

## **USO DAS TECNOLOGIAS GRATUITAS NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM**

---

*Sérgio Murilo Alexandre Filho<sup>1</sup>  
Matheus Augusto Lima Cassimiro de Oliveira<sup>1</sup>*

<sup>1</sup>Secretaria Municipal de Educação de Murici- AL

### **EIXO 2: DOCÊNCIA, CIÊNCIA E TECNOLOGIAS DIGITAIS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO**

---

#### **RESUMO**

Este artigo aborda o papel crescente das tecnologias gratuitas no contexto educacional contemporâneo, enfatizando sua influência no processo de ensino-aprendizagem. O foco principal está nos jogos computacionais, que são considerados instrumentos tecnológicos de entretenimento, mas que, devido ao seu poder de simulação e capacidade de introduzir elementos lúdicos, têm a capacidade de melhorar o aprendizado. Este estudo tem o objetivo de analisar os resultados didáticos da aplicação das tecnologias digitais em atividades de recuperação da aprendizagem em turmas de correção de fluxo. Os resultados demonstraram que a incorporação de recursos digitais na sala de aula teve um impacto significativo no processo de ensino-aprendizagem, permitindo que os alunos consolidassem habilidades anteriores e progredissem.

**PALAVRAS-CHAVE:** Recursos digitais; Correção de fluxo; Ensino-aprendizagem.

---

#### **1 INTRODUÇÃO**

A democratização do conhecimento e a transformação da educação na era digital são discutidas de modo a ressaltar o papel essencial das tecnologias gratuitas, tornando-as mais inclusivas e eficazes. As Tecnologias Digitais da

Informação e da Comunicação (TIDCs) são mencionadas como recursos que possibilitam a inclusão de elementos multimídia, tornando o conteúdo educacional mais envolvente e compreensível. Com a crescente disponibilidade de recursos digitais, tanto educadores quanto alunos têm à disposição uma ampla gama de ferramentas gratuitas que podem enriquecer significativamente a experiência de ensinar e aprender.

Os jogos computacionais constituem ferramentas tecnológicas para entretenimento, as quais beneficiam o usuário com seu poder de simulação e maximizam a atração e interação por meio da introdução do elemento lúdico no aprendizado (Vale, 2001; Santos et al., 2006). A internet democratizou o acesso ao conhecimento e revolucionou a forma como o aprendizado é entregue e consumido. As TDICs possibilitam a inclusão de uma variedade de recursos multimídia, como vídeos, infográficos, animações e jogos interativos, que tornam o conteúdo mais atraente e fácil de compreender.

O uso de tecnologias gratuitas muitas vezes coloca o aluno no centro do processo de aprendizagem, incentivando a autonomia e a autorregulação. Isso desenvolve habilidades importantes, como o pensamento crítico e a resolução de problemas. Assim, este artigo explora o uso dessas tecnologias gratuitas no contexto educacional, destacando suas vantagens e desafios e apresentando exemplos de aplicação prática no contexto da recomposição das aprendizagens em turmas de correção de fluxo.

## **2 METODOLOGIA**

A metodologia empregada no estudo é de natureza qualitativa, em que professores de diferentes áreas de conhecimento (Ciências Humanas e Ciências Exatas), numa perspectiva de observação participante, utilizaram tecnologias gratuitas (jogos) para observar o comportamento dos alunos diante do processo de aprendizagem. Foi realizada uma avaliação da eficácia da estratégia didática e uma pesquisa diagnóstica para medir a apreensão do conhecimento pelos alunos.

Durante essa iniciativa, houve uma socialização de temas interdisciplinares que possibilitou o alinhamento dos planejamentos e das estratégias de ensino que cada profissional empregaria em suas respectivas aulas.

Ao final do processo, realizou-se uma pesquisa diagnóstica dos conteúdos abordados, que serviu como método de avaliação da eficácia da estratégia didática empregada, e do quanto os alunos aprenderam os conhecimentos por meio do uso dessas ferramentas. Este estudo envolveu 60 alunos do 9º ano do Ensino Fundamental - Anos Finais, que participaram das turmas de correção de fluxo em uma instituição de ensino pública no município de Murici, Alagoas.

### **3 RESULTADOS E DISCUSSÃO**

A partir da pesquisa ficou evidente que a incorporação de recursos digitais em turmas de correção de fluxo tem um impacto notável no processo de ensino-aprendizagem. Por meio das atividades, os dados evidenciaram que os alunos conseguiram consolidar habilidades de anos anteriores, resultando em um índice de sucesso notável.

O estudo realizado coletou dados importantes sobre a relação entre o uso de dispositivos eletrônicos, atividades interativas e o processo de ensino-aprendizagem. Na primeira pergunta “*É comum na sua família ou grupos de amigos alguém possuir (Celular, Tablet, Computador)?*”. Observou-se que a maioria dos participantes relatou que não é comum a presença de dispositivos eletrônicos em suas famílias ou grupos de amigos, o que pode influenciar sua familiaridade com esses dispositivos em contextos educacionais.

Como Huizinga (2000) argumenta, os jogos desenvolvem várias habilidades nos alunos, como atenção, concentração e raciocínio lógico. Quando questionados sobre se as atividades e dinâmicas empregadas auxiliaram na compreensão do conteúdo (pergunta 2): “*Você identificou que atividade/dinâmica lhe auxiliou a entender o conteúdo?*”. A maioria dos participantes (92%) respondeu afirmativamente, concordando com a visão de

Kishimoto (1998) de que o jogo possui uma função educativa que amplia o saber e conhecimento dos alunos. Essa alta taxa de resposta positiva indica que a utilização dessas abordagens interativas foi eficaz na facilitação do processo de aprendizado.

No que se refere à afinidade com dispositivos eletrônicos (Pergunta 3): “*Você está familiarizado com dispositivos eletrônicos (Celular, Tablet, Computador)?*”, observou-se que a maioria dos participantes (88%) afirmou não possuir essa afinidade. Essa descoberta ressalta a importância de considerar o nível de conforto e familiaridade dos alunos com a tecnologia ao planejar atividades educacionais que envolvam o uso de dispositivos eletrônicos.

Quanto à presença de outros professores que utilizam dispositivos eletrônicos em suas aulas (pergunta 4): “*É comum outros professores também utilizarem (Celular, Tablet, Computador) na aula?*”, 37% dos participantes afirmaram que isso é comum, enquanto 63% responderam que não. Isso indica uma variedade de abordagens entre os professores em relação ao uso da tecnologia na sala de aula.

Por fim, quando questionados (Pergunta 5): “*Você acha que as atividades (jogos didáticos) podem auxiliar o processo de ensino?*”. Sobre a percepção das atividades, especialmente dos jogos didáticos, como auxiliares no processo de ensino, uma grande maioria concordou que essas atividades são benéficas, o que está alinhado com a ideia de que estratégias interativas, como jogos on-line, podem desempenhar um papel importante no aprimoramento do ensino e na apropriação do conteúdo, como sugerido por Huizinga (2000) e Kishimoto (1998).

#### **4 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

As TDICs desempenham um papel crucial na transformação do ensino-aprendizagem, tornando o conhecimento mais acessível, personalizado e envolvente. No entanto, é importante reconhecer os desafios associados a esse uso e abordá-los de maneira responsável.

À medida que continuamos a avançar no campo do letramento digital, é fundamental equilibrar o poder das tecnologias com abordagens pedagógicas tradicionais, garantindo assim uma educação inclusiva e de qualidade para todos. O futuro da educação certamente será moldado pela capacidade de aproveitar as oportunidades oferecidas pelas tecnologias digitais de forma exitosa.

## **REFERÊNCIAS**

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

KISHIMOTO, T M. (org). **O jogo e a Educação Infantil**. São Paulo: Pioneira, 1998.

SANTOS, C. L.; et al. **Jogos Eletrônicos na Educação: Um Estudo da Proposta dos Jogos Estratégicos**. São Cristóvão, 2006. Disponível em: <<http://www.efdeportes.com\Revista Digital>>. Acesso em: 29/08/2023.

VALE, A. M. do. **Educação popular na escola pública**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 2001.

## **AGRADECIMENTOS**

À instituição de ensino na qual foi desenvolvido o estudo e a Secretaria Municipal de Educação de Murici (AL) por todo suporte na participação do evento.