

USO DE FERRAMENTAS EDUCACIONAIS WEB 2.0 NO ENSINO FUNDAMENTAL EM ESCOLA PÚBLICA MUNICIPAL

SILVA, Kennedy dos Santos¹ (kennedysilva.tec@gmail.com); **PEREIRA, Nicolas Pierim**¹ (niicolan.pierim@gmail.com); **DOS SANTOS, Gabrielli Daiane**² (gabrielledaiane8@gmail.com); **ODAKURA, Valguima**³ (valguimaodakura@ufgd.edu.br); **BARVINSKI, Carla**³ (carlabarvinski@ufgd.edu.br); **SACCHI, Rodrigo**³ (rodrigoscacchi@ufgd.edu.br);

¹ Discente do curso de Engenharia de Computação da UFGD – Dourados;

² Discente do ensino médio - PIBIC/EM da UFGD – Dourados;

³ Docente da Faculdade de Ciências Exatas e Tecnologia (UFGD) – Dourados;

A educação no Brasil sofre grandes mudanças devido ao avanço tecnológico. Pode-se perceber que as diferentes tecnologias existentes já fazem parte do dia a dia de alunos e professores. O presente trabalho apresenta os resultados obtidos através do projeto de extensão Web 2.0 na escola, que teve como objetivo desenvolver o processo de aprendizagem através da utilização de Tecnologias da Educação e Comunicação (TIC) na educação, em especial em escola pública municipal, para alunos do ensino fundamental. O desenvolvimento refere-se a elaboração, a aplicação e a análise de uma oficina no laboratório de informática da escola, habilitando os estudantes no uso de algumas ferramentas *online* baseadas na Web 2.0 (revolução dos *blogs* e *chats*, redes sociais, também chamada de Web participativa). A elaboração da oficina foi realizada considerando a escolha de estudantes de turmas do 6º ano do ensino fundamental (dez alunos participantes), buscando-se ferramentas adequadas para a faixa etária. A oficina teve a duração de uma semana, sendo duas horas de atividades diárias, oferecidas no contra turno. A primeira ferramenta selecionada foi o *Gmail* da *Google* (primeiro dia), visto que a maioria das ferramentas *online* requer um endereço de *e-mail* para acesso. Na sequência, foi selecionada a ferramenta *Storybird* (segundo e terceiro dia), para produção de narrativas digitais através de imagens temáticas, inspirando os estudantes a elaborar seus próprios contos. Outra ferramenta selecionada foi o *GoConqr* (quarto dia), que serve para criação de mapas mentais, propiciando visualizar e classificar ideias, através de diagramas, a partir de um tema central. Além disso, foram exibidos curtas de animação com temas de amizade, colaboração e respeito (durante os dias), afim de trabalhar o relacionamento entre os estudantes. Durante a oficina foram aplicados questionários aos alunos (primeiro e quinto dia) vislumbrando a importância sobre a utilidade da tecnologia para estudar e aprender e a relevância das ferramentas Web 2.0 estudadas na oficina. Verificou-se o reconhecimento por todos os alunos da importância das ferramentas estudadas e da contribuição das tecnologias para a aprendizagem. A presente experiência contribuiu para uma mudança comportamental dos alunos, apresentando ferramentas que podem auxiliar em seus processos de aprendizagem, possuindo as características de serem gratuitas e poderem ser utilizadas no laboratório de informática da escola. Nesse sentido, verificou-se que a oficina atingiu seus objetivos: (a) conseguiu sensibilizar os alunos sobre as relações de amizade, colaboração e respeito e (b) levou tecnologia Web 2.0 para a escola pública, sendo bem recebida pela comunidade escolar, alunos, técnico e professores.

Palavra-chave: Informática nas Escolas, Tecnologia da Informação e Comunicação, Inclusão Tecnológica.