



TECNOLOGIA QUE TRANSFORMA: CONTRIBUIÇÕES E POSSIBILIDADES PARA O ENSINO- APRENDIZAGEM NA ERA DIGITAL.

Isabella do Nascimento do Amarante ¹
Helena Hoerle Kumm ²
Luize Isabelly Cabral da Silva ³
Luiza Pasquali Ebert ⁴
Lavinia Capssa Sausen ⁵
Luiza de Quadros Dill ⁶

Instituição: Ensina Mais Turma da Mônica Ijuí

Modalidade: Relato de experiência

Eixo Temático: Língua Portuguesa e suas tecnologias

1. Introdução:

A docência vai muito além de ensinar. Ser professor é, antes de tudo, estar aberto a aprender e todos os dias em sala de aula são marcados por trocas de saberes. Educar é romper com o óbvio, abrir caminhos e revisitar o mundo com novas finalidades. A sensação de inacabamento é parte do dia a dia de quem se compromete a criar possibilidades de aprendizagem. Como nos lembra Freire: “onde há vida, há inacabamento” (FREIRE, 2019, p. 50).

Ensinar não é um ato mecânico, e sim uma ação intencional, que considera os sujeitos envolvidos e suas realidades. Nesse contexto, o projeto Tecnologia que Transforma: contribuições e possibilidades para o ensino-aprendizagem na era digital surgiu com o objetivo de despertar a curiosidade natural dos educandos, incentivando-os a investigar o mundo das palavras e dos números de forma lúdica, significativa e investigativa.

¹ Professora da Ensina Mais Turma da Mônica Ijuí, e-mail: isabelladonascimento50@gmail.com

² Aluna da Ensina Mais Turma da Mônica Ijuí, e-mail: ensinamaisijui@gmail.com

³ Aluna da Ensina Mais Turma da Mônica Ijuí, e-mail: ensinamaisijui@gmail.com

⁴ Aluna da Ensina Mais Turma da Mônica Ijuí, e-mail: ensinamaisijui@gmail.com

⁵ Aluna da Ensina Mais Turma da Mônica Ijuí, e-mail: ensinamaisijui@gmail.com

⁶ Aluno da Ensina Mais Turma da Mônica Ijuí, e-mail: ensinamaisijui@gmail.com



Por meio dessa proposta, buscamos tornar o aluno protagonista de sua aprendizagem, aproximando a linguagem escrita, matemática de sua rotina e a tecnologia como a robótica. A metodologia exclusiva da Ensina Mais Turma da Mônica favorece esse processo, oferecendo recursos digitais e interativos que dialogam com os interesses e necessidades da nova geração, ampliando as possibilidades de desenvolvimento de habilidades para o presente e o futuro.

Em um ambiente de aprendizagem ativa, o desafio do educador é constantemente promover relações entre os conteúdos escolares e as experiências de vida dos alunos. Para isso, utilizamos diversos recursos como livros, letras móveis, jogos de associação, contagem com objetos concretos, situações do cotidiano e até observações feitas dentro e fora da escola. Também incorporamos atividades com projetos de robótica educacional, que despertaram ainda mais o interesse dos alunos pela exploração, pela lógica e pela construção de ideias.

Esses momentos se tornaram oportunidades ricas em que as crianças foram convidadas a pensar, questionar, montar e descobrir como verdadeiros cientistas da linguagem, dos números e da tecnologia. A robótica, mesmo adaptada para a faixa etária, contribuiu para o desenvolvimento do raciocínio lógico, da criatividade e da resolução de problemas, dialogando diretamente com os objetivos do projeto.

A interação entre professor e aluno é peça-chave nesse processo. É nas conversas, nos questionamentos e nas trocas de ideias que o aprendizado se torna real. A pesquisa, nesse sentido, ganha destaque desde os primeiros anos, pois, como afirma Freire, “não há ensino sem pesquisa e pesquisa sem ensino. Esses quefazer se encontram um no corpo do outro.” (FREIRE, 1921-1997, p. 30).

Assim, o projeto Tecnologia que Transforma: contribuições e possibilidades para o ensino-aprendizagem na era digital não só amplia o olhar da criança sobre o mundo, como fortalecer sua autonomia, sua capacidade de observar e sua confiança em aprender por meio da curiosidade um passo essencial para formar leitores, escritores e pensadores desde os primeiros anos da vida escolar.

2. Procedimentos Metodológico:

A construção deste texto seguiu um caminho metodológico descritivo, baseado nas vivências, nas falas e nas pesquisas realizadas durante o apoio escolar e nas aulas de Robótica, dentro da metodologia da 'Ensina Mais Turma da Mônica'.

3. Resultados e Discussões:



A Escola Ensina Mais Turma da Mônica Ijuí acredita que uma educação significativa deve estar alinhada com as ferramentas e realidades do mundo contemporâneo, onde a transformação digital não é mais uma opção, mas uma necessidade. Nesse cenário, integrar tecnologias no processo de ensino-aprendizagem se torna essencial. A utilização de um sistema interativo na sala de aula é uma das formas de garantir que o conteúdo seja acessível, dinâmico e alinhado com as necessidades dos educandos. Segundo Moran (2015), "a tecnologia, quando bem aplicada, deve permitir que o aluno se envolva de maneira ativa na sua construção de conhecimento" (MORAN, 2015, p. 87).

No contexto da alfabetização, o sistema interativo foi uma ferramenta valiosa. Ele permite que os alunos interajam com o conteúdo de forma prática, visual e lúdica. Por exemplo, ao explorar atividades de leitura e escrita, os estudantes podem visualizar letras, palavras e frases em movimento, o que facilita a compreensão e a memorização dos conceitos. Isso é especialmente importante para as crianças nas primeiras fases da alfabetização, onde a associação visual e auditiva é fundamental para o aprendizado. Como ressalta Ferreiro (2001), "o uso de materiais didáticos e sistemas interativos, quando bem planejados, proporciona aos alunos experiências concretas que auxiliam no desenvolvimento cognitivo" (FERREIRO, 2001, p. 94).

Além disso, o sistema interativo possibilita que o aluno avance no seu próprio ritmo, repetindo atividades quantas vezes forem necessárias até dominar o conteúdo. Ele oferece feedback imediato, permitindo que os alunos ajustem seu aprendizado com base nas respostas fornecidas, o que é essencial para o processo de alfabetização. A interatividade do sistema também facilita a construção do conhecimento, pois estimula a curiosidade e a exploração ativa do conteúdo. Como Piaget (1976) enfatiza, "o aprendizado ocorre por meio da interação ativa com o ambiente, e a tecnologia pode proporcionar experiências de aprendizagem concretas e significativas" (PIAGET, 1976, p. 12).

No projeto "Tecnologia que Transforma", o sistema interativo foi integrado com outras práticas educacionais, como a robótica, para criar uma abordagem mais envolvente e multidisciplinar. Por exemplo, ao programar um robô para completar tarefas de leitura ou escrita, os alunos aplicaram os conhecimentos adquiridos no sistema interativo de forma prática. Eles não apenas aprenderam a ler e escrever palavras, mas também compreenderam como essas palavras podem ser usadas em contextos reais, como a programação e a resolução de problemas.

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017), "é papel da escola desenvolver nos estudantes a capacidade de investigar, formular e resolver problemas, exercitar a curiosidade e a criatividade, utilizando diferentes linguagens, incluindo as



tecnologias digitais" (BRASIL, 2017, p. 9). Nesse sentido, o sistema interativo foi um excelente aliado para cumprir esse papel, pois proporcionou aos alunos um espaço para explorar diferentes linguagens como a linguagem escrita, a linguagem digital e a linguagem da robótica de forma integrada. Em uma atividade prática, os alunos usaram o sistema interativo para formar palavras e frases, praticando o reconhecimento de letras e sílabas. O sistema oferecia uma série de exercícios que envolviam arrastar letras para formar palavras, conectando os sons às letras de maneira visual e auditiva. Em paralelo, os alunos trabalhavam com robôs educativos para programar comandos que envolviam as palavras que haviam formado no sistema interativo. Esse tipo de atividade ajuda a reforçar o conceito de que a linguagem não é apenas uma habilidade de leitura e escrita, mas também uma ferramenta para resolver problemas no mundo digital.

A integração do sistema interativo no processo de alfabetização oferece uma experiência de aprendizagem mais rica e dinâmica, permitindo que os alunos interajam com o conteúdo de forma mais prática e intuitiva. Além disso, o uso de tecnologias digitais para ensino da leitura e escrita possibilita que os alunos visualizem e experimentem a língua de maneiras diferentes, o que pode ser um diferencial no desenvolvimento de suas habilidades. Como afirma Vygotsky (1987), "o desenvolvimento cognitivo é mediado por ferramentas sociais e culturais, sendo a linguagem uma das principais delas" (VYGOTSKY, 1987, p. 21). O sistema interativo contribui para esse processo ao ser uma ferramenta mediadora que facilita a aprendizagem da leitura e da escrita de maneira engajante e visual.

O uso de sistemas interativos para a alfabetização vai além de um simples recurso digital: ele transforma a maneira como o aluno se relaciona com a linguagem escrita. O sistema permite que os alunos pratiquem de forma repetitiva e divertida, experimentem novos conceitos de maneira prática e, o mais importante, desenvolvam autonomia no aprendizado. Moran (2015) explica que "as tecnologias devem ser usadas para promover a autonomia do estudante, permitindo-lhe ser protagonista de sua aprendizagem" (MORAN, 2015, p. 45). Ao utilizar o sistema interativo, a escola garante que os alunos não apenas adquiram habilidades de leitura e escrita, mas também se tornem mais confiantes e curiosos em relação ao conhecimento.

4. Conclusão:

O projeto "Tecnologia que Transforma" demonstrou que a utilização de recursos tecnológicos, como o sistema interativo, é fundamental para o sucesso da alfabetização. Ao integrar esses recursos com outras estratégias pedagógicas, como a robótica educacional, conseguimos oferecer uma experiência de aprendizagem mais dinâmica e contextualizada, que engaja os alunos de forma ativa e promove uma compreensão mais profunda dos



conceitos de leitura e escrita. Como Piaget (1976) afirmou, "o aprendizado ocorre de forma concreta e significativa quando a criança interage ativamente com o mundo ao seu redor" (PIAGET, 1976, p. 12).

Sendo assim, o sistema interativo da Escola Ensina Mais Turma da Mônica, aliado à robótica e outras ferramentas digitais, tem sido essencial para potencializar a alfabetização, tornando o processo mais envolvente e significativo. Esses recursos não apenas estimulam a curiosidade e o pensamento crítico dos alunos, mas também preparam as crianças para um futuro onde as habilidades digitais são cada vez mais importantes.

5. Referências:

- **BRASIL.** Base Nacional Comum Curricular (BNCC). *Documentos de Referência da BNCC*. Ministério da Educação, 2017. Disponível em: <https://www.gov.br/mec/pt-br>.
- **FERREIRO, Emilia.** *Psicogênese da Língua Escrita*. Artmed, 2001. Disponível em: <https://www.amazon.com.br/dp/8530901966>.
- **MORAN, José Manuel.** *Novas Tecnologias e Mediação Pedagógica*. Cortez Editora, 2015. Disponível em: <https://www.cortezeditora.com.br/>.
- **PIAGET, Jean.** *A Psicologia da Criança*. Editora Martins Fontes, 1976. Disponível em: <https://www.amazon.com.br/dp/8534900060>.
- **VYGOTSKY, Lev.** *A Formação Social da Mente: O Desenvolvimento dos Processos Psicológicos Superiores*. Editora Martins Fontes, 1987. Disponível em: <https://www.amazon.com.br/dp/8534903672>.
- **FREIRE, Paulo.** *Pedagogia do Oprimido*. Editora Paz e Terra, 2019. Disponível em: <https://www.amazon.com.br/dp/8535905871>.