

## APLICATIVO PANIAGO: A UTILIZAÇÃO DA TECNOLOGIA COMO RECURSO PEDAGÓGICO

Alice Rodrigues dos Santos – alicerodrigues1098@gmail.com - E. M. Antônio José Paniago  
Gabriel Ataíde Sena – gabriel.ataidesena.10@gmail.com - E. M. Antônio José Paniago  
Rayssa Lucena Sposito – rayssasposito@gmail.com - E. M. Antônio José Paniago  
Felipe Vítório Lucero – fe.lucero@hotmail.com - E. M. Antônio José Paniago  
João Robson Oliveira - ekrosbrasil@hotmail.com - E. M. Antônio José Paniago

**Escola Municipal Antônio José Paniago, Campo Grande – MS - Ciências Sociais aplicadas - Ciência da informação.**

### Resumo

As novas tecnologias estão cada vez mais presentes na vida e cotidiano das pessoas, principalmente dessa nova geração de alunos, mudando e transformando o dia a dia de todos. Fazer o uso dos recursos disponíveis para essa nova geração que já nasceu submersa nessas tecnologias pode trazer mais resultados e ser bem eficiente. Porém será que esses alunos saberão fazer o bom uso dessas novas tecnologias? Pensando por este caminho, resolvemos fazer o uso de um aplicativo simples e gratuito para celulares, smartphones e tablets. O qual tem como principal objetivo, verificar o nível de compreensão e facilitar os estudos em casa, pois o tempo de estudo na escola não é suficiente para que o aluno da escola municipal Antônio José Paniago consiga ser protagonista de sua vida.

O aplicativo intitulado PANIAGO consiste basicamente em um aplicativo interdisciplinar com textos, videoaulas, imagens e mapas de diversos temas. Todas as disciplinas estão representadas, fornecendo diversas informações a respeito do conteúdo aplicado em sala de aula. Este serve como um estímulo para o aluno estudar em casa.

Acredita-se que com o estreitamento da distância entre professor/aluno, o compartilhamento de pensamentos, ideias e materiais, o aproveitamento, o interesse e o aprendizado dos alunos aumente consideravelmente.

**Palavras-chave:** aplicativos; recursos tecnológicos; educação.

### Introdução

As inserções das novas tecnologias estão presentes na nossa vida. Atualmente o leque de opções é muito ampla, notebooks, celulares, tablets, games, entre outros, competem a atenção dos adolescentes, disputamos atenção com todos esses produtos tecnológicos.

Estamos na era das redes sociais virtuais - que entretêm milhões de usuários no mundo todo. Essas redes, como afirma Carvalho (2011), alcançaram um crescimento expressivo nos últimos anos e são responsáveis por conectar em rede diversas pessoas, umas com as outras, possibilitando a expansão da rede relacional desses usuários e oferecendo amplo acesso à informação. As redes virtuais possibilitam transformações nos vínculos pessoais e sociais, já que, por meio delas, se podem criar comunidades e laços afetivos com outros sujeitos, situados em qualquer parte do

mundo, com o compartilhamento de vivências, ideias, percepções e sentimentos com facilidade e rapidez.

O professor deve estar antenado ao uso de novas tecnologias, utilizar as novas tecnologias de forma integrada aos conteúdos escolares que muitas vezes são maçantes e complicados.

Fazer o uso dos recursos tecnológicos disponíveis para uma geração que já nasceu submersa em um mundo globalizado é um grande desafio contemporâneo dos docentes. Os conteúdos pragmáticos podem ser mais produtivos e eficiente, uma vez que, produzindo e reproduzindo mídias, essas poderão ser facilmente entendidas e compartilhadas no meio virtual. É sabido que o uso inadequado ocasiona em um regresso educacional, podendo prejudicar o rendimento dos alunos, essas tecnologias e equipamentos, quando utilizados com objetivos específicos e bem definidos, são capazes de promover a interação entre toda a turma. Auxiliar no processo de ensino-aprendizagem, é o objetivo desses dispositivos.

O aplicativo Paniago tem por objetivo contribuir para a formação, em especial dos nossos alunos; porém, dando acesso a qualquer estudante com sede de conhecimento. É uma ferramenta, utilizada pelos professores, para diversificar a prática pedagógica da sala de aula. Elaborado pelo professor João Robson, de História, o Aplicativo Paniago, vem complementar o processo ensino-aprendizagem da Educação Infantil e do Ensino Fundamental, a partir de diversas formas, tais como: videoaulas; jogos; troca de experiências. Além da fundamentação teórica dos conteúdos, trabalhados em todas as áreas do conhecimento, de forma dinâmica e atrativa, reflexos do olhar dos nossos alunos.

### Metodologia

Desenvolvemos um estudo para identificar o melhor programa para criação do aplicativo. Fizemos uma análise dos melhores aplicativos de estudo já disponíveis no play store. Discutimos as principais características e o aprofundado de estudo de cada ferramenta.

Criteriosa e sistemática, com a finalidade de comparar e identificar as principais funcionalidades de softwares para a melhor absorção e aceitação dos jovens, adolescentes, professores e comunidade escolar. A princípio utilizaria a plataforma Android em dispositivos móveis.

Concepção e desenvolvimento do protótipo: Com base na análise feita, na criação de uma arte é concebido um novo aplicativo para a plataforma Android, o aplicativo exclusivo da escola municipal Antônio José Paniago. É realizada uma iteração de desenvolvimento, incluindo a análise de requisitos, projeto, implementação e testes. Em paralelo à análise de requisitos e projeto é realizada o teste de usabilidade.

Com o aplicativo disponível, é a vez de divulgar. Tanto para a comunidade, professores e principalmente para os alunos, estes devem se apropriar do aplicativo e alimentar o mesmo. O aluno encontrou um vídeo didático interessante, ele faz a inserção do mesmo, compartilhando o conhecimento com os demais alunos da unidade escolar.

## Resultados e Discussão

Para esse projeto dar certo e servir de modelo, deve-se atentar à necessidade de o professor possuir conhecimentos e domínios sobre as ferramentas e tecnologias que for usar. É necessário possuir uma criatividade elevada para desenvolver atividades, é importante contextualizar o entretenimento para os alunos, de modo que se enquadrem nos conteúdos de suas aulas e o cotidiano deles. A incorporação da tecnologia digital, principalmente a móvel, auxilia o estudante a buscar novas formas de desenvolver suas habilidades. O aplicativo promove a mobilidade na educação, pelo uso de conteúdo específicos e recursos disponíveis na escola e pelo aluno.

O uso do aplicativo foi muito bem recebido pelos alunos, demais professores e segundos relatos da diretoria, até pelos pais de alguns alunos. Todos dispunham de um celular que dava suporte para ele, é o mecanismo mais rápido e fácil de acesso aos conteúdos da escola.

Muitas vezes procuramos complementar os estudos assistindo vídeo aulas, porém não sabemos se o que estamos assistindo procede, ou será a abordagem do professor. Com o aplicativo Paniago, o professor seleciona seu conteúdo, manda para o aplicativo e ele estará online para acesso de todos os alunos.

Ao entendermos que educar é uma prática que prepara os alunos para o mundo, a escola, os professores, coordenadores e até mesmo, diretores devem refletir e considerar as questões relativas ao uso de tecnologias como recursos didáticos, que motivam e auxiliam no aprendizado de uma forma mais dinamizada

## Considerações Finais

O aplicativo Paniago permitiu compreender os motivos que levam os alunos à uma grande adesão: a possibilidade de receber um número muito grande de informações das mais diversas; a curiosidade, já que outros amigos já tinham baixado no seu celular e acompanhar as publicações produzidas pelos colegas.

Por meio das informações advindas dos alunos, o aplicativo digitais foram percebidas como auxiliares para a construção do saber. Por conseguinte, compreende-se que surgem novas maneiras e possibilidades de interação entre o corpo docente

e os estudantes. As informações ficam mais interessantes, das mais diversas formas, o aplicativo contém, imagens, vídeos e textos.

Por fim, conclui-se que o mundo virtual que configura a sociedade contemporânea pode contribuir para o aprendizado. Basta veicular e uniformizar informações corretas, transmitindo conhecimento.

Considerando que este tema pesquisado envolve redes sociais virtuais e jovens na contemporaneidade, compreende-se o quanto estes são dinâmicos e estão, por isso, constantemente produzindo mudanças em si e no mundo. Por isso, nota-se a pertinência de que estudos na área sejam frequentemente realizados, a fim de se buscar compreender todo esse dinamismo e as implicações que produz na vida das pessoas. Podemos pensar em desenvolver outros estudos com esse tema, em um âmbito maior, abordando a rede municipal de ensino.

## Referências

AGUIAR, S. (2007). Redes sociais na internet: desafios à pesquisa [Abstract]. Intercom. Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Santos (SP).

CARVALHO, J. H. D. de. (2011). A publicidade nas redes sociais e a geração y: a emergência de novas formas de comunicação publicitária. Revista Negócios em Projeção, 2 (2), p. 91-105, jul. 2011.