

Escola SESI Reitor Miguel Calmon, Salvador - BA

Lays Verena Silva de Santana, Maria Antônia Queiroz Barbosa de Andrade, Lorena Brito Goes Vieira (Orientadora) Carolina Costas Freitas do Alcântara (Coorientadora).

Introdução

Diante do ensino remoto emergencial, os jovens viram-se à frente de uma formulação não presenciada antes, já que até então, instituições escolares, principalmente as tradicionalistas, se recusavam a implantar as tecnologias digitais como metodologias de ensino, o que potencializou a emergência de novos desafios. Dentre eles, destaca-se a dificuldade para manter uma rotina de estudos, refletida com maior agravante na parcela de alunos que frequentam o ensino médio, por apresentarem preocupações referidas aos relacionamentos interpessoais e aos próprios problemas de comportamento que afetam seu desempenho. Assim, o presente projeto buscou compreender e idealizar uma medida que viesse a ser equitativa quanto ao incentivo em relação ao protagonismo estudantil durante o período de isolamento social, e deste modo com o auxílio de uma ferramenta digital educativa apresentar continuidade de uma rotina de estudos, visto a busca evolutiva do desempenho estudantil.

Metodologia

A metodologia de pesquisa escolhida para o desenvolvimento do software baseia-se em etapas cadenciadas de construção que seguem uma linearidade para a elaboração do produto final. O método denominado *Waterfall* é formado por um conjunto de estágios que detêm ideias pré concebidas, sendo eles: 1. Definição de pré-requisitos, 2. Design do Projeto, 3. Implementação, 4. Verificação e 5. Manutenção. O presente projeto encontra-se na segunda fase, embasando-se em teorias da aprendizagem para a sua finalização. Buscando averiguar a aceitação do produto entre o público alvo, ao que se diz a comprovar os conceitos empreendidos no processo, a mediação do contato é realizada por intermédio do perfil do projeto na plataforma *Instagram*.

Howard Gardner: Reconhecimento das individualidades de cada estudante. - O aprendizado se apresenta de diferentes formas.

Lev S. Vygostky: Aprender com o outro! - Zona de desenvolvimento proximal.

Behaviorismo: A educação pode mudar o comportamento de um indivíduo.



Fonte da imagem: Acervo das autoras, 2022.

Agenda organizacional: Auxiliar o desenvolvimento de uma rotina de estudos, computando os dados do aluno quanto ao seu nível de dificuldade nas atividades listadas, para promover a melhor organização e aproveitamento de seu tempo.

Sistema de controle do tempo: Integrado a agenda organizacional, faz uso da técnica de pomodoro para uma divisão eficaz do fluxo de trabalho. Caso, levando em conta o horário fornecido pelo usuário que será destinado aos estudos, haja uma lacuna em branco, recomenda atividades do banco de questões.



Fonte da imagem: Acervo das autoras, 2022.

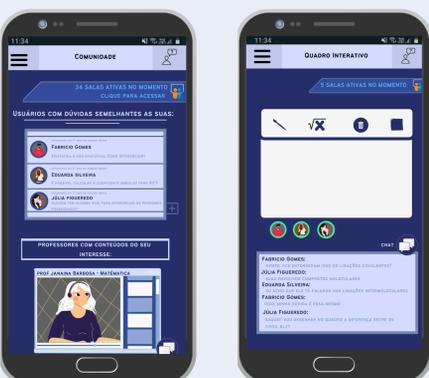


Fonte da imagem: Acervo das autoras, 2022.

Banco de questões: Avalia as dificuldades e afinidades do educando quanto aos conteúdos escolares, disponibilizando exercícios de múltiplas escolhas, onde os usuários recebem uma devolutiva descritiva quanto ao motivo do acerto ou erro.

Os simulados mensais são realizados a fim de identificar as competências e habilidades que demandam mais atenção por parte do estudante, englobando as áreas de Ciências Humanas, Ciências da Natureza, Linguagens e Matemática.

Fase 2: Design do projeto



Comunidade: Incentivar a interatividade nas relações aluno/aluno e aluno/professor para melhor abordagem do aprendizado. Acesso ao Quadro Interativo, que proporciona a resolução conjunta de atividades.

Fonte da imagem: Acervo das autoras, 2022.

Resultados e discussões

O interesse dos estudantes é uma importante ferramenta quanto a consistência da rotina estudantil, visto que, seguindo os paradigmas expostos com suporte da fundamentação teórica, os recursos digitais pedagógicos que se provaram eficazes durante a pesquisa são aqueles que estão intrinsecamente ligados aos estímulos em se manter ativo. Assim, a atual proposta entra em consenso com esses aspectos em eficácia.

O projeto encontra-se na etapa de planejamento da programação, e como perspectiva futura pretende-se em breve obter o produto final para a sua implementação. Deste modo, para que se possa obter a validação da ferramenta educativa, por meio de dados coletados pelos usuários que farão Login, a pesquisa deverá ser submetida ao Comitê de Ética para o seu prosseguimento.

Conclusões

A partir do cenário acadêmico em meio a pandemia provocada pelo novo Coronavírus, o estudo desenvolvido permite concluir que as redes sociais podem auxiliar no incentivo ao protagonismo juvenil, bem como servir de metodologia para continuidade de uma rotina de estudos, em virtude da melhora do desempenho estudantil. Baseando-se nas teorizações empreendidas ao longo da pesquisa, o enfoque apresentado poderá promover e fortalecer práticas individuais dentro do processo de ensino e aprendizagem. Em suma, a concepção descrita visa desenvolver no usuário o prazer em estudar o tornando protagonista deste processo.