

O PAPEL DA TECNOLOGIA NA APRENDIZAGEM

Bruna Leite Daniel; Letícia Amélia Baptista Fernandes;
Selma Ferreira de Oliveira Ribeiro; Alexandre de Oliveira

Graduandas em Pedagogia pelo Centro Universitário Sagrado Coração – UNISAGRADO

Docentes da área e Humanas do Centro Universitário Sagrado Coração - UNISAGRADO

RESUMO

O presente resumo expandido abordará as experiências obtidas no Programa Residência Pedagógica, evidenciará a forma como foi observado e investigado sobre a importância da tecnologia na aprendizagem, assim como no percurso da alfabetização e letramento. Os impactos dos recursos tecnológicos são evidentemente benéficos quando usados com planejamento, para uma ação pedagógica direcionada. A existência de jogos educacionais, aplicativos e plataformas possibilita aos docentes trabalharem de maneira lúdica, dinâmica, tecnológica. Foi dessa forma que norteamos nossas ações na Residência Pedagógica, com uma metodologia de produção de atividades no ambiente digital, em virtude do contexto pandêmico e objetivos de promover a aprendizagem aplicando atividades durante o módulo, auxiliando na alfabetização e letramento.

Palavras-chave: Tecnologia; Residência Pedagógica; Alfabetização.

INTRODUÇÃO

A educação brasileira é pautada em alguns documentos como a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), o Currículo Paulista e a Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN) tais documentos tem como objetivo proporcionar a equidade na educação, uma vez que a desigualdade social é gritante na nossa sociedade, e na educação ela se torna mais evidente ainda, principalmente no momento histórico no qual estamos vivendo que é uma pandemia mundial.

O Programa Residência Pedagógica surge como uma iniciativa do Ministério da Educação (MEC), junto à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior

(CAPES), estas instituições integram a Política Nacional de Formação de Professores e tem como objetivo aperfeiçoar a formação prática dos estudantes dos cursos de licenciatura das Instituições de Ensino Superior (IES) brasileiras (CAPES,2018).

A escola que nos recebeu foi a “E. E. Prof. João Simões Netto”, a instituição é voltada para atender o Ensino Fundamental I do 1º ao 5º ano, a média de alunos por turma é de 26,8%. Além da média de alunos por computadores ser de 161%. A escola dispõe de sala para professores, e um espaço destinado para o funcionamento da secretaria, além de disponibilizar computadores para o uso administrativo. O indicador de esforço docente segundo o Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP) é de 0%.

A escola atende os bairros como: Vale do Igapó, Tangarás I, Manchester, Aimorés, Instituto Lauro de Souza Lima e Distrito Industrial II. Ela é formada por um público de baixa renda, muitas famílias tem como fonte de renda o trabalho funcional em chácaras, no setor informal, indústria, comércio e uma parte expressiva são beneficiários do Bolsa Família. Sendo assim boa parte dos alunos, possuem pouco acesso a atividades culturais, esportivas, artísticas e tecnológicas.

Dado ao contexto apresentado acima produzimos materiais didáticos para uma turma do 1º ano, o enfoque das atividades foi para a alfabetização e conscientização de maneira remota já que estávamos restritos ao contato físico pela COVID-19.

Desde a primeira atividade, utilizamos o recurso da tecnologia para a elaboração. Foi levado em consideração seus aspectos positivos e o quão facilitadora ela é para a aprendizagem.

No artigo "A sala de aula como um ambiente equipado tecnologicamente: reflexões sobre a formação docente, ensino e aprendizagem nas séries iniciais da educação básica.", os autores mostram em suas pesquisas o quão as tecnologias são um diferencial no processo de aprendizagem da escrita dos alunos. A professora

alfabetizadora participante da pesquisa contou como a imersão tecnológica estimula os interesses dos alunos com maior rapidez que outras atividades não tecnológicas.

A BNCC (Base Nacional Comum Curricular), prevê a tecnologia nas escolas como um direito da aprendizagem, e diante disso, o professor tem como seu dever da prática docente apresentar ferramentas necessárias que facilite e propicie uma maior e mais eficaz aprendizagem, ensinar os alunos a usar recursos digitais como a internet com responsabilidade e sabedoria, auxiliar o uso de sites e promover um uso consciente, para que saibam usá-la para o bem.

Nós residentes, assim como os professores, necessitamos do uso tecnológico para impedir que a educação estagnasse e garantir o direito das crianças à aprendizagem, buscamos assim, plataformas digitais educacionais e metodologias que tornassem o ensino atrativo e eficaz. A plataforma escolhida foi o *Wordwall*, que possibilitou a criação de um material didático de jogo a respeito da Covid-19, que continham imagens com ações em relação à covid-19 para associarem com certo ou errado. Além do jogo criado, a plataforma permite a criação e elaboração de diversas atividades, jogos e ainda tem muitas opções já feitas.

Em nossa experiência, nossos alunos tiveram suas limitações e dificuldades devido ao acesso à conexão com a internet, por esse motivo a escola disponibilizou um chip para que todos conseguissem obter o mínimo de conexão.

Vale ressaltar, portanto, a diferença e desigualdade social no Brasil em relação à recursos e internet, acesso à tecnologia e informação. O que é direito fundamental da criança e de todos os estudantes, muitas vezes não se concretiza.

METODOLOGIA

Quando iniciamos a nossa participação no Programa de Residência Pedagógica, nos debruçamos sobre a teoria, para depois produzirmos materiais didáticos que

auxiliassem na alfabetização e letramento da turma do 1º ano. A princípio nosso contato foi apenas enviar o material no formato digital e a segunda atividade como os alunos haviam voltado levamos a ficha impressa.

Inicialmente desenvolvemos um jogo voltado para a conscientização da Covid-19 na plataforma *Wordwall*, voltado para a associação de quais cuidados são necessários em meio a pandemia como o uso de máscaras e álcool gel. E posteriormente desenvolvemos uma ficha para auxiliar na alfabetização, voltado para o campo semântico dos animais.

Procuramos elaborar atividades que os pequenos conseguissem fazer com autonomia e atenção, atividades nas quais eles precisam usar o seu conhecimento prévio. Infelizmente não pudemos aplicar essas atividades presencialmente.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

Diante do contexto atual o nosso resultado é baseado na aplicação da atividade conforme a professora preceptora nos informou. O jogo na plataforma contribuiu com os alunos na conscientização dos cuidados necessários para o enfrentamento da pandemia, para além disso auxiliou na memória e concentração, uma vez que o jogo era composto por imagens do que é permitido fazer e do que não é. E da concentração porque os alunos precisam ficar atentos as imagens e o que elas representam, para além disso apertar na opção de verdadeiro ou falso.

A segunda atividade aplicada foi a da ficha com os animais, os alunos foram divididos em grupos e cada criança recebeu uma ficha que era composta pela imagem do animal, a letra inicial, e eles deveriam contar quantas sílabas e quantas letras tinha aquela palavra, em seguida utilizaram as letras móveis coloridas para escreverem efetivamente o nome do animal.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pode-se destacar que, diante do cenário atual e do contexto de pandemia, os obstáculos e desafios foram evidentes. A Residência Pedagógica aconteceu por meios de recursos tecnológicos explicita o quão essenciais eles são e que através destes, conseguimos elaborar a construção de um material didático também tecnológico, além de fichas para trabalhar a alfabetização com situações do cotidiano dos alunos, tentando trazê-los para perto e estabelecer uma relação com os alunos, mesmo sem conhecê-los, preparando atividades que fossem significativas.

Apesar dos desafios com o acesso à tecnologia e a maneira que nem todos estão dentro dessa realidade, nos fez pensar nesses alunos e refletir sobre como a realidade pode afetar o desenvolvimento não só escolar, mas como um todo na sociedade.

De maneira geral, pudemos repensar a prática pedagógica, estudando o currículo Paulista, a Base Nacional Comum Curricular, e as competências que gostaríamos de trabalhar com os alunos, de acordo com a realidade deles.

REFERÊNCIAS

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

BRASÍLIA. Instituto Nacional e Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira INEP, 2007.

CAPES, Programa Residência Pedagógica 2018. Disponível em: <https://www.gov.br/capes/pt-br/aceso-a-informacao/acoes-e-programas/educacao-basica/programa-residencia-pedagogica>.

CANVA. Canva,2021. Disponível em: <https://www.canva.com/>. Acesso em: 01 de dezembro de 2021.

JOGO DA COVID-19. WordWall,2021. Disponível em: <https://wordwall.net/resource/17722716>. Acesso em: 01 de dezembro de 2021.

SANTOS, G. V.; ALMEIDA, E.S.; ZANOTELLO, M. A sala de aula como um ambiente equipado tecnologicamente: reflexões sobre a formação docente, ensino e aprendizagem nas séries iniciais da educação básica. **Rev. bras. Estud. pedagog.**, Brasília, v. 99, n. 252, p. 331-349, maio/ago. 2018.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos à CAPES- Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior, assim como a Unisagrado e a Escola Estadual João Simões Netto, pela oportunidade oferecida e a experiência desenvolvida na Residência Pedagógica, que nos prepara para futuros docentes comprometidos com uma educação emancipadora, humana, reflexiva e crítica. Todas as ações realizadas nos proporcionou aprendizagem, além dos alunos no qual nos deparamos, mesmo que remotamente.