhecimento acerca do uso do meme nas aulas de Português, enquanto 9,7% concordaram de forma parcial. Contudo, podemos observar que os discentes assimilaram a ação de maneira positiva em sala de aula.

Figura 4: Você acredita que o tipo de comunicação adequada dos recursos do Meme é pertinente para cada situação de uso diferenciado da Língua Materna?



Fonte: Entrevistas realizadas pelos autores (2019).

Constatou-se que a maioria dos participantes responderam que o tipo de comunicação adequada dos recursos do meme é pertinente para cada situação de uso diferenciado da Língua Portuguesa, isto é, equivalente a 71% e o restante se refere a 25,8% que concordaram parcialmente. Notou-se uma oscilação em porcentagem devido a não resposta ou passou despercebida a questão, faltando 3,2% para totalizar a somatória de 100%. Todavia, prevaleceu-se a compreensão satisfatória do enunciado.

Quando indagados se o uso das gírias, abreviações, expressões regionais, marcas de oralidade e os erros de concordância que são frequentes nos Memes podem tornar o aluno com vício de linguagem na produção escrita, a pesquisa evidenciou que 64,5% dos pesquisados concordaram; 29% concordaram parcialmente. Mais uma vez apresentou diferença de contagem, para tanto o restante equivalente a 6,5% não responderam algumas questões. Dessa forma, notou-se que alguns alunos apresentaram a falta de compreensão do enunciado, uma vez que foi explicado que tal atividade serviria para ser aplicado em diferentes contextos de uso sem prejudicar a norma padrão da escrita.

Com relação à criação de possibilidades de temas para produção de textos em sala de aula através dos recursos do Meme, 90,3% dos alunos concordaram e 9,7% concordaram de forma parcial. Com isso, os alunos em grande parte descobriram que existem possibilidades de criar temas para produção de textos por meio dos recursos do meme de forma positiva.

No que se refere à utilização dos recursos meméticos e a possibilidade de estes traçarem fatores de aceitabilidade ou adequabilidade nos assuntos referentes à produção de textos, notou-se que 74,2% dos alunos concordaram que através dos recursos meméticos podem vivenciar várias possibilidades de atividades nas mais variadas situações discursivas relacionadas com a produção de textos, enquanto que 22,6% concordaram parcialmente, deixando em evidência de que não interpretaram bem a questão solicitada. Os outros 3,2% correspondem, provavelmente, àqueles que porventura deixaram ou esqueceram de marcar alguma alternativa. Sem mais, a experiência foi aceitável e compreendida pelos discentes.

Traçando um paralelo geral das respostas obtidas na coleta de dado sobre a intervenção pedagógica em sala de aula, foi possível observar que das 10 perguntas respondidas e analisadas pelo professor a maioria compreendeu o desenvolvimento do início ao término da atividade por mais que alguns alunos sentiram dificuldades não deixaram de executá-la.

Na visão de Chauí (1994) “ter experiência da linguagem é ter uma experiência espantosa: emitimos e ouvimos sons, escrevemos e lemos letras, mas, sem que saibamos como, experimentamos sentidos, significados, significações, emoções, desejos, ideias”. Neste caso, a prática que os alunos tiveram foram além de suas expectativas, pois mostraram que com os recursos do meme puderam vivenciar os mecanismos da linguagem oral e escrita, bem como descobriram o significado que as estratégias discursivas desse gênero textual ou gênero digital proporcionaram na realização da leitura, interpretação e principalmente na produção de textos através das imagens produzidas.

Os alunos experimentaram uma atividade diferenciada, descobrindo que o uso de um recurso vindo das tecnologias pode favorecer em novas aprendizagens. E isso foi detectado através de todas as perguntas envolvidas com os recursos do meme em sala de aula. Mediante a isso, conforme preconiza os Parâmetros Curriculares Nacionais do Ensino Médio, ao abordar que “não há linguagem no vazio, seu grande objetivo é a interação, a comunicação com o outro, dentro de um espaço social” (BRASIL, 1999, p.125), todavia é válido salientar que novas metodologias de ensino devem conduzir o educando à autoaprendizagem, à autonomia, à emancipação intelectual, tornando um cidadão participante e atuante na prática educativa.

As respostas comprovaram que os alunos foram levados a conhecer novos parâmetros para produzir textos através de recursos do meme, diferenciando os fatores de adequabilidade para várias situações de uso comunicativo e social através dos sentidos e signos linguísticos. Ainda nessa ótica, a explicação acima vai ao encontro do pensamento de Maciel e Takaki (2011, p. 75) ao afirmar que “parece ser incoerente não considerar a cultura de aprendizagem dos alunos que possuem outras formas de construir conhecimentos que não se limitam à cultura escrita, impressa e canônica”. Hodiernamente, o professor enfrenta um grande desafio e precisa repensar sua prática docente.

Conforme Moran (2013) “[...] as tecnologias móveis, que chegam às mãos de alunos e professores, trazem desafios imensos de como organizar esses processos de forma interessante, atraente e eficiente dentro e fora da sala de aula, aproveitando o melhor de cada ambiente, presencial e digital” (MORAN, 2013, P.13). Com isso, a questão 6 do questionário, sinaliza sobre o esclarecimento dos discentes a respeito da atividade desenvolvida, correspondendo a uma equivalência de 90,3%, ou seja, a maioria deles concordaram que o professor conseguiu realizar um trabalho satisfatório com o uso dos recursos do meme em Língua Materna.

Cope e Kalantziz (2000) afirmam que “o docente precisa estar em constante busca para acompanhar as inovações tecnológicas presentes na sociedade e devido a esse avanço, é importante que o professor adquira conhecimentos tecnológicos e seja receptivo às mudanças sociais”. Em síntese, partindo desse pressuposto de que os alunos aprendem de diversas formas e, conseqüentemente, que eles não são mais os mesmos de antigamente, torna-se cada vez mais necessário realizar procedimentos que ultrapassem modelos de ensino tradicional, indo em direção às práticas escolares que valorizem os saberes cotidianos, priorizando as aprendizagens contextualizadas e diferenciadas através do planejamento, respeitando seus limites de aprender.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa caracterizou-se como relevante por evidenciar saberes que foram além da sala de aula, ou seja, visaram contextos que estão relacionados aos aspectos sociais, históricos, culturais e profissionais,

sendo que este último é a base que complementa para o aprimoramento do conhecimento na área de atuação prática e pedagógica do professor voltado para o trabalho com diversos públicos na educação básica. Cabe considerar que a formação do professor deverá promover a integração dos recursos tecnológicos disponíveis ao desenvolvimento de suas aulas.

Espera-se, ainda, que o professor do século XXI possa fazer uma reflexão acerca do tema explorado para que seja discutido e melhorado o processo que hoje envolve o procedimento do ensino híbrido na escola, bem como estimular a busca por novos parâmetros no que concerne ao ensino da língua materna associada ao ambiente do saber digital ou virtual.

Afinal, chegou-se à conclusão de que intervenções pedagógicas como estas devem ser estruturadas, aprimoradas e aplicadas, proporcionando outros projetos pedagógicos, levando os educandos à reflexão, à pesquisa e à investigação e a busca por novos paradigmas para a produção de novos conhecimentos em tempos de mudanças tecnológicas.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Parâmetros curriculares nacionais**: Ensino Médio: Linguagens, códigos e suas tecnologias/Ministério da Educação. – Brasília: Ministério da Educação/Secretaria de Educação Média e Tecnologias, 1999.

CHAUÍ, Marilena. **Convite à Filosofia**. São Paulo: Ática, 1994.

COPE, B.; KALANTZIS, M. **Multiliteracies**: Literacy learning and the design of social futures. London: Routledge, 2000.

MACIEL, Ruberval Franco e TAKAKI, Nara Hiroko. **Novos Letramentos pelos Memes**: Muito além do ensino de línguas. Revista Contextuais, 2011.

MELO, José Marques de. **Jornalismo opinativo: gêneros opinativos no jornalismo brasileiro**. 3. ed. Campos do Jordão: Mantiqueira, 2012.

MORAN, J. M.; MASSETO, M. T.; BEHRENS, M. A. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 21. ed. Campinas: Papirus, 2013.

CAPÍTULO 13

A EFICÁCIA DO APLICATIVO *AUDACITY* PARA AS AULAS DE PERCEPÇÃO MUSICAL EM MANAUS-AM

Ocilene de Oliveira Souza

Ana Lúcia Uchôa de Melo

RESUMO

Esta pesquisa foi desenvolvida em um contexto formativo para o Letramento Digital, com intervenção no âmbito escolar público. O estudo objetivou demonstrar de que forma o uso do aplicativo *Audacity* pode favorecer o desenvolvimento da percepção musical na disciplina Ensino das Artes. Na busca de novas ferramentas educativas que possibilitem o processo ensino-aprendizagem efetivamente, sugeriu-se o aplicativo *Audacity* como recurso inovador e criativo. As tecnologias de Informação e Comunicação têm se mostrado indispensáveis no atual contexto, sendo utilizadas por sistemas de ensino para prática do aprimoramento da aprendizagem musical de estudantes da educação básica, incentivando sempre atividades que estimulem a diferenciação das características musicais e nesse sentido, a aplicabilidade do software soma-se nesse processo de estudo musical. É importante defender um espaço escolar que respeite a capacidade do estudante de realizar interconexões, e desenvolver diferentes habilidades. As tecnologias oferecem possibilidades para tais situações auxiliando os estudantes a ultrapassarem os obstáculos encontrados no percurso da aprendizagem. O resultado da utilização do *software* na sala de aula, foi muito significativo, possibilitando maior engajamento e consequente melhor aproveitamento nas aulas de percepção musical.

Palavras-chave: Artes. Ensino. Tecnologia.

INTRODUÇÃO

A inclusão de novas tecnologias no contexto educacional tem sido tema de debate entre educadores e pesquisadores que buscam comprovar a eficácia de tais ferramentas no processo de ensino e aprendizagem. O presente estudo objetivou demonstrar de que forma o uso do aplicativo *Audacity* pode favorecer a percepção musical em estudantes da educação básica. É indiscutível que no ensino de educação musical, o uso de tecnologias potencializa a aprendizagem, nesse sentido, a inserção de novos

softwares de ensino na escola pública pode ampliar as práticas pedagógicas de professores evitando que se restrinjam apenas ao uso rotineiro de Datashow, às apresentações em *powerpoint* e algumas visualizações de vídeos musicais do *Youtube*. Além disso, ao disponibilizar aos estudantes linguagens tecnológicas musicais diversas, propicia-se autonomia, singularidade de aprendizagens, desenvolvimento cognitivo e aquisição de competências vinculadas à criatividade musical. O estudo foi desenvolvido a partir de uma intervenção pedagógica com 25 alunos da terceira série do Ensino Médio, de uma escola pública da zona norte de Manaus.

Como resultados foi observado que a utilização do *software* na sala de aula, além de ser bem aceito pelos alunos como recurso motivador no contexto de Percepção Musical, possibilitou que houvesse maior engajamento dos estudantes nas aulas e consequente aproveitamento no processo de ensino aprendizagem.

REFERENCIAL TEÓRICO

O entrave maior no ensino de música têm sido os modelos de ensino tradicionais que ainda são uma prática comum, baseada na formação de instrumentistas, vinculada a um repertório com tradição musical, com ideias enraizadas no talento e do gênio musical, sem se preocupar com a interpretação e criação desconectada das disciplinas, que poderiam dar significados musicais. Diante dessa realidade surgiu uma nova corrente, na metade do século XX, denominados “métodos ativos”, que se propôs a uma nova maneira de construção de conhecimentos, competências e habilidades, preconizando que todos os indivíduos são capazes de se desenvolverem musicalmente, se opondo ao método tradicional, abrindo espaço para análises, reflexões e inserção de novas técnicas.

Essa nova corrente pressupõe o desenvolvimento das habilidades do aluno ao máximo, utilizando metodologias que priorizam as relações, as redes e as conexões entre as pessoas ou elas e os meios de comunicação. O conhecimento não é dissociado, sempre tem conexão e é importante no ensino de percepção musical que se priorize a capacidade do estudante de descobrir novas conexões e resolver os problemas que se apresentarem. Para Porto (2003, p.07) o professor de música deve “valorizar as interconexões” entre assuntos de diferentes áreas, dessa forma, o conhecimento musical estará imbuído em muitos outros significados e a aprendizagem ocorrerá de forma integrada.

É sabido que a mente humana funciona por associações, os registros do conhecimento devem conter todas as referências possíveis: sons, imagens, textos. Assim, é impossível dissociar o assunto do contexto. Segundo John Locke, o fundador do empirismo, tudo que aprendemos origina-se da nossa experiência direta adquirida pelos nossos sentidos, fundamentando a questão da interconexão.

O exercício da percepção musical vinculado ao uso de novas tecnologias pode ser considerado um processo de interconexão onde o conhecimento tecnológico se entrelaça ao ensino das artes gerando novos sentidos ao processo de aprendizagem. Apesar de haver clareza do quanto a música pode contribuir para a consolidação da aprendizagem nas diferentes áreas do conhecimento, as práticas de ensino de música, no ambiente escolar, não têm valorizado as inúmeras habilidades que podem ser ampliadas nos alunos e os currículos nem sempre observam essa possibilidade.

Ballone (2010) afirma que o estudo de música possibilita conexões entre os neurônios, que se relacionam com o desempenho na disciplina deixando os alunos estimulados. Para o autor, a educação musical deve estar associada ao contexto do aluno, com o conhecimento e experiências que ele traz de seu cotidiano, de seu meio sociocultural, lhe proporcionando percepções para um mundo em constantes mudanças e que o espaço escolar ensine a organizar as ideias, produzir conhecimento e criar soluções.

Na disciplina Ensino das Artes o uso das tecnologias digitais promove transformação por meio de experiências que envolvem a autoria dos estudantes. Para se chegar a esse protagonismo o estudante precisa experimentar, codificar, contextualizar, reelaborar, construir e, a partir do conhecimento adquirido, modificá-lo. É um processo do mundo contemporâneo que se avança na criticidade e na participação efetiva do estudante na elaboração artística. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) enfatiza que o estudante passando pelo processo citado acima, terá uma percepção e compreensão de mundo com um olhar mais sensível, associando à uma visão poética da vida.

O *software Audacity* não foi idealizado para o ensino de música, porém tem uma variação de ferramentas que podem ser consideradas educacionais, o que possibilitou produções musicais em sala de aula, se mostrando um grande aliado nas aulas de Percepção Musical. Propicia gravar e editar as performances dos grupos, proporcionando o treinamento auditivo e a identificação dos elementos expressivos musicais como andamento, intensidade e acentuação.

Enquanto para os educadores de Artes, se torna urgente almejar que o espaço escolar vivencie a utilização de *software*, especificamente no estudo de música. Os resultados são perceptíveis não só nas Artes, mas em outras áreas de conhecimento.

MATERIAIS E MÉTODOS

O tipo de pesquisa realizada foi uma intervenção pedagógica a partir da elaboração e aplicação de um plano de ação alinhado. O universo da pesquisa contou com 25 alunos da terceira série do ensino médio de uma escola pública da periferia de Manaus. O instrumento utilizado para diagnosticar o alcance dos resultados foi o questionário, que segundo (LAKATOS 2003, p. 202) obtêm-se respostas mais precisas e seguras, por não ser obrigatório os alunos se identificarem e consequentemente as respostas são mais autênticas. Inicialmente

foi elaborado um plano alinhado, que busca ajustar as ações de ensino com a avaliação, com os alunos envolvidos efetivamente, para obtenção dos resultados pretendidos, cujo objetivo foi utilizar o aplicativo *Audacity* para desenvolver a percepção musical nos alunos quanto aos elementos de expressões musicais como andamento, intensidade e acentuação.

Na intervenção realizada na sala de aula, foi apresentado aos alunos vídeos por meio de data show sobre elementos de expressão musical e eles tiveram que demonstrar o entendimento através de instrumentos de percussão para perceber as diferenças do assunto. Em seguida foi apresentada uma música e eles tinham que identificar essas variações.

O percurso metodológico seguiu etapas e, na intenção de suscitar o protagonismo, possibilitou-se uma reflexão sobre uma aprendizagem cooperativa que envolve o trabalho coletivo evidenciando a importância da cooperação e do compartilhamento de aprendizado. Segundo Campos *et al.* (2003, p. 28) “os alunos cooperam porque percebem as vantagens de compartilhar o que sabem e intuitivamente adotam uma visão social do processo de aprendizagem”. O autor complementa que a aprendizagem cooperativa favorece a ajuda mútua no grupo, onde uns aprendem com os comentários dos outros, e isso “incentiva à exploração e à descoberta e os motivos para prosseguir nas tarefas” (CAMPOS *et al.*, 2003, p. 23).

Utilizando da metodologia da Sala de Aula Invertida, em casa os alunos ficaram com a responsabilidade de fazer uma pesquisa em equipe, de faixas musicais populares amazonenses, copiando-as no formato Mp3 no *pen drive*. Além da pesquisa, no grupo do *whats App* dos alunos, foi enviado um vídeo tutorial sobre o aplicativo *Audacity* e mais três vídeos curtos sobre alterações em faixas musicais no andamento e intensidade, utilizando as ferramentas do aplicativo.

Em outro momento os alunos foram convidados a conhecer o aplicativo *Audacity* e suas funcionalidades nos computadores do laboratório de informática da escola. Participaram da oficina para praticar o uso do *software* em equipe, com as faixas musicais pesquisadas anteriormente, utilizando-as nos exercícios direcionados para assimilarem cada ferramenta do aplicativo. No penúltimo dia da aplicação da intervenção, produziram o trabalho final, que era escolher uma faixa musical amazonense com alterações no andamento e intensidade, pré-estabelecidos, com o uso das ferramentas de efeitos do aplicativo. Ao final da produção em equipe, fizeram a edição e gravação em Mp3, salvando-as no *pen drive*. Na última aula tivemos a culminância com a apreciação de todos os trabalhos desenvolvidos pelas equipes.

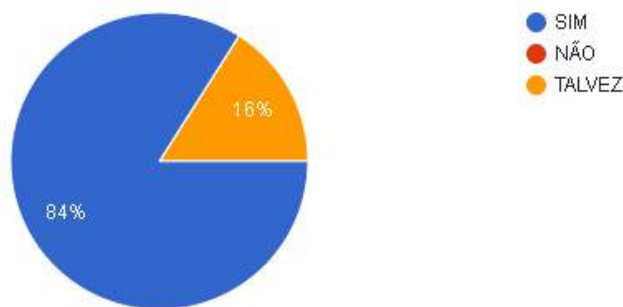
RESULTADOS E DISCUSSÃO

Apresentamos nesta sessão os resultados obtidos através da aplicação do plano de ação alinhado, mostraremos as etapas desenvolvidas e como elas auxiliaram os alunos a desenvolverem e potencializarem seus aprendizados no estudo da Percepção Musical.

QUANTO A EFICÁCIA DO USO DO APLICATIVO PARA A ASSIMILAÇÃO DAS VARIANTES NA MÚSICA

Figura 1: Respostas dos estudantes quanto à assimilação das variantes na música com o uso do aplicativo

25 respostas



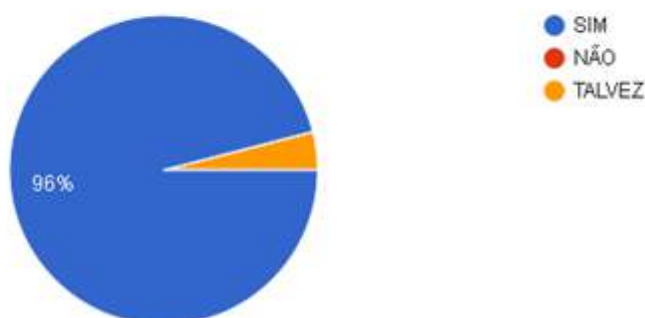
Fonte: Entrevistas realizadas pelas autoras (2019).

A figura demonstra que a grande maioria dos alunos pesquisados consideraram eficaz o uso do aplicativo para desenvolver a assimilação das variantes de música. Nesta fase da intervenção, foi observado ainda, conforme a figura 3, que os alunos ficaram entusiasmados com a identificação clara das expressões musicais com o manuseio das ferramentas do software, diferenciando notoriamente, andamento da intensidade. Enquanto andamento é a velocidade com que a música é executada, a intensidade é a amplitude da onda sonora.

NOVAS POSSIBILIDADES DE ALTERAÇÃO DE FAIXAS MUSICAIS A PARTIR DO USO DO APLICATIVO

Figura 2: – Respostas dos estudantes quanto às experiências positivas obtidas alterando faixas musicais com o aplicativo

25 respostas



Fonte: Entrevistas realizadas pelas autoras (2019).

A Base Nacional Comum Curricular na sua versão (2019) enfatiza que a Arte deve promover aos alunos acesso variável, inclusive a recursos digitais, em diferentes meios e tecnologias. Estamos em um momento atual que a cibercultura é realidade de todos, inclusive dos alunos, ficando notório quando eles confirmaram positivamente, que fazendo alterações em faixas musicais, com o uso do aplicativo, proporciona novas possibilidades. No decorrer da intervenção, os alunos comentaram que o aplicativo *Audacity* possibilita montar um estúdio de gravação em qualquer local apropriado ao invés de custear um estúdio próprio de gravação.

Figura 3: – Atividade realizada na Mídia da Escola



Fonte: Entrevistas realizadas pelas autoras (2019).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A tecnologia é uma grande aliada na formação da educação musical, seu uso se torna imprescindível para elaboração de materiais, atividades práticas e teóricas para uma melhor compreensão de professores e alunos sobre o fazer musical. Melhora o aprendizado além de auxiliar no aproveitamento do tempo para execução de atividades que antes demandavam tempo de professores e alunos. Nesse estudo ficou comprovado o quão necessário e importante é o uso das tecnologias digitais nos processos de aprendizagem, no que diz respeito ao estudo de percepção musical. Durante a aplicabilidade do software *Audacity* os estudantes mostraram interesse e entusiasmo, A possibilidade de experienciar e manipular sons potencializa a criatividade, além de propiciar o desenvolvimento da autonomia. Percebeu-se grandes avanços nas produções dos estudantes no decorrer do estudo. Concluímos, portanto, o quão eficaz foi o uso de novas

tecnologias para encorajá-los a realizarem atividades, com múltiplas ferramentas, impulsionando novas experiências que somente o uso das TIC's pode possibilitar.

REFERÊNCIAS

ARALDI, Juciane et al. Grupo de estudos TEDUM: aproximando tecnologias digitais e Educação musical. In: Encontro Regional Nordeste da ABEM, 11., 2012, Fortaleza. Anais. Fortaleza: ABEM, 2012.

BARRADAS, Joana - Uma Perspectiva Tecnológica na Educação Musical. 2019. Dissertação. (Mestrado em Ensino de Educação Musical no Ensino Básico) - Escola Superior de Educação de Coimbra. Coimbra 2018. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10400.26/24055>.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular: Ensino Médio. - BNCC. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/rceb03_99.pdf. 2019.

BALLONE, G.J. (2010). A Música e o Cérebro. Psiq Web. Disponível em: www.psiqweb.med.br. Acesso em: 14 de jan. de 2016.

CAMPOS, F. et al. Cooperação e aprendizagem on-line. Rio de Janeiro: DP&A, 2003.

FRITSCH, Eloy Fernando et al. Software Musical e Sugestões de Aplicação em Aulas de Música. In: HENTSCHKE, Liane; DEL BEN, Luciana. **Ensino de Música: Propostas para Pensar e Agir em Sala de Aula**. São Paulo: Moderna, 2003. p. 141-156.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. Fundamentos de Metodologia Científica – 5. ed.- São Paulo: Atlas 2003.

MAZZONI, Dominic; OETZMANN, Anthony. **Manual do Audacity**. São Paulo. *E-book* (16 p.). Disponível em: http://abemeducacaomusical.com.br/conferencias/index.php/regional_nordeste/nordeste/paper/download/626/146. 2018.

PEREIRA, Ivan Nunes. **A Importância da Música na Formação do Indivíduo: uma Reflexão sobre os Obstáculos da Difusão da Educação Musical no Espaço Escolar**. São Bernardo do Campo, 2014.

PORTO, Tânia. Redes em construção: meios de comunicação e práticas educativas. Araraquara, JM Editora, 2003.

SOUZA, Jusamara. Educação Musical e Práticas Sociais. **Revista da ABEM**. Porto Alegre/RS. V.10. p. 7-11, 2004.

SCHARAMM, Rodrigo. **Novas Tecnologias na Educação: tecnologias Aplicadas à Educação Musical**, 2009.

SILVA, Flávio Luiz Bessa da; VASQUES, Letícia Veiga. A Educação Musical e suas Práticas com o Auxílio das Tecnologias Digitais, 2016.

WEBSTER, Peter. Repensar o Ensino de Música no Novo Século. **Revista Música, Psicologia e Educação**; Nº 3, 2001.

ZUBEN, Paulo. **Música e Tecnologia: o Som e seus Novos Instrumentos**. Brasil: Editora Irmãos Vitale, 2014.

CAPÍTULO 14

O USO DE *MEMES* COMO FERRAMENTA DE LEITURA E INTERPRETAÇÃO TEXTUAL EM MANAUS-AM

Sinete Bernardino de Araújo

Ana Lúcia Uchoa de Melo

RESUMO

Este artigo discute de que maneira a criação e utilização de *memes* pode auxiliar estudantes no desenvolvimento da leitura e da interpretação textual, da mesma forma que podem favorecer o processo de inovações das práticas pedagógicas nas salas de aula. O artigo é resultado de uma pesquisa do tipo intervenção pedagógica que ocorreu em uma turma de 4º ano de uma escola da rede Estadual de ensino de Manaus. Os resultados demonstraram que o nível de interesse dos alunos pela leitura aumentou significativamente em comparação aos métodos tradicionais utilizados, evidenciando a importância de se inserir novas metodologias de ensino ao cotidiano das salas aulas para que avancemos nos resultados da qualidade da educação que sonhamos.

Palavras-chave: Criatividade. Linguagem. Tecnologia.

INTRODUÇÃO

O presente artigo traz em sua estrutura aspectos relacionados a pesquisa, a observação e a aplicação de um plano de ação alinhado, construído a partir constatação da inserção das tecnologias em sala de aula, fato este que ocorre pelo avanço das tecnologias e as redes sociais cada vez mais presente na vida das pessoas.

Percebe-se a evidente necessidade de trazer para dentro da sala de aula uma nova forma de dialogar com os alunos, de apresentar um determinado conteúdo para que haja uma compreensão maior daquilo que se deseja transmitir. Esse artigo aponta propostas inovadoras que sejam atrativas e de fácil compreensão na leitura e na interpretação de textos no âmbito escolar. Surgiu exatamente a partir da necessidade de aproximar os alunos ao universo da cultura digital trazendo para dentro da sala de aula novas possibilidades de expressão, de interpretação e compreensão dos conteúdos em língua portuguesa, direcionadas para alunos do 4º ano do ensino fundamental em uma escola estadual na cidade de Manaus. Para tanto, utilizou-se

aplicativos e outras mídias, que possibilitaram a interação do aluno entre o mundo real e o imaginário de forma simples e divertida. Trazendo um toque de humos e criatividade através dos Memes.

Diante do exposto, a presente pesquisa buscou responder em que medida a utilização de memes pode favorecer o processo da leitura e interpretação textual dos alunos e quais os benefícios de trazer para dentro da sala de aula conteúdos que possuem grande repercussão e popularidade entre pessoas das mais variadas faixas etárias. Para esse estudo reunimos um universo formado por 34 alunos de uma turma de 4º ano, estudantes de uma escola da rede estadual do Amazonas. A pesquisa realizada se caracterizou do tipo intervenção pedagógica, e foi desenvolvida a partir de um plano de ações alinhadas. Quanto aos principais resultados, ressaltamos o aumento do interesse dos estudantes em relação à leitura e a interpretação textual dentro de um processo permeado por criatividade, interação e entusiasmo ao aprender.

REFERENCIAL TEÓRICO

Tecnologia e Educação: Uma parceria de Sucesso

Com a chegada da internet e o avanço das mais variadas mídias sociais, a educação vem passando por grandes transformações, principalmente do ramo educacional que tem sido impactado positivamente. Com a explosão das tecnologias, ministrar conteúdo dentro de uma sala de aula deixou de ser uma simples transmissão de conhecimento, aonde o professor chega, abre o livro e os alunos copiam um determinado conteúdo. Coutinho & Lisboa et. al. (2011) destacam que:

Em nosso cotidiano a tecnologia tem sido um facilitador nas atividades exercidas pela sociedade, seja nas atividades primárias, secundárias e terciárias. De modo particular ela está inserida em diversas ações do cotidiano, seja no lar, na rua e inclusive nas escolas. Continuar somente com as convencionais ferramentas de ensino e não procurar o uso da informática na sala de aula é ignorar este recurso de propagação e criação do conhecimento (COUTINHO & LISBOA et. al. 2011, p. 19).

Em conformidade com o autor, é importante ressaltar a importância de utilizar metodologias diversificadas para despertar no aluno o interesse pelo aprendizado mostrando-lhes possibilidades de percorrer novos caminhos em busca na construção do conhecimento. Moran (2017, p. 2), afirma que “sem dúvida a tecnologia nos atingiu como uma avalanche e envolve a todos”. Estamos vivenciando um novo tempo em que a todo momento nos deparamos com sucessivas explosões de possibilidades e de ideias inovadoras, transformando a arte de ensinar e em uma verdadeira locomotiva de ações didáticas, onde ensinar requer muito mais que um livro, um pincel e uma lousa, requer dentre outras coisas, muita criatividade e inovação, exige que o educador esteja à frente das demandas que lhe são oferecidas pelas mudanças do momento.

As mudanças são reais e estão presentes em todas os campos de conhecimento, não podemos mais ignorar os avanços tecnológicos nem tão pouco, agir como eles não tivessem nenhum impacto na atual sociedade contemporânea, principalmente na esfera educacional, onde acontece as principais transformações e os impactos são altamente relevantes para o desenvolvimento do país. Segundo Kalinke:

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. Estamos sempre a um passo de qualquer novidade. Em contrapartida, a realidade mundial faz com que nossos alunos estejam cada vez mais informados, atualizados, e participantes deste mundo globalizado (KALINKE,1999, p. 15).

Seguindo a linha de raciocínio do autor, entende-se que, toda mudança requer uma nova postura dos indivíduos que dela fazem parte, e com os avanços tecnológicos cada vez mais presente na vida e na rotina das pessoas, os professores precisaram também se adequar e se moldar frente aos novos desafios que é ensinar de maneira diferente e que sejam atrativos para os alunos. Moran (2017) defende que a mudança na educação depende basicamente da boa formação dos professores, no que assevera:

Uma boa escola precisa de professores mediadores, motivados, criativos, experimentadores, presenciais e virtuais. De mestres menos “falantes”, mais orientadores. De menos aulas informativas, e mais atividades de pesquisa e experimentação. De desafios e projetos. Uma escola que fomente redes de aprendizagem, entre professores, entre alunos, onde todos possam aprender com os que estão perto e com os que estão longe – mas conectados – e onde o mais experiente possa ajudar aquele que tem mais dificuldade (MORAN 2017, p. 17).

Dessa forma, não basta apenas ter boa vontade de ensinar, é preciso ousar, buscar maneiras variadas de se conectar com esta nova linguagem digital. Dessa maneira, fica mais evidente que a utilização das ferramentas tecnológicas na educação deve ser entendida como uma metodologia de ensino que veio possibilitar a interação digital dos educandos com os conteúdos, e mesmo com todo o fascínio que o uso das tecnologias nos apresenta, ainda existem dificuldades que precisam ser superadas para que possamos proporcionar melhores resultados de aprendizagem aos alunos e ajudando o professor a cumprir sua função social na escola sentido de se obter resultados satisfatórios.

Os Memes como facilitadores no processo de leitura e interpretação textual

Tanto a leitura quanto a interpretação de textos são habilidades indispensáveis para um bom aproveitamento na vida escolar dos alunos. Trazer para sala de aula este rico universo de possibilidades para

compreender o que é lido, tem sido para muitos professores, um desafio cada vez mais presente. Uma das formas de otimizar e dinamizar a rotina de ensino e transformar estas ações atraentes para os alunos, é apostar nas inovações tecnológicas.

O uso dos memes como ferramenta pedagógica tem ganhado cada vez espaço nas escolas tornando-se uma aliada dos professores para atrair a atenção dos alunos e trabalhar conceitos de diferentes disciplinas. Desta forma observamos a importância de buscar alternativas inovadoras que facilitem a compreensão dos conteúdos trabalhados em sala de aula. Assim entendemos que os memes, podem ser introduzidos dentro deste contexto como instrumento facilitador no aprendizado, fazendo com que o aluno explore cada vez mais o seu potencial comunicativo, fazendo a associação com situações reais do seu dia a dia e contextualizando os conhecimentos trazidos em sua bagagem com os conteúdos ministrados em sala de aula.

Desta forma, compreendemos que os *memes* podem favorecer positivamente a mediação e a construção de novos saberes. A ideia de trazer um instrumento com esse toque de humor, que oferece uma dinâmica diferente e que foge do padrão convencional de apresentação das atividades, principalmente as temidas interpretações textuais, podem se tornar importantes aliadas nesta nova forma de ensinar e aprender. E tão importante quanto promover toda esta mudança é sem dúvida, conscientizar este aluno que, independentemente da “complexidade” do conteúdo, ele é capaz de imaginar, de criar e de construir diversas situações e abordagens que o leve ao entendimento daquilo que lhe é proposto.

Desta maneira, entendemos que os memes já fazem parte da nossa cultura, já são um meio de expressão que gera conhecimento, que já virou um dos gêneros textuais mais populares dos últimos tempos, não só nas redes sociais, mas também no ambiente escolar. E certamente, esta é uma proposta onde professores ficarão surpresos com a criatividade de seus alunos.

MATERIAIS E MÉTODOS

A pesquisa ora apresentada tratou-se de uma intervenção pedagógica, pesquisas do tipo intervenção de acordo com Damiani (2012), refere-se a investigações que visam a “planejar, implementar e avaliar práticas pedagógicas inovadoras.” A pesquisa foi desenvolvida em uma escola da rede estadual, na cidade de Manaus, e contou com um universo composto por 34 alunos do 4º ano do Ensino Fundamental.

Este estudo também foi pautado em uma abordagem qualitativa, o que para Minayo (2009) trata-se de trabalhar com o universo dos significados, aspirações, motivos, crenças, valores e atitudes, e com os fenômenos humanos como parte da realidade social em que o ser humano se distingue não só por agir, mas por pensar e interpretar suas ações dentro e a partir de uma realidade vivida e compartilhada. Neste estudo buscou-se trabalhar situações reais que de alguma maneira interferem no desenvolvimento dos alunos e

engendrar possíveis soluções para estes problemas de aprendizagem enfrentados diariamente em um ambiente escolar.

Para o desenvolvimento da pesquisa elegemos a observação, e a entrevista aberta como instrumento de coleta de dados a serem analisados e apresentados posteriormente. A entrevista aberta segundo Severino (2017) refere-se a “coleta de informações dos sujeitos a partir do seu discurso livre. O entrevistador mantém-se em escuta atenta, numa interação entre pesquisador e pesquisado”.

Para o desenvolvimento da intervenção foi elaborado um plano de ação alinhado que subdividiu a investigação em três momentos específicos dentro de um cronograma elaborado para trazendo uma sequência de atividades cujo objetivo foi despertar nos alunos o interesse, a participação e espírito colaborativo entre os grupos, além de facilitar, auxiliar e implementar o processo pedagógico. Os momentos anteriormente mencionados foram estruturados da seguinte forma: roda de conversa para apresentação do conceito Memes e sua aplicabilidade no processo de leitura e interpretação; atividade prática Criando Memes; Jogos com Memes.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Conforme exposto anteriormente, apresentaremos a seguir os resultados obtidos na aplicação do plano de ação alinhado com Memes, mostraremos as etapas desenvolvidas e como elas auxiliaram os alunos a desenvolverem seus aprendizados na leitura e interpretação textual.

Roda de conversa para apresentação do conceito *Memes* e sua aplicabilidade no processo de leitura e interpretação

Figura 1: Alunos em roda de conversa sobre o conceito de *Memes*

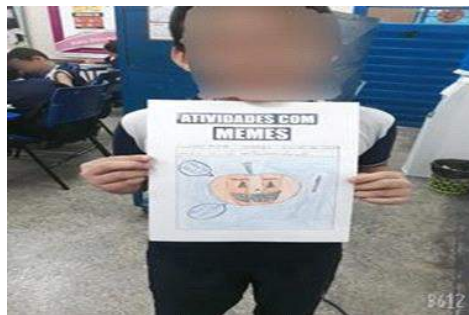


Fonte: Arquivos dos autores (2019).

Nesta primeira fase de aplicação do plano de ação alinhado, realizou-se uma roda de conversa sobre o conceito de memes a atividade foi realizada oralmente com a participação dos alunos através de debates e levantamentos de ideias e na sequência construíram memes legendados elevando o nível de muito aprendizado para as crianças.

Atividade prática: criando Memes

Figura 2: Aula prática, alunos criando Memes



Fonte: Arquivos dos autores (2019).

A segunda fase da aplicação do plano se deu com a criação de *memes*, onde os alunos desenvolveram atividades de leitura e interpretação textual. A partir deste segundo momento observou-se que os alunos estavam familiarizados com os *memes*, saíram da leitura metódica, sem grandes estímulos passando a realizar uma leitura mais prazerosa e interpretando as mensagens das figuras com mais dinamismo e criatividade.

4.3. Jogos com Memes

Figura 3 – Jogo da Memória



Fonte: Arquivos dos autores (2019).

Figura 4 – Jogo de quebra-cabeça



Fonte: Arquivos dos autores (2019).

Na terceira fase, realizou-se jogos da memória e de quebra cabeça, onde os alunos desenvolveram competências cognitivas potencializando as habilidades linguísticas. Os jogos com *memes* foram dinâmicas divertidas, realizada em dupla onde os alunos praticaram leitura de imagens com e sem legendas, analisar e

synthesize suas ideias a partir de fragmentos de imagem os quais resultariam em imagens de imagens e posteriormente criariam legendas engraçadas para suas criações.

As atividades de leitura e interpretação de textos desenvolvidas a partir os *Memes* contribuíram positivamente para ampliar suas concepções e enriquecer seu vocabulário, fazer uso das suas habilidades e competências de maneira lúdica e significativa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Consideramos essa pesquisa, os instrumentos para coleta de dados, as experiências adquiridas e os resultados alcançados um momento indispensável para enriquecer os saberes dos alunos e superar as possíveis dificuldades que interferiam no sucesso escolar. Salientamos que ao término desta pesquisa, constatou-se que o uso das tecnologias voltadas para o desenvolvimento do processo educacional gerou uma mobilização de saberes pedagógicos.

Analisando os dados, constatamos que a partir das atividades realizadas em sala de aula, foi possível perceber uma elevação no nível de motivação, companheirismo, assiduidade, interesse, autonomia, criticidade e reflexão entre os alunos no decorrer da pesquisa. Eles também aprenderam que, ler e interpretar pode acontecer naturalmente e de forma mais espontânea e criativa. Ao término das etapas, os alunos agradeceram com muito carinho a oportunidade de terem aprendido um pouco mais sobre este vasto universo dos *Memes*.

Com a pesquisa também foi constatar que se se utilizarmos as ferramentas tecnológicas que temos disponíveis, podemos tornar as aulas mais prazerosas e significativas, e que uma simples mudança na forma de transmitir conteúdo pode fazer toda diferença no engajamento dos aprendizes e nos resultados da aprendizagem.

REFERÊNCIAS

CORREA, Maria Eliane de Oliveira; BECKER, Rosana. **A Leitura de Imagens como Processo de Desenvolvimento da Criatividade**. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 2, Vol. 13. pp 250-260., janeiro de 2017. ISSN: 2448-0959.

COUTINHO, Clara Pereira, JÚNIOR, João Batista Bottentuit e LISBOA, Eliana Santana. **Google educacional: Utilizando Ferramentas Web 2.0 em Sala de Aula**. Revista educaonline. Volume 5- no 1- janeiro/abril de 2011.

DAMIANI. Magda Floriana. **Sobre Pesquisa do tipo Intervenção**. XVI Encontro Nacional de Didática e Práticas de Ensino, ENDIPE – 23 a 26 de julho de 2012, FE/UNICAMP, Campinas.

DAWKINS, Richard. **O Gene Egoísta**. 2ª ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.

GONÇALO, P. G. F. **Memes e Educação Matemática: um olhar para as redes sociais digitais**. In: Encontro Nacional de Educação Matemática, 2016, São Paulo. XII Encontro Nacional de Educação Matemática, 2016.

KALINKE, Marco Aurélio. **Para não ser um professor do século passado**. Curitiba: Gráfica Expoente, 1999.
LÉVY, Pierre. **As tecnologias da Inteligência – O futuro do pensamento na era da informática**. São Paulo. Editora 34. Tradução de Carlos Irineu da Costa. 2004.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (Org.). DESLANDES, Suely Ferreira. GOMES Romeu. **Pesquisa Social. Teoria, método e criatividade**. 28. Ed.- Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.

MORAN, J. M.; MASETTO, M. T.; BEHRENS, M. A. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. Campinas, SP. Ed. Papirus, 2017.

SEVERINO, A. J. (2017). **Metodologia do trabalho científico**. 2ª Ed. São Paulo: Cortez.

CAPÍTULO 15

GOOGLE ARTS & CULTURE: O USO DO APLICATIVO COMO FERRAMENTA FACILITADORA NO ENSINO DAS ARTES NA CONTEMPORANEIDADE EM MANAUS-AM

Raiany da Silva Viana
Ana Lúcia Uchoa de Melo

RESUMO

O presente artigo trata-se de uma pesquisa de intervenção pedagógica e demonstra como o uso do aplicativo *Google Arts&Culture* pode facilitar o ensino das artes, a intervenção foi realizada em uma escola estadual da zona norte de Manaus, com uma turma de terceiro ano do ensino médio. O objetivo foi explorar o uso do aplicativo, estimular os discentes com a troca de conhecimentos no âmbito do saber artístico e cultural das artes com recursos tecnológicos na contemporaneidade, no caso, o aplicativo *Google: Arts&Culture*. Ficou evidente que, a mediação do professor no uso das tecnologias de ensino das artes, amplia e muito a possibilidade de aprendizagem, demonstrando que por mais que as tecnologias evoluam a passos rápidos, sempre haverá e necessidade de um professor para ensinar despertar a busca pelo conhecimento. A Relevância desse projeto foi a motivação pelo uso de ferramentas tecnológicas somadas ao livro didático para comprovação da tecnologia como fator positivo, enriquecedor e eficaz no processo de ensino e aprendizagem. O uso desse aplicativo além de ser atrativo, possibilitou uma extensão à sala de aula, tornando o discente um agente ativo no seu processo de aprendizagem.

Palavras-chave: Aprendizagem. Ensino. Tecnologias.

INTRODUÇÃO

O cenário mundial vem sofrendo profundas transformações principalmente no que tange as novas tecnologias de informação, isso implica numa nova abordagem competitiva que influencia consideravelmente na formação do professor. É evidente que o uso da tecnologia é fundamental no processo de ensino e aprendizagem. No entanto, é nítida a importância do seu uso na disciplina artes, uma vez que possui conteúdos que estão em constante processo de transformação, além disso, é relevante trabalhar o conceito de cibercultura. A pesquisa trata-se de uma intervenção pedagógica com o uso de tecnologia como ferramenta

facilitadora no ensino das artes, cujo resultado foi obtido através de questionário fechado. O universo da pesquisa teve como sujeitos principais uma turma de alunos do terceiro ano do ensino médio de uma escola estadual da zona norte de Manaus. O objetivo foi explorar o uso do aplicativo *Google: Arts & Culture* a fim de estimular os discentes a troca de conhecimentos no âmbito do saber artístico e cultural na atualidade.

Com a utilização do aplicativo *Google: Arts & Culture*, foi possível perceber resultados positivos no aprendizado dos discentes, referentes ao uso das tecnologias em sala de aula, que primeiramente possibilitou maior interesse e atratividade às aulas, à leitura digital aliada ao livro didático, que proporcionou uma relação comparativa dos conteúdos, certificando informações no livro didático, mas com maior foco no aplicativo, pois ele é mais interativo, criativo e didático.

Dessa maneira, os alunos atuaram como agentes de seu aprendizado, mas mesmo com tal autonomia, sempre surgiam dúvidas ou até mesmo comentários além dos conteúdos expostos no aplicativo, comprovando a importância da mediação do professor na aprendizagem dos conteúdos artísticos. Foi possível verificar pelas rodas de conversa e questionário que os discentes utilizavam o aplicativo, em aula e fora dela e a importância e relevância da pesquisa.

REFERENCIAL TEÓRICO

É notório que o uso das tecnologias ativas nas últimas décadas invadiu o cenário educacional, obviamente é um fator que contribui de maneira positiva em diversos aspectos, no entanto, as tecnologias de informação –TICs – devem ser acompanhadas de metodologias adaptadas à realidade escolar onde serão aplicadas. Logo, tão importante quanto o uso das tecnologias, é também o papel do professor, e da didática aplicada em conjunto com as TICs, que isoladas, ou utilizadas de maneira inadequada, sem objetivos previstos não serão efetivamente significativas para a sala de aula.

Sobre a importância do professor nesse processo, Demo (2008), enfatiza que toda proposta que investe na introdução das TICs na escola só pode dar certo passando pelas mãos dos professores. O autor ressalta que o que transforma tecnologia em aprendizagem, não é a máquina, o programa eletrônico, o *software*, mas o professor, em especial em sua condição socrática. Na contemporaneidade, discute-se bastante sobre o papel do professor e sobre os usos das mídias como maneira de atualização, inovação e fator motivador. Entende-se e faz-se necessário o investimento em cursos, formações continuadas, pós-graduações, mestrados para que o professor se mantenha em constante atualização, uma vez que, as mídias e fatores tecnológicos, renovam-se a cada dia, e não apenas as ferramentas em si, mas, de uma variedade de desdobramentos, concepções, conteúdos e compreensões de mundo.

O uso das tecnologias na prática educacional, não é somente inovador, também é atrativo e motivador, por isso é necessário e útil ser utilizado como ferramenta facilitadora nas práticas pedagógicas. Uma vez que

essas ferramentas já fazem parte do cotidiano da maioria dos alunos, principalmente do ensino médio. Cabe então ao professor ser mediador nesse processo, filtrando informações, tirando dúvidas, ressignificando conceitos, conteúdos e conhecimentos.

Vale destacar ainda a questão do Letramento Digital nessa nova realidade essencial. Ao discorrer sobre a importância do letramento digital, Buzato (2008, p. 16), afirma que “as práticas de leitura e de escrita digitais, o letramento na cibercultura, conduzem a um estado ou condição diferente daquela a que conduzem as práticas de leitura e de escrita quirográficas e tipográficas, o letramento na cultura de papel”, as palavras do autor apontam, portanto para a necessidade de se romper com práticas tradicionais de ensino aprendizagem, introduzindo novas formas de gerar e compartilhar conhecimentos a partir da inserção dos educandos num contexto digital e tecnológico.

Considerando a necessidade evidente de novas práticas pedagógicas que tornem o espaço da sala de aula atual, inovador e estratégico, o ensino das artes, deve ser algo que acompanhe as evoluções do mundo, sobretudo, por estar atrelado a diversas disciplinas e áreas de conhecimento. Portanto, o ensino das artes faz parte do cotidiano dos alunos e professores, e modifica-se juntamente com o mundo, tornando necessárias outras formas de apropriações, novos conceitos, novas técnicas e um novo olhar sobre essa área de conhecimento, não somente de maneira teórica, mas de um novo fazer artístico.

Há necessidade de uma nova perspectiva sobre o ensino da Arte, considerando que a criança, o jovem cresce e vive em um mundo de novas tecnologias e informações visuais. Nesse entendimento, existem novas práticas aos educadores, onde “[...] à medida que integrar arte/informática terão o interesse despertado por novas metodologias do ensino da arte, na interação da arte/tecnologia, onde poderão trazer outras alternativas para a produção envolvendo a criação” (FERREIRA, 2008, p. 10).

No processo de ensino das artes atualmente também é importante falar sobre os investimentos em políticas públicas que aperfeiçoem e atualizem o arte educador, para que possa acompanhar e alinhar a prática docente ao que se vive atualmente, além disso, também atuar como agente mediador nesse contexto, trabalhando as metodologias ativas em sala de aula, onde por muitas vezes, se deparam com alunos que possuem clara capacidade de criação e fazer artístico, sendo protagonistas do seu aprendizado, daí a necessidade do professor estar em constante processo de formação.

A docência das Artes na contemporaneidade se depara, por vezes, com uma realidade um tanto desajustada posto que os livros didáticos, não estão alinhados com as realidades que vivemos na atualidade, possuem conteúdos mais “tradicionais”, que retratam muito bem, história da arte em geral, mas que deixam um pouco a desejar quando trata-se da arte contemporânea, não por falta de qualidade, mas por uma questão temporal, sobretudo porque no ensino de Arte os processos, conceitos e o fazer artístico estão sempre em movimento e atualização.

De acordo com os PCNs (1998) a aprendizagem em arte, sempre existiu e se transformou ao longo da trajetória histórica da humanidade, de acordo com as normas e valores, em tempos e relações sociais. O que nos permite pensar que nesse processo de evolução tecnológica, a soma de recursos midiáticos é essencial para a construção de novas maneiras de se trabalhar arte na escola, uma vez que o tempo e a sociedade já caminham para um viés educacional mais digital e cada vez menos tradicional.

Nesse novo cenário onde os recursos tecnológicos ganham cada vez mais espaço na escola e na sala de aula utilizar o aplicativo *Google: Arts & Culture* (Google Artes e Cultura) como ferramenta facilitadora no processo de ensino e aprendizagem torna-se uma possibilidade atrativa para educadores e estudantes. Não para que venha substituir o livro didático, mas para somar, e ser uma opção a mais na prática escolar no ensino das artes. A utilização desse aplicativo, tem muitos pontos positivos, além de permitir que o aluno, seja agente ativo do seu próprio processo de aprendizagem.

No aplicativo Google Arts & Culture (Google Artes e Cultura) o aluno pode visitar as principais exposições de artes de diversos períodos da história da arte, e ver obras de arte com zoom de forma incrivelmente detalhada e navegar por milhares de histórias, fotos, vídeos e manuscritos, e até fazer tours em 360º em diversos museus, isso com certeza causa ótimas sensações, reflexões e experiências, que nem sempre o livro didático permite. Além disso, é possível no aplicativo criar suas próprias coleções e compartilhá-las com os amigos. Diante das especificidades do aplicativo é possível diversificar as práticas de ensino e instigar a curiosidade, a criatividade, e o interesse dos alunos pelo estudo das artes de forma dinâmica e participativa, permeada por questionamentos, diálogos e compartilhamentos de descobertas.

MATERIAIS E MÉTODOS

A pesquisa caracterizou-se do tipo intervenção pedagógica, de natureza qualitativa com ênfase no método indutivo. “Intervenção pedagógica, trata-se de uma pesquisa que envolve planejamento e implementação de inferências que produzem avanços e melhorias no processo de aprendizagem dos sujeitos participantes com posterior avaliação dessas inferências” (DAMIANI et al, 2013, p. 58).

A pesquisa foi desenvolvida com um universo de 34 alunos da terceira série do ensino médio de uma escola pública da zona norte da cidade de Manaus. Para tanto, realizou-se um plano alinhado e posteriormente a pesquisa foi dividida em duas etapas: a primeira se consistiu em estudo bibliográfico e sequencialmente foi realizada a intervenção em sala de aula que se subdividiu em dois momentos: um teórico com exposição do aplicativo, seu funcionamento e características. E um prático. O principal instrumento utilizado para a coleta de dados foi o questionário fechado, que segundo Gil (1999, p.128), pode ser definido” como a técnica de investigação composta por um número mais ou menos elevado de questões apresentadas

por escrito às pessoas, tendo como objetivo o conhecimento de opiniões, crenças, sentimentos, interesses, expectativas, situações vivenciadas”.

Os resultados obtidos na coleta de dados foram organizados e agrupados por eixos que foram analisados qualitativamente e foram apresentados nos resultados da pesquisa.

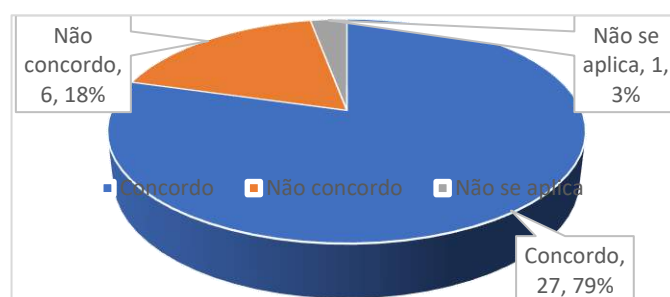
RESULTADOS E DISCUSSÃO

Conforme apresentado no campo metodológico, a pesquisa foi dividida em duas partes, a teórica com exposição do aplicativo, seu funcionamento e características. E a prática, de fato a utilização e exploração do aplicativo e seus conteúdos. Após a aplicação do questionário e análise dele, observou-se os seguintes resultados:

Sobre a importância do uso das tecnologias em sala de aula na coleta de dados

Foi observado que a ferramenta em si é de fácil acesso o que levou aos resultados com os alunos em sua maioria, concordaram que o uso de tecnologia é importante e ajuda a tornar a aula mais atrativa.

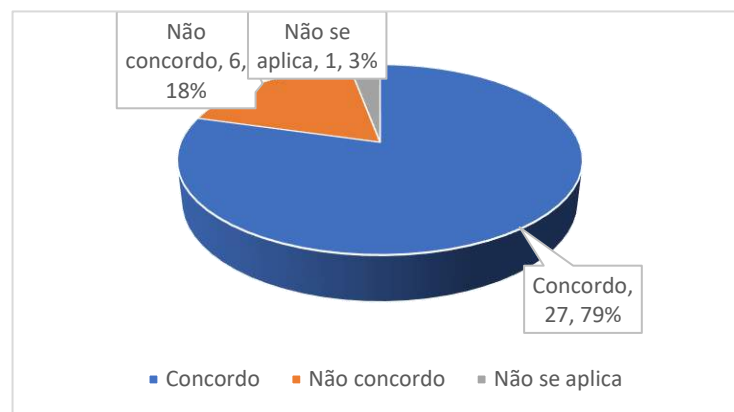
Figura 1 – Resposta dos alunos referente ao uso das tecnologias em sala de aula



Fonte: Viana, 2020.

Sobre a utilização do aplicativo paralelo ao livro didático

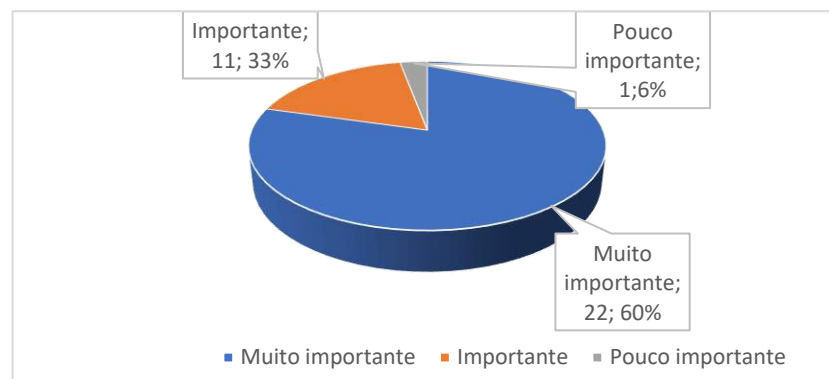
A pesquisa revelou que é possível utilizar paralelamente o livro didático com tecnologias como recurso na construção do conhecimento dos alunos de forma dinâmica e rápida, devido as inúmeras possibilidades de pesquisa e interação pelo aplicativo. Os alunos concordaram que o aplicativo aliado ao livro didático é um fator enriquecedor.

Figura 2 – Resposta dos alunos referente a leitura digital e livro didático

Fonte: Viana, 2020.

Sobre a importância do professor na mediação da aprendizagem com o uso das tecnologias

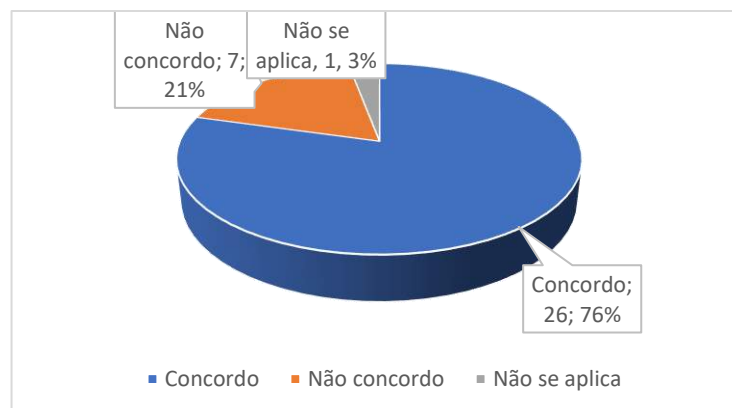
Na coleta o uso do aplicativo na sala de aula demonstrou ser didático e interativo para o ensino das Artes principalmente pela presença do professor como mediador desse processo ampliando as possibilidades de construção do conhecimento no universo artístico. Nesse contexto, a maioria dos alunos achou a mediação do professor.

Figura 3 – Resposta dos alunos referente à importância da mediação do professor no processo de ensino por tecnologias

Fonte: Viana, 2020.

Sobre a eficácia do aplicativo *Google: Art & Culture* na aprendizagem do ensino das artes

Durante a Pesquisa percebeu-se que os alunos ficaram mais interessados e comprometidos com a atividade, em sua maioria concordaram que o uso do aplicativo em sala foi relevante para auxiliar seu processo de aprendizagem e acreditam ser necessário o ensino das artes mediado por tecnologias.

Figura 4 – Resposta dos alunos referente à eficácia do aplicativo como recurso pedagógico

Fonte: Viana, 2020.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As práticas de letramento já existentes, não têm sido suficientes para a inserção do indivíduo na sociedade. E quando se volta o olhar para o conhecimento desse indivíduo no campo das artes, isso se torna ainda mais difícil. Isso porque vivemos numa sociedade com forte apelo comercial, letrada e com inúmeras possibilidades de escrita, cuja principal fonte de aprendizado na escola tem sido o livro didático, principalmente no ensino das artes.

Vale destacar que, uma das grandes dificuldades encontradas na elaboração do artigo foi a escassez de material teórico envolvendo o ensino das Artes. Todas as pessoas nascem criativas e têm esse potencial muitas vezes adormecido e formatado em padrões. A arte permite que o indivíduo possa sair do padrão pré-estabelecido e na escola, o professor pode planejar ações que despertem a criatividade dos alunos, afinal, muitos só terão esse enfoque no espaço do contexto escolar.

O desafio hoje é imenso para ensinar. Mas as possibilidades e ferramentas para ensino também existem nas mais variadas formas e suportes. Há inúmeros suportes e a preocupação com a maneira como esses alunos estão aprendendo na era digital é real e precisa de intervenção. Não para frear, ou se dizer como fazer, mas para que estes possam descobrir formas de ampliar e construir sua maneira de aprender. Numa época em que tudo é muito rápido, a tendência é se deixar levar e com isso não se aprofunda em determinados assuntos, mas se conhece tudo superficialmente.

Uma das inquietações que despertou a pesquisa está relacionada ao fato de que o letramento digital está sendo aprendido da maneira mais natural, logo também mais proveitosa, pois o aluno constrói o seu conhecimento a partir de suas necessidades geralmente sem sofrer pressão. Porém quando existem

dificuldades na construção do letramento tradicional, as descobertas passam a ser limitadas bem como a falta de orientação nos processos de coleta e disseminação da informação.

Ficou evidente que, o professor de artes é um mediador que utiliza a tecnologias de ensino das artes e com isso amplia e muito as possibilidades criativas e de aprendizagem, demonstrando que por mais que as tecnologias evoluam rapidamente, sempre haverá a necessidade de um professor para ensinar e despertar a busca pelo conhecimento e do fazer criativo.

REFERÊNCIAS

AZEVEDO, Isabel Cristina Michelan de; GASQUE, Kelley Cristina Gonçalves Dias. Contribuições dos letramentos digital e informacional na sociedade contemporânea. **Transinformação**, 29(2), p.163-173, mai/ago, 2017. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/tinf/v29n2/0103-3786-tinf-29-02-00163.pdf>. Acesso em: 10 de dez. de 2019.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais: ensino médio**. – PCN's. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/14_24.pdf.

BUZATO, Marcelo El Khouri. **Letramento e inclusão**: do Estado-Nação a era da TIC. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/delta/v25n1/a01v25n1.pdf>. Acesso em: 10 de dez. de 2019.

DAMIANI, Magda Floriana *et al.* Discutindo pesquisa do tipo intervenção pedagógica. *Cadernos de Educação*, n.45, 2013. Disponível em: <https://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/caduc/article/view/3822/3074>. Acesso em: 20 de jan. de 2019.

DEMO, Pedro. TICs e educação, 2008 <http://www.pedrodemo.sites.uol.com.br>. Acesso em: 17 de dez. de 2019.

FERREIRA, Aurora. **Arte, tecnologia e educação**: as relações com a criatividade. São Paulo: Annablume, 2008.

FONSECA, Luiz Almir Menezes. **Metodologia científica ao alcance de todos**. 4.ed. Manaus: Editora Valer, 2010.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 5. Ed. São Paulo: Atlas. 1999.

MAFRA, Núbio Delanne Ferraz; COSCARELLI, Carl Viana. Linguagem, NTIC e a sala de aula: o que propõem as pesquisas de intervenção. **RBLA**, v.13, n.13, P 899-917, 2013. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/rbla/v13n3/11.pdf>.

MODINGER, Carlos Roberto et al. **Artes visuais, dança, música e tetro: práticas pedagógicas e colaborações docentes**. Erechim: Edelbra, 2012.

PALFREY, John. **Nascidos na era digital**: entendendo a primeira geração de nativos digitais. Porto Alegre: Grupo A, 2011.

PEREIRA, Ágata; GONÇALVES, Carolina. **Aprender a escrever contextos multilíngues através da descrição de obras de arte**. Disponível em: <http://www.scielo.org.co/pdf/signo/v36n71/0120-4823-signo-36-71-00084.pdf>

SOBRE AS ORGANIZADORAS

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 (UFJF). Pós-graduada em Supervisão Educacional pela Universidade Federal do Amazonas (UFAM) e Gestão Escolar pela Universidade do Estado do Amazonas (UEA). Atualmente está na função de Coordenadora de Formação na Gerência de Formação Profissional (GEFOR/CEPAN) da Secretaria de Educação e Desporto do Amazonas (SEDUC/AM) e é professora colaboradora da Universidade do Estado do Amazonas (UEA).

Fernanda Pinto de Aragão Quintino - Mestra 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

Adriana Gomes de Lira. 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 (SEDUC) em Manaus.

Aldenize da Costa Veiga. Especialista em Letramento Digital pela Universidade do Estado do Amazonas (UEA). Licenciada em Pedagogia pela Faculdade Tahirih. Analista Técnico Acadêmico no Centro de Educação Tecnológica do Amazonas (CETAM).

Ana Claudia Krachinski do Nascimento. Especialista em Letramento Digital pela Universidade do Estado do Amazonas (UEA). Licenciada em Química pelo Centro Federal de Tecnologia do Amazonas (CEFET/AM). Professora do Ensino Médio da Secretaria de Estado de Educação e Qualidade de Ensino do Amazonas (SEDUC) de Manaus.

Ana Lúcia Uchoa de Melo. Graduada pela Universidade do Estado do Amazonas, possui especializações em Gestão escolar, Supervisão educacional, Coordenação Pedagógica e Mestrado na área de Educação com foco na Gestão e Avaliação da Educação Pública. Professora colaboradora da Universidade do Estado do Amazonas (UEA), tanto na graduação por meio do Plano Nacional de Formação de Professores, quanto na pós-graduação.

André dos Santos Menezes. Especialista em Letramento Digital pela Universidade do Estado do Amazonas (UEA). Licenciado em Letras – Língua Portuguesa pelo Centro Universitário Nilton Lins. Professor da Secretaria de Estado de Educação e Desporto (SEDUC-AM) de Manaus-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 (UFJF). Pós-graduada em Supervisão Educacional pela

Universidade Federal do Amazonas (UFAM) e Gestão Escolar pela Universidade do Estado do Amazonas (UEA). Atualmente está na função de Coordenadora de Formação na Gerência de Formação Profissional (GEFOR/CEPAN) da Secretaria de Educação e Desporto do Amazonas (SEDUC/AM) e é professora colaboradora da Universidade do Estado do Amazonas (UEA).

Carlos André Barbosa da Silva. Especialista em Letramento Digital pela Universidade do Estado do Amazonas (UEA). Especialista em Docência do Ensino superior pelo Centro Universitário Maurício de Nassau (UNINASSAU). Licenciado em Informática pela Universidade do Estado do Amazonas (UEA). Professor da Secretaria de Estado e Desporto (SEDUC) de Manaus e Técnico Municipal Assistente de Bibliotecário da Secretaria Municipal de Educação (SEMED) de Manaus.

Dayse Lúcida de Freitas Abreu. Especialista em Letramento Digital pela Universidade do Estado do Amazonas (UEA) e Gestão Escolar (FGV). Licenciada em Pedagogia pela Universidade Federal do Amazonas (UFAM). Pedagoga da Secretaria Estadual de Educação (SEDUC) de Manaus/AM.

Ednelza Maia de Souza. Especialista em Letramento Digital pela Universidade do Estado do Amazonas (UEA). Licenciada em Pedagogia pela Faculdade Salesiana Dom Bosco (S.D.B). Professora da Secretaria Municipal de Educação de Manaus (SEMED/Manaus).

Flávia da Silva Azevedo. Especialista em Letramento Digital pela Universidade do Estado do Amazonas (UEA). Licenciada em Pedagogia pela Faculdade Táhirih. Professora na Secretaria Estadual de Educação – (SEDUC) – no Município de Manaus Amazonas.

Nelma Gonçalves Dias. Especialista em Letramento Digital pela Universidade do Estado do Amazonas (UEA). Especialista em metodologia do ensino de Química pela Faculdade UniBF (Instituto Brasileiro de Formação). Licenciada em Química pela Universidade Federal do Amazonas (UFAM). Professora na Secretaria Estadual de Educação (SEDUC).

Ocilene de Oliveira Souza. Especialista em Letramento Digital pela Universidade do Estado do Amazonas (UEA). Licenciada em Educação Artística em Música pela Universidade Federal do Amazonas (UFAM). Professora da Secretaria de Estado de Educação (SEDUC) de Manaus.

Raiany da Silva Viana. Especialista em Letramento Digital pela Universidade do Estado do Amazonas (UEA). Licenciada em música pela Universidade do Estado do Amazonas (UEA). Professora da Secretaria de Estado de Educação e Desporto (SEDUC-AM) de Manaus-AM.

Salete Maria Castro Gama. Especialista em Letramento Digital pela Universidade do Estado do Amazonas (UEA). Licenciada em História pela Universidade Federal do Amazonas (UFAM). Professora da Secretaria de Estado de Educação e Qualidade de Ensino do Amazonas (SEDUC) de Manaus.

Sandra Maria da Costa Pinheiro. Especialista em Letramento Digital pela Universidade do Estado do Amazonas (UEA). Licenciada em Pedagogia pela Faculdade Uninorte. Professora na Secretaria de Estado de Educação e Desporto do Amazonas (SEDUC/AM), em Manaus.

Selma Barroso Matos. Especialista em Letramento Digital pela Universidade do Estado do Amazonas (UEA). Licenciada em Letras Língua Portuguesa pela Universidade Federal do Amazonas (UFAM). Professora da Secretaria Estadual de Educação (SEDUC) de Manaus, Am.

Sinete Bernardino de Araújo. Especialista em Letramento Digital pela Universidade do Estado do Amazonas (UEA). Graduada em Normal Superior pela Universidade do Estado do Amazonas (UEA). Professora da Secretaria Estadual de Educação (SEDUC) em Manaus Amazonas.

ÍNDICE REMISSIVO

Alfabetização.....	6, 65, 66, 67, 68, 69, 73, 74, 75
Aprendizagem.....	5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 46, 48, 49, 50, 51, 52, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 70, 71, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 82, 83, 85, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 94, 95, 97, 98, 99, 100, 102, 105, 107, 108, 109, 110, 113, 117, 119, 121, 123, 124, 125, 126, 128, 129, 130
Audiodescrição.....	6, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88
Deficiência Visual.....	6, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 90, 91, 92, 95, 96
EDMODO.....	6, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65
Ensino	5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 15, 16, 17, 18, 19, 21, 22, 23, 24, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 41, 42, 43, 44, 45, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 63, 65, 66, 67, 69, 70, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 88, 89, 90, 91, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 113, 114, 115, 116, 117, 118, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 132, 133, 134
Ensino Fundamental	5, 6, 8, 9, 11, 42, 44, 45, 48, 50, 53, 54, 57, 58, 61, 67, 70, 73, 75, 76, 78, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 116, 118
Ensino Médio	5, 7, 15, 16, 19, 23, 24, 27, 28, 29, 32, 33, 35, 37, 56, 89, 93, 94, 95, 97, 98, 100, 105, 106, 108, 110, 113, 123, 124, 125, 127, 130, 133
Ferramenta Pedagógica	5, 6, 8, 9, 10, 22, 23, 24, 25, 26, 30, 32, 33, 35, 37, 38, 40, 42, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 52, 55, 56, 57, 58, 60, 61, 64, 68, 75, 77, 78, 82, 95, 118
Ferramenta Pedagógica Interativa.....	5, 32, 33, 35, 40
Instagram.....	5, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40
Movie Maker.....	6, 75, 76, 77, 78, 80
Realidade Aumentada.....	6, 66, 67, 68, 71, 73, 94
Recurso Pedagógico.....	5, 6, 8, 9, 11, 12, 14, 23, 24, 54, 66, 67, 83, 90, 129
Rede social.....	5, 6, 32, 34, 35, 37, 44, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64

Sala de aula.....5, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 17, 26, 27, 28, 32, 33, 34, 36, 37, 40, 41, 42, 43, 45, 46, 47, 49, 50, 52, 53, 55, 56, 57, 61, 62, 64, 67, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 87, 88, 90, 92, 93, 95, 96, 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 113, 115, 116, 118, 121, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 131

Tecnologia educacional.....6, 82, 83

Tecnologias Assistivas.....6, 89, 90, 91, 92, 94, 95

WhatsApp.....5, 6, 39, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 56

Youtube.....5, 8, 9, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 39, 108

ISBN 978-658997371-3



9

786589

973713