

MODELO PARA ELABORAÇÃO E FORMATAÇÃO DO RESUMO EXPANDIDO – (FONTE 14)

Cleylson Florêncio da Costa ¹
Joêmia Leilane gomes de Medeiros ²

INTRODUÇÃO

A integração das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) no ambiente escolar tem se tornado cada vez mais essencial para atender às demandas contemporâneas da sociedade. O uso de objetos digitais de aprendizagem destaca-se como uma ferramenta eficaz no processo de ensino e aprendizagem, especialmente quando combinado com estratégias pedagógicas bem definidas. Como as autoras Braga e Menezes (2014, p. 20) especificam, os objetos digitais de aprendizagem podem ser compreendidos como “componentes ou unidades, catalogados e disponibilizados em repositórios na internet”. Nesse cenário, a intervenção realizada durante o estágio supervisionado da Universidade Federal Rural do Semi-Árido (UFERSA) propôs a criação de materiais instrucionais digitais, aproveitando recursos gratuitos disponíveis na internet, para apoiar o estudo dos alunos.

Durante os estágios supervisionados na Escola Municipal Espedito Alves, em Angicos (RN), identificou-se uma lacuna na integração de tecnologias nas práticas educativas, frequentemente atribuída à falta de materiais adequados. O primeiro estágio, de agosto a novembro de 2022, focou na avaliação do ambiente escolar, incluindo a análise do espaço físico, das metodologias dos professores e das possibilidades de intervenção. No segundo estágio, realizado entre agosto e setembro de 2023, foi implementado um plano de intervenção que utilizou materiais digitais para apoiar o aprendizado dos alunos em dispositivos pessoais como smartphones, tablets e computadores.

O material foi alternativa para utilização da tecnologia educacional em um ambiente escolar da forma mais acessível para os alunos desta instituição pública de ensino, tornando assim a situação suscetível para uma intervenção tecnológica no

¹ Graduando do Curso de Licenciatura em computação e informática da Universidade Federal Rural do Semi-árido- UFERSA, cleylson.costa@alunos.ufersa.edu.br;

² Professor orientador: Doutora, Faculdade Universidade Federal Rural do Semi-árido- UFERSA, leilane.gomes@ufersa.edu.br.

ambiente escolar. Contudo, Monteiro afirma que “o desenvolvimento de tecnologias educacionais digitais não pode se concentrar apenas nos aspectos técnicos, mas também no contexto sociocultural dos envolvidos e nos aspectos didático-pedagógicos, em outras palavras, como esses recursos são utilizados” (MONTEIRO, 2013, p.16). Então a pesquisa buscou alinhar o uso da tecnologia a uma estratégia pedagógica, através do material instrucional digital. Como o autor Mitchel Resnick (2020) ressalta, na verdade, o problema não é o número de tecnologias usadas, mas como utilizá-las.

As disciplinas de português e matemática foram escolhidas como foco para a produção de materiais instrucionais digitais, visando auxiliar os alunos do quinto ano do ensino fundamental. Utilizando a plataforma CANVA, uma ferramenta gratuita que oferece uma ampla gama de recursos gráficos e textuais, foram desenvolvidos materiais instrucionais em formato de revista. Estes materiais incluíram conceitos, exercícios, atividades colaborativas e sugestões de estudo para serem utilizados além da sala de aula. A colaboração entre a docente responsável pela turma e os estagiários permitiu alinhar os conteúdos do material aos objetivos da turma, em conformidade com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC)(Brasil, 2018).

A BNCC (Brasil, 2018) enfatiza a importância das TICs e a necessidade de desenvolver habilidades para o uso consciente dessas tecnologias no ambiente escolar. A criação dos materiais instrucionais digitais visou incorporar os conceitos da BNCC, facilitando a produção e reutilização de materiais que correspondem aos conteúdos obrigatórios e à realidade da escola pública. Essa abordagem abre possibilidades técnicas e metodológicas cruciais para o desenvolvimento educacional dos alunos e da escola, demonstrando o potencial transformador das TICs no contexto educacional.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

A metodologia deste estudo foi estruturada para integrar recursos tecnológicos ao processo educativo, por meio da observação, análise e intervenção pedagógica. A investigação ocorreu em duas fases principais, correspondentes ao Estágio Supervisionado I e II, realizadas na Escola Municipal Espedito Alves, em Angicos (RN).

Durante o Estágio Supervisionado I, que ocorreu de 29 de agosto a 4 de novembro de 2022, foram observados diversos aspectos da dinâmica em sala de aula para entender o ambiente educacional. O foco esteve na análise dos conteúdos ministrados, da metodologia de ensino empregada pela docente, do uso de recursos tecnológicos para apoio às aulas e do engajamento dos alunos nas atividades propostas. Constatou-se que o uso de tecnologias era mínimo, devido às limitações de recursos disponíveis na escola. Essa situação tornou inviável atender a todos os alunos de maneira eficaz com as ferramentas existentes. Assim, decidiu-se utilizar os smartphones dos próprios alunos como suporte para a intervenção, aproveitando a familiaridade deles com esses dispositivos.

No Estágio Supervisionado II, realizado de 5 de agosto a 14 de setembro de 2023, uma análise detalhada do perfil da turma revelou que todos os alunos possuíam smartphones ou tinham acesso aos dispositivos dos pais. Com base nessa informação, foi desenvolvido um material instrucional digital para apoiar o estudo das disciplinas de português e matemática. Utilizando a plataforma CANVA, uma ferramenta gratuita que oferece recursos gráficos e textuais variados, o material foi elaborado em formato de revista digital. Esse formato permitiu a criação de objetos digitais de aprendizagem que integraram diversas características importantes para a educação moderna.

O material instrucional digital foi concebido para incluir conceitos básicos dos assuntos abordados, apresentados de forma clara e acessível, tornando-se um recurso de fácil consulta para os alunos. A utilização de exemplos lúdicos e de imagens interativas ajudou a ilustrar os conceitos, tornando o aprendizado mais envolvente e acessível, promovendo a participação ativa dos alunos. Além disso, foram propostas sugestões de exercícios que permitiram aos alunos praticar e aplicar o conhecimento adquirido, facilitando a consolidação do aprendizado de maneira prática e significativa.

As atividades colaborativas incluídas no material estimularam o trabalho em grupo, promovendo a interação entre os alunos e o desenvolvimento de habilidades sociais, fundamentais para o aprendizado colaborativo. As dicas de estudo orientaram os alunos a desenvolverem hábitos de estudo autônomos, incentivando-os a explorar o material em seu próprio ritmo e a retornar a conteúdos específicos conforme necessário. Isso contribuiu para a autonomia do aluno, uma característica central dos objetos digitais de aprendizagem.

A colaboração entre a docente da turma e a professora orientadora do estágio foi essencial para assegurar que os conteúdos do material estivessem alinhados com as metas educacionais e os princípios da Base Nacional Comum Curricular (BNCC). A plataforma CANVA facilitou essa colaboração, permitindo revisões e ajustes no material de forma eficiente e dinâmica. Essa abordagem assegurou que o material digital fosse relevante e estivesse em conformidade com as diretrizes curriculares.

Como objetos digitais de aprendizagem, os materiais desenvolvidos não apenas proporcionaram flexibilidade e acessibilidade, mas também ofereceram uma estrutura que pode ser adaptada conforme as necessidades da turma. Seu formato digital garantiu uma ampla disseminação e utilização em diferentes dispositivos, como smartphones, tablets e computadores, assegurando que os alunos pudessem interagir com o material em contextos diversos. A interatividade e a riqueza visual dos materiais contribuíram para aumentar o engajamento e a retenção de informações, aspectos essenciais para a eficácia do processo de ensino-aprendizagem.

Assim, a metodologia adotada integrou tecnologias digitais ao cotidiano escolar de maneira eficiente, utilizando os recursos disponíveis e adaptando-se às limitações contextuais da escola. A colaboração com a docente e a professora orientadora foi crucial para o sucesso da intervenção, resultando em materiais instrucionais digitais que apoiaram o processo educativo dos alunos de forma inovadora e eficaz. Ao se configurarem como objetos digitais de aprendizagem, esses materiais contribuíram significativamente para um aprendizado mais dinâmico, colaborativo e significativo.

As características que qualificam o material digital como um objeto digital de aprendizagem segundo as autoras Braga e Menezes(2014, apud DIAS et al., 2009) são:

Acessibilidade e Flexibilidade: O material pode ser acessado a qualquer momento e em qualquer lugar, utilizando dispositivos pessoais como smartphones e tablets.

Conteúdos Interativos e Lúdicos: Inclui exemplos visuais e atividades práticas que tornam o aprendizado mais envolvente e estimulante.

Promoção da Autonomia dos Alunos: Oferece sugestões de estudo que incentivam o aprendizado independente e a exploração dos conteúdos no próprio ritmo dos alunos.

Atividades Colaborativas: Estimula a interação social e o trabalho em equipe, promovendo habilidades de colaboração.

Adaptação às Necessidades Educacionais: Alinhado com as diretrizes da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), garantindo relevância e adequação ao contexto escolar.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A turma de 14 alunos teve disponibilidade do material por *whats app*, mediado pela docente, e através do *google drive* no período entre a finalização dos conteúdos e a realização da atividade avaliativa e 9 alunos usaram o material. Os relatos da docente pós uso do material foram de aumentos no rendimento em relação avaliação anterior, relatando também o aumento no interesse dos alunos devido ao formato apresentado. Quanto aos alunos que usaram as cartilhas, a observação mais comum foi da facilidade quanto ao uso do material, já que não precisaram revisar pelo material físico.

O material instrucional digital foi concebido para incluir conceitos básicos dos assuntos abordados, apresentados de forma clara e acessível, tornando-se um recurso de fácil consulta para os alunos. A utilização de exemplos lúdicos e de imagens interativas ajudou a ilustrar os conceitos, tornando o aprendizado mais envolvente e acessível, promovendo a participação ativa dos alunos. Além disso, foram propostas sugestões de exercícios que permitiram aos alunos praticar e aplicar o conhecimento adquirido, facilitando a consolidação do aprendizado de maneira prática e significativa. Então a pesquisa buscou alinhar o uso da tecnologia a uma estratégia pedagógica, através do material instrucional digital. Como o autor Mitchel Resnick (2020) ressalta, na verdade, o problema não é o número de tecnologias usadas, mas como utilizá-las.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As cartilhas digitais desenvolvidas e aplicadas durante a intervenção pedagógica demonstraram-se eficazes na promoção de um aprendizado mais dinâmico e contextualizado, alinhando-se diretamente às competências gerais estabelecidas pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (Brasil, 2018). Essas competências, que incluem o desenvolvimento do pensamento crítico, a cultura digital, e a valorização da comunicação e do trabalho colaborativo, foram contempladas nas atividades propostas, que estimularam a interação dos alunos com os conteúdos de forma ativa e reflexiva.

Além disso, as cartilhas atenderam às diretrizes do Centro de Inovação para a Educação Brasileira (CIEB) (CIEB, 2020), que destaca a importância de integrar tecnologias educacionais de forma planejada e estratégica no ambiente escolar. O uso da plataforma CANVA para a criação dos materiais instrucionais reforçou a competência de cultura digital, prevista na BNCC, ao capacitar os alunos no uso de ferramentas tecnológicas para o aprendizado. Assim, as cartilhas digitais não apenas facilitaram o acesso ao conhecimento, mas também promoveram o desenvolvimento de habilidades essenciais para a cidadania no século XXI, como a autonomia, a colaboração e a resolução de problemas, alinhando-se com os princípios da BNCC e as práticas recomendadas pelo CIEB.

Palavras-chave: Objetos digitais de aprendizagem; Tecnologia, Educação, Estágio supervisionado.

REFERÊNCIAS

BRAGA, Juliana; MENEZES, Lilian. Objetos de aprendizagem. Volume 1: introdução e fundamentos. Santo André: UFABC, 2014. v.1. p. 20-40.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br>. Acesso em: 12 abr.2024.

CIEB - CENTRO DE INOVAÇÃO PARA A EDUCAÇÃO BRASILEIRA. Guia de referência de competências digitais para educadores. São Paulo: CIEB, 2020. Disponível em: <https://www.cieb.net.br>. Acesso em: 12 abr.2024.

RESNICK, Mitchel. Jardim de infância para a vida toda: por uma aprendizagem criativa, mão na massa e relevante para todos. Porto Alegre: Penso, 2020.