

COMO A TECNOLOGIA PODE MELHORAR O COMPROMETIMENTO DOS ALUNOS

Vitor Panuci¹, José Roberto de Almeida¹

¹Universidade de Uberaba - UNIUBE, Uberaba - Minas Gerais
vitorpanuci@gmail.com;jose.almeida@uniube.br

Resumo

Este artigo relata o uso da tecnologia em ambientes escolares, demonstrando através de exemplos que se utilizada corretamente pode ser uma ferramenta poderosa para as instituições na busca pelo comprometimento dos alunos com o ensino. Diante disso, grandes empresas têm investido nessa área, aprimorando suas tecnologias para que possam ser utilizadas em ambientes educacionais por alunos de todas as idades. É possível observar a necessidade de um estudo que possa apontar soluções tecnológicas personalizadas para cada instituição

São diversas as ferramentas disponíveis atualmente para realizar a inclusão da tecnologia no ambiente escolar. São utilizados desde aplicativos para *smartphones*, *tablets*, drones e cursos de programação. Portanto, o que se torna necessário é a qualificação e o preparo dos educadores para lidar com tal mudança e para que consigam despertar o interesse nos alunos. Além de melhorar o comprometimento dos alunos com o material didático, a tecnologia unida à educação apresentam diversas vantagens, como por exemplo, permitir que alunos de pequenas cidades curse ensino superior à distância por meio da internet, além de outros benefícios que serão citados no decorrer deste artigo.

Palavras-chave: Tecnologia. Educação. Ferramentas.

1 Introdução

Este artigo tem por objetivo apresentar diferentes maneiras de se utilizar a tecnologia para melhorar o comprometimento do aluno com a educação.

A tecnologia já está presente no cotidiano da nova geração, que já nasceu conectada ao mundo virtual. Isto causa impactos e mudanças no ambiente escolar, e acaba tornando um desafio para os professores utilizar as novas tecnologias a favor do ensino, tendo-se em vista que já não é mais uma opção restringir o uso da tecnologia nas escolas. (BRUGNOLO, 2014).

A partir do pressuposto que não é mais possível separar a tecnologia da educação, é necessário avaliar maneiras de utilizá-la sem prejudicar o ensino. Não é suficiente apenas encontrar tais maneiras e disponibilizar o material necessário. Para que a integração com a tecnologia ocorra é preciso também capacitar os professores com o objetivo de conhecer as ferramentas que tem à disposição fazendo com que o aprendizado aconteça de fato (SOUZA, 2015).

2 Materiais e métodos

Um exemplo da utilização de novas tecnologias para fins educativos são os cursos à distância oferecidos por diversas instituições de ensino em várias áreas de conhecimento.

Através de um ambiente virtual, os alunos têm acesso ao material didático e realizam trabalhos e avaliações, contam também com professores para tirar dúvidas e auxiliar nos estudos virtualmente.

O Ensino à Distância possibilita que estudantes de pequenas regiões, por mais afastadas que estejam dos grandes centros, possam ter acesso à Universidade, onde o aluno necessita apenas de um equipamento com acesso à internet.

Em uma pesquisa realizada na escola estadual Paulo José Derenusson, situada em

9º ENTEC – Encontro de Tecnologia: 23 a 28 de novembro de 2015

Uberaba (MG), pode-se observar as medidas que a escola adotou em relação ao uso da tecnologia no ambiente escolar. Segundo a diretora da escola, o aparelho celular é expressamente proibido dentro das salas de aula. Tal medida foi necessária depois que ocorreram diversas confusões pelo uso incorreto do *smartphone*. Porém, mesmo com a proibição, torna-se impossível acabar com o uso do aparelho, pois os alunos tentam esconder o aparelho dos olhos dos professores para estarem sempre conectados.

Por outro lado, os professores já tentaram incentivar o uso dos *smartphones* de maneira educativa na escola. Para isso, atividades como pesquisas na internet foram solicitadas aos alunos. Mas, como na maioria das escolas públicas, o acesso à internet não é disponibilizado a todos os alunos, gerou-se alguns debates dentro da sala de aula e a atividade não teve o resultado esperado.

Quanto aos professores, a adaptação à tecnologia no ambiente escolar é mais fácil e rápida. Como por exemplo, na escola estudada, a maioria dos professores gostaria de realizar a chamada por meio do *smartphone*, mesmo que a instituição ainda não tenha uma ferramenta para isso.

Atualmente o colégio já utiliza a tecnologia de forma coletiva, não limitando o uso apenas para as salas de aula, é necessário que haja a formação não só dos professores, mas também dos funcionários para que a tecnologia possa ser utilizada como algo comum no ambiente escolar. (ALMEIDA apud OLYNTHO, 2008).

Grandes empresas como a *Google* investem na educação com tecnologia. Recentemente, a gigante das buscas lançou um novo projeto chamado *Expeditions*. Por meio do uso do *Cardboard* (plataforma de realidade virtual do Google) em salas de aulas. Esta tecnologia possibilita aos alunos uma noção real do conteúdo didático, possibilitando que o conhecimento do professor fique vivo diante dos olhos dos alunos, dando a eles uma compreensão do mundo além da sala de aula.

Google Play for Education é outro projeto da *Google*, como uma extensão da loja de

aplicativos (*Google Play*), auxilia os professores e educadores a encontrarem aplicativos, vídeos e livros educacionais que foram avaliados por professores no mundo todo (ANDROID, 201x).

Outro exemplo de aplicação da tecnologia no ambiente escolar pode ser visto no Colégio Universo situado na Praia Grande (SP). Em maio do ano passado o colégio adotou uma ferramenta chamada *Questions to Learn (Q2L)*, um aplicativo em que os alunos aprendem, jogando, o inglês e o espanhol. A proposta do aplicativo é disponibilizar conteúdo para o aluno seguindo o tempo de aprendizado de cada um. A ferramenta também oferece relatórios para os professores e, desta forma, o colégio tem acesso a dados importantes sobre o aprendizado de cada aluno. O aplicativo estimula uma competitividade saudável entre os usuários, acumulando pontos enquanto avançam nas atividades (VELLOSO, 2014).

Além do *smartphone*, outras maneiras de levar a tecnologia ao ambiente escolar também estão sendo exploradas, como cursos relacionados à área de tecnologia (robótica, programação, entre outros) para alunos do ensino fundamental e médio. Assim, é possível incentivar o aluno a participar e permanecer mais tempo dentro do ambiente escolar.

A hora do código (*Hour of Code*) é um movimento de nível global, que incentiva pessoas no mundo todo a aprender mais sobre a ciência da computação, criada para desmistificar a programação e mostrar que qualquer um pode aprender o básico desta ciência. Apoiada no mundo todo por grandes empresas e países, a hora do código permite que pessoas de qualquer idade aprendam a programar através de pequenos jogos e desafios no *website* ou aplicativo. No *site* do movimento é possível obter mais informações de como levar a Hora do Código para sua instituição. (HOUR OF CODE, 2015).

A 3DR, uma das maiores fabricantes de drones da América do Norte, anunciou este ano que irá levar esta tecnologia para as escolas, através de um programa educacional

www.uniube.br/entec - UNIUBE Campus Aeroporto – Uberaba/MG

9º ENTEC – Encontro de Tecnologia: 23 a 28 de novembro de 2015

chamado 3DU. Com o programa a empresa pretende levar o ensino de drones às escolas, tecnologia que antes era estudada somente por profissionais da área aeroespacial, agora será ensinada para estudantes do ensino fundamental até da pós-graduação. O grande obstáculo desta ideia é o preço elevado dos equipamentos, mesmo com todos os descontos os drones ainda tem um preço elevado, o que não impede o aprendizado dos estudantes. (DROIDS, 2015).

3 Resultados

Os recursos tecnológicos devem servir como apoio ao professor, ou seja, com a tecnologia é possível ampliar a sala de aula para muito mais além do quadro e o giz. A aula de artes pode se transformar em uma visita ao museu online, enquanto a de biologia um estudo mais aprofundado do que o livro oferece, a aula de história se torna presente, e isso fomenta o interesse e a curiosidade do aluno (SOUZA, 2015).

Quaisquer que sejam as propostas, a tecnologia deve ser utilizada como uma ferramenta para auxiliar o professor em suas aulas e nunca o substituir, pois este é essencial no processo de aprendizado dos alunos, para orientá-los sobre a melhor forma de utilizar a tecnologia para os estudos.

4 Discussão

A metodologia de ensino adotada décadas atrás está se tornando ultrapassada com o avanço das novas tecnologias. Entretanto, boa parte das instituições de ensino já adota medidas para trazer a tecnologia para o ambiente escolar, devido aos benefícios que a mesma proporciona se usada de maneira correta.

Inicialmente é necessário avaliar cada instituição e levantar informações para então decidir qual será a maneira mais apropriada de programar novas atividades tecnológicas. Por se tratar de uma novidade na maioria das escolas brasileiras, a implementação dessas novas metodologias aparentam ser uma boa

ferramenta para melhorar o comprometimento dos alunos com os estudos.

Em alguns casos podem ocorrer dificuldades por parte da direção da instituição em implementar a tecnologia nas salas de aula, o que pode acabar levando para o inverso do proposto, resultando no mau uso da tecnologia, causando distrações nos alunos e, por fim, prejudicando o aprendizado. Nesses casos, as instituições são obrigadas a adotar medidas mais drásticas, como por exemplo, proibir o uso de *smartphones*, *tablets* e afins dentro das salas de aulas.

5 Conclusão

A pesquisa realizada consiste em um pequeno avanço em busca da inclusão digital nas escolas em todo o país. É observável que em grande parte das instituições públicas a informática é pouco explorada, onde faltam equipamentos e, em alguns casos, quando os tem, já estão ultrapassados e não podem oferecer um aprendizado de qualidade aos alunos.

Por meio de ações da comunidade é possível reverter esta situação, como em alguns casos onde universidades doam laboratórios de informática para instituições de ensino médio e fundamental, em busca de melhorar o ensino e despertar o interesse nos alunos pela tecnologia.

Outras ações como o desenvolvimento de aplicativos voltados para a educação são de grande ajuda para melhorar o comprometimento dos alunos com o material didático, permitindo que várias *Startups* sejam criadas, focando-se no desenvolvimento de tais aplicativos.

Mas, apesar da grande diversidade de ferramentas e metodologias, é fundamental que o educador esteja preparado para lidar com tais mudanças, pois será ele quem irá direcionar os alunos para tirar o melhor proveito dos benefícios providos pela tecnologia no ambiente estudantil. Tal preparo pode ser realizado de diversas maneiras, como palestras, minicursos e dinâmicas dentro da própria instituição.

Referências

ANDROID, DEVELOPERS. **Google Play for Education.** Disponível em: <<http://developer.android.com/distribute/googleplay/edu/about.html>>. Acesso em: 19 set. 2015.

BRUGNOLO, Bruno. **O desafio de usar a tecnologia a favor do ensino.** 2014. Disponível em: <<http://www.gazetadopovo.com.br/educacao/o-desafio-de-usar-a-tecnologia-a-favor-do-ensino-ealmosyp83vcnzak775day3bi>>. Acesso em: 20 set. 2015.

DROIDS, Drones. **3DR Leva Ensino da Tecnologia dos Drones a Escolas Americanas.** 2015. Disponível em: <<http://www.dronesdroids.com/2015/08/22/3dr-ensino-escolas/>>. Acesso em: 26 set. 2015.

HOUR OF CODE. **Hour of Code.** 2015. Disponível em: <<https://hourofcode.com/br>>. Acesso em: 27 set. 2015.

OLYNTHO, Maria. **A conexão que faz a diferença. Mesmo.** 2008. Disponível em: <<http://educarparacrescer.abril.com.br/gestao-escolar/importancia-tecnologia-405472.shtml>>. Acesso em: 27 set. 2015.

SOUZA, Renata Beduschi de. **O uso das tecnologias na educação.** 2015. Disponível em: <<https://www.grupoa.com.br/revista-patio/artigo/5945/o-uso-das-tecnologias-na-educacao.aspx>>. Acesso em: 27 ago. 2015.

VELLOSO, Felipe. **Escola usa aplicativo para aprimorar o ensino de idiomas para seus alunos.** 2014. Disponível em: <<http://www.tecmundo.com.br/educacao/60173-escola-usa-aplicativo-aprimorar-ensino-idomas-para-alunos.htm>>. Acesso em: 27 set. 2015.