



AS TECNOLOGIAS NO COTIDIANO ESCOLAR: ALUNO COMO PROTAGONISTA DA APRENDIZAGEM

Graciele da Luz Dill¹; Adrielle Aires Lopes²; Fabiana Netto Carvalho³; Manoela Salgado Leite⁴; Maria Doroteia Campos de Vargas⁵; Carla Rosane da Silva Tavares Alves⁶

Resumo: Este texto sintetiza a pesquisa qualitativa pelo procedimento bibliográfico, realizada na disciplina de Leituras Orientadas e Produção Textual, tendo como objetivo discutir sobre o papel das tecnologias no ambiente educacional enquanto ferramenta de aprendizagem. Para fundamentar a discussão, recorreu-se a autores como: Bergmann e Sams (2012) e Miskulin (1999). Atualmente, o impacto das tecnologias digitais verificadas na vida cotidiana atinge também a educação, trazendo novas formas de ensino e aprendizagem e colocando o aluno como protagonista na sua formação, fazendo com que a curiosidade, a interação e a agilidade sejam incentivadas. Metodologias inovadoras de ensino, como Sala de Aula Invertida, Cultura Maker e Robótica Educacional são exemplos de práticas que utilizam a tecnologia digital como ferramenta para permitir que o aluno crie, reflita e raciocine, dentro do seu cotidiano e de suas necessidades reais. Tais práticas permitem que o aprendiz possua um engajamento maior, pois sua individualidade pode ser respeitada e acentuada. Em uma Sala de Aula Invertida, podem ser usadas ferramentas digitais para o acesso ao conteúdo, enquanto em sala de aula dúvidas recorrentes e problemas são resolvidos com auxílio de objetos de aprendizagem como Kahoot (jogo de perguntas e respostas). Já a Cultura Maker incentiva que os alunos identifiquem problemas reais e construam com materiais do dia a dia a solução adequada ao seu contexto social. A construção de um projetor com caixa de sapato e um celular é um exemplo claro e esclarecedor de Cultura Maker. Por fim, a Robótica Educacional, cada vez mais presente nas escolas, permite que alunos de séries iniciais já tenham contato com o pensamento computacional e a resolução de problemas. Independente da abordagem e da tecnologia utilizada, estudantes de diferentes níveis de escolaridade desenvolvem habilidades necessárias para suas atividades diárias e profissionais, independente da área que seguirão, proporcionando maior autonomia, pró-atividade e capacidade de trabalho em equipe.

Palavras-chave: Tecnologia digital. Aluno protagonista. Ferramenta de aprendizagem.

¹ Discente do curso de Pedagogia-PARFOR, da Universidade de Cruz Alta - Unicruz, Cruz Alta, Brasil. E-mail: gra.sid@hotmail.com

² Discente do curso de Pedagogia-PARFOR e Bolsista do Pibid da Universidade de Cruz Alta - Unicruz, Cruz Alta, Brasil. E-mail: adridindinha@gmail.com

³ Discente do curso de Pedagogia-PARFOR e Bolsista do Pibid da Universidade de Cruz Alta - Unicruz, Cruz Alta, Brasil. E-mail: faby.bibis123@mail.com

⁴ Discente do curso de Pedagogia-PARFOR, da Universidade de Cruz Alta - Unicruz, Cruz Alta, Brasil. E-mail: manoeleasleite1@gmail.com

⁵ Discente do curso de Pedagogia-PARFOR, da Universidade de Cruz Alta - Unicruz, Cruz Alta, Brasil. E-mail: teiavargas01@gmail.com

⁶ Pesquisadora do Grupo de Estudos, Pesquisa e Extensão em Linguagens e Comunicação - GEPELC, Docente da Universidade de Cruz Alta - Unicruz, Cruz Alta, Brasil. E-mail: ctavares@unicruz.edu.br