



SEMINÁRIO DoCEntes

CONECTADOS: MULTIMEIOS VIRTUAL

Valderino Aires de Oliveira¹

Ana Maria Albuquerque Meneses²

Márcia Eleonora Gomes de Oliveira³

RESUMO

A finalidade do Projeto “Conectados: Multimeios Virtual” é apresentar o *WhatsApp* como recurso didático em atividades lúdicas. O presente projeto apresenta uma proposta de criar um grupo virtual do Centro de Multimeios, com o objetivo de propor e oportunizar aos alunos a possibilidade de terem acesso a uma biblioteca virtual por meio do uso do aplicativo *WhatsApp*. O referido aplicativo possibilita o envio de textos, vídeos, áudios e imagens, de forma rápida e eficiente, contribuindo para a interação de alunos e professores. Seu uso contribuirá com a prática docente, propiciando dessa forma que os alunos possam ter acesso virtual ao material físico que teriam no Centro de Multimeios, além de vários outros materiais que essa ferramenta tecnológica permite. Acreditamos em um resultado satisfatório, pois a grande maioria de nossos alunos possui celular e já acessa esse aplicativo, vindo daí a perspectiva de sua viabilidade, além de atrair a atenção dos mesmos por se tratar de algo inovador. Mostraremos ao nosso alunado que o *WhatsApp* serve não só para “bate papos” informais, mas também como estratégia de ensino e entretenimento. Essa tecnologia, tão rapidamente assimilada na Educação, por causa da pandemia, pode transformar a aprendizagem dentro e fora da sala de aula, desde que professores

¹ Professor Concursado do Estado do Ceará/Seduc-CE, Professor de Arte e Professor de Apoio do Centro de Multimeios na EEMTI Antônio Vidal Malveira, de Tabuleiro do Norte-CE;

² Professora Concursada do Estado do Ceará/Seduc-CE, Regente no Centro Educacional de Jovens e Adultos Dr José nilson Osterne de Oliveira em Limoeiro do Norte-CE; Professor Concursado do Estado do Ceará/Seduc-CE,

³ Tutora do Itinerário Formativo Centro de Multimeios – Curso de Formação à Distância-Avaced – Seduc-CE, Professora Técnica – Crede10, em Russas-CE.



SEMINÁRIO DoCEntes

e alunos explorem a ferramenta de forma adequada com a prática escolar, no sentido de aprimorar uma melhoria na qualidade do ensino-aprendizagem.

Palavras-chave: Multimeios. WhatsApp. Lúdicas . Biblioteca Virtual. Multimídia.

Introdução

Atualmente as novas tecnologias proporcionam uma maior agilidade nas comunicações e ampliam as possibilidades de acesso à informação. Nesse sentido, o Projeto “Conectados: Multimeios Virtual” surge na perspectiva de democratizar o acesso ao conhecimento, favorecer a integração social e digital de alunos que muitas vezes são excluídos do universo da tecnologia da comunicação e da informação.

Na sociedade contemporânea, se faz importante buscar metodologias que encantem os alunos e facilitem o processo ensino-aprendizagem e uma das maneiras mais fascinante para tal é a realização de atividades lúdicas. Tal exercício proporciona no desenvolvimento dos mesmos vários benefícios e para isso se faz necessário implementar projetos que facilitem o acesso dos jovens a essas referidas atividades.

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão.

Como afirma Santos e Cruz (1997, p. 12):

O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

Na atual situação, diante a pandemia do covid-19, temos nos deparados com situações que vão além de nossas possibilidades, visto que muitos professores e alunos tiveram que se familiarizar com inúmeras ferramentas digitais das quais ainda não tinham propriedade. Nesse sentido, além de ministrarmos conteúdos escolares, temos que nos comunicar de forma que nosso alunado que, também está apavorado e privado de sua vida social, possa ter momentos de lazer e entretenimento, proporcionado através de atividades lúdicas promovidas pela escola.

Realização:



Parceria:





SEMINÁRIO DoCEntes

Como afirma Almeida (2013, p. 86):

[...] a educação lúdica consubstancia as ações inerentes do ser com a própria vida, envolve a mobilização de múltiplas capacidades em todos os aspectos, principalmente nos cognitivos (intelectivos), no afetivo-social e, acima de tudo, no ético (compreensão de limites e vivências de relacionamento humano) e, por final, enfatiza um aprendizado prazeroso, motivado, desafiador, organizado, significativo e compartilhado.

O presente projeto foi planejado para ser colocado em prática no segundo semestre letivo, visto que provavelmente continuaremos com atividades remotas por todo esse ano de 2020, nos Centros de Múltiplos do Centro Educacional de Jovens e Adultos (CEJA) Dr José Nilson Osterne de Oliveira, de Limoeiro do Norte-CE e da EEMTI Antônio Vidal Malveira, de Tabuleiro do Norte-CE. O projeto consiste em criar um grupo de WhatsApp para propor aos alunos das duas escolas sugestões de atividades lúdicas: enviar arquivos em PDF com livros, gibis, bem como links de sites e aplicativos de jogos, filmes, músicas, aulas, etc.

Longe de promover unicamente uma conquista cognitiva, estas atividades envolvem emoções, afetividade, estabelecimento e ruptura de laços e compreensão da dinâmica interna que perpassa a ligação entre pessoas. Nos dias atuais, as atividades lúdicas são muito variadas e a maioria está intimamente ligada àquelas difundidas pela família, pelos grupos da comunidade em que vivem, de colegas da escola, e também, por influências contemporâneas que colocam em evidência este ou aquele entretenimento.

Segundo Piaget (1962); Wallon (1986); Vygotsky (2001), Damásio (2004) apud Behar (2009, p. 204):

[...] processo de aprendizagem deve ir além da verificação do alcance dos objetivos em relação ao conteúdo, procurando levar em consideração o afeto e os atributos afetivos subjacentes do aluno, uma vez que interferem profundamente nos processos mentais, como memorização, raciocínio, atenção e motivação.

Espera-se que o projeto sirva como agente norteador para os profissionais da área de educação, principalmente para os professores lotados nos Centros de Múltiplos, e que com ele melhorem as metodologias usadas no processo ensino-aprendizagem, utilizando o Whatsapp como ferramenta de interatividade.

Realização:



Parceria:





SEMINÁRIO DoCEntes

Metodologia

O “Projeto Conectados” surgiu depois de observarmos o interesse dos alunos no uso do celular e, principalmente do aplicativo do WhatsApp, o que fez com que decidíssemos utilizá-los como ferramenta pedagógica, para proporcionar aos alunos momentos de boas leituras, bem como de outras atividades lúdicas, como quiz, filmes, palestras, aulas, etc. Para isso, foi feita uma divulgação com os alunos que já estavam em grupos de aulas remotas das escolas, que seria criado um grupo de WhatsApp do Centro de Multimeios, para serem colocadas atividades lúdicas que tanto colaborariam com o processo de ensino aprendizagem como serviriam para lazer e entretenimento. Todos os alunos das escolas serão adicionados ao grupo de Whatsapp “Conectados: Multimeios Virtual” e usaremos de toda nossa criatividade para tornar o grupo atrativo e com isso alcançarmos a permanência dos mesmos, bem como a ampla utilização de material enviado. Semanalmente os professores dos Centros de Multimeios alimentarão o grupo com as mais diversas atividades lúdicas, como também irão buscar atividades e conteúdos solicitados pelos alunos. Os demais professores da escola também serão adicionados ao grupo para que possam contribuir e utilizar o material adicionado em suas aulas, assim queiram.

O primeiro passo deste processo é mostrar e reiterar a importância das diversas formas de leitura no dia a dia dos estudantes. Além de melhorar as habilidades de interpretação de texto, ler com frequência também enriquece o vocabulário, aumenta os conhecimentos adquiridos e desenvolve a capacidade de argumentação do aluno.

Coll (2014) salienta que o celular adentra as escolas, encantando alguns e provocando a desconfiança de outros. Porém, alerta também que é evidente que a educação terá de se reposicionar a esse respeito. O autor também argumenta que “as tecnologias da informação e comunicação (TICs) vão transformar a ecologia da aprendizagem, reconfigurando o jeito de ensinar e aprender” (COLL, 2014, p. 82).

A era da comunicação e informação não é meramente um modismo, e as mudanças nas formas de ensinar e aprender, consequências dessa nova sociedade, vieram para ficar. Grande

Realização:



Parceria:





SEMINÁRIO DoCEntes

parte dos jovens vive online e o ciberespaço faz parte de seu dia a dia. Em outras palavras, as mídias são espaços educativos que ajudam o sujeito a organizar sua vida, suas crenças, a definir seus valores, a compreender e adaptar-se ao mundo em que vive.

Desenvolvimento

Os recursos midiáticos da atualidade estão intrinsecamente vinculados à vida dos estudantes, por isso a educação precisa se adequar a essa nova realidade. Precisamos perceber que esses recursos têm um potencial de atrair os alunos, fazendo assim diferença no processo de ensino-aprendizagem, levando em consideração as mudanças que as tecnologias provocam na cultura, na sociedade, no sujeito, na linguagem, nas formas de pensar e de construir conhecimento.

O principal foco da utilização do WhatsApp na aplicação do Projeto “Conectados: Multimeios Virtual” será explorar as possibilidades de interatividade, colaboração e engajamento que a ferramenta possibilita, relacionada à motivação e à melhoria da qualidade do processo ensino-aprendizagem, apoiando os educandos que procuram o Centro de Multimeios, com o objetivo de aprimorarem seus conhecimentos. O emprego da ferramenta Whatsapp possibilitará um contato mais dinâmico entre os alunos e professores membros do grupo e a troca de informações e experiências com o material disponibilizado no mesmo.

Realização:



Parceria:





SEMINÁRIO DoCEntes

O material disponibilizado será o acervo de jornais, revistas, livros, etc., além do acesso à internet. A internet é uma ferramenta informacional que reúne conhecimento, músicas, vídeos, filmes, textos, jornais, revistas, reportagens, livros, acesso a redes sociais como facebook, instagram, dentre outros. É um ambiente virtual de aprendizagem, é uma sala de leitura multimídia que serve de suporte à educação.

Considerações finais

Podemos concluir que o presente trabalho constitui-se como uma proposta de utilização da Tecnologia da Informação e Comunicação tomando como estratégia o WhatsApp, para proporcionar aos alunos um Centro de Mídias Virtual, que começará a ser utilizado durante a pandemia do covid-19, mas que pretende estender-se, caso a experiência seja exitosa.

A utilização do WhatsApp como ferramenta de interatividade mostrou-se efetiva e bastante aplicável no ensino, principalmente nas aulas remotas, que tiveram que ser rapidamente adaptadas, por conta da pandemia. Embora seja uma ferramenta de comunicação amplamente conhecida em todo o mundo, o WhatsApp ainda tem sido pouco explorado em projetos educacionais, mesmo sendo inegável que a importância do uso das tecnologias da informação e comunicação relativas a aparelhos móveis e sem fio. Os alunos estão familiarizados com o uso do aparelho celular e os aplicativos podem ser utilizados como recursos pedagógicos. Utilizar um aparelho móvel em um momento que não devemos sair de casa, tem a vantagem do aluno não precisar se locomover para outro local, podendo, do local onde ele já se encontra adquirir atividades prazerosas, mediadas por seus professores e colegas.

Portanto, esse projeto espera ampliar as oportunidades de conhecimento através do acesso à leitura e ao uso da internet; subsidiar o grupo com informações e conhecimentos que contribui para educação digital e valorização da cidadania; estimular o contato com o mundo virtual e incentivar o hábito de diversas leituras revelando novos horizontes culturais.



SEMINÁRIO DoCEntes

Referências

ALMEIDA, Paulo Nunes: **Educação lúdica: Teorias e práticas**. Volume 1 – Reflexões e fundamentos. São Paulo: Edições Loyola, 2013.

BEHAR, Patrícia. **Modelos Pedagógicos em Educação a Distância**. Porto Alegre: Artmed, 2009.

COLL, C. (2014). Os educadores, as TIC e a nova ecologia da aprendizagem. **Revista Nova Escola**, São Paulo, n. 272, p.82-84, Mensal.

ERTE. **Ambientes Educativos Inovadores**. 2017. Disponível em:
<<http://erte.dge.mec.pt/ambientes-educativos-inovadores>>.

LUCENA, M. **Um modelo de escola aberta na internet – Kid link no Brasil**. Rio de Janeiro: Brasport, 1997.

SANTOS, Santa Marli Pires dos; CRUZ, D. R. M da. O lúdico na formação do Educador. In: SANTOS, S. M. P. dos (Org.). **O lúdico na formação do Educador**, Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

Realização:



Parceria:

