

DOI: [10.46943/IX.CONEDU.2023.GT19.044](https://doi.org/10.46943/IX.CONEDU.2023.GT19.044)

# TECNOLOGIAS ASSISTIVAS UTILIZADAS NO 1º SEMESTRE 2023.1 EM UMA ESCOLA QUILOMBOLA

*JÉSSICA MARIA DORNELAS DE SOUZA MARQUES*

Mestranda e Bolsista pela CAPES do Curso de Mestrado Profissional em Educação Inclusiva da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB, [jessica.maria.dornelas.souza@aluno.uepb.edu.br](mailto:jessica.maria.dornelas.souza@aluno.uepb.edu.br).

## RESUMO

A pandemia fez ascender um novo tipo de público social, um mais envolvido com as tecnologias e por isso a escola precisa estabelecer um novo percurso no processo de ensino-aprendizagem, que por exemplo haja a interferência de tecnologias digitais, seja ela de forma sutil ou mais intensa, o fato é que as tecnologias precisam estar presentes afim de estimular não apenas o processo de alfabetização e letramento como também a integração mais próxima de sua e de outras culturas. Assim, como a inclusão digital possui dimensões, a escola também trabalha nesta perspectiva, por isso, nosso foco de observação se dará a alunos do Ensino Fundamental I, em um quilombo urbano do Município de Goiana-PE. Na perspectiva de desenvolver a alfabetização e letramentos desses alunos, em colaboração com as tecnologias assistivas e o pensamento freireano em problematizar aprendizagens afim de potencializar seus conhecimentos, selecionamos cinco metodologias utilizadas em sala de aula com frequência que possui uma maior interação com os discentes, sendo elas, livros digitais, vídeos/músicas, jogo GraphoGame no Brasil e WhatsApp. Desenvolvemos uma pesquisa descritiva de abordagem qualitativa, tendo adotado como procedimentos metodológicos a observação in loco. Participaram desta pesquisa 17 estudantes da 1º série do Ensino Fundamental. Observamos que por meio das metodologias assistivas, as colaborações dos processos de ensino-aprendizagem são intensificadas e concluímos que por meio delas as práticas pedagógicas mostram-se mais interessantes.

**Palavras-chave:** Tecnologias Assistivas, Educação Quilombola, Inclusão Digital.

## INTRODUÇÃO

---

**A**s pessoas mudaram, a pandemia fez ascender um novo tipo de público social, mais envolvido com as tecnologias e por isso a escola precisa estabelecer novos percursos no processo de ensino-aprendizagem, tendo como referência a interferência de tecnologias digitais, seja ela de forma sutil ou mais intensa, o fato é que as tecnologias precisam estar presentes afim de estimular não apenas o processo de alfabetização e letramento, como também a integração mais próxima de sua e de outras culturas; “mais do que proporcionar o ingresso do sujeito no mundo tecnológico, o que está em pauta é a construção de novas formas de pensamento, de conhecimento e de cultura” (MARCON, Karina; MALAGGI, Vitor, 2023, s/p).

A utilização das Tecnologias Assistivas no processo de ensino e aprendizagem, após pandemia da COVID 19, intensificou-se o olhar e começou-se a perceber que é possível, importante e colaborativo, colocar as TDICs (Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação) nas práticas docentes, visto que vivemos em uma era digital e assim como todas as áreas tem se adequado nesta perspectiva, a educação não pode ser diferente, precisamos cativar e oferecer o mais moderno caminho para os nossos estudantes, afim de que consigam promover saberes que os envolvam de tal maneira a ponto de potencializar as informações que chegam em um click, neste balanço ele mesmo promoveria aprendizagens mais significativas, e se sentiria capaz de propagar o que aprendeu a outro educandos, parece utópico? Mas, de fato, não é. Com a mediação do professor de forma adequada práticas como esta, desenvolveriam além de habilidades concretas dos saberes, possibilitaria espaços para a reflexão, compartilhamento de informações e ampliação vocabular.

Cabe ressaltar que para uma maior interação nesse intercâmbio digital entre professor – aluno é de extrema importância ser ofertados treinamentos técnicos para não apenas os professores, mais também aos alunos, para que juntos possam desempenhar suas metodologias de ensino/aprendizagem de forma adequada para que o diálogo do saber se torne mais intuitivo tanto para quem passa o conteúdo como para quem o estar vendo pela primeira vez, dessa forma, cabe ao ente público à disponibilização de recursos públicos para proporcionais toda essa rede de apoio necessária para o melhor aproveitamento das redes digitais em sala de aula. Além disso,

Faz-se necessário que as tecnologias sejam inseridas no planejamento pedagógico com um propósito com os autores, educacional claro e que seja significativo aos sujeitos envolvidos. Não pode ser algo atropelado, feito de forma aligeirada para atender demandas de cumprimento de currículo. (GOEDERT; ARNDT, 2020, p. 108-109)

A rotina e o bom funcionamento de uma sala de aula dependem fundamentalmente de um planejamento pedagógico bem estruturado e guiado pelo conhecimento prévio da turma, esta sistematização ajuda o professor a perceber o caminho percorrido de suas práticas e pode atrelar informações e conceitos importantes e fundamentais para o sucesso de seu objetivo. Ao mesmo tempo fornecer embasamento teórico e pareceres descritivos, informando a coordenação com frequência o andamento e as potencialidades adquiridas e as que precisam ser desenvolvidas, sendo assim além das estratégias propostas no planejamento regular o professor precisa elencar e verbalizar a sua instância suprema as ferramentas, que devam ser utilizadas para alcançar os objetivos propostos.

Nesse paralelo de mudanças, podemos até comparar os professores aos profissionais de marketing podemos notar algumas semelhanças, a empresa (professor) querendo promover o produto (conteúdo) para o público (aluno) adquira ele (conhecimento), ao longo dos anos essas empresas observaram que a melhor forma de promover e fazer com que seus clientes aderissem seus produtos ou ideias seria “investir em estratégias que propiciem a participação e o interesse de quem desejam atingir” (Rock Content, 2019, s/p) portanto, pensar no contexto da sala de aula é questionar o modo como nós projetamos para proporcionar o interesse e engajamento aos nossos discentes, as metodologias ativas é uma das técnicas que julgamos interessantes para o momento em que estamos vivendo, fazendo com que o professor seja por vezes mediador da aprendizagem e o estudante o protagonista de seu próprio processo educativo, interagindo também com sua família e fazendo com que possa socializar de diversas maneiras, através da interação, autoria e colaboração.

Nosso patrono da Educação, ainda nos desperta para uma postura de:

pensar o tempo, de pensar a técnica, de pensar o conhecimento enquanto se conhece, de pensar o quê das coisas, o para quê, o como, o em favor de quê, de quem, o contra quê, o contra quem são eixos fundamentais de uma educação democrática à altura dos desafios do nosso tempo (FREIRE, 2000, p. 102).

Nesta perspectiva, precisamos estar apertos para experienciar vivências e refletir se elas estão sendo adequadas, observar deve ser o princípio norteador da educação e da vida, logo na sequência deve ser a curiosidade, habilidade esta que propõe a interação com o digital proporcionaria a equidade social e a valorização da cultura, visto que, partindo para a abordagem do Desenho Universal a inclusão digital, seria mais uma proposta de engajamento a possibilitar várias formas de aprendizagem suprimindo assim necessidades individuais e coletivas, sendo essa última também engajada não apenas aos alunos típicos, mas aos atípicos, assim como determina na Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015, que tem por objetivo a inclusão de Pessoas com Deficiência, ampara em seu art. 74 nos traz o seguinte texto: “É garantido à pessoa com deficiência acesso a produtos, recursos, estratégias, práticas, processos, métodos e serviços de tecnologia assistiva que maximizem sua autonomia, mobilidade pessoal e qualidade de vida”.

Ainda na lei supracitada, o art. 75 completa seu texto informando-nos que:

O poder público desenvolverá plano específico de medidas, a ser renovado em cada período de 4 (quatro) anos, com a finalidade de: (Regulamento)

- I. facilitar o acesso a crédito especializado, inclusive com oferta de linhas de crédito subsidiadas, específicas para aquisição de tecnologia assistiva;
- II. agilizar, simplificar e priorizar procedimentos de importação de tecnologia assistiva, especialmente as questões atinentes a procedimentos alfandegários e sanitários;
- III. criar mecanismos de fomento à pesquisa e à produção nacional de tecnologia assistiva, inclusive por meio de concessão de linhas de crédito subsidiado e de parcerias com institutos de pesquisa oficiais;
- IV. eliminar ou reduzir a tributação da cadeia produtiva e de importação de tecnologia assistiva;
- V. facilitar e agilizar o processo de inclusão de novos recursos de tecnologia assistiva no rol de produtos distribuídos no âmbito do SUS e por outros órgãos governamentais.

Vale sublinhar que a referida Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência entrou em vigor em 6 de Julho de 2015, entretanto, apesar de ter sua previsão as diretrizes das tecnologias assistivas não passava de mero texto de lei sem quaisquer eficácia no plano prático, dessa forma podemos afirmar que foi preciso uma pandemia a nível mundial, com diversas medidas restritivas de direitos que impossibilitaram o deslocamentos de alunos e profissionais da educação, para

que autoridades públicas, disponibilizasse recursos emergentes para não paralisar a educação, e assim mesmo que a distância, o ensino digital foi caminhando em passos lentos, até sua desenvolvimento e grau de interação que temos nos dias atuais.

Nesta reflexão, podemos enquadrar a importância ativa de uma formação de qualidade focadas em promover ao professor a possibilidade de se enquadrar ao mundo digital além de fazê-los refletir em práticas docentes mais potencializadas no atual momento tecnológico que estamos vivendo, afim de promover ações que possibilitem um ambiente mais fluido e humanizador e que os alunos não sintam a obrigação de estar naquele lugar, mas que sintam prazer em descobrir um mundo novo de possibilidades, despertando assim sua curiosidade para saber mais e dialogar sobre contextos e lugares novos através de um clique, aumentando com isso sua criticidade e consciência na construção do seu próprio conhecimento por intermédio do professor.

Aprender é o que torna uma sociedade evoluída, portanto, faz-se necessário que o processo de ensino de aprendizagem esteja atrelado a propostas atuais dinâmicas diante da evolução moderna e prevendo que ela pode evoluir sempre mais, assim, estar em parcerias com métodos didáticos atualizados, proporciona a viver de forma mais eficaz, uma vez que não acompanhar a evolução humana, de limita e interfere na interação com o mundo. A apropriar-se dessas novas redes de apoio tecnológicas, resinifica o ensino de tal forma que eleva a ser autor da sua própria vida e te proporciona buscar novos caminhos para o desenvolvimento pessoal no que tange a aprendizagem, diante desses avanços tecnológicos alguns professores sentem-se despreparados, desmotivados fazendo com que a relação professor-aluno fique cada vez mais distante, desmotivando ambos os lados e por vezes entregando ao mercado de trabalho pessoas incapacitadas. O período pandêmico mostrou que escolas que estavam conectadas com o mundo da tecnologia não sofreu prejuízo dos alunos em sua aprendizagem, "A comunicação direta entre aluno e professor (e-mail, telefone, redes sociais e aplicativo de mensagem) foi a estratégia mais adotada para manter contato e oferecer apoio tecnológico junto aos estudantes" (GOV.COM, 2022, s/p), no entanto, essas estratégias consideradas mais coerentes diante da não exposição com o vírus da COVID 19, não foi tão bem desenvolvida a alunos de escolas públicas, pois, algumas famílias não dispunham de equipamentos necessários para a comunicação básica, "a disponibilização de materiais impressos para retirada na escola desponta entre as mais utilizadas"

(GOV.COM, 2022, s/p) tornando este público muito vulnerável a um momento de tamanha comoção social, ficou bem perceptível que políticas públicas focadas nas tecnologias precisam ser revistas, além da formação docente e de sistemas digitais que facilitem e agucem a criatividade e curiosidade de professores e alunos.

## **DESENVOLVIMENTO**

---

Segundo Karina Marcon, a inclusão digital deve ser dividida em três dimensões: Apropriação/fluência/empoderamento tecnológico, produção/autoria individual/coletiva de conhecimento e de cultura, por fim o exercício da cidadania na rede. Assim, como a inclusão digital possui dimensões, a escola também trabalha nesta perspectiva, por isso, nosso foco de observação se dará a alunos do Ensino Fundamental I, em um quilombo urbano do Município de Goiana-PE. Ao observarmos o primeiro eixo do contexto digital, apropriação /fluência/empoderamento tecnológico, constatamos que em seu dia a dia, algumas dessas crianças não possuem acesso a tecnologias básicas, como TV, celular, que são ferramentas bem comuns, algumas casas somente há um aparelho para ser dividido com toda a família, portanto, a apropriação desta dimensão, deve ser ofertada pela escola afim de que possuam o mínimo domínio tecnológico para fazer-se inserido no mundo digital. Este artigo, visa mostrar algumas metodologias ativas utilizadas pela professora/pesquisadora que são de fácil acesso que provocou ampliação de saberes e o percurso para que eles chegassem ao eixo dois da era digital, a produção do conhecimento adquirido.

*“A apropriação dos recursos tecnológicos digitais é apenas uma das tantas dimensões que precisam ser incorporadas à formação de educadores e educandos. Da relação estabelecida entre tecnologias digitais de rede e práticas pedagógicas, surgem potencialidades em função das próprias características interativas desses artefatos, ao possibilitarem autoria, coautoria, colaboração e participação ativa nos processos de ensino-aprendizagem” (MARCON, Karina; MALAGGI, Vitor, 2023, s/p).*

E nesta transformação de crescimento acelerado da tecnologia que surge a necessidade de uma mudança rápida na estrutura do pensar pedagógico, não podemos deixar nossos alunos análogos ao conhecimento do mundo moderno, não podemos permitir que eles coloquem e acomodem em suas mentes funções e formações que o distanciem de uma consciência formadora equilibrada, por isso, o

papel da educação é promover a esperança de dinâmicas educacionais focadas em um saber prazeroso e dinâmico, e caso não mantenhemos o mesmo ritmo desses processamentos de dados cíclicos podemos aumentar a frustração de crianças e jovens que não sentem prazer no ambiente escolar e tão pouco entender que é um espaço de aprendizagem, já que podem aprender brincando em casa, portanto, trilhar caminhos com pontes estratégicas entre os saberes tradicionais e os da cultura digital é promover uma educação emancipatória.

Outro destaque importante é o viés da formação continuada que não colabora para o afinamento dessas tecnologias em sala de aula; durante a pandemia foi detectado a falha entre o diálogo do digital e humano, por isso, a prefeitura em questão, com o término da pandemia, proporcionou aos professores notebook e moldem com acesso ilimitado de internet, aos alunos do Ensino Fundamental II, tablets com plataformas que pudessem estabelecer um contato direto entre o professor e aluno, no entanto, em suas formações contínuas, nenhuma técnica e saber dinâmico foi mostrado para dar ao professor um maior domínio para proporcionar ao seu aluno materiais interativos e dinâmicos, outra falha observada foi que este sistema na rede é exposto para todas as escolas sem filtro e detalhamento para o aluno, fazendo com que fique sem saber manusear em seu mundo digital e assim desestimule sua capacidade de interação.

O desafio proposto à escola, é de promover a articulação entre a educação e as tecnologias digitais, de modo a repensar a educação, seus elementos constitutivos – gestão, educadores, educandos, materiais didáticos/tecnológicos – a fim de que inovações tecnológicas impliquem em inovações pedagógicas, potencializadas da aprendizagem e da formação dos estudantes (MILL, 2013).

Dessa forma, se o professor não encontra base em sua formação continuada para compartilhar saberes ele mesmo precisa se impor para “(re)pensar” suas atitudes frente a sala de aula, visando o envolvimento de seus discentes.

uma comunicação [...] [é] de fato [interativa] quando [...] [está imbuída] de uma concepção que contemple complexidade, multiplicidade, não linearidade, bidirecionalidade, potencialidade, permutabilidade (combinatória), imprevisibilidade, etc., permitindo ao usuário-interlocutor-fruidor a liberdade de participação, de intervenção, de criação (SILVA, 2010, p. 105).

No processo comunicativo, o receptor não é mais o que acomoda apenas a informação, seu processo agora mudou, ele recebe a informação passada, há um

tempo para que possa refletir e responde/rebate aquilo que lhe foi dado, a partir do momento que ele tem mais acesso a esse mundo, sua capacidade de interação age de maneira mais dinâmica, fazendo-o processar um maior número de informações e estabelecer mais diretrizes de conexões. Nesse momento de amplificação de saberes, o papel do professor é extremamente importante, pois, sua capacidade de ser “curador”, afim de selecionar e organizar as informações, propondo-lhes diferentes caminhos para o mesmo eixo central.

Neste processo, o professor desempenharia o papel fundamental da interlocução do saber, possibilitando que na relação professor/aluno desapareça de vez a ideia de superioridade, mas, que se estabeleça uma relação de co-ajudador em um mundo novo de possibilidades onde o professor também desempenhe papéis de construção junto com os educandos, gerando assim relações de congruências de saberes mas também de afetividades, fundamentais para relações de aprendizagem. De acordo com Arantes (200, p. 162),

“o papel da afetividade para Piaget é funcional na inteligência. Ela é fonte de energia de que a cognição se utiliza para seu funcionamento”

Pensando na possibilidade de fortalecer ações, as tecnologias atreladas a afetividade, possibilita um processo de inclusão e com um aporte na Lei nº 13.146, de 6 de julho de 2015, o capítulo I em suas disposições gerais, para fins da aplicação de assegurar e promover condições de igualdade a pessoas com deficiência o art. 3º considera:

“III - tecnologia assistiva ou ajuda técnica: produtos, equipamentos, dispositivos, recursos, metodologias, estratégias, práticas e serviços que objetivem promover a funcionalidade, relacionada à atividade e à participação da pessoa com deficiência ou com mobilidade reduzida, visando à sua autonomia, independência, qualidade de vida e inclusão social”;

Freire, em sua era já nos alertava para uma educação pautada na troca de saberes e na busca singular pelo conhecimento, sendo o professor o mediador, assim sendo “[...] quem forma se forma e re-forma ao formar e quem é formado forma-se e forma ao ser formado” (1996, p. 23), portanto, um professor que mostra o caminho e observa a trajetória do educando percebe que ele viabiliza como falava Vygotsky, “caminhos alternativos” que provocam sua capacidade perceptiva de encontrar sua resposta com mais poder e significado dianteº da problemática,

uma vez que, “ninguém educa ninguém, ninguém educa a si mesmo, os homens se educam entre si, mediatizados pelo mundo” (FREIRE, 2011, p. 95).

“não são mais os estudantes que têm que seguir o mestre, mas este último que tem que seguir os estudantes para poder inserir-se no desenrolar do seu pensamento e trazer no momento propício elementos de conhecimento ajustados às questões que se colocam os estudantes” (SILVA, 2010, p. 209).

## **METODOLOGIA**

---

Desenvolvemos uma pesquisa descritiva de abordagem qualitativa, tendo adotado como procedimentos metodológicos a observação in loco. Compreendemos que as pesquisas qualitativas se estruturaram como um caminho investigativo “[...] para responder ao desafio da compreensão dos aspectos formadores/formantes do humano, de suas relações e construções culturais, em suas dimensões grupais, comunitárias ou pessoais” (GATTI e ANDRÉ, 2013, p. 30).

Na perspectiva de desenvolver a alfabetização e o letramento dos alunos do 1º ano do Ensino Fundamental, em colaboração com as tecnologias assistivas e o pensamento freireano em problematizar aprendizagens afim de potencializar seus conhecimentos, selecionamos cinco dessas metodologias utilizadas em sala de aula com frequência e notamos uma maior interação e desenvoltura da turma A em comparação com a turma B que não utiliza as mesmas técnicas, esta percepção foi observada no 1º semestre de 2023. Dentre os instrumentos tecnológicos utilizados temos, data show, aparelho de som, jogo digital e whatsapp. A prática desses instrumentos tecnológicos coadunam com a educação e proporcionam o conhecimento dos conteúdos pré-estabelecidos pela BNCC (Base Nacional Comum Curricular) fazendo com que o estudante participe ativamente fazendo parte conizente também para a sua aprendizagem, tornando sua autonomia produtiva para seu percurso de aprendizagem, promovendo um saber coletivo onde cada um aprende ao seu modo, mas atingindo um maior número de pessoas e não limitando o conhecimento apenas aquele que parece ter uma habilidade maior, portanto a “utilização de metodologias, técnicas e linguagens que estejam comprometidas em possibilitar situações de aprendizagem efetivas e novas maneiras de se ensinar, para que o aluno desenvolva sua capacidade de aprender” (MORI, 2013, p. 09)

As observações feitas foram percebidas em todas as disciplinas ofertadas. E constatamos que uma sala de aula interativa com a utilização de “mediação tecnológica vem associada ou correlacionada a “mediação pedagógica” e, por vezes, pode também ser denominada “educação mediada por tecnologias” (CARVALHO et al., 2018, p. 433) possibilita a fala do aluno, o qual, sente-se mais motivado, comunicativo e questionador; cabendo ao professor o papel fundamental de estimular a curiosidade de sua turma.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

---

### **ATIVIDADE 1**

**Nome:** Livro Digital

**Objetivo:** Projetar o livro em PDF para que possam resolver questões no quadro.

**Descrição:** As crianças adoram estar na posição de professor, expressão uma alegria imensa em ir ao quadro e escrever, pensando nisso, foi aplicada essa técnica, onde diariamente, após o conteúdo, é selecionado um ou dois alunos para responder o que é solicitado; nosso combinado é que neste momento toda a sala fique em silêncio esperando a operação dos seus amigos, após a resolução da atividade é solicitado a turma que intervenha respondendo se o amigo acertou ou não e se não, é selecionado outro para vir ajudar seu amigo.

**Aplicabilidade:** Esta atividade pode ser aplicada a qualquer disciplina e só deverá ser iniciada após a explanação do conteúdo.

**Resultados:** Com esta atividade podemos verificar a participação de todos, a colaboração, a superação do medo de errar. Ficou evidente que esta técnica beneficia toda a sala, independente do perfil.

**Apresentação e discussão dos resultados:** Esta técnica, além dos benefícios já colocados para os alunos, possibilita praticidade ao professor, visto que, vai analisando um a um quais as suas dificuldades e observando o esforço de cada um em realizar e também de poder colaborar com os alunos, sem que haja competições e desarmonia na sala de aula. Possibilita também ao professor ampliar as chances de elevar, relembrar ou retroceder os conteúdos a serem trabalhados, desenvolvimento em cada estudante a apropriação do conhecimento.

Mas, assim como toda técnica, não devemos ter alguns cuidados, pois, aplicadas de modo inadequado pode gerar dispersão e aprendizagem apenas para aquele que está na ocasião. O exercício escolhido deve permitir que os colegas colabore com a resolução da atividade, se for pedido apenas para o escrevente responder, os depois sentem-se desinteressados e começam a ter conversas paralelas, mas se você pedir para que ajudem o amigo a desenvolver, desta forma, há um unísono.

A escola em questão antes da pandemia contava apenas com um aparelho retroprojeter, hoje ela conta com três equipamentos, possibilitando assim um maior alcance entre as salas de aulas, os professores não tiveram formação para o manuseio mas como alguns trabalhadores possuíam experiências passadas na utilização deste equipamento, cada um foi ajudando aos outros que não sabiam manusear, no entanto, percebe-se que há uma resistência nos professores mais antigos da casa em utilizar essa tecnologia na sua sala de aula, é mais comum em datas comemorativas, apenas para exibição de vídeos, como veremos na exemplificação da atividade 2.



## ATIVIDADE 2

**Nome:** Vídeo/Música

**Objetivo:** Projetar Vídeo ou letra de música com o auxílio do retroprojetor.

**Descrição:** Vídeos de histórias, animação, música para entreter ou até mesmo para análise, são elementos importantes a serem utilizados para fortalecer a aprendizagem, pois, colaboram na coordenação motora e estimula habilidades socioemocionais.

**Aplicabilidade:** Esta atividade pode ser aplicada a qualquer disciplina e poderá servir de aula introdutória, aula de fortalecimento da aprendizagem e também apenas para interagir e divertir-se.

**Resultados:** Com esta atividade podemos verificar benefícios, como, percepção espacial, concentração, criatividade, estímulo a imaginação, além do desenvolvimento da linguagem, seja ela falada ou corpórea.

**Apresentação e discussão dos resultados:** Esta técnica, estimula o desenvolvimento de maneira lúdica. É pelo menos duas vezes a exibição desses vídeos, sempre de curta duração, no máximo 5 min., na primeira exibição eles assistem livremente, na segunda exibição o professor pausa, cada cena para que haja as discussões necessárias e caso eles peçam, colocamos uma terceira vez afim de apropriar-se do conhecimento que gostaríamos de passar. Esta escola, apresenta grande dificuldade de acesso à internet, portanto faz-se necessário que previamente o professor baixe o vídeo que quer e apresente posteriormente em sua sala de aula.



### ATIVIDADE 3

**Nome:** Jogo GraphoGame no Brasil

**Objetivo:** Ajudar os estudantes aprender a ler as primeiras letras, sílabas e palavras, com sons e instruções em português brasileiro.

**Descrição:** Alguns alunos sabiam a grafia e a sequência das letras, mas não associavam aos sons, por isso, o jogo foi especialmente eficaz para essas crianças. Nas duas últimas semanas de aula, foi feito um rodízio de alunos afim de separar os que possuíam mais dificuldades e não conseguiam evoluir com a turma, neste momento foram desenvolvidas várias atividades lúdicas para a apropriação da aquisição de saberes, um desses recursos foi este jogo, baixado previamente nos celulares, cada dupla de alunos ficava com um aparelho de celular afim de um colaborar com o outro e atingir o objetivo de evoluir.

**Aplicabilidade:** Esta atividade deve ser aplicada apenas na disciplina de língua portuguesa, visto que, desenvolve, a ortografia e as habilidades de leitura.

**Resultados:** Com esta atividade podemos verificar benefícios, como a conexão dos sons as letras, que para alguns parecia impossível. E as recompensas ganhadas em cada resposta correta, traz estímulo e desejo em prosseguir.

**Apresentação e discussão dos resultados:** Esta técnica, faz com que a criança percorra o caminho da leitura em seu próprio ritmo.



## ATIVIDADE 4

**Nome:** WhatsApp

**Objetivo:** Estreitar laços com os pais.

**Descrição:** Após a pandemia, a escola criou o hábito de fazer um grupo dos responsáveis com a professora orientador da sala, portando, além de avisos, registros do dia a dia dos filhos, o grupo, permite que, trabalhos manuais sob orientação da professora seja feito com os pais, em situações em que a professora precise faltar por motivos médicos ou ir a uma capacitação, é neste espaço que a professora nestas circunstâncias pode promover parcerias e fortalecer a aprendizagem.

**Aplicabilidade:** Este recurso deve ser aplicado a qualquer momento afim fortalecer não apenas a aprendizagem do aluno, mas dialogar sobre seu comportamento socioemocional. **Resultados:** Com esta atividade podemos verificar benefícios, como a presença mais ativa dos pais no compromisso com a proximidade efetiva e educacional da criança.

**Apresentação e discussão dos resultados:** Esta técnica, faz a criança sinta-se mais próxima, reconhecida e amada.



## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Concluímos que por meio das metodologias assistivas, as colaborações dos processos de ensino-aprendizagem são intensificadas. E dentre as diversas possibilidades, elencamos as de fácil acesso que podem servir de proposta inicial a contribuir com as práticas pedagógicas. O mais importante neste processo é deixar as velhas práticas de transmissão passiva para definitivamente e estimular novos

roteiros afim de que possamos chegar ao objetivo necessário, possibilitando assim a autonomia do educando na busca incessante pelo conhecimento. Além dessas práticas, faz-se necessário antes de mais nada a formação e capacitação dos professores para que a aplicabilidade dessas novas técnicas possa tornar possível a efetivação de propostas cada vez mais críticas e criativas, afim de colaborar com as potencialidades humanas, construindo uma nação com pessoas mais capacitadas a cada momento.

## **REFERÊNCIAS**

---

ARAGÃO, Carla; BRUNET, Karla Schuch; PRETTO, Nelson de Luca. Hackear a educação por dentro. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/73348>. Acesso em: 13 de julho de 2023.

CASTRO, SARA; MILL, DANIEL; OLIVEIRA COSTA, ROSILENE APARECIDA. Apontamentos sobre a mediação pedagógica na cultura digital: Uma Breve Revisão De Literatura. Anais do CIET:CIESUD:2022, São Carlos, set. 2022. ISSN 2316-8722. Disponível em: <<https://cietenped.ufscar.br/submissao/index.php/2022/article/view/1987>>. Acesso em: 06/09/2023.

Divulgados dados sobre impacto da pandemia na educação. GOV.COM. Disponível em: <https://www.gov.br/inep/pt-br/assuntos/noticias/censo-escolar/divulgados-dados-sobre-impacto-da-pandemia-na-educacao> Acesso em: 26/09/2023.

Entenda o conceito de Cultura da Convergência e como aplicá-lo no Marketing Digital. Rock Content, 2019. Disponível em: <<https://rockcontent.com/br/blog/cultura-da-convergencia/>>. Acesso em: 10 de julho de 2023.

Experimente o jogo de leitura para crianças de que todos falam. Grapho Game. Disponível em: <<https://graphogame.com/pt/o-jogo/>>. Acesso em: 12 de julho de 2023.

LAPA, Andrea Brandão; LACERDA, Andreson Lopes de; COELHO; Isabel Colucci. A cultura digital como espaço de possibilidade para a formação de sujeitos. Disponível em: <https://comunic.paginas.ufsc.br/>

files/2020/04/Cultura-digital-como-espaco-de-possibilidade-para-a-forma-do-sujeito.pdf. Acesso em: 13 de julho de 2023.

MARCON, Karina; MALAGGI, Vitor. (Re)Pensar Os Processos Educativos Escolares Sob O Olhar Da Inclusão Digital. Informática na Educação: Série de Livros da CEIE-SBC. Disponível em: <https://ieducacao.ceie-br.org/inclusao-digital/>. Acesso em: 10 de julho de 2023.

MENDES, Rodrigo Hübner. O que é Desenho universal para aprendizagem? DIVERSA, 2017. Disponível em: <https://diversa.org.br/artigos/o-que-e-desenho-universal-para-aprendizagem/>. Acesso em: 11 de julho de 2023.

Metodologias ativas de aprendizagem: o que são e 13 tipos. TOTVS, 2022. Disponível em: <https://www.totvs.com/blog/instituicao-de-ensino/metodologias-ativas-de-aprendizagem/>. Acesso em: 11 de julho de 2023.

MILL, D. Escritos sobre Educação: desafios e possibilidades para ensinar e aprender com as tecnologias emergentes. São Paulo: Paulus.

Música na educação infantil: os benefícios e como usar esse recurso com as crianças. KUMON, 2022. Disponível em: <https://www.kumon.com.br/blog/musica-na-educacao-infantil/#:~:text=O%20papel%20da%20m%C3%BAsica%20na,at%C3%A9%20mesmo%20a%20alfabetiza%C3%A7%C3%A3o%20infantil>. Acesso em: 12 de julho de 2023.