



UMA EXPERIÊNCIA COM O USO DO QUADRO DIGITAL E COLABORATIVO (JAM BOARD) NO ENSINO REMOTO DE CRIANÇAS EM PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

Isabel Cristina da Silva ¹

Resumo

Diante de um cenário em que as tecnologias promovem mudanças no campo educacional, este artigo tem como objetivo relatar uma experiência da prática pedagógica a partir do uso do quadro digital e colaborativo (Jamboard), durante as aulas remotas, ocasionadas pela pandemia do Covid-19 de uma turma de alfabetização (pré-escola) de uma escola de Natal/RN. Além disso, pretende-se apresentar uma proposta de ensino para que professores adotem novas metodologias que valorizem a participação efetiva dos alunos, tornando-os protagonistas do seu processo de aprendizagem e se distanciando dos modelos tradicionais de aulas expositivas.

Palavras Chave: Alfabetização; Tecnologias digitais; Jamboard.

INTRODUÇÃO

A educação brasileira, ao longo da história, passou por várias transformações metodológicas e curriculares no seu sistema educacional, bem como no papel desempenhado pelo professor frente ao processo de ensino e aprendizagem. Conforme afirma, Bacich e Moran (2017) modelos tradicionais de aulas expositivas vem perdendo cada vez mais espaço para modelos inovadores que proporcionem a participação efetiva dos alunos, através da inserção das metodologias ativas, especialmente, por meio do uso das tecnologias digitais no processo de ensino e aprendizagem.

Nesse sentido, as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC), também produzem mudanças tanto no âmbito social quanto educacional, como na Educação Infantil, primeira etapa da escolarização. Assim, percebe-se que a aprendizagem por meio da utilização das TDIC, é aceita e a aprendizagem ocorre de maneira dialógica, permitindo uma amplificação da troca de saberes entre professores e estudantes. Dessa forma, cabe ao professor tomar posse

¹ PPGED - Programa de Pós Graduação em Educação | Universidade Federal do Rio Grande do Norte - UFRN | isabelcristina234@gmail.com



das ferramentas tecnológicas disponíveis, articulando estratégias de ensino de forma interativa e socializadora.

Consoante as expectativas, e possibilidades de uso das novas tecnologias a Base Nacional Curricular Comum (BNCC), tem como uma das competências gerais para a Educação Básica,

“Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informações e comunicação de forma crítica, significativa e reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva”. (BRASIL, 2017, p.9).

Dessa maneira, as ferramentas tecnológicas podem ser usadas para desenvolver a autonomia dos aprendizes como também promover a socialização, além da comunicação rápida entre as pessoas separadas por diferentes espaços, como é o caso das aulas remotas vivenciadas durante o período de pandemia de Covid-19.

Portanto, este artigo tem como objetivo, relatar uma experiência da prática pedagógica a partir do uso do quadro digital e colaborativo (Jamboard), durante as aulas remotas, ocasionadas pela pandemia do Covid-19 de uma turma de nível V de alfabetização que é formada por alunos entre cinco e seis anos de uma instituição privada da cidade de Natal/RN.

A turma é composta por 21 crianças, dentre elas: 7 meninos e 14 meninas. No grupo, encontram-se diferentes níveis de escrita (silábico, silábico-alfabético e alfabético, de acordo com as hipóteses de escrita de Ferreiro e Teberosky (1999). Para as autoras, a construção de conhecimento sobre a linguagem ocorre por meio da interação do sujeito com o objeto de conhecimento.

ALFABETIZAÇÃO E TECNOLOGIAS DIGITAIS

A alfabetização é um processo que deve acontecer na primeira etapa da Educação Básica, a Educação Infantil. Desse modo, na perspectiva da Base Curricular Comum (BNCC), para que ocorra a alfabetização e letramento das crianças nessa fase é importante,



“Promover experiências nas quais as crianças possam falar, ouvir, potencializando sua participação na cultura oral, pois é na escuta de histórias, na participação em conversa, nas descrições, nas narrativas elaboradas individualmente ou em grupo e nas implicações com as múltiplas linguagens que a criança se constitui como sujeito singular e pertencente a um grupo social” (BRASIL, 2017, p. 40).

Nessa perspectiva, é necessário que as crianças participem de diversas formas comunicativas no cotidiano, pois, progressivamente, elas vão ampliando e enriquecendo seu vocabulário, por meio do contato com as múltiplas linguagens. Diante disso, os estudos de Vygotsky (1993) também apontam que é por meio da interação com o meio que o homem desenvolve-se como sujeito social. Portanto, é necessário proporcionar às crianças diversos meios de aprendizagem e ferramentas que desenvolvam a imaginação e a criatividade.

Ademais, as tecnologias digitais possibilitam uma transformação nas relações sociais e, aliadas às práticas pedagógicas que atendam às necessidades de aprendizagem das crianças, podem ser um importante vetor no processo de alfabetização. A partir disso, Moran (2013, p.31), afirma que, [...] “Com as tecnologias atuais, a escola pode transformar-se em um conjunto de espaços ricos de aprendizagem significativas, presenciais e digitais, que motivem os alunos a aprender ativamente [...]”. Diante disso, percebemos que atualmente práticas pedagógicas desenvolvidas na Educação Infantil promovem diversas interações com as tecnologias no ambiente escolar, potencializando as aprendizagens das crianças de maneira, lúdica, criativa, participativa, engajada e comprometida.

De outro modo, compreende-se que as novas possibilidades de ensino promovem de maneira significativa, a participação dessas crianças em modelos de ensino que garantem o protagonismo infantil ao se distanciarem de modelos de ensinamentos tradicionais em que o professor é o único detentor do conhecimento. Assim, entende-se que, “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção” (FREIRE, 1996, p. 52).



CONHECENDO O JAMBOARD

O Jamboard é um quadro interativo gratuito e online, que faz parte das ferramentas do Google. Nele, pode-se criar aulas interativas, compartilhá-lo com os alunos, por meio do Google Meet (é um serviço de comunicação por vídeo desenvolvido pelo Google), permitindo que os alunos visualizem ou editem as atividades propostas por meio do compartilhamento do link durante as aulas.

Ao utilizar o Jamboard, o professor poderá criar atividades diferenciadas lúdicas e criativas. Em forma de brincadeira, é possível promover a capacidade de percepção, como também estimular a coordenação motora fina da criança, utilizando ferramentas para o desenho que estão incorporadas no próprio Jamboard.

Essa ferramenta traz grande possibilidade para os professores na construção das atividades, como por exemplo, na formação de palavras o professor pode construir um ditado mudo, apresentando imagens ou gifs para as crianças escreverem as palavras.

RELATO DE EXPERIÊNCIA: POSSIBILIDADES AO UTILIZAR O JAMBOARD EM UMA TURMA DE ALFABETIZAÇÃO

O ponto de partida para a elaboração das atividades utilizando o Jamboard se deu a partir da necessidade apresentada pela turma de envolver-se em atividades diferenciadas e lúdicas que promovessem maior participação e concentração durante as aulas remotas - algo que era fácil de realizar nas aulas presenciais. Porém, a possibilidade de criar jogos e transformar o conteúdo de maneira lúdica, tornando-o mais atrativo para as crianças foi um dos fatores primordiais para a utilização da ferramenta.

No primeiro momento, apresentamos a ferramenta do Jamboard. Por meio do calendário ilustrativo nela foi visível perceber o encantamento das crianças que não conheciam a ferramenta, notou-se o envolvimento delas ao participarem da vivência proposta.



Diante disso, foi construído o jogo “formação de palavras” em que as crianças faziam a leitura da imagem e formar a palavra a partir da identificação das sílabas. Percebeu-se o nível de engajamento da turma, uma vez que todos demonstravam o desejo de participar da atividade. Assim, também compartilhamos a tela do Jamboard com a atividade proposta no dia, dessa forma conseguimos acompanhar o processo de resolução junto com a criança e perceber de forma mais direta as dificuldades que elas estão apresentando na resolução das questões. Por fim, diariamente, são propostos vários desafios que estimulem a participação delas nas aulas, como cruzadinhas, jogo da memória, ditado e leitura de imagens, contação de histórias e outros.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados foram parcialmente favoráveis e ensejam uma perspectiva bastante animadora no que diz respeito ao cumprimento do objetivo proposto. As crianças conseguiram realizar as atividades e desafios propostos de maneira coletiva e individual, apresentando-se atentas e motivadas, participando de forma reflexiva e ativa durante a aprendizagem. Assim, o uso do Jamboard, representou não um fim, mas, essencialmente, um meio para incrementar e possibilitar a mediação na formação das crianças no processo de alfabetização. Como Kenski (2012) ressalta que os ambientes digitais oferecem novos espaços e tempos de interação com a informação e de comunicação entre os professores e alunos.

Diante disso, observamos que, para ter um bom rendimento no processo, foi necessário utilizar essas estratégias, pois possibilitaram às crianças despertarem o interesse para algo ainda não conhecido, como também os próprios professores adotarem estratégias com o suporte de tecnologias digitais que auxiliem e qualificam sua intervenção.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao utilizar o Jamboard nas aulas, observamos que há um maior engajamento das crianças, proporcionando a colaboração e a participação ativa



nos momentos das aulas, desenvolvendo a atenção, a criatividade, como também a habilidade motora fina. Portanto, nota-se também que, após três meses de utilização da ferramenta, as crianças estão apresentando avanços na compreensão das habilidades de leitura e escrita, visto que conseguem estabelecer e concretizar o que foi ensinado ao realizar as vivências propostas de forma lúdica, sendo evidenciado também o protagonismo. Então, percebemos que os professores precisam adotar diversas técnicas e procedimentos, a fim de auxiliar na aprendizagem dos seus alunos (MORAN, 2017).

Portanto, o Jamboard, é uma ferramenta de grande auxílio para os professores nas aulas remotas de crianças inseridas em um contexto escolar da educação infantil, pois oferece uma grande diversidade na elaboração de diferentes tipos de atividades pedagógicas, abordando os diversos temas e conteúdos, além de potencializar suas habilidades.

REFERÊNCIAS

- BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (**BNCC**). Educação é a Base. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2017.
- MORAN, J. M. **Ensino e aprendizagem inovadores com apoio de tecnologias**. In: Moran, J. M.; MASETTO, M. T.; BEHRENS, M. A. Novas tecnologias e mediação pedagógica. 21a ed. rev. e atual. Campinas: Papyrus. 2013.
- BACICH, Lilian; MORAN, José. **Metodologias ativas para uma educação inovadora**: Uma abordagem teórico-prática. 2017.
- FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. Rio de Janeiro/São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- KENSKI, V. M. **Tecnologias e ensino presencial e a distância**. Campinas, Papyrus, 9ª edição, 2012.
- LNDIN, Rita de Cassia de Sousa; LUCAS, Gisele de Sousa; MONTEIRO, Maria Iolanda. **O processo de alfabetização e as tecnologias digitais: uma análise sobre o software “coelho sabido”**. Disponível: < [file:///C:/Users/Isabel/Downloads/2571-4338-1-SM%20\(7\).pdf](file:///C:/Users/Isabel/Downloads/2571-4338-1-SM%20(7).pdf)> Acesso em: 10 de agosto de 2020.
- VYGOSTSKY, L.S. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1993.