



Família Ligada, Filhos Espertos: uma prática pedagógica com o uso dos dispositivos móveis

Connected Family, Smart Children: a pedagogical practice with the use of mobile devices

Bethina Döth¹

Vanessa Zarling²

Palavras-chave: Aprendizagem Significativa. Dispositivos Móveis. Informática Pedagógica.

Linha Temática: Tecnologia Educacional.

O tema proposto surgiu da vontade da professora regente fazer algo diferente para que os pais pudessem acompanhar seus filhos nas atividades escolares, já que eles vinham com essa bagagem do ano anterior, na qual utilizaram o “WthasApp”, tendo relatado mais os pontos negativos do que positivos. Também, gostaríamos que os pais participassem com seus filhos em algumas atividades que fossem solicitadas.

A tecnologia antes vista como algo que tirava o sujeito do convívio social e do contato coletivo, torna-se cada vez mais customizadora, assim os ambientes tornam-se individualizados, mas não individualistas. Os dispositivos, os aplicativos e suas interfaces podem ser cada vez mais customizados e personalizados. Os ambientes ganham fotos, perfis e avatares criando uma atmosfera mais humanizada, representando um ponto muito positivo para a pedagogia centrada no aluno (Totti, Gomes, Moreira, Souza, p.2, 2011).

¹ Bethina Döth Mestranda em Educação: As TICs na Educação/FUNIBER. Professora de informática pedagógica, Colégio Municipal de Indaial. E-mail: bethinadoth@gmail.com

² Vanessa Zarling Pós-Graduada em Educação Pedagógica e Gestão da Educação, pela Furb. Professora dos anos iniciais, Colégio Municipal de Indaial. E-mail: vanessazarlig@gmail.com



No entanto, diante deste novo cenário educacional, surge uma nova demanda para o professor: saber como usar pedagogicamente as MTDs, criando um conjunto de competências, em que nós docentes devemos estar alfabetizados tecnologicamente.

Através de uma conversa informal, com o coordenador da Informática Pedagógica da SED, ele sugeriu e mostrou a possibilidade de fazer um aplicativo educacional, no qual os pais pudessem acompanhar seus filhos na aprendizagem. Após essa conversa procurei a professora regente para mostrar e explicar a ela sobre o aplicativo educacional.

Após a explanação geral, sobre o aplicativo educacional, determinamos as etapas da estrutura do aplicativo que foi desenvolvido. Todas as decisões sobre a forma do aplicativo foi com a participação dos alunos no decorrer das aulas. Juntamente com os alunos definimos o menu do aplicativo, da seguinte forma: nome do aplicativo, capa, lista, álbum de fotos da turma, vídeos da turma, links sugeridos, uso da tecnologia, informações, links de jogos educativos e o contato.

Sendo a proposta da Informática Pedagógica, organizada na forma de um “funil” “redemoinho”, expressa o nosso trabalho. Esse formato circular, em expansão, inicia com base no trabalho coletivo entre professor regente e professor de Informática Pedagógica e mostra que o uso das MTDs é um processo construtivo que está em constante movimento e faz parte da escola. Palavras que foram indicadas representam o modo que esta proposta compreende o uso das MTDs no ensino e aprendizagem a partir de prática interdisciplinar, que tenha o foco na pesquisa, coautoria e autonomia, relacionada com a sociedade, conforme indica as linhas estruturantes, (INDAIAL, 2016)

A sala de Informática Pedagógica, utilizada pelos estudantes no desenvolver do projeto, possibilitou uma rede de informações e comunicação, na qual o estudante esteve inserido no meio digital com ferramentas que ampliaram as condições de aprendizagem, expressão, experimentação, do exercício da cidadania e da construção do conhecimento através das Mídias e Tecnologias



Digitais (MTDs). Este recurso didático possui muitas oportunidades de utilização e, além do mais, é a tecnologia que mais vem sendo utilizada pelos estudantes como forma de comunicação e informação.

Com as novas formas de ensino podemos incentivar o processo de educação, principalmente quando utilizamos a informática. Desenvolvendo novos métodos de ensino e buscando um melhor aproveitamento do conteúdo disciplinar empregado pelo docente. Segundo Silva (2010), devemos reconhecer o papel fundamental na utilização de ambientes informatizados no processo de ensino-aprendizagem.

Visto isso, Silva e Passerino, (2007) afirmam que o desafio é oferecer para o aluno um ambiente que propicie a interação imersiva. Procurando desenvolver um ambiente onde os usuários queiram estar, explorar e aprender da mesma forma que fazem nos jogos eletrônicos comerciais.

A tecnologia tem que estar sempre a serviço da humanidade e não o contrário. Professores e pais, precisamos ter em mente a responsabilidade de orientar corretamente nossas crianças e jovens para uma convivência pacífica e responsável no que diz respeito ao uso da MTDs.

Referências

ALMEIDA, Fernando José; FONSECA JÚNIOR, Fernando M. Projetos e ambientes inovadores. Série de Estudos. Educação a distância. Brasília: MEC, SEED, 2000.

INDAIAL. Prefeitura Municipal de Indaial. Secretaria de Educação. Proposta Curricular para o Ensino Fundamental dos Anos Finais 6º ao 9º Ano Indaial, 2016.

SILVA, Marco. Sala de aula invertida. 4ª edição. São Paulo: Quartet, 2006.

SILVA, A. A. & PASSERINO, L. M. "A Fazenda Software Educativo para a Educação Ambiental". In: Revista Novas Tecnologias na Educação, CINTED-UFRGS - V. 5 Nº 2, Dezembro, Porto Alegre – RS, 2007.

TOTTI, A.R, GOMES, C.A.S, MOREIRA, S.P.T, SOUZA,W.G. M-Learning: Possibilidades para a Educação a Distância. Disponível em:
<http://www.abed.org.br/congresso2011/cd/181.pdf>. Acessado em 16/08/2013.