

PROTOTIPAÇÃO DE APLICATIVOS PARA COORDENAÇÃO DE INTEGRAÇÃO CURRICULAR DAS ESCOLAS TEMPO INTEGRAL

CEPI - Gomes de Souza Ramos
Autores: Victor Gabriel R. R. Gomes Ana Clara B. França, Isabela Maria da S. Leite
Orientadores: Késia de Souza Cruz, Cleide Thatiane Ribeiro

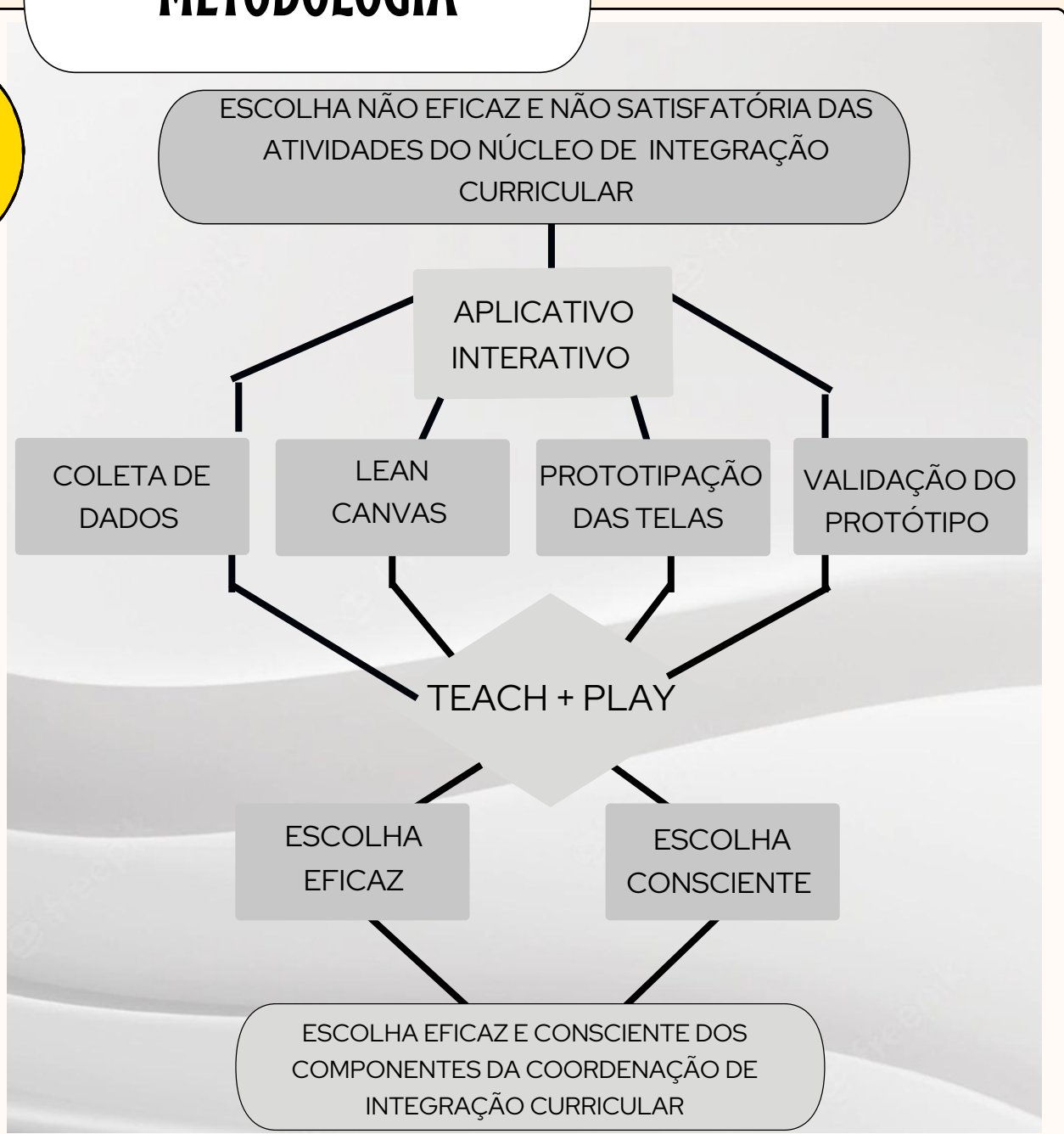
INTRODUÇÃO

Os Centros de Ensino em Período Integral (CEPI's) trabalham para construir a educação do século 21 e possuem em sua matriz o Núcleo de Integração Curricular o qual tem a função de contribuir e aprofundar na formação geral básica do estudante por meio das atividades integradoras: Eletivas, Tutoria, Clubes Juvenis e Projeto de Vida. Contudo nota-se que essas unidades de ensino possuem falhas na escolha dessas atividades por parte do estudante, visto que são optativas. Nessa perspectiva, aliar as tecnologias as demandas do novo ensino brasileiro serão cruciais para promover a criação de ferramentas que podem ser utilizadas pelos professores em sala de aula, o que permite maior disponibilidade de informação e recursos para o educando, tornando o processo educativo mais dinâmico, eficiente e inovador.

DESENVOLVIMENTO

Contudo, foi desenvolvido um projeto com o objetivo de criar um protótipo de celular denominado de Tech + Play que tende a solucionar a seguinte problemática: : Por que o núcleo de integração curricular não possui um sistema de escolha para suas disciplinas de maneira eficiente e consciente para todos os estudantes? As hipóteses levantadas foram o aumento significativo na quantidade de alunos em algumas escolas e as ferramentas virtuais de escolha gratuitas disponíveis. Desse modo, torna-se difícil usar somente a sala de aula para sensibilizar os estudantes para realizarem escolhas conscientes; além dos links de escolha gerados não atenderem a realidade de todos os estudantes porque são de acesso simultâneo.

METODOLOGIA



RESULTADOS



CONCLUSÕES

Com a criação do aplicativo de celular (Tech + Play), verifica-se o êxito em disponibilizar uma plataforma em que os Centros de Ensino em Período Integral (CEPIs) podem tornar a escolha de Clubes Juvenis, Eletivas e Tutoria mais eficazes e conscientes em suas redes de ensino, assim deixando os alunos mais incentivados e motivados, além de que as escolas irão apoiá-los, gratificando-os por exercerem suas atividades diversificadas. Além de que com o (Tech + Play), o usuário poderá usá-lo tanto na versão WEB ou MOBILE, ademais promovendo o engajamento por meio da gamificação, sensibilizando o estudante no seu processo de formação, valorizando as conquistas deles dentro do aplicativo. Contudo, para atingir resultados significativos as instituições devem adotar tal aplicativo, para que assim consigam aprimorar seus métodos de escolha, tendo em vista ser inovador e contribui para resolver a problemática abordada.

REFERÊNCIAS

- MORAES, E. C.; Oliveira, E. D. S. (2018) Análise do Impacto do uso de Softwares Educacionais na Alfabetização Digital de Crianças. XVIII Escola Regional de Computação Bahia –Alagoas –Sergipe –ERBASE, Sergipe –PE, Brasil.
- BRASIL, Ministério da Educação. Secretaria de Estado da Educação (SEDUC/GO). Programa Educação Plena e Integral: Diretrizes Pedagógicas. Goiânia-GO, 2021.
- BRASIL. Congresso Nacional. Processos legislativos da Lei n.12.796, de 4 de abril de 2013. Disponível em: www.senado.gov.br www.camara.gov.br. Acesso em: 25 set. 2022.