

INTEGRAÇÃO DE RECURSOS TECNOLÓGICOS DIGITAIS NO ENSINO FUNDAMENTAL SERIES INICIAIS: UMA PESQUISA EXPLORATÓRIA EM GRUPO DE ESTUDOS

Daniel Henrique Mendes de Souza¹

Camila Angonese ²

Nilva Formulo ³

Adiles Rech⁴

Edinara Aparecida Santin Fachi ⁵

1. INTRODUÇÃO

A utilização de tecnologias e plataformas digitais no ensino está cada vez mais indispensável em sala de aula. O ambiente educacional passou por uma transformação significativa à medida que educadores e alunos adotaram ferramentas tecnológicas inovadoras para aprimorar a qualidade do ensino. Essa revolução digital proporciona oportunidades empolgantes para personalização, interatividade e acesso universal à aprendizagem. Raabe e colaboradores (2018) inspirados na BNCC, destacam que:

A inclusão da computação na educação básica, para além de seguir tendências internacionais, tem o intuito de contribuir para que os jovens, desde o ensino fundamental, se engajem na produção de tecnologia de modo responsável, tornando-se críticos em relação aos produtos tecnológicos que consomem.(RAABE et al., 2018, p.8)

As tecnologias permitem que a aprendizagem de conteúdos sistematizados não ocorra apenas nas salas de aula, mas também em qualquer lugar e a qualquer momento, tornando o aprendizado mais flexível e acessível. Além disso, as plataformas digitais oferecem a capacidade de personalizar o conteúdo de ensino de acordo com as necessidades individuais dos alunos, maximizando seu potencial de crescimento acadêmico.

A evolução tecnológica tende a alterar comportamentos, estabelecer processos comunicativos diversificados provocando uma interação que vai desde o contato entre pessoas diferentes como à relação entre conhecimentos e aprendizagens distintas. A escola precisa acompanhar essa nova realidade de sociedade repleta de informação e conhecimento (SILVA & CORREA, 2014, p.31).

¹Mestre em Recursos Naturais e Sustentabilidade. UTFPR. danielhenriqueutfpr@gmail.com

²Mestre em Recursos Naturais e Sustentabilidade. UTFPR. camilaangonese_sh@hotmail.com

³Mestranda em Tecnologias Emergentes em Educação. Must. nilvinhaformulo@gmail.com

⁴MBA em Gestão, Desenvolvimento e Sustentabilidade-IEL. adilesrech102@gmail.com

⁵Especialista em Organização do trabalho Pedagógico. Unioeste. edinarafachi@hotmail.com

Tendo em vista a necessidade de conhecer e utilizar as diferentes tecnologias e plataformas digitais no âmbito escolar, o presente trabalho tem por objetivo apresentar recursos tecnológicos digitais, como, sites, plataformas, base de dados e jogos que podem ser explorados e implementados na organização do processo de ensino aprendizagem em sala de aula.

2. METODOLOGIA

Para a pesquisa por recursos tecnológicos digitais (sites, plataformas, base de dados e jogos), professores que atuam no Ensino Fundamental Anos Iniciais do município de Santa Helena, Paraná, reuniram-se em um grupo de estudos que ocorreu em periodicidade mensal. Durante as reuniões realizou-se a leitura de artigos, discussões e pesquisa a respeito de tecnologias que pudessem ser implementadas no processo de ensino e aprendizagem em sala de aula, bem como fossem facilitadoras ao planejamento e organização do professor.

Deste modo, a pesquisa se qualificou com caráter exploratório, que tem por objetivo familiarizar-se com o objeto de estudo obtendo novas percepções e descobrindo novas ideias. Severino (2010), expõe que a pesquisa exploratória busca levantar informações sobre um objeto, delimitando o campo de trabalho, portanto, tal pesquisa, se caracteriza como uma preparação para a pesquisa explicativa.

Segundo Piovesan & Temporini (1995):

A pesquisa exploratória, apoia-se em determinados princípios bastante difundidos: 1) a aprendizagem melhor se realiza quando parte do conhecido; 2) deve-se buscar sempre ampliar o conhecimento e 3) esperar respostas racionais pressupõe formulação de perguntas também racionais. (PIOVESAN & TEMPORINI, 1995, p.320)

Em resumo, a abordagem metodológica adotada revelou-se como um importante e estratégico processo de investigação, discussões e pesquisas focadas em recursos tecnológicos digitais para enriquecer o ensino e a aprendizagem. Essa abordagem reflexiva evidencia o comprometimento dos educadores em aprimorar o ambiente educacional e destaca a importância do uso eficaz da tecnologia na promoção da excelência pedagógica, permitindo aos alunos o protagonismo no processo de aprendizagem.

3. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Diante das leituras, pesquisas e discussões ocorridas no decorrer dos encontros do grupo de estudos de professores do Ensino Fundamental Anos iniciais

do Município de Santa Helena, elencou-se cinco ferramentas consideradas recursos tecnológicos digitais que podem ser implementadas no processo de ensino e aprendizagem, sendo elas: ChaGPT, plataforma Kahoot, Plataforma Khan Academy, plataforma wordall e site Luz do Saber.

O ChatGPT (inteligência artificial) é um modelo de linguagem desenvolvido pela Open AI, projetado para gerar texto natural em resposta a entradas de texto. O ChatGPT pode ser utilizado como uma ferramenta de educação de diversas maneiras: Assistência na pesquisa, tutoria virtual, prática de escrita, aprendizado de idiomas, criação de conteúdo educacional, assistência a alunos com necessidades especiais, apoio a estudos autodidatas, desenvolvimento de habilidades de pensamento crítico. Pode ser um forte aliado ao professor na elaboração de conteúdo, projetos e atividades. Apresentando-se como uma ferramenta complementar eficaz no processo educacional.

Destaca-se que o Kahoot é uma plataforma interativa de aprendizado e jogos baseada na web, que foi projetada para tornar a educação mais envolvente e divertida. É usada uma ferramenta de ensino e aprendizado em sala de aula, bem como para treinamento corporativo e outras atividades de aprendizado. O Kahoot permite que os educadores criem e compartilhem questionários, pesquisas e jogos educacionais personalizados, conhecidos como "kahoots". Dentro da plataforma podemos ter a participação dos alunos em tempo real, feedback, competição, gamificação, relatórios, análises, avaliações entre outros.

Sobre a plataforma Kahoot, Junior (2017) destaca vantagens como: aumento da motivação dos estudantes, melhoria do raciocínio e concentração, interação ativa entre professor e alunos, trabalho colaborativo, aprendizagem em tempo real, e o aluno como protagonista do processo de ensino.

Estudou-se a ferramenta Khan Academy, que é uma plataforma online que tem como principal objetivo fornecer educação de alta qualidade para estudantes em todo o mundo. A Plataforma oferece uma variedade de recursos educacionais, incluindo vídeos, exercícios interativos e materiais de aprendizado em diversas disciplinas. A Khan Academy permite ao professor a criação de turmas e a organização de conteúdos específicos por ano e disciplina, assim como o acompanhamento do progresso realizado por cada discente.

Sobre a plataforma Wordwall, verificou-se que é projetada para elaborar atividades interativas e que podem ser impressas. As atividades em modo "interativas" podem ser reproduzidas em qualquer dispositivo online, existindo a opção de

atividades impressas que podem ser baixadas em extensão PDF. Nessa plataforma, o usuário pode tornar públicas as atividades, compartilhando o link para os alunos, essas atividades elaboradas e publicadas podem ser utilizadas na íntegra ou editadas conforme o planejamento de quem deseja fazer uso delas. Existe um ambiente onde ficam arquivadas as atividades realizadas pelos alunos e os resultados de maneira classificatória, contendo a posição no ranking, a pontuação e o tempo gasto para realização na execução, bem como o gráfico quantitativo detalhando as questões assertivas, não assertivas e em branco. Esses dados possibilitam ao professor analisar e refazer seu planejamento como forma de revisar o conteúdo para uma melhor aprendizagem.

Um dos sites destacados foi o “Luz do Saber”. Este site, distingue-se como uma ferramenta pedagógica que tem por objetivo auxiliar crianças em processo de alfabetização, desenvolvendo as habilidades e competências da leitura e escrita. Este site foi criado em 2009. O “Luz do Saber” é um software gratuito que contém, aproximadamente, 60 atividades lúdicas e pedagógicas, visando estimular os/as educandos/as, por meio de jogos, ao conhecimento dos fonemas, das sílabas e das palavras. Está dividido em seis menus interdependentes, a saber: Começar, Ler, Escrever, Karaokê, Livros e Edição.

Diante dos resultados obtidos salienta-se que o mundo digital direcionado às tecnologias para a educação pode ser utilizado para auxiliar as práticas metodológicas, rompendo com os paradigmas tradicionalistas. Sites, softwares, plataformas virtuais e outras ferramentas, tornam o ensino atrativo e mais próximo da vivência dos alunos nessa nova geração digital. Neste viés, os autores, Vidal e Miguel (2020) apontam que a tecnologia no ensino possibilita ao estudante:

Um leque de informações que servem como base para o processo de formação de qualquer indivíduo, os tornando mais curiosos e sedentos pelo conhecimento, visto que uma vez que navegam na tela de um computador ou qualquer outro tipo de software acontece uma imersão do mundo real com o digital, promovendo um momento de interação que desperta novos sentidos ajudando inclusive o educando a vencer obstáculos no processo de ensino-aprendizagem, resultando no desenvolvimento de novas competências e habilidades. (Vidal & Miguel 2020, p.375)

Essas ferramentas demonstram como o mundo digital pode oferecer oportunidades para inovar e transformar as práticas metodológicas na educação, rompendo com as metodologias tradicionais. Elas aproximam o ensino das vivências da nova geração digital, tornando-o mais atrativo e eficaz.

4. CONCLUSÃO

Levando em consideração o trabalho desenvolvido pode-se constatar as diversas vantagens na utilização de recursos tecnológicos digitais. Evidencia-se que as plataformas digitais na educação são ferramentas poderosas que podem melhorar o ensino, proporcionar uma aprendizagem mais personalizada e preparar os alunos para um mundo cada vez mais digital. No entanto, elas devem ser usadas de maneira consciente e responsável, sempre com foco no objetivo principal: promover a aquisição de conhecimento e habilidades que permitam aos alunos prosperar em um mundo em constante evolução tecnológico.

Desta forma, concluiu-se a partir dos estudos, pesquisas e explorações que as potencialidades dos recursos tecnológicos digitais na educação apontam para um futuro com processo de aprendizagem mais dinâmico e adaptado às necessidades dos alunos, protagonistas de sua própria jornada de conhecimento. Formando cidadãos capacitados a prosperar em um mundo em constante evolução, capacitados a enfrentar desafios e as oportunidades que a era digital oferece. A integração entre a educação e a tecnologia é, sem dúvida, um caminho promissor para o desenvolvimento de uma sociedade preparada para os desafios do século XXI.

5. REFERÊNCIAS

- JUNIOR, J. B. B. O Aplicativo KAHOOT na educação: verificando os conhecimentos dos alunos em tempo real. **Challenges 2017: Aprender nas Nuvens, Learning in the Clouds**, p. 1605–1620, 2017.
- PIOVESAN, A.; TEMPORINI, E. R. Pesquisa exploratória: procedimento metodológico para o estudo de fatores humanos no campo da saúde pública. **Revista de Saúde Pública**, v. 29, n. 4, p. 318–325, 1995.
- RAABE, A.; BRACKMANN, C.; CAMPOS, F. Cieb. , p. 104, 2018. Disponível em: <https://curriculo.cieb.net.br/assets/docs/Curriculo-de-referencia_EI-e-EF_2a-edicao_web.pdf>. .
- SEVERINO, A. J. SEVERINO_Metodologia_do_Trabalho_Cientifico_2007.pdf. , 2010.
- SILVA, R. F. DA; CORREA, E. S. Novas Tecnologias E Educação: a Evolução Do Processo De Ensino E Aprendizagem Na Sociedade Contemporânea. **Educação & Linguagem**, p. 23–35, 2014.
- VIDAL, A. S.; MIGUEL, J. R. As Tecnologias Digitais na Educação Contemporânea /Digital Technologies in Contemporary Education. **ID on line REVISTA DE PSICOLOGIA**, v. 14, n. 50, p. 366–379, 2020.