

Gráfis: Site educacional de aulas para professores do fundamental I.

Matheus Martins Correa de Melo¹

Samuel Henrique Barbosa Coutinho Peroto²

Vitor Hugo Ferreira de Souza³

Carolina Leite Cardinale⁴

Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza
Escola Técnica Estadual Rodrigues de Abreu

Resumo: O projeto tem como tema um site que auxilia os professores com dificuldade no desenvolvimento e organização de suas próprias atividades para seus alunos. Os objetivos são melhorar o ambiente digital dos professores, proporcionar formas diversificadas de atividades online e aprimorar a dinâmica das atividades neste ambiente, tendo o foco em professores que estão ligados no ensino de crianças no fundamental I, tendo a metodologia caracterizando-se como abordagem de pesquisa de campo e pesquisa bibliográfica, visando como resultado a simplificação dos processos de criação de atividades relacionadas ao ensino.

Palavras-chave: projeto web, plataforma, professor, ensino fundamental, desenvolvimento, auxílio.

Gráfis: Educational website for organizing elementary school teachers' classes.

Abstract: The Project aims to assist teachers struggling with the development and organization of their own activities for students, focusing on those teaching children in elementary school. Its methodology involves field research and literature review, aiming to simplify the process of creating teaching-related activities.

¹ Aluno do Ensino Médio Integrado ao Técnico em Desenvolvimento de Sistemas, na ETEC Rodrigues de Abreu – matheus.melo110@etec.sp.gov.br

² Aluno do Ensino Médio Integrado ao Técnico em Desenvolvimento de Sistemas, na ETEC Rodrigues de Abreu – samuel.peroto@etec.sp.gov.br

³ Aluno do Ensino Médio Integrado ao Técnico em Desenvolvimento de Sistemas, na ETEC Rodrigues de Abreu – vitor.souza261@etec.sp.gov.br

⁴ Professor de Ensino Médio e Técnico – e-mail: carolina.cardinale@etec.sp.gov.br

Keywords: web project, platform, teacher, elementary education, development, assistance.

1 INTRODUÇÃO

A tecnologia tem mudado o mundo e todos os meios de comunicação em que temos em nossa realidade desde o momento em que foi implementado, e sendo assim, um dos campos dos quais ele alcançou também foi a educação, em que a transformou e moldou as maneiras pedagógicas, tendo-se ampliado para novos horizontes, criando métodos para o ensino acadêmico na atualidade e a forma com que os professores se comunicam com os estudantes (Lopes, 2009).

Assim como vemos no artigo de Lopes (2009), em que a autora define que essas formas requerem também novos hábitos intelectuais para lidar com signos, representações e interações por conta dessas mudanças. Em função deste novo método, vemos que os professores devem ter uma nova visão sobre como irão lecionar as aulas, sendo ela crítica e orientada no sentido de maior conhecimento dessas tecnologias digitais, pois estas já são indispensáveis atualmente.

Em alinhamento com estes argumentos, vemos também que os alunos que estão ingressando na vida acadêmica têm índices de aprendizado maiores com a ajuda de tecnologias digitais, em que a interação com as novas tecnologias digitais tem resultados positivos e reagem bem aos estímulos causados por elas, visto que desde a infância tem-se esse contato direto com elas (Tessarole, 2022).

De acordo com Araújo e Sant'Ana (2011), mesmo com tantas evidências de mudanças em relação aos métodos de ensino e maneiras de se fazer os conteúdos pedagógicos, tem-se uma porcentagem de profissionais que não são flexíveis as estas mudanças impostas por este novo mundo até os dias atuais, em que não utilizam desses métodos em questão e criando barreiras no mundo

pedagógico para as melhorias apresentadas pelo meio tecnológico, utilizando de métodos antigos e atualmente ineficientes para os alunos.

Em decorrência das mudanças apresentadas, a capacitação e estudo sobre estes novos métodos pedagógicos são de eximia importância, mas assim como mostra no estudo Mercado (2002), muitas barreiras são encontradas na forma de planejamento dos professores no mundo pedagógico em função das tecnologias, como a falta de competência na utilização das mesmas em suas aulas e falta de treinamento para a utilização em suas respectivas matérias, onde se vê que muitos têm dificuldades de ensinar com o uso destas ferramentas para promover um conhecimento mais aprofundado durante as aulas. Tendo em vista a situação apresentada, a pergunta norteadora é: Como um site de planejamento de aula pode ajudar na falta de bases online para professores e melhorar a forma de lecionarem suas respectivas matérias?

Tendo em vista a realidade e tudo aquilo a rodeia, justifica-se a construção de uma plataforma digital para que isto venha a ser resolvido de maneira rápida, tendo como objetivos melhorar o ambiente digital dos professores, proporcionar formas diversificadas de atividades online e aprimorar a dinâmica das atividades neste ambiente e que mudará os problemas em questão e facilitará a organização das aulas no ambiente digital focando no fundamental I, trazendo um ambiente mais conectado entre professor e aluno, permitindo com que os professores possam criar atividades de forma ilimitada e com suas próprias metodologias.

2 DESENVOLVIMENTO

A utilização de aplicativos e plataformas digitais no ensino são dadas como as melhores formas de aprendizado e muito mais fáceis de se absorver os conteúdos, assim como estudos apontam em relação a crianças que estão diariamente, em que o aprendizado de comandos e a história são mais absorvidas pela sua mente, sendo um ótimo mecanismo de estudos contemporâneo.

A plataforma Gráfis visou a criação de atividades digitais para os professores e maior facilidade na absorção de conteúdos através do mundo

digital, tendo em vista o potencial de ensino por meio do ambiente digital, em que seriam sanados os problemas de falta de preparo dos docentes na utilização de plataformas online para o ensino das matérias tanto em sala de aula e de forma mais dinâmica possível. Promovendo a maior uso e contato com essas plataformas, terão não apenas melhoras de forma acadêmica, como também a noção básica bem trabalhada das matérias lecionadas pelos professores.

Além das primícias visadas pelo projeto, teve-se uma ampliação nas áreas de atuação do projeto, como a possibilidade de se criar classes e projetos diversificados em outras matérias, possibilitando outras utilidades para os professores como um todo. Tendo em vista os pontos relacionados anteriormente, durante o desenvolvimento do projeto Graphis, foi-se desenvolvido uma pesquisa de campo através do Microsoft Forms, em que perguntas pertinentes ao projeto foram colocadas para professores de instituições públicas de ensino fundamental I e docentes, tendo bons resultados em seu retorno:

Gráfico 1: Gráfico relacionado a utilização do projeto

2. Como professor, você utilizaria o nosso projeto em suas aulas? (0 ponto)



Fonte: Autoria Própria

Neste gráfico, veio-se a confirmação de que seria pertinente a criação de um web site com o caráter de desenvolvimento de atividades digitais exclusivo aos professores, em que foi crucial para o entendimento da situação para se criar este web site.

Gráfico 2: Pergunta relacionada ao conteúdo do web site.

1. O que você acha que devemos considerar de conteúdo escolar de língua portuguesa na criação do nosso projeto? (...)

[Mais detalhes](#)

13

Respostas

Respostas Mais Recentes

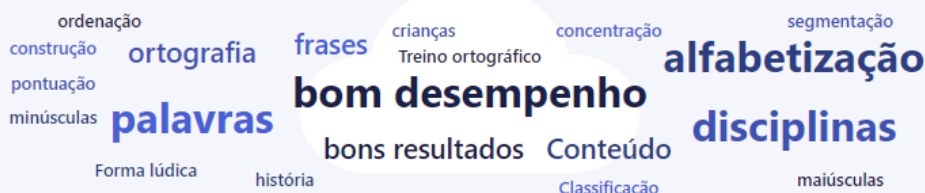
"Conteúdos de alfabetização"

"Leitura deleite"

"para a alfabetização priorizar a questão de ortografia"

...

3 respondentes (23%) responderam bom desempenho para esta pergunta.



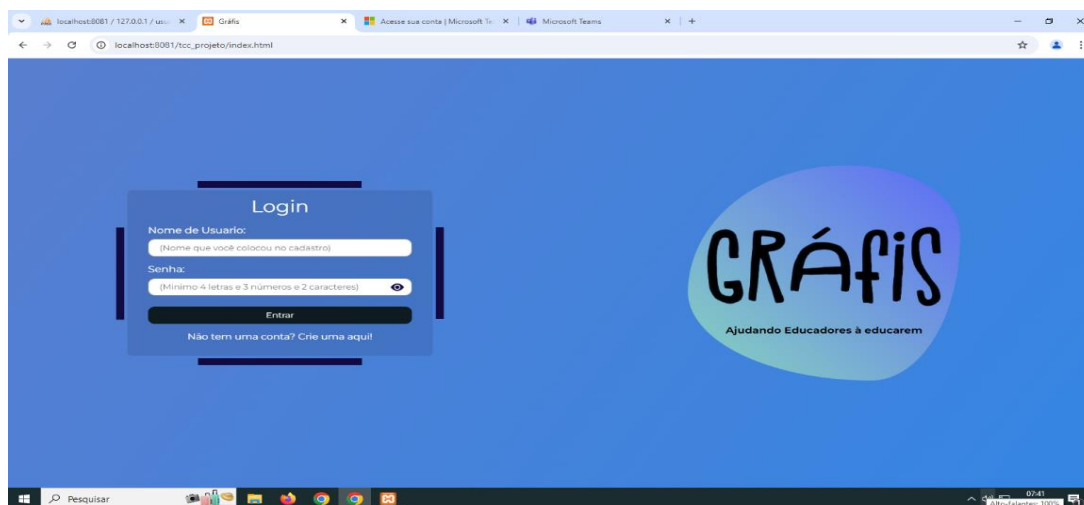
Fonte: Autoria própria

Nesta pergunta, tiveram-se respostas em relação a maneira que a dinamização do conteúdo e como o ensino de crianças do ensino do fundamental I realmente se baseia, importante no momento de implementar as opções de criação de atividades dentro da web site.

Em concordância com a forma com que foram dadas as classificações enviadas através do forms, a ideia de frases e ordenação delas foi uma das que mais foram enfatizadas além do bom desempenho, em que a importância de se construir a frase de forma correta e que haja entendimento do motivo de organizarem de tal maneira foi uma ideia que trouxe novas ideias para as funções dentro da web site, sendo de suma necessidade quando foi-se criado elas.

Após o longo processo de prototipação do projeto e como seria organizado o escopo do site, houve a criação das telas e a construção da web site como um todo, tendo um total de 6 telas que deram foco total na experiência do professor dentro de cada uma delas, além de pensar em como sua utilização em sala de aula e fora dela seriam, com a dinamização e facilidade de seu uso, para ambos os tipos de usuários. Veja as imagens do projeto Gráfi a seguir:

Figura 1 – Imagem do login



Fonte: Autoria própria

A página em questão é a de Login, em que pedimos o nome do usuário já cadastrado anteriormente na página de cadastro, e a senha, em que há um link abaixo do botão entrar para que seja feito o cadastro do usuário, se ele já não tenha feito.

Figura 2 – Imagem da tela de cadastro

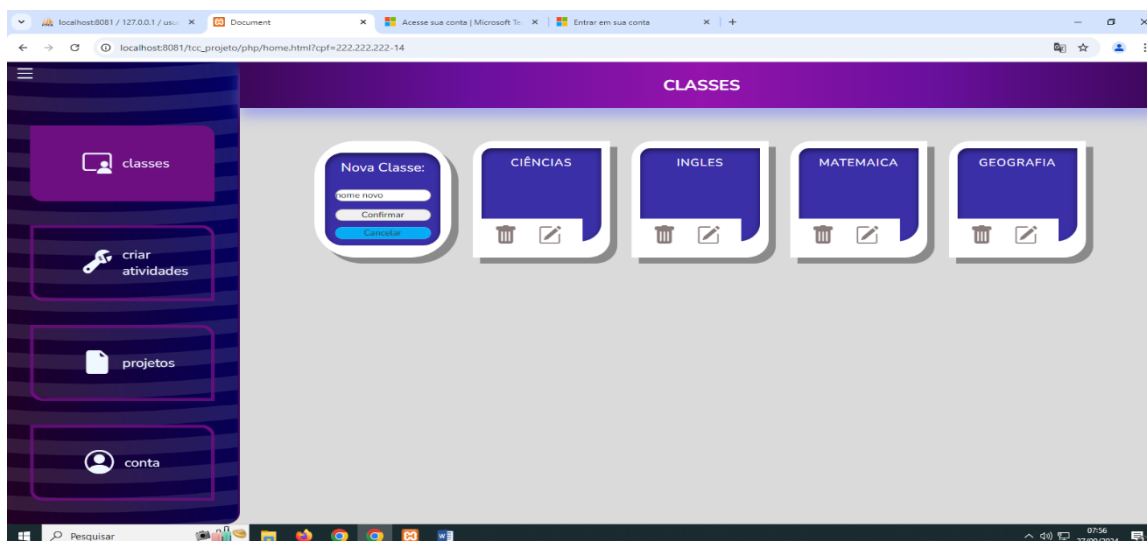


Fonte: Autoria própria

Aqui é a tela de cadastro, em que o usuário terá como solicitação de cadastramento seu nome; uma senha de no mínimo 4 letras, 3 números e 2

caracteres especiais; um nome de sua preferência dentro da plataforma e o seu CPF para fins de identificação.

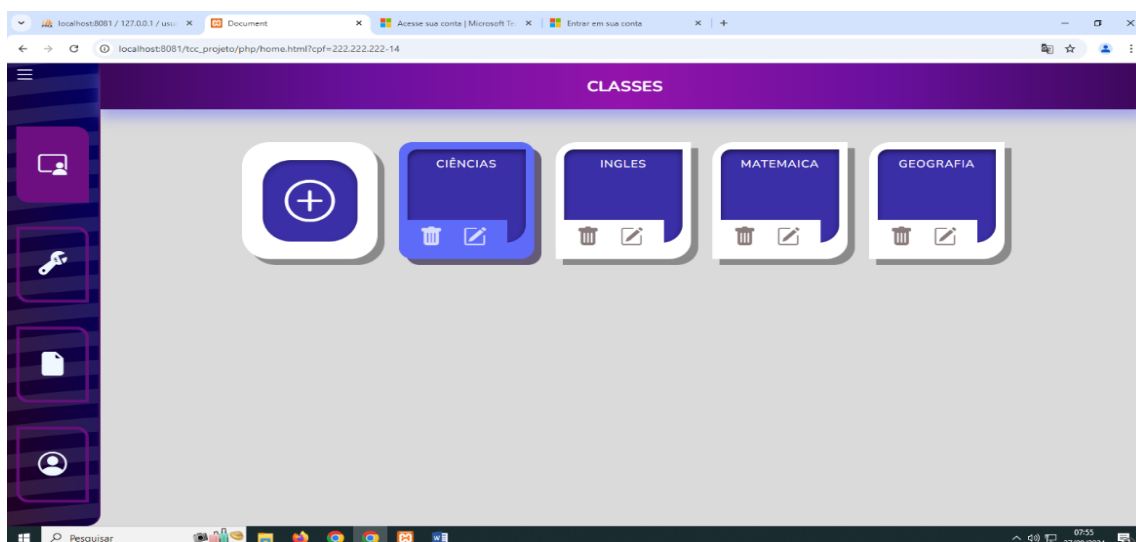
Figura 3 – Imagem do menu expansivo do web site



Fonte: Autoria própria

Imagem do menu expansivo mostra as 4 opções de navegação dentro do site, com a opção de classes, criação de projetos, projetos e conta.

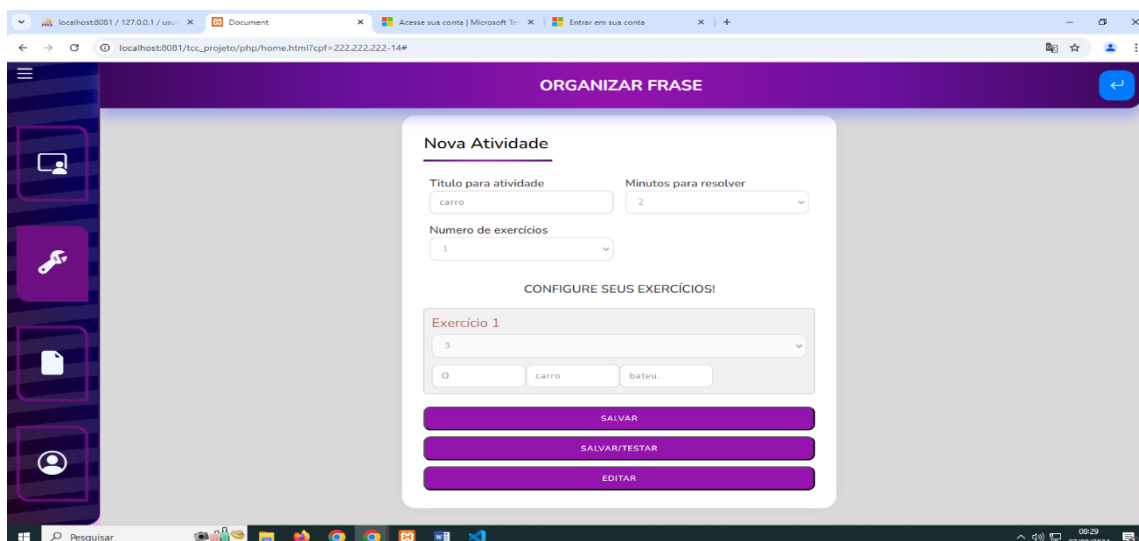
Figura 4 – Imagem da página de criação de classes



Fonte: Autoria própria

Página de criação de classes para os usuários, sendo ilimitada a quantidade de classes criadas e seguindo a ordem criação, tendo opções de excluir a classes anteriormente criadas ou aditá-las.

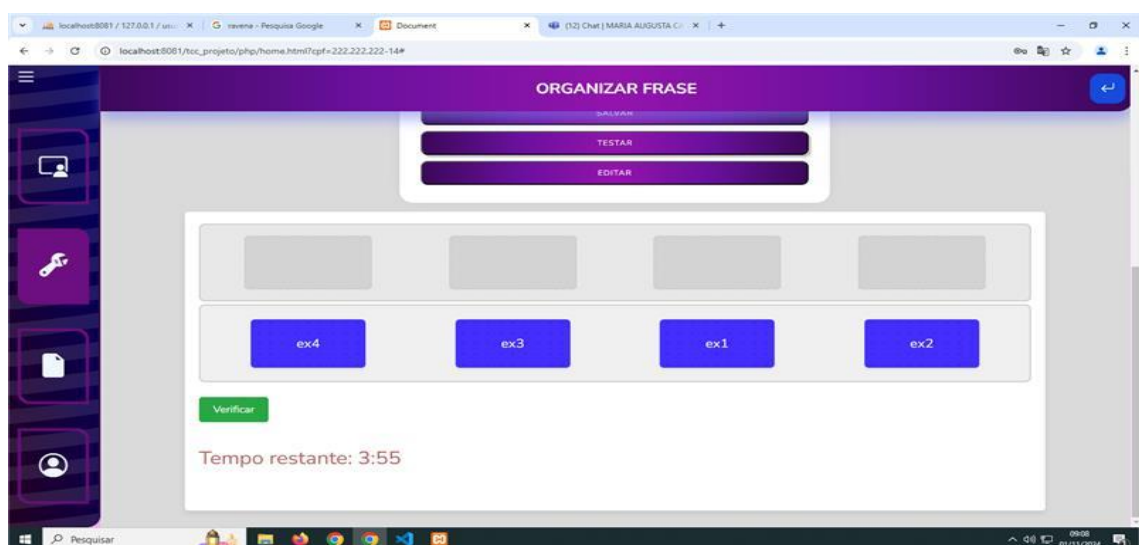
Figura 5 – Imagem da organização de frases



Fonte: Autoria própria

Esta é a imagem da página de que se refere a organização das atividades. Pode ser nomeada de acordo com o usuário, tendo opções de minutos para a sua realização, o número de frases e a sua configuração.

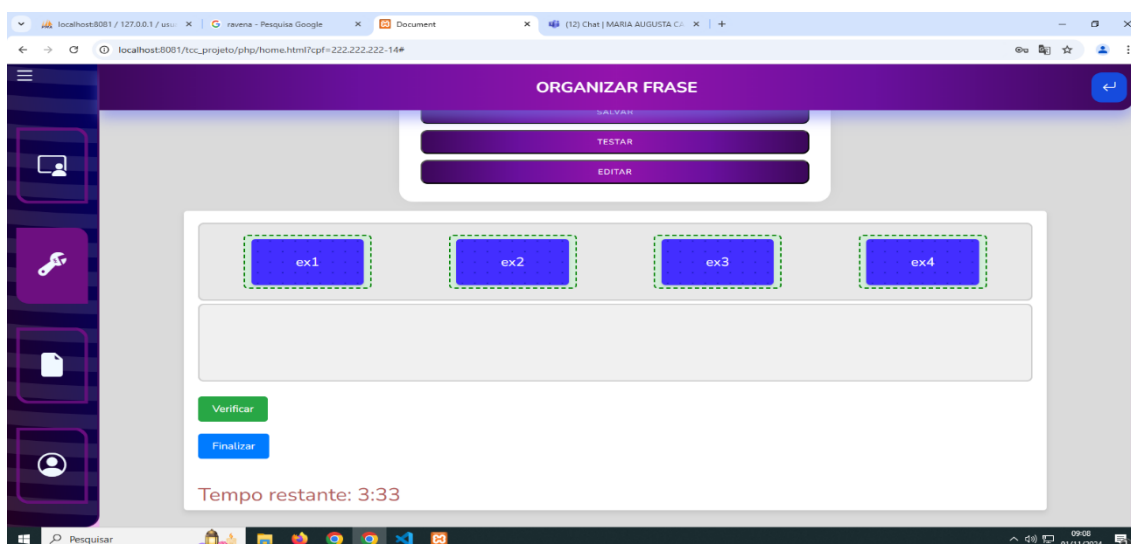
Figura 6 – Imagem dos testes de atividades



Fonte: Autoria própria

Página de testes das atividades realizadas pelo usuário, sendo dinamizada pela ação de arrastar os blocos com as palavras inseridas na sua criação e postas em ordem por aqueles que a farão.

Figura 7 – Imagem da finalização do teste



Fonte: Autoria própria

Página de finalização dos testes das atividades realizadas pelo usuário, exibindo a cor verde ao redor da página caso o usuário tenha acertado ou a vermelha, no caso de algum erro ocorra.

Figura 8 – Imagem da página de pesquisa dos projetos salvos



Fonte: Autoria própria

Nesta página, o usuário pesquisará os projetos salvos, podendo editar as atividades criadas, excluir elas ou testá-las novamente por ele, bem como suas características.

Tendo em vista todos os pontos apresentados anteriormente, tem-se a visão de que o projeto visou desde o princípio a otimização do ambiente educacional digital por meio desta web site apresentado, visto em conta as aplicações e opções de desenvolvimento dadas pela web site.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Desde o início do projeto, foi-se visado a criação de um projeto que facilitaria a criação de atividades online pelos professores de ensino fundamental I e dinamizar todos os processos para que isso fosse realizado, bem como a integração do ambiente digital e escolar, quebrando certos conceitos errôneos em relação a utilização de tecnologias digitais no ensino dentro das escolas.

A nossa visão em relação ao assunto baseia-se na necessidade de se utilizar uma web site como o caráter de se ensinar o que é lecionado nas escolas, em um ambiente totalmente digital, como foi nos apresentado dentro das pesquisas utilizadas para o embasamento do projeto. O projeto Gráfis tem a possibilidade de se ter continuidade nos próximos anos, visto em conta suas funções e possibilidades de ser aprimorado para que seja um projeto rentável.

REFERÊNCIAS

LARANJEIRAS, Ana Letícia Canuto; NEVES, Reyniel Wandebil Sobrinho; ALENCAR, Valéria Viana; LOPES, Andressa Pereira. **O uso excessivo das tecnologias digitais e seus impactos nas relações psicossociais em diferentes fases do desenvolvimento humano**. Cadernos de Graduação: Ciências Biológicas e de Saúde, Unit, Alagoas, v. 6, n. 3, p. 166-176, maio 2021. Disponível em: <https://periodicos.set.edu.br>. Acesso em: 13 de setembro, 2024.

RAÚJO, Adelma Lúcia de Oliveira Silva; SANT'ANA, Rivânia Maria Trotta. **Algumas reflexões sobre a inserção das novas tecnologias nas práticas docentes.** Pesquisas em Discurso Pedagógico, UFMG, 2011. Disponível em: <https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/17876/17876.PDF>. Acesso em: 14 de setembro, 2024.

TESSAROLE, Fernanda de Lacerda; BARBOSA, Manoel Augusto Polastrelí. **Avaliação do uso das tecnologias na educação infantil aliada à aprendizagem a partir de uma revisão bibliográfica.** [Informações adicionais, como a publicação, não foram identificadas claramente no trecho].

Disponível em: https://repositorio.ifes.edu.br/bitstream/handle/123456789/2903/ARTIGO_Avaliacao_Uso_Tecnologias_Educacao_Infantil.pdf?sequence=1&isAllowed=y. Acesso em: 10 de agosto, 2024.

MERCADO, Luís Paulo Leopoldo. **Novas tecnologias na educação: Reflexões sobre a prática.** Disponível em: https://books.google.com.br/books?hl=ptBR&lr=&id=bi7OpaxCJT8C&oi=fnd&pg=PA11&dq=tecnologias+da+educa%C3%A7%C3%A3o&ots=uDk_cfh8kc&sig=NUzRKXRiGvuHSopLYdKuMy9bcNE#v=onepage&q=tecnologias%20da%20educa%C3%A7%C3%A3o&f=false. Acesso em: 21 de setembro, 2024.