

OS APLICATIVOS MÓVEIS COMO ALIADOS NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM.

Lavínia Andrade de Souza; Maria Eduarda Rocha de Oliveira; Prof^ª Rosangela Nieto

Faculdade Frassinetti do Recife – FAFIRE, lavsandrade@hotmail.com.br, eduardarocha2802@outlook.com

INTRODUÇÃO:

Vivemos em uma era em que a tecnologia está cada vez mais vinculada ao virtual. Hoje, é muito difícil imaginar uma sociedade evoluída sem relacionar com o avanço da inteligência virtual. Cada vez mais, os smartphones vem ganhando seu espaço nas mais variadas situações e com as mais diversas utilidades. O próprio computador, rádio, máquina fotográfica, relógio, bússola e outros equipamentos tecnológicos vem ficando para atrás ao serem todos sintetizados em apenas um aparelho.

E dentre os diversos recursos citados que um aparelho celular pode conter, um deles, são os chamados aplicativos móveis. Esses softwares, geralmente, estão disponíveis para a instalação em qualquer aparelho eletrônico e tem a tendência de descontraír de forma lúdica o seu usuário.

Por isso, a presente pesquisa objetiva contribuir para a reflexão da utilização dos aplicativos móveis na práxis pedagógica e participar da discussão sobre as possibilidades de conexões entre a tecnologia mobile e as etapas do processo de ensino-aprendizagem.

Ademais, será explanado na presente pesquisa considerações sobre os procedimentos necessários para a organização, nos ambientes educativos, de uma infraestrutura coerente com a tecnologia mobile. Reflete-se, ainda, sobre a importância da formação continuada, que aborda as diversas formas de utilização dos aplicativos móveis como ferramenta pedagógica, a ser disponibilizada aos docentes.

O que suscitou a vontade de pesquisar foi buscar subsídios para aplicar as especificidades da tecnologia mobile em prática na sala de aula, de maneira que essa nova ferramenta venha a atrair, de forma lúdica, o educando, e contribuir para a sua aprendizagem, além de auxiliar o educador a dinamizar e inovar seus métodos de ensino.

METODOLOGIA:

A pesquisa está permeada por uma investigação bibliográfica e por uma análise metódica dos aplicativos Letroca, Duolingo, Sistema Osseous 3D, Sistema Muscular em 3D e Órgãos Internos em 3D e Tinycards.

DISCUSSÃO:

Em análise inicial, foi identificado a vasta possibilidade de tecnologia mobile que pode ser utilizada em diversas áreas do conhecimento e aplicado em qualquer nível de ensino.

Um dos aplicativos estudados foi o jogo Letroca, desenvolvido pela empresa Fanatee Games, o objetivo do jogo consiste em descobrir o maior número de palavras possíveis para uma quantidade previamente determinada de letras. Existe a possibilidade, ainda, do jogador escolher qual o tema das palavras, como animais ou esportes, por exemplo. Além disso, as possibilidades de aplicação pedagógica desse recurso são ampliadas pelo fato de também estar disponível como um site na internet.

O software pode ser utilizado em sala de aula com os estudantes que estão em processo de consolidação da alfabetização, substituindo o tradicional ditado, e também pode ser utilizado em aulas de Língua Estrangeira, visto que, o aplicativo está disponível em sete idiomas diferentes, incluindo Inglês e Espanhol.

Também na área de Língua Estrangeira, outro aplicativo vem auxiliando educadores e educandos, o Duolingo, criado pelo matemático Luis von Ahn, é um serviço focado na aquisição de outro idioma, e no caso do Brasil, é disponibilizado o Inglês, Espanhol e Francês. Na plataforma, é apresentado uma categorização dos conteúdos da língua em questão, o que facilita a possibilidade do docente incluir o uso do aplicativo em seu planejamento. O jogo consiste em cumprir tarefas, focadas na gramática, com o objetivo de somar pontos para subir de posição na “árvore de habilidades” do aplicativo.

Na área de Ciências da Natureza, mais precisamente no ramo da Anatomia, temos os aplicativos Sistema Osseous 3D, Sistema Muscular em 3D e Órgãos Internos em 3D, criados por Victor Michel Gonzalez Galvan. Os softwares disponibilizam informações detalhadas de anatomia humana em 3D. O usuário pode manipular o modelo e obter a localização, limitações e descrições dos ossos, músculos e órgãos. Esse aplicativo pode ser utilizado na educação básica, técnica ou superior.

Por fim, existe o Tincards, desenvolvido pelo mesmo criador do Duolingo, que consiste em um jogo de memória, porém, ele contém diversas aplicações em diversas áreas do conhecimento, como por exemplo, filosofia, ciência, geografia, inglês. Além de estimular a memória dos educandos, o aplicativo contém uma série de níveis que vai estimulando o usuário a melhorar conforme esse nível aumenta.

RESULTADOS:

Ao ser realizado uma pesquisa com docentes que utilizam os aplicativos citados foi constatado que o rendimento dos educandos cresce consideravelmente após a aplicação dessas novas metodologias. É indiscutível que os jovens atuais estão cada vez mais imersos na tecnologia virtual, e que o considerado tradicional, muitas vezes, não funciona.

Os aplicativos móveis, além de serem uma forma lúdica de trabalhar em sala de aula, é uma forma muito mais próxima da realidade que eles vivem. Podem, também, serem utilizados fora de sala de aula, ou seja, é ainda mais fácil fomentar o hábito de estudo através dos aplicativos, visto que, o educando pode ter acesso a qualquer momento de seu dia.

CONCLUSÕES:

Quando percebemos que a escola é um organismo vivo que deve acompanhar todas as mudanças da sociedade, compreendemos que trazer as tecnologias para sala de aula e aplica-la verdadeiramente como práxis pedagógica não é uma mera possibilidade que pode ou não ser adotada como método de uma escola.

Na verdade, é uma necessidade urgente. Principalmente se tratando de escolas que são resistentes ao novo e acreditam fielmente que o tradicional é a única coisa que deve ser estimulada. Hoje, só conseguimos atingir os jovens que nascem nessa era tecnológica se utilizarmos aquilo que eles gostam e estão habituados. E apenas assim, podemos orientar também os educandos a fazer bom uso da tecnologia.

O uso de aplicativos móveis é uma das possibilidades de incluir a tecnologia em sala de aula, e deve ser estimulado, mas, para isso, a escola deve primeiro dispor de uma infraestrutura preparada e própria para trabalhar com esse tipo de recurso. No ideal, cada ambiente escolar deveria conter tablets, com os aplicativos previamente instalados, disponível para o uso dos educandos e educadores.

Caso a escola encontre dificuldades de começar com a infraestrutura citada anteriormente, pode, de início, apenas garantir o sinal WiFi de internet com uma boa velocidade, e os docentes e discentes poderiam começar seus trabalhos utilizando os próprios aparelhos celulares, isso considerando que a turma toda possua o aparelho.

Além disso, a direção pedagógica e coordenação pedagógica devem se comprometer em fornecer formação continuada ao seu corpo docente para promover a atualização de novas formas de trabalhar com os aplicativos, não limitados aos citados nesta pesquisa, utilizando sempre o máximo de criatividade possível. Também é preciso existir um acompanhamento psicopedagógico diário da evolução da turma em relação ao uso do aplicativo móvel na aplicação do conteúdo previamente planejado.

Com essas intervenções lúdicas e inovadoras, o docente se aproxima da realidade do discente, e o aumenta a possibilidade de alcança-lo, tornando ainda mais consolidado o processo de ensino-aprendizagem, além dinamizar a didática do professor, fugindo do que é considerado tradicional.

Por fim, é válido enfatizar que o uso dos aplicativos ainda ajudam a educar a utilização do celular em sala de aula, visto que, agora, os educandos podem utilizar o aparelho, mas com um

fim e orientação pedagógica. Quando o educando se identifica com a forma e metodologia do docente, seu ânimo para aprender cresce consideravelmente, tornando a aprendizagem ainda mais significativa para a vida do aluno.

REFERÊNCIAS:

FRANÇA, Luísa. **Qual o impacto da tecnologia na sala de aula?** São Paulo-SP, 2016;

ROZEMBERG, Eduarda. **Como motivar educadores a utilizar a tecnologia como prática pedagógica.** São Paulo-SP, 2018;

SAMPAIO, Amanda. **Como aproveitar o uso do celular em sala de aula?** Rio de Janeiro-RJ, 2018.