



USO DE APLICATIVOS COMO ARTEFATO PEDAGÓGICO NO ENSINO FUNDAMENTAL I

Lais Lucileide dos Santos Peixoto Brandão¹; Simone Moura de Jesus²; Ana Elisa Drummond C. Silva³; Rosemary L. Ramos⁴

(1) Pós-Graduada - Universidade Salvador (UNIFACS) - laipeixoto@gmail.com; (2) Pós-Graduada - Universidade Salvador (UNIFACS) - simone.representantecomercial@gmail.com; (3) Doutoranda PPGEDUC (UFBA). Docente UNIFAC - anaelisaba@gmail.com; (4) Pós-doutora em Educação UNEB – Orientadora, professora e pesquisadora – UNIFACS – rosel.ramos@gmail.com

Resumo: Este artigo apresenta reflexões acerca do uso de aplicativos como artefato pedagógico no Ensino Fundamental I. O presente estudo teve como objetivo verificar se os professores do Ensino Fundamental I conhecem e utilizam aplicativos voltados para a educação. Trata-se de pesquisa exploratória, com abordagem qualitativa, tendo como instrumento de investigação questionário estruturado elaborado no google drive, contendo nove questões. A pesquisa obteve a colaboração de quinze professores do referido segmento. Os resultados apontaram que a maioria dos docentes conhecem aplicativos voltados para educação, todavia não uma ressonância no que diz respeito à utilização dos aplicativos como artefato pedagógico.

Palavras-chave: Aplicativos em sala de aula; Ensino Fundamental; Prática Pedagógica.

1 INTRODUÇÃO

No advento da tecnologia o conhecimento (acesso a informação) democratizou-se e, com regularidade, surgem novas possibilidades de explorar esse universo. Com isso, o perfil do indivíduo, conseqüentemente do aluno e suas interações transformou-se. De acordo com Giraffa (2013, p. 101) “Os alunos de hoje não possuem mais o perfil para o qual o nosso sistema educacional foi concebido. Os alunos de hoje são todos “nativos” da linguagem digital. [...]”. Um grande desafio configura-se para os professores, agora mediadores de um processo de ensino-aprendizagem que se ancora na utilização de novas metodologias, a exemplo das mídias digitais. Diferente dos seus educandos, estes professores não nasceram na “Geração Rede”¹, contudo,

Cada vez que uma nova ferramenta é criada precisamos aprender a usá-la, considerando o ponto de vista pedagógico. É intrinsicamente difícil para todos nós integrantes desta cibercultura e desta cibersociedade mantermo-nos atualizados com relação ao uso de domínio efetivo de todas as novas tecnologias. (GIRAFFA, 2013, p. 107)

¹ Os alunos da Geração Rede são definidos por Giraffa (2013) como aqueles que aprenderam desde cedo a usar o controle remoto ou dedilhar seus celulares, eles se diferenciam das gerações anteriores por conseguir realizar várias tarefas ao mesmo tempo, são tecnologicamente imersos.



No presente artigo faz-se reflexões acerca do uso de aplicativos como artefatos pedagógicos no Ensino Fundamental, tendo como objetivo verificar se os professores do Ensino Fundamental I conhecem e utilizam aplicativos em sua práxis pedagógica.

Trata-se de pesquisa exploratória, com abordagem qualitativa, tendo como instrumento de investigação questionário estruturado elaborado a partir do aplicativo google forms, contendo nove questões. Participaram desta pesquisa quinze docentes que lecionam no Ensino Fundamental. O texto organiza-se em cinco seções. Inicialmente, faz-se reflexão sobre conceitos importantes para compreensão da temática e utilização de aplicativos no campo educacional. Na sequência, será abordado o método utilizado nesta pesquisa, seguido da análise de dados e as nossas conclusões do estudo realizado.

2 APLICATIVOS: CONCEITOS E UTILIZAÇÃO NO CAMPO EDUCACIONAL

Seja na sociedade, seja no contexto escolar, temas como cibercultura, tecnologias da educação, novas mídias e aplicativos permeiam as novas práticas educativas, desta forma, alguns conceitos são essenciais para a discussão de tais temas. Na perspectiva de Lévy (1999, p. 17), cibercultura pode ser compreendida como:

[...] novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infra-estrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo.

Para Monovick (2005), a cibercultura é definida como o estudo dos diferentes fenômenos sociais associados à internet, assim surgem novas formas de comunicação em rede, seja ele através do computador, ou de outras mídias digitais.

Esses diferentes fenômenos associados à internet não estão fora dos muros da escola, ao contrário, os alunos denominados “Geração Rede” não veem a tecnologia como uma ferramenta para ser aprendida, mas sim como um artefato que, de tão integrado em suas vidas, deixa de ser mero instrumento, ocupando lugar de destaque como elemento constitutivo de seu viver (RAMOS, 2016). Eles não concebem a ideia de um ambiente analógico.

Por possuir um caráter de multifuncionalidade, as mídias digitais atraem o interesse do educando, pois segundo Menezes (2016), com um único aparelho em mãos, pode-se fazer diversas ações, como assistir, ler, ouvir, pesquisar informações, comunicar, publicar (nas redes sociais) entre



outras. Contudo, as ações na esfera pedagógica demandam do professor a capacidade de relacionarem o uso das novas mídias com as mídias tradicionais, pois cada uma delas por si só não potencializa o processo de ensino e aprendizagem. Nesta perspectiva, Menezes alerta:

Estamos em vias de ressignificação das práticas para utilizar as tecnologias digitais no âmbito educacional / escolar. Elas possuem diversos dispositivos (fotos, vídeos, áudio, etc.), que, se articulados aos conteúdos e ao cotidiano dos alunos, estimulam e desenvolvem competências para o processo de ensino e aprendizagem. (MENEZES, 2016, p. 45)

Nesse sentido, o fazer pedagógico utilizando aplicativos voltados para a educação apresenta-se como uma possibilidade para o desenvolvimento de práticas pedagógicas que fomentem e valorizem a construção do conhecimento. De acordo com Nascimento (2014), aplicativos são softwares que são instalados em dispositivos (móveis ou não) e tem por finalidade facilitar o desenvolvimento de tarefas específicas. Esses softwares são usualmente chamados de *apps* (*aplicativos em inglês*), possuem diversas categorias que vão desde jogos e entretenimento à criação de mapas mentais.

Estes novos artefatos (*apps*), do ponto de vista pedagógico, podem ser utilizada tanto para o ensino (planejamento, criação de mapas mentais, cronograma de aulas, monitoramento e orientação) quanto para a aprendizagem (desenvolvimento de competências específicas, assimilação de conteúdos de uma determinada disciplina através do *app* previamente definido pelo professor, entre outros).

Além do aspecto tecnológico, o uso dos *apps* potencializa a troca entre saberes, pois propicia uma interação maior entre educador e educando. Com isso, transforma os papéis dos alunos e professores no processo de ensino e aprendizado.

O conjunto de aparatos tecnológicos disponíveis contemporaneamente, possibilita ao professor uma liberação da sua responsabilidade enquanto fornecedor de informações – antes escassas, hoje abundantes – e lhes reserva o direito e a tarefa de ser um negociador permanente dos diálogos entre os conhecimentos estabelecidos, entre os saberes e as diferentes culturas trazidas para dentro do espaço escolar pelos seus alunos, comunidade e rede. Transforma-se este professor em um negociador permanente das diferenças. (PRETTO, 2014, p. 349)

Ou seja, neste contexto, os educadores que historicamente eram vistos como detentores do conhecimento se propõem a uma dinâmica diferente, onde os educandos, protagonista no uso das tecnologias digitais, e, sobretudo na utilização de aplicativos, aparecem como coautor do processo de ensino-aprendizagem, uma vez que tem a possibilidade de compartilhar suas aptidões tecnológicas com o professor.



3 METODOLOGIA

Para o desenvolvimento da presente pesquisa realizou-se um estudo exploratório, de natureza qualitativa, do tipo estudo de caso, sobre o uso de aplicativos como elemento pedagógico no Ensino Fundamental I. Conforme Cervo, Bervlan e Silva (2007, p. 62) a pesquisa exploratória do tipo estudo de caso “tem por objetivo familiarizar-se com o fenômeno ou obter uma nova percepção dele e descobrir novas ideias”. Os sujeitos partícipes da pesquisa foram 15 professoras do Ensino fundamental I que atuam em escolas públicas e privadas do município de Salvador. Para obtenção dos dados utilizamos como instrumento um questionário estruturado.

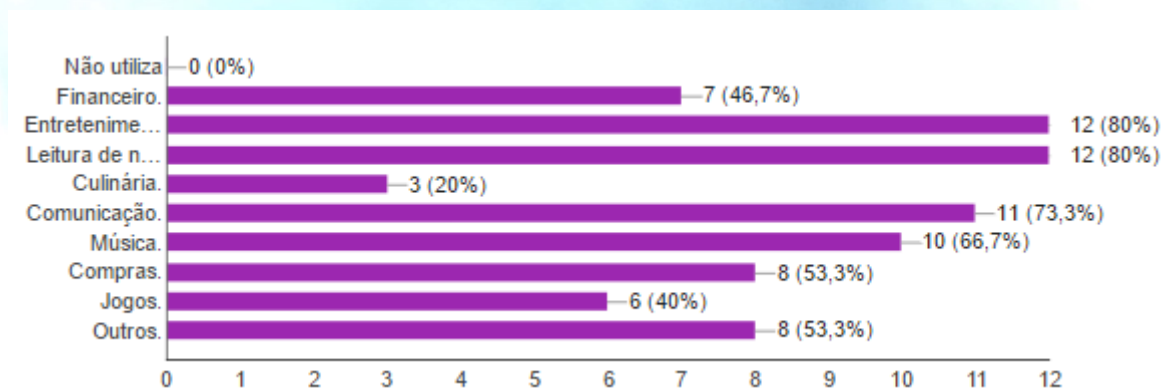
4 RESULTADOS E ANÁLISE DE DADOS

Dentre os professores pesquisados, 15 (100%) são do sexo feminino. Quanto a sua faixa etária, 8 (53,3%) possui idade entre 31 a 40 anos, 2 (13,3%) faixa etária entre 41 a 50 anos, totalizando 10 respondentes com idade superior a 30 anos. As demais pesquisadas, 5 (33,3%) professoras situam-se na faixa etária entre 20 a 30 anos. Por sua faixa etária, a composição do grupo investigado indica um distanciamento da geração “nascida em rede” no que diz respeito à imersão e vivência com aplicativos digitais.

Quando questionados se utilizavam aplicativos em seus dispositivos móveis (celular e tablet), 100% respondeu que sim, informando que adotavam estes artefatos em seu dia a dia, para diversas funções, dentre elas: entretenimento, citado por 12 (80%) professoras e a leitura de notícias, também citado por 12 (80%). O uso de aplicativos para comunicação foi outra função bastante citada, por 11 professoras, ou seja 80% dos respondentes. Ouvir música foi apontada por 10 professores (66,7), o que caracterizamos como uma forma de entretenimento. As opções menos citadas foram o uso dos aplicativos para jogar e culinária, conforme gráfico que segue.



Gráfico 2 – Tipos de aplicativos mais utilizados

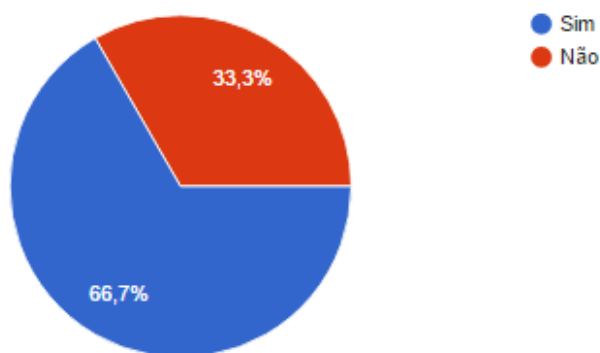


Fonte: Elaborado pelas autoras

Confirma-se, assim, a ideia de Nascimento (2014, p. 5) “[...] os aplicativos levarão os usuários até o cotidiano do mundo moderno”. E, a despeito da distância entre gerações, este professor se encontra imerso no mundo digital.

No que concerne aplicativos voltados para educação foi interessante constatar que 33,3% (5) do total dos professores pesquisados revelaram desconhecer tal possibilidade e 66,7% (10) afirmam conhecer aplicativos que podem ser utilizados como artefato pedagógico.

Gráfico 2 – Conhecimento de aplicativos voltados para educação



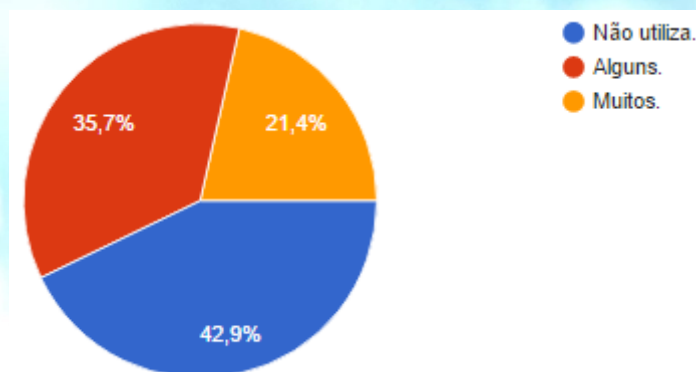
Fonte: Elaborados pelas autoras

Ao serem questionados se utilizam os aplicativos em sua prática pedagógica, os dados revelaram que 35,7% (5) dos docentes utilizam alguns aplicativos e 21,4% (3) utilizam muitos aplicativos, perfazendo um total de 57,1% (8) do total de respondentes, ou seja, um pouco abaixo do número de docentes que afirmaram conhecer aplicativos voltados para a educação. O que nos



revela, ainda, a existência de docentes que, mesmo conhecendo as possibilidades pedagógicas não os utilizam em sala de aula como elemento pedagógico.

Gráfico 5 – Uso de aplicativos voltados para educação



Fonte: Elaborados pelas autoras

Apesar da amostra pesquisada ser tímida, ela é representativa para o espaço escolar pesquisado. Acreditamos que tal cenário se repete em outros espaços escolares, em face o distanciamento que ainda existe entre a escola e a cultural digital das crianças. Esta pesquisa será continuada junto a um número maior de docentes, com a finalidade de alargar o olhar sobre o posicionamento do professor do ensino fundamental neste processo. Consideramos ser indispensável repensar a práxis dos docentes em tal nível de ensino, bem como os artefatos e elementos pedagógicos utilizadas pois,

os aplicativos devem ser analisados, testados, validados e aplicados pelo educador de forma que essas interações possam promover múltiplas formas de aprendizagem, tornando o aluno capaz de obter e desenvolver ideias (conhecimento) novas, independente de outras (pensamento crítico). (VALLETTA, 2014 p.5)

Conhecendo os potenciais de tais artefatos quando integrados à prática pedagógica, identificamos a necessidade de que a escola trabalhe mais largamente tais recursos com seus professores, visto que são artefatos do cotidiano não só das crianças, constituindo-se uma nova forma de expressar-se e comunica-se com o mundo, dentre outras funções.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo desta pesquisa buscou-se identificar se os professores do Ensino Fundamental I conhecem e utilizam aplicativos em sua prática pedagógica. Os resultados apontaram que os *apps* estão presentes no cotidiano dos professores, no entanto, nem sempre são utilizados como recurso tecnológico em sua prática pedagógica.

Os dados coletados revelaram que existe uma desproporção entre o uso de *apps* no dia a dia com intuito de satisfazer as necessidades pessoais do indivíduo e a utilização destes voltados para educação. Vele ressaltar que dentre as docentes pesquisadas, mesmo aquelas que não utilizam *apps* voltados para educação, concordam que o uso deste artefato pode potencializar o fazer pedagógico.

Conclui-se que estar inserido no mundo tecnológico conhecendo e/ou utilizando os artefatos disponíveis no cotidiano não é suficiente. Enquanto docentes, precisamos desenvolver com mais rapidez novas competências (GIRAFFA, 2013) a fim de desenvolver experiências de aprendizagem significativas entre os estudantes. Utilizar aplicativos para potencializar as práticas pedagógicas apresenta-se como alternativa para práxis que fomenta a valorização, construção e troca de conhecimento, não apenas entre alunos, mas principalmente entre educador e educando.

REFERÊNCIAS

CERVO, Amado Luiz; BERVIAN, Pedro Alcino; SILVA, Roberto da. **Metodologia Científica**. 6^a ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007.

GIRAFFA, Lucia Maria Martins. Jornadas nas Escol@s: A nova geração de professores e alunos. **Tecnologia sociedades e conhecimento**, Campinas, v.1, n.1, p.100-118, nov.2013. Disponível em: <<http://www.nied.unicamp.br/ojs/index.php/tsc/article/view/112/100>> Acesso em: 10 junho 2016.

LÉVY, Pierre. A emergência do espaço cibernético e as mutações culturais. In: PALESTRA REALIZADA NO FESTIVAL USINA DE ARTE E CULTURA. 1994. Porto Alegre, 1994. p.1-7. Disponível em: <<https://www.nescon.medicina.ufmg.br/biblioteca/imagem/2514.pdf>> Acesso em 13 junho 2016

MENEZES, Cátia Nery. **Leitura e escrita**: propositiva de intervenção através de dispositivos móveis aos alunos do 3º e 4º anos do ensino fundamental. / 2016. 97f. Dissertação (Mestrado). Gestão e Tecnologia da Educação. Uneb, Salvador, 2016. / Disponível em:



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

<<http://www.cdi.uneb.br/site/wp-content/uploads/2016/05/C%C3%A1tia-Nery-Menezes-Disserta%C3%A7%C3%A3o-vers%C3%A3o-final-PDF.pdf>> Acesso em: 13 junho. 2016.

NASCIMENTO, Hugo José. **Um projeto de aplicativo móvel para entender o conceito de função Matemática**. Rio de Janeiro: UNIGRANRIO, 2014. Disponível em:

ftp://ftp.ifes.edu.br/cursos/Matematica/EBRAPEM/GDs/GD06/Sessao4/Sala_C1/296-1054-1-PB.pdf Acesso em: 8 junho 2016.

PRETTO, Nelson De Luca. **Redes sociais e educação: o que quer a geração alt+tab nas ruas?**.

Liinc em Revista, Rio de Janeiro, v.10, n.1, p.344-350, maio 2014. Disponível em: <http://revista.ibict.br/liinc/index.php/liinc/article/viewFile/643/489> Acesso em: 26 de mai. 2016

RAMOS, Rosemary. Artefatos Ludo-Digitais para o ensino básico. Disponível em:

<https://iseo.academia.edu/RosemaryRamos>. Acesso em: 15 de agosto de 2016.

VALLETTA, Debora. **Gui@ de aplicativos para educação básica: uma investigação associada ao uso de tablets**. In: XVII ENDIPE - Encontro Nacional de Didática e prática de Ensino, 2014, Fortaleza.