

O CONHECIMENTO NA PONTA DA LÍNGUA E DOS DEDOS: ESTUDO DESCRITIVO DE APLICATIVOS EDUCACIONAIS UTILIZADOS EM SALA DE AULA DE ESTUDANTES DO ENSINO FUNDAMENTAL II (APOIO UNIP)

Aluna: Ana Paula Santos Patrício

Orientador: Prof. Bruno César dos Santos

Curso: Pedagogia

Campus: Chácara Santo Antônio

Com o grande desenvolvimento das tecnologias, observamos que os jovens e adultos estão cada dia mais conectados, é quase impossível viver sem essas tecnologias e ferramentas que facilitam tanto nossas vidas (que seja para falar com uma pessoa que está do outro lado do mundo por uma simples tela de celular). Mas, como fazer para tantas tecnologias chegarem à palma da mão de crianças que estão descobrindo o mundo? Como trazer para a sala de aula essas tecnologias, aplicativos que podem facilitar a aprendizagem dos alunos, mas também podem atrapalhar (uma simples verificada em redes sociais, por exemplo, pode elevar o distrair dos mesmos)? Hoje em dia temos vários aplicativos que podem ser utilizados em salas de aulas que mantêm o foco dos alunos, aplicativos de fácil acesso. Estes podem ir muito além dos livros (os quais nunca serão substituídos) e aumentar o vasto campo de conhecimentos, como os aplicativos que aqui descrevo para ter uma aula produtiva: Reino Animal 3D (com animais invertebrados); Anatomia (um aplicativo que descreve bem o corpo humano); Planetas do Sistema Solar (que tem o intuito de dar mais detalhes dos planetas, estrelas, cometas); Volp (um aplicativo de fácil acesso que busca solucionar dúvidas da Língua Portuguesa); Jogos de Matemática (que tem as 4 operações - adição, subtração, multiplicação e divisão - e vários jogos para que os alunos aprendam brincando). Esses aplicativos de fácil acesso podem ser utilizados pelos professores para facilitar a aprendizagem dos alunos.