

POTENCIALIZANDO O DESENVOLVIMENTO COGNITIVO, AUTONOMIA E APRENDIZAGEM DOS ESTUDANTES DA ESCOLA MUNICIPAL NILO PINHEIRO CAMPELO POR MEIO DA TECNOLOGIA DIGITAL E AFETIVIDADE

Fátima Maria Cardoso Façanha de Oliveira (Mestranda em Ciência da Educação – Universidad Politécnica e Artística Del Paraguay-UPAP)
Antonio Edson Martins de Oliveira (Doutor em Ciência da Educação – Universidad Politécnica e Artística Del Paraguay-UPAP)
Email: prof.edson.martins2020@gmail.com, fatima.facanha@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

O avanço tecnológico tem impactado diversas áreas da sociedade, incluindo a educação. No contexto da Escola Municipal Nilo Pinheiro Campelo, o Projeto Click Educação, da Secretaria Municipal da Educação de Maranguape, surge como uma iniciativa importante para integrar as Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) ao currículo escolar. Como professora no Laboratório de Informática Educativa (LIE), observei como essas tecnologias enriquecem o aprendizado e promovem um ambiente dinâmico e inclusivo para estudantes do Ensino Fundamental I e II.

Este estudo busca avaliar o impacto das tecnologias digitais na educação básica, focando no projeto Click Educação e sua implementação na Escola Municipal Nilo Pinheiro Campelo. O objetivo é entender como os Recursos Educacionais Digitais (REDs) podem influenciar a qualidade do ensino, promover a autonomia e desenvolver habilidades cognitivas e sociais nos estudantes. A pesquisa também investiga a colaboração, afetividade e o papel das tecnologias no engajamento dos estudantes.

A pesquisa combina métodos qualitativos e quantitativos, por meio de observações, entrevistas e análise de documentos, com base em teorias educacionais de pensadores como Platão, Pestalozzi, Henri Wallon, Piaget, Vygotsky, Paulo Freire, John Dewey e Seymour Papert, que ressaltam a integração entre razão, emoção e a centralidade do estudante no processo de aprendizagem.

2. MATERIAIS E MÉTODOS

A metodologia da pesquisa foi estruturada para garantir a coleta de dados abrangentes, utilizando uma abordagem mista, combinando métodos qualitativos e quantitativos. A estratégia incluiu:

- Observações diretas no Laboratório de Informática Educativa (LIE), com foco na interação dos estudantes com os Recursos Educacionais Digitais (REDs) e nas metodologias digitais aplicadas.
- Questionários aplicados aos estudantes para avaliar o impacto das tecnologias digitais em seu engajamento e desempenho acadêmico.
- Uso de uma matriz de observação para registrar e analisar padrões de comportamento e as práticas pedagógicas mais eficazes.
- Revisão de documentos do projeto Click Educação, como relatórios da Coordenadoria de Ciência e Tecnologia (CCT) e materiais de formação pedagógica, para contextualizar os dados coletados.



Foto 01 - Estudantes do 5º ano A - Simulados de Português



Foto 02 - Estudantes do 2º ano B - Alfabetização Lúdica



Foto 03 - Estudantes do 8º ano B - Matemática (simulados)

3. REFERENCIAL TEÓRICO

O projeto Click Educação, coordenado pela Secretaria de Educação de Maranguape (SME) e pela Coordenadoria de Ciência e Tecnologia (CCT), integra aplicativos e Recursos Educacionais Digitais (REDs) ao currículo escolar, tornando o aprendizado mais interativo para estudantes do Ensino Fundamental I e II. No Laboratório de Informática Educativa (LIE), os conteúdos digitais são acessados por meio do portal educacional e instalados em computadores otimizados para uso coletivo.

A utilização dos REDs tem favorecido o desenvolvimento da autonomia dos estudantes, promovendo um aprendizado ativo e centrado no estudante, conforme as teorias de Piaget, Vygotsky e Seymour Papert. A abordagem pedagógica é reforçada por formações oferecidas aos educadores, que, inspirados em Henri Wallon e John Dewey, desenvolvem metodologias colaborativas, fortalecendo o senso de comunidade.

Com base em pensadores como Platão, Pestalozzi, Paulo Freire e Papert, o projeto busca integrar razão, emoção e prática, formando indivíduos preparados para os desafios do século XXI, com habilidades críticas e criativas.

4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados preliminares mostram que a implementação dos Recursos Educacionais Digitais (REDs) melhora significativamente a motivação e o desempenho dos estudantes, criando um ambiente de aprendizagem mais interativo e colaborativo. A pesquisa destacou que a integração das Tecnologias Digitais no currículo, promovida pelo projeto Click Educação, tem um impacto positivo na qualidade da educação e no desenvolvimento das competências dos estudantes. A capacitação dos professores e a abordagem colaborativa são cruciais para o sucesso dessas tecnologias, preparando melhor os estudantes para os desafios do século XXI, ao fortalecer sua autonomia e habilidades sociais.

5. CONCLUSÃO

A experiência no Laboratório de Informática Educativa da Escola Municipal Nilo Pinheiro Campelo, demonstra como a integração das Tecnologias Digitais com práticas pedagógicas colaborativas pode enriquecer a aprendizagem e preparar os estudantes para o futuro. A utilização do projeto Click Educação e dos Recursos Educacionais Digitais proporciona um ambiente educativo inclusivo e estimulante, alinhado com as teorias educacionais de renomados pensadores. Ao promover a autonomia, a colaboração e a integração de novas tecnologias, estamos contribuindo para o desenvolvimento de cidadãos críticos e criativos, prontos para enfrentar os desafios do século XXI.

6. REFERÊNCIAS

MAHONEY, A.A e ALMEIDA, L.R. Afetividade e processo ensino-aprendizagem: contribuições de Henri Wallon. Psicologia da Educação. São Paulo, p 11-30, 2005.
PAPERT, Seymour. A máquina das crianças: repensando a escola na era da informática. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.
SILVA, Geraldo Magela da. A informática aplicada na educação: O uso do computador como uma ferramenta, aliada aos softwares educativos no auxílio ao ensino aprendizagem. Disponível em: <<https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/18/9/o-uso-do-computador-na-educacaodigitalde-aliada-a-softwares-educativos-no-auxilio-ao-ensino-e-aprendizagem>> Acesso em: 24/06/2024.

