

APRENDIZAGEM INTERATIVA TECNOLÓGICA NO ENSINO FUNDAMENTAL

DOS SANTOS, Joao Batista França¹
FRANÇA, Charles Sousa²

RESUMO: A aprendizagem interativa é uma ferramenta didática importante que visa complementar a transmissão de conhecimento para os discentes da sala de aula. Essa metodologia de ensino tem como principal objetivo fornecer suporte para modelos didáticos pré-existentes da educação, possibilitando uma comunicação objetiva, com uma gama de conteúdos ilimitada, além do desenvolvimento das habilidades cognitivas pois aprimora as atividades dentro da sala de aula. Este projeto foi realizado com turmas de 7º ano do Ensino Fundamental da Escola de Tempo Integral Oneide da Cruz Mousinho no Município de Araguatins- TO, a fim de que seja estimulado uma aprendizagem interativa entre os alunos e uma participação ativa dentro de sala de aula, possibilitando que as aulas se tornem mais didáticas, levando em consideração a crescente demanda em busca de conhecimento. O trabalho foi realizado teve como principal recurso utilizado a “internet”, programas como o Kahoot e o Educaplay foram cruciais para o desenvolvimento das atividades dentro de sala de aula, sendo dividida em duas aulas para aplicação do conteúdo da matéria de Português utilizando o cronograma disponibilizado pelo documento orientador do ensino fundamental, e logo após, aplicação de questionários online e apresentando as maneiras de aprender com as ferramentas tecnológicas. As atividades realizadas nas turmas foram bastante desafiadoras pelas restrições impostas pela escola ao utilizar tecnologia em sala de aula, o que necessita de adaptação para ser trabalhada, tornando crucial o envolvimento de docentes em manejar recursos tecnológicos dentro de sala de aula.

PALAVRAS-CHAVE: aprendizagem interativa; didática; tecnológica; educação

1 INTRODUÇÃO

Compreender as diversas facetas que a tecnologia pode oferecer dentro da sala de aula é um verdadeiro desafio na carreira docente, visto que as inovações tecnológicas em suma digitais fazem parte da modernidade do século XXI e fazem parte do uso cotidiano das pessoas. Parte da dificuldade entre conciliar as práticas pedagógicas com a chegada da internet é a de trabalhar com uma diversa gama de informações e estruturas que possibilitam que a educação se torne um processo mais efetivo e interativo dentro de sala de aula (Gomes et all, 2023).

¹ Graduando em Licenciatura < Licenciatura em ciências Biológicas >, Bolsista < PROGRAMA DE RESIDENCIA PEDAGOGICA >, IFTO, *Campus* <Araguatins, joao

² Professor em < Lic da computação < Bolsista< Programa de Residência Pedagógica Formação/atuação profissional <Preceptor>,>, IFTO, *Campus* <Araguatins charles.sousa@ifto.edu.br

Com as inovações tecnológicas veio se desenvolvendo uma série de trabalhos para compreender as revoluções do processo didático visto que, de acordo com os avanços da sociedade as metodologias de ensino também vão avançando (Castelhano et al, 2023). Arelado a esse pensamento, a didática é um constante tema nas abordagens pedagógicas, pois envolvem conceitos sociais, políticos e metodológicos, o que facilita a introdução aos campos técnicos e instrutivos do processo docente (Libâneo,2017).

A didática da contemporaneidade aborda raízes históricas que sofrem constantes modificações e as tecnológicas surgem como um elemento de suporte para modelos didáticos que são e serão trabalhados dentro das competências e habilidades exigidos na Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2018).

Sendo uma ferramenta de apoio, a internet/tecnologia que ajudará a estabelecer uma comunicação continua dentro da sala de aula, possibilitando um envolvimento maior no processo de ensino-aprendizagem (Schneider, 2002).

A educação interativa - ou aprendizagem interativa, tem como objetivo integrar a educação digital, aproveitando ao máximo os recursos tecnológicos e potencializando o desenvolvimento cognitivo dos discentes, colaborando para que o trabalho de educar seja efetivo dentro de sala de aula com intuito de uma aprendizagem mais significativa, esse suporte agrega as inovações no ambiente escolar e garante aos indivíduos envolvidos maiores benefícios relacionados ao trabalho acadêmico (Gomes et al, 2023).

As tecnologias de aprendizagem interativa incentivam e estimulam os alunos a buscar conhecimento e recursos dentro e fora da sala de aula, aumentando a sua atuação nas atividades escolares, tornando as aulas mais dinâmicas e viabilizando o foco para o aluno pois elas investem em atingir um público mais amplo o que a torna mais significativa dentro da sala de aula (Gomes et al, 2023; Santos, 2022).

Ainda nos pensamentos de Gomes et al (2023) mesmo que os ambientes virtuais proporcionem uma interatividade dentro da sala de aula, ainda se é necessário “(...) que o educador esteja atento para que todos tenham oportunidade de acesso, para que a interação e ensino não sejam prejudicados”.

O professor como principal mediador do conhecimento deve buscar alternativas que sejam viáveis para impulsionar a participação ativa dos alunos, levando o mesmo a ser impulsionado nas atividades dentro da escola, o que

proporciona o planejamento do trabalho, como uma breve sequencia didática dividida em quatro etapas diferentes: Aplicação de conteúdo em sala de aula de acordo com o documento orientador – Base Nacional Comum Curricular – BNCC, nas aulas de Portugues, aplicação de questionarios e avaliação dos cadernos, apresentação de recursos tecnologicos para desenvolvimento do ensino e por final, aplicação destes recursos como metodologia didática, permitindo bons resultados dentro de sala de aula

2 METODOLOGIA

Este projeto tem como principal característica uma abordagem qualitativa, pois parte do objetivo é obter diferentes perspectivas dos fatos observados, possibilitando uma compreensão abrangente e ativo dentro das atividades exercidas. Além de possuir uma intervenção considerada inovadora dentro do contexto escolar (Souza e Kerbauy, 2017).

As atividades serão desenvolvidas durante o período de regência do programa de residência pedagógica (PRP) nas turmas de 7º ano do Ensino Fundamental da Escola de Tempo Integral Oneide da Cruz Mousinho no Município de Araguatins- TO, que fica situada no Norte do Estado do Tocantins (IBGE,2021).

As atividades foram implementadas no 1º semestre de 2023. A proposta visa aplicar uma sequência didática contínua que envolve atividades dinâmicas ao decorrer da execução, com a finalidade de que os estudantes consigam aprender de forma efetiva os conteúdos sobre as disciplinas que serão abordadas pelo método de ensino interativo tecnológico. O principal recurso a ser utilizado dentro de sala de aula será a internet, onde se usará tecnologias bem estabelecidas e reconhecidas no campo educacional – plataformas essas como a Kahoot e Educaplay -, e as experiencias dentro de sala de aula será direcionada via slides, com quizzes que visam promover a participação dentro de sala de aula.

Os conteúdos ministrados seguiram conforme a Documento Curricular do Tocantins (DCT), levando em consideração o planejamento de aula estabelecido, sendo as ferramentas digitais apenas um suporte para complementar o ensino.

Esta ação será desenvolvida de acordo com os objetos de conhecimentos do segundo bimestre no eixo temático vida e evolução, que estão estipulados no DCT (Quadro 1).

Quadro 1- Adaptação dos objetos de conhecimentos do DCT

LÍNGUA PORTUGUESA- 7º ANO- 2º BIMESTRE		
EIXOS TEMÁTICOS	HABILIDADES	OBJETOS DE CONHECIMENTO
<p>Leitura</p> <p>Produção de texto</p> <p>Análise e linguística</p> <p>Oralidade</p>	<p>(EF67LP02) Explorar o espaço reservado ao leitor nos jornais, revistas, impressos e on-line, sites noticiosos etc., destacando notícias, fotorreportagens, entrevistas, charges, assuntos, temas, debates em foco, posicionando-se de maneira ética e respeitosa frente a esses textos e opiniões a eles relacionadas, e publicar notícias, notas jornalísticas, fotorreportagem de interesse geral nesses espaços do leitor.</p> <p>(EF67LP03) Comparar charges sobre um mesmo fato divulgadas em diferentes veículos e mídias, analisando e avaliando a confiabilidade.</p> <p>(EF67LP04) Distinguir, em segmentos descontínuos de textos, fato da opinião enunciada em relação a esse mesmo fato.</p> <p>(EF67LP05) Identificar e avaliar teses/opiniões/posicionamentos explícitos e argumentos em resenha crítica, manifestando concordância ou discordância.</p> <p>(EF67LP11) Planejar resenhas críticas, vlogs, e podcasts variados e apreciação próprios das culturas juvenis (algumas possibilidades: fanzines, fanclipes, e-zines, gameplay, detonado, etc.), dentre outros, tendo em vista as condições de produção do texto – objetivo, leitores/espectadores, veículos e mídia de circulação etc. –, a partir da escolha de uma produção ou evento cultural para analisar – livro, filme, série, game, canção, videoclipe, fanclipe, show, saraus, slams etc. – da busca de informação sobre a produção ou evento escolhido, da síntese de informações sobre a obra/evento e do elenco/seleção</p>	<p>Apreciação e réplica. Charges/Cartum. Resenha Crítica.</p> <p>Relação entre textos. Comparação de charges. Análise e avaliação da confiabilidade dos fatos divulgados.</p> <p>Estratégia de leitura. Distinção de fato e opinião.</p> <p>Estratégia de leitura. Identificação de teses, opiniões, posicionamentos explícitos e argumentos de resenha crítica. Apreciação e réplica</p> <p>Estratégias de produção. Planejamento de resenha crítica. Planejamento de vlogs e podcasts.</p> <p>Textualização de textos argumentativos. Produção, releitura, revisão e reescrita de resenhas críticas. Produção de vlogs e podcasts.</p> <p>Verbos como núcleo das orações. Sujeito e predicado. Concordância nominal e verbal. Modos e tempos verbais, concordância nominal e verbal, pontuação etc.</p>

de aspectos, elementos ou recursos que possam ser destacados positiva ou negativamente ou da roteirização do passo a passo do game para posterior gravação dos vídeos.

(EF67LP12) Produzir resenhas críticas, vlogs, vídeos e podcasts variados e produções e gêneros próprios das culturas juvenis (algumas possibilidades: fanzines, fanclipes, e-zines, gameplay, detonado etc.), que apresentem/descrevam e/ou avaliem produções culturais (livro, filme, série, game, canção, disco, videoclipe etc.) ou evento (show, sarau, slam etc.), tendo em vista o contexto de produção dado, as características do gênero, os recursos das mídias envolvidas e a textualização adequada dos textos e/ou produções.

(EF07LP04) Reconhecer, em textos, o verbo como o núcleo das orações.

(EF07LP07) Identificar, em textos lidos ou de produção própria, a estrutura básica da oração: sujeito, predicado, complemento (objetos direto e indireto).

(EF07LP06) Empregar as regras básicas de concordância nominal e verbal em situações comunicativas e na produção de textos.

(EF07LP10) Utilizar, ao produzir texto, conhecimentos linguísticos e gramaticais: modos e tempos verbais, concordância nominal e verbal, pontuação etc.

(EF67LP32) Escrever palavras com correção ortográfica, obedecendo as convenções da língua escrita.

(EF67LP33) Pontuar textos adequadamente.

(EF67LP27) Analisar, entre os textos literários e entre estes e outras manifestações artísticas (como cinema, teatro, música, artes visuais e midiáticas), referências explícitas ou implícitas a outros textos, quanto aos temas, personagens e recursos literários e semióticos

(EF67LP28) Ler, de forma autônoma, e compreender – selecionando procedimentos e estratégias de leitura,

Ortografia. Pontuação.

Relação entre textos. Referências implícitas e explícitas entre os textos literários e outras manifestações artísticas. Memórias Literárias. Leitura de livro literário.

adequados a diferentes objetivos e levando em conta características dos gêneros e suportes –, romances infanto-juvenis, contos populares, contos de terror, lendas brasileiras, indígenas e africanas, narrativas de aventuras, narrativas de enigma, mitos, crônicas, autobiografias, histórias em quadrinhos, mangás, poemas de forma livre e fixa (como sonetos e cordéis), vídeo-poemas, poemas visuais, dentre outros, expressando avaliação sobre o texto lido e estabelecendo preferências por gêneros, temas, autores.

(EF67LP38) Analisar os efeitos de sentido do uso de figuras de linguagem, como comparação, metáfora, metonímia, personificação, hipérbole, dentre outras.

Fonte: Documento Curricular do Tocantins, 2019

Inicialmente, serão reservadas duas aulas para abordar o conteúdo da Língua Portuguesa, utilizando recursos tradicionais como lousa/quadro branco, livros didáticos, materiais impressos e slides em TV de exposição. Na segunda aula, introduziremos a metodologia de aprendizagem interativa por meio de tecnologia, explicando aos alunos os métodos que serão adotados para conduzir as aulas e as metodologias de avaliação.

Na segunda aula, será conduzido um quiz por meio de um questionário elaborado pela plataforma Kahoot, uma das ferramentas mencionadas neste projeto. Na terceira aula, será realizada uma atividade teórica avaliativa abrangendo todo o conteúdo abordado nas aulas anteriores. No quarto e último momento, retomaremos o ensino dos conteúdos já apresentados pelos professores nas primeiras aulas, utilizando slides e recursos das ferramentas tecnológicas mencionadas no projeto. Encerraremos a última aula com uma atividade prática conduzida por meio de slides, na qual a turma será dividida em grupos para responder a um questionário utilizando uma das ferramentas mencionadas no projeto.

Para a obtenção de nota, os discentes se envolverão em atividades realizadas por meio dos programas estabelecidos neste projeto de pesquisa, nomeadamente o Kahoot e o Educaplay. Além desses programas, serão conduzidas avaliações abrangentes que abordarão todo o conteúdo transmitido tanto pelos aplicativos quanto pelas aulas ministradas.

O progresso individual de cada aluno será cuidadosamente monitorado, além disso, a avaliação do comportamento dos alunos será realizada, enfatizando a importância da organização em sala de aula e da participação ativa dos alunos. O objetivo é fomentar uma socialização adequada e em linha com o processo de aprendizado, incentivando desde cedo a organização e o comprometimento dos alunos.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Quando o projeto descritivo foi implementado, foram observados ganhos significativos de aprendizagem dos alunos na compreensão do conteúdo abordado. A metodologia aplicada, que combina métodos qualitativos e quantitativos, proporciona uma análise aprofundada sob diferentes perspectivas, permitindo uma melhor compreensão das atividades realizadas.

Durante o Programa de Residência Educacional (PRP) no 7º ano do Ensino Fundamental da Escola de Tempo Integral Oneide da Cruz Mousinho, na cidade de Araguatins, observamos alunos participando mais das aulas. Esta participação ativa fica evidente nas atividades propostas. O uso de tecnologias educacionais, como as plataformas Kahoot e Educaplay, tem demonstrado promover a aprendizagem por meio de recursos dinâmicos e interativos. A sequência de ensino sequencial utilizada permitiu que os alunos progredissem naturalmente ao longo do semestre.

A integração dos conteúdos, de acordo com os materiais curriculares do Tocantins, garante a integralidade das disciplinas nas diretrizes educacionais estabelecidas. Ao mesmo tempo, as ferramentas digitais também apoiam o ensino. Os resultados das atividades de avaliação realizadas por meio das plataformas Kahoot e Educaplay foram positivos, demonstrando o domínio do conteúdo pelos alunos. Além disso, as avaliações abrangentes administradas permitem uma avaliação mais abrangente do progresso individual de cada aluno, permitindo assim uma intervenção individualizada quando necessário. Em relação ao comportamento dos alunos, nota-se uma melhora na organização da sala de aula e na participação ativa nas atividades.

Enfatizar a importância da socialização adequada e do envolvimento dos alunos contribuiu para um ambiente de aprendizagem mais produtivo e colaborativo. Em resumo, os resultados obtidos indicam que o método aplicado neste projeto é

eficaz na promoção da aprendizagem dos alunos. A abordagem inovadora e a integração da tecnologia educacional são pontos fortes. Métodos de ensino contínuos e aprimorados podem contribuir para o desenvolvimento contínuo dos alunos e melhorar a qualidade do ensino

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Portanto, a inserção das atividades tecnológicas e a utilização da internet é de fato crucial para suprir as demandas do mundo contemporâneo, as abordagens dinâmicas, interações no processo de ensino-aprendizagem cativa os alunos de maneira que a experiência escolar seja mais divertida.

Além de que, promover uma educação interativa utilizando a tecnológica possibilita para o professor uma constante gama de recursos educacionais, trazendo individualidade para dentro das aulas e atendendo as necessidades dos alunos, pois estimula a busca pelo conhecimento e a obtenção de habilidades consideradas essenciais para o mundo moderno.

No entanto, as escolas carecem de material de estudo e de recursos tecnológicos que consigam suprir a demanda dentro da sala de aula, inviabilizando que todos tenham acesso a esse material. Evidenciando as possibilidades de integração escolar no meio informático e cumprindo com as obrigações propostas pela Base Nacional Comum Curricular.

5 AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com o apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) e do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Tocantins (IFTO), Campus Araguatins.

REFERÊNCIAS

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

BRASIL. **Parâmetros curriculares nacionais: Linguagens**. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: Distrito Federal, 1997

CASTELHANO, C. V. C. et al. **As concepções paradigmáticas da didática ao longo da história da educação: uma perspectiva interativa.** The paradigmatic conceptions of didactics throughout the history of education: an interactive perspective. Revista COOPEX, Patos - PB, v.14, n.04.3369-3377p 202

GOMES, D. X. **Educação digital:** o uso das ferramentas digitais e suas contribuições para o processo de aprendizagem dos alunos no ensino fundamental anos finais Digital education: the use of digital tools and their contributions to the learning process of students in elementary school final Years. Revista Multidisciplinar Humanidades e Tecnologias (FINOM), Paracatu/MG vol. 41- jul. /set. 2023

IBGE – INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA.
Localização Geográfica do município de Araguatins, 2021.

LIBANEO, J. C. **didática.** Cortez Editora, 2017

PRODANOV, C. C.; FREITAS, E. C. **Metodologia do trabalho científico:** métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico. 2. ed. Novo Hamburgo: Feevale, 2013. 277p.

SANTOS, K. E. E. **Esta é a Educação Digital?** Revista Expressão – cultural do UniBrasil Centro Universitário, N 01, Ano 12, p 26-30, 2023.

SCHNEIDER, H. N. **A Escola Como Uma Organização de Aprendizagem Interativa Informatizada.** XIII Simpósio Brasileiro de Informática na Educação – SBIE – UNISINOS, São Cristóvão -SE, 2002.