



Aplicativos e ferramentas digitais otimizam tempo do professor e melhoram o aprendizado

Recursos digitais para ajudar em sala de aula

Por Manoela Andrade

Está mais do que comprovado que uma boa aula é aquela que prende a atenção dos estudantes. Com um mundo digital à disposição dos alunos em todos os lugares, esse tem sido um desafio cada vez maior para os professores. Mas a boa notícia é que eles podem contar com um universo de aplicativos e recursos digitais para despertar o interesse dos alunos pelo conteúdo. Essas ferramentas aperfeiçoam o trabalho dos docentes e melhoram a sua interação com a turma, e muitas são gratuitas. O Google e a Fundação Lemann, por exemplo,

anunciaram no mês de março um projeto que entregará gratuitamente planos de aula diretamente no celular dos professores. Com o envolvimento da Associação Nova Escola, a ideia é que até 2019 qualquer docente – seja da rede pública, seja da rede privada – tenha acesso aos planos de aula de todas as disciplinas.

Outro exemplo é a Escola Digital, idealizada por Instituto Inspirare, Instituto Natura e Fundação Telefônica Vivo, que reúne mais de 18 mil recursos gratuitos – entre jogos, infográficos, planos de aula, etc. – para professores, gestores, estudantes e até famílias. “Havia muito

conteúdo de qualidade disponível para os professores e alunos, só que estava fragmentado na internet. A intenção do projeto é fazer uma seleção dos conteúdos para que possam ser utilizados em sala de aula, e uma classificação de acordo com os referenciais curriculares”, explica a gerente de projetos do Instituto Natura, Maria Slemenson.

Muitas escolas têm apostado na inserção de recursos digitais nas aulas, como é o caso do Colégio La Salle Caxias, de Caxias do Sul, que, desde 2013, utiliza a plataforma Mangahigh com as turmas do 8º ano do Ensino Fundamental ao 1º

ano do Ensino Médio no currículo, e com os estudantes do 6º e do 7º anos como atividade extracurricular. A ferramenta possibilita o aprendizado de Matemática através de games. “Ela é utilizada para fixar e introduzir conteúdos e fazer uma avaliação diagnóstica em tempo real do desempenho dos alunos. Percebemos maior empenho dos alunos na realização das atividades da Matemática, incentivo à superação individual e coletiva e avanços significativos na aprendizagem”, revela a professora Ingrid Courtois.

A Instituição Evangélica de Novo Hamburgo (IENH) utiliza desde 2016 com os estudantes do 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental a plataforma CODE, que permite o aprendizado de programação por meio de exercícios e lições. Além disso, os professores da instituição têm à disposição o Google Classroom, uma sala de aula virtual que possibilita a interação com os estudantes. Utilizada com as turmas do 5º ano ao Ensino Médio, a ferramenta serve para monitorar a realização das tarefas, permitir que os alunos questionem o professor em caso de dúvidas, arquivar material de pesquisa e agendar atividades e provas. “O Google Classroom faz o reforço da aprendizagem. É utilizado pelo professor como ferramenta para tarefas

extras, fortalecendo o conteúdo. Vídeos e atividades são disponibilizados para os estudantes visando a fixação do que foi visto em sala de aula”, comenta a supervisora escolar, Marga Inês Schmitt Werckmeister.

O gerente comercial da empresa Sisqualis, única parceira Google For Education no Estado que assessora escolas na implantação da plataforma, Rodrigo Mota, explica que o Google for Education, agora chamado de G Suite for Education, é 100% gratuito, não importando o tamanho da escola nem o número de alunos. “Com as ferramentas de produtividade e colaboração do Google, professores podem criar tarefas dinâmicas para avaliar outras competências do aluno”. Para ele, a tecnologia não pode ser aplicada com soluções e equipamentos. “A tecnologia não fará a menor diferença se não estiver intimamente ligada ao projeto pedagógico da instituição. Os professores precisam estar preparados para essa mudança para que os resultados sejam percebidos e o investimento faça sentido”, considera.

“A tecnologia não fará a menor diferença se não estiver intimamente ligada ao projeto pedagógico da instituição”,

Rodrigo Mota

No Colégio Sinodal, de São Leopoldo, os celulares podem ser utilizados em determinadas atividades desde que tenham a supervisão dos professores e fins pedagógicos. Nas aulas de Biologia com as turmas do Ensino Médio, a professora Viviani Bastos adotou a ferramenta italiana online Kahoot, que permite a criação de testes, quizzes ou pesquisas. Os alunos respondem a partir de smartphones ou outro dispositivo móvel conectado à internet. “Os resultados são instantâneos e posso montar o jogo com as

questões que eu quero e da maneira que eu achar melhor. É uma ferramenta dinâmica e fácil de usar. Não é preciso ser especialista em tecnologia”, afirma Viviani.

Em 2014, o Colégio Farroupilha, de Porto Alegre, lançou o Guia de Aplicativos Educativos. O material está disponível para escolas públicas e privadas e para as famílias, que podem utilizar em casa para complementar o aprendizado dos filhos. Em abril deste ano, a instituição lançou a plataforma EducaBee, ferramenta de categorização de aplicativos educativos utilizados pelos professores do colégio, e o aplicativo PicLearning, voltado para a educação para as mídias. “O importante é que possamos testar os aplicativos antes de desenvolver uma atividade pedagógica na escola. Assim, conseguiremos filtrar os limites e as possibilidades da ferramenta em sintonia com as matrizes curriculares e socioemocionais”, orienta a coordenadora do setor de tecnologia educacional da escola e pesquisadora do Programa de Pós-Graduação em Informática na Educação da UFRGS, Débora Valletta. ●



Recursos digitais despertam interesse do aluno pelo conteúdo

Acesse alguns recursos digitais para utilizar na sala de aula

