

RECURSOS TECNOLÓGICOS PARA MOTIVAÇÃO EM SALA DE AULA: EXPERIÊNCIAS NAS ESCOLAS DA CIDADE DE BAGÉ

Manuela Gonçalves Maruri, Aluno de graduação
Mayra Kayani Oliveira Benites, Aluno de graduação
Denise Von Der Heyde Lamberts, Docente

E-mail: manuelamaruri.aluno@unipampa.edu.br

A motivação dos estudantes é um desafio constante para os educadores. Diante desse cenário, o uso de jogos nas aulas tem se mostrado uma alternativa promissora para tornar o processo de ensino mais atrativo e eficaz. Este estudo planeja comparar como uma escola municipal e uma escola estadual de Bagé estão explorando essa ferramenta e quais os recursos disponíveis para tal. Aspiramos realizar um comparativo entre essas realidades, evidenciando os desafios enfrentados pelas estagiárias Mayra e Manuela, autoras desta pesquisa. Durante o estágio em língua inglesa, realizado nos meses de abril e maio de 2024, tivemos a oportunidade de vivenciar e identificar disparidades significativas na oferta de recursos tecnológicos entre as duas escolas. Assim, obtivemos as seguintes experiências: na escola municipal, apesar de haver vários recursos providenciados, como projetor, caixa de som e Wi-Fi, esses recursos eram disponibilizados em pequenas quantidades (senão, apenas um) para serem divididos entre todos os professores; o que ocasionava uma maior dificuldade de reserva desses materiais. Como também, apesar de haver sinal de Wi-Fi, os celulares dos alunos eram recolhidos ao início da manhã/tarde e entregue ao final das aulas, resultando na necessidade de avisar aos alunos e escola, com antecedência, a intenção de utilizá-los em sala de aula, trazendo assim, uma certa dificuldade em planejar aulas mais tecnológicas, pois era mais fácil utilizar o método tradicional em todas as classes. Desse modo, evitando aulas tediosas, foram desenvolvidas atividades, visando maior motivação por parte dos alunos, manualmente: produção de um tabuleiro (com desenhos que pudessem trazer identificação para os mesmos), cartelas de Bingo, utilização de canções (mediante uma caixa de som própria) e materiais impressos mais coloridos, facilitados e chamativos, sempre utilizando de temas atuais. Ao fim, computadores, vídeos, filmes e tecnologias audiovisuais se mostraram inviáveis. Já na escola estadual, a experiência vivida foi o total inverso: caixa de som para comunicação da equipe diretiva com os alunos/professores e projetores eram fixos em cada sala de aula, além disso, cada aluno tinha um notebook disponível para utilizar na escola. Diferentemente da escola municipal, os celulares dos alunos não eram recolhidos, então, eles tinham a opção de utilizar os seus próprios smartphones ao invés do notebook. Com essa gama de recursos que a escola oferecia, as atividades foram pensadas para utilizar ao máximo os recursos disponibilizados. Foram elaboradas aulas que tinham como objetivo os alunos aprenderem se divertindo com aplicativos ou sites, que continham as brincadeiras

relacionadas com o conteúdo previamente apresentado de maneira "tradicional", com regras, exemplos e explicação na lousa. Antes de cada momento dos jogos digitais, havia o momento de "tira-dúvidas", onde a professora estagiária sanava as dúvidas dos alunos, para assim conseguirem jogar tranquilamente. Para a realização dos jogos digitais, foram usadas distintas plataformas como Kahoot, WordWall e Canva. Dentro delas, há disponível algumas opções para elaboração de jogos, por exemplo, bingo com roleta digital, jogo de perguntas e respostas, verdadeiro ou falso; estes foram alguns dos jogos utilizados com os alunos durante o período do estágio. Utilizar os recursos digitais oferecidos pela escola foi de grande valia, pois os estudantes estavam acostumados com esse ritmo de aprendizagem. Seguir na mesma linha anterior foi certo, a motivação e alegria eram visivelmente claras no rosto dos alunos, que aprenderam um novo idioma brincando e se divertindo no ambiente escolar, que, muitas vezes, é o lugar onde menos eles querem estar. Em conclusão, a pesquisa revelou uma disparidade significativa na utilização de jogos digitais entre as duas escolas de Bagé. A escola estadual, com maior acesso a recursos tecnológicos, proporcionou aulas mais dinâmicas e engajadoras. Já a escola municipal, com recursos limitados, exigiu mais criatividade da estagiária para desenvolver atividades lúdicas. Os resultados evidenciam a importância dos recursos tecnológicos para a motivação dos estudantes e a necessidade de políticas públicas que garantam a equidade no acesso a essas ferramentas, promovendo a inclusão digital e a melhoria da qualidade do ensino.

Palavras-chave: Motivação, Recursos Tecnológicos, Município

Agradecimentos: O presente trabalho foi realizado com o apoio de: Universidade Federal do Pampa.