

A IMPORTÂNCIA DAS FERRAMENTAS DIGITAIS PARA O ENGAJAMENTO DOS ALUNOS NO ENSINO REMOTO

Congresso Online Nacional de Matemática, 2^a edição, de 05/07/2021 a 07/07/2021
ISBN dos Anais: 978-65-89908-49-4

FERREIRA; Rosangela Martins ¹

RESUMO

Resumo: A pandemia obrigou professores e alunos ficarem afastados fisicamente, e com o ensino remoto, foi necessário recriar o caminho e redefinir estratégias para obter um maior engajamento dos alunos nas aulas remotas, com o uso da tecnologia. Visando que os alunos sejam os protagonistas no processo ensino-aprendizagem, iniciei o ano de 2021 realizando diversos cursos que me possibilitaram criar atividades que despertassem a atenção e o interesse dos alunos, além de incentivar que participassem ativamente das aulas. Utilizando as diversas ferramentas digitais disponíveis, foi proposto aos alunos do 9º ano do Ensino Fundamental, na disciplina de Matemática, numa escola pública de Porto Alegre a “Trilha da Aprendizagem”, projeto onde o aluno é parte do processo com interação do início ao fim. Primeiro foi relatado que iriam participar de uma aula completamente diferente, pois seria apresentada uma novidade para eles. Foi feita uma introdução com o intuito de despertar a curiosidade deles. Apresentei a Trilha da Aprendizagem das Propriedades da Potência, demonstrando que cada personagem e/ou objeto tinha uma função ou indicação do caminho que deveria seguir na trilha. A trilha foi construída na ferramenta Genialy , com vinte e uma páginas totalmente interativas. Nela o aluno vê na primeira página o título da trilha e do conteúdo, com diálogo entre os personagens e indicando para mudar de página. Em algumas páginas, há um ícone de música, no qual se o aluno clicar aparece uma playlist do youtube, podendo ouvir as músicas durante a atividade, visto que muitos alunos estudam escutando música. Esta estratégia busca tornar a atividade ainda mais atrativa e prender a atenção do aluno, No decorrer da trilha, os personagens vão incentivando o aluno a descobrir o que virá após, despertando a curiosidade. Foi embedado um vídeo com a explicação do conteúdo, um áudio com a minha voz, gamificação através do link do wordwall, finalizando com um google forms com questões, trazendo um feedback imediato. Os alunos ficaram muito empolgados, não só com o visual colorido, com os personagens se movimentando, mas como o conteúdo foi abordado, de uma forma lúdica. Foi solicitado que eles escrevessem, no chat, o que acharam da trilha, e se gostariam de mais atividades neste formato. Foram praticamente unâimes as respostas positivas e me deixaram extremamente feliz. Este método se justifica, uma vez que há mais interesse nas aulas, com alunos mais ativos e participativos. Cada dia fico mais encantada e motivada com as possibilidades de ensino-aprendizagem utilizando as ferramentas digitais. Nós professores, precisamos nos adaptar a essas novas tecnologias, buscando e adotando efetivamente essas ferramentas e diversas possibilidades para engajar o aluno numa aula lúdica, divertida, colorida, cheia de personagens que ele gosta, mas principalmente que o processo se dê de forma prazerosa, desmistificando que a Matemática é difícil e chata. Foram usadas nesta atividade ferramentas como: Canva, Genialy, Youtube (vídeo e play list), Wordwall e google forms.

PALAVRAS-CHAVE: Aprendizagem, Ferramentas digitais, Gamificação, Trilha

¹ Escola Estadual de Ensino Médio Professor Alcides Cunha, rosemf23@gmail.com