

3ª MOSTRA DO CONHECIMENTO E DE TECNOLOGIA DE GRAVATAÍ

Autores: Dérik Pietro Dos Santos Da Silva, Ismael Junior Ritzel Selva Dos Santos, Lohana Faria Farias, Matheus Machado Tavares, Murilo Batista Zadra, Órion Samuel Hauschild Almeida, Sofia Pereira Lopes e Théo Morais Pantaleão Witt. **Prof. Orientador:** Daiane Garcia



Tecnologia Digital - A Influência das plataformas digitais no processo educacional dos alunos do 4º ano da Escola Amélia Schemes

Questão Norteadora: É possível usar as plataformas digitais como Youtube, para aprimorar os conteúdos e habilidades de salas de aula?

RESUMO

O presente trabalho investigou o uso das tecnologias digitais nas turmas de 4º ano do ensino fundamental da Escola Amélia Schemes em Gravataí/RS a fim de responder a problematização desta pesquisa *“É possível usar as plataformas digitais como Youtube, para aprimorar os conteúdos e habilidades de salas de aula?”* A pesquisa buscou entender de que forma é utilizada a plataforma Youtube no cotidiano dos alunos participantes e como podemos transformá-la em uma ferramenta potente para ampliar os conhecimentos estudados em sala de aula. Na primeira parte do trabalho investigamos sobre tecnologia digital, como surgiu e qual a sua evolução até os dias atuais. Abordamos as questões do uso responsável das plataformas digitais, o cyberbullying, Fake News e privacidade online. Nos aspectos de pesquisa de campo, formulamos um questionário para buscar informações sobre o uso da plataforma Youtube. Através dos dados coletados estabelecemos os principais achados: a) a maioria dos alunos utilizam a plataforma youtube somente para entretenimento. b) a opinião positiva com relação ao uso da plataforma Youtube para ampliar os conhecimentos trabalhados em sala de aula. c) o engajamento da turma em colocar na prática a pesquisa e produzir o próprio canal no youtube. Concluímos que através desta pesquisa, as plataformas digitais, especialmente o YouTube, podem ser uma ferramenta poderosa para ampliar os conhecimentos abordados em sala de aula, desde que utilizadas de forma responsável e bem orientada. Seu uso não apenas contribui para o resgate do interesse dos alunos, mas também promove maior engajamento e entusiasmo no processo de aprendizagem, como foi observado nos alunos do 4º ano da Escola Amélia Schemes.

Palavras-chave: Plataformas Digitais. Youtube. Ensino e aprendizagem.

1 JUSTIFICATIVA

Quando o assunto é canal no YouTube, a turma fica eufórica para que possam mostrar seus canais na plataforma para os colegas. Em alguns momentos podemos perceber que os alunos trazem informações da plataforma, dizendo: “*Prof. Isso eu vi em um vídeo*”. Diante da crescente influência da tecnologia e das redes sociais, tornou-se essencial compreender como esses recursos podem ser integrados de forma produtiva no processo educacional, potencializando o aprendizado e desenvolvendo habilidades que vão além do uso recreativo. Com o aumento do número de crianças e jovens utilizando tecnologia digital, tendo acesso a uma rede de informações a um clique do celular ou computador, é importante explorar essa tendência para orientar melhor o uso e exploração dessas plataformas.

2 HIPÓTESES

- 1- O uso de vídeos educativos no YouTube como ferramenta de ensino pode melhorar a compreensão dos conteúdos escolares, permitindo que os alunos tenham acesso a explicações mais visuais e práticas?
- 2- O uso responsável das plataformas digitais, como o YouTube, pode potencializar o desenvolvimento das habilidades cognitivas dos alunos, incentivando a autonomia no aprendizado.
- 3- A integração de vídeos do YouTube em atividades escolares pode aumentar a participação ativa dos alunos e contribuir para a melhoria do rendimento acadêmico, especialmente em disciplinas que exigem maior contextualização visual, como Ciências e Matemática?

3 OBJETIVO GERAL: Investigar os usos das plataformas digitais e como elas, especialmente o YouTube, podem ser utilizadas de maneira eficaz no ambiente educacional para aprimorar o aprendizado e desenvolver habilidades cognitivas e sociais dos alunos do 4º ano.

4 OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- **Identificar** os principais conteúdos que os alunos acessam e produzem no YouTube, analisando sua relevância para o aprendizado em sala de aula.
- **Explorar** as possibilidades pedagógicas das plataformas digitais, verificando como podem ser integradas ao currículo escolar.
- **Promover** atividades que utilizem o YouTube, criando um canal no YouTube da turma como ferramentas de apoio ao ensino de conteúdos específicos.
- **Desenvolver** diretrizes e boas práticas para o uso responsável e educativo das plataformas digitais no ambiente escolar.

- **Criar**, como produto de pesquisa, um canal do Youtube e produzir vídeos com conteúdo de sala de aula.

5 METODOLOGIA

A metodologia do projeto foi baseada em uma abordagem prática e investigativa, envolvendo pesquisa de campo, com foco no uso de plataformas digitais, especialmente o YouTube, como ferramenta de apoio ao ensino. Inicialmente, os alunos do 4º ano do ensino fundamental da escola Amélia Schemes, turmas 4º A e 4º B participaram de uma pesquisa através de questionário utilizando a ferramenta do Google forms sobre como utilizam o YouTube em suas rotinas e quais conteúdos consideram educativos. Em seguida, foram conduzidas discussões em sala de aula sobre a relevância desses conteúdos para o aprendizado. A partir dessas informações, os alunos elaboraram roteiros e produziram vídeos educativos, integrando as plataformas digitais ao currículo escolar. O projeto envolveu atividades colaborativas, rodas de conversa e momentos de produção de conteúdo, sempre incentivando a autonomia e a criatividade dos alunos. O acompanhamento se deu por meio de um caderno de campo, onde foram registradas as etapas do projeto, as reflexões dos alunos e o progresso em cada fase.

6 PRODUTO DE PESQUISA

Por meio do engajamento dos alunos na pesquisa, criamos nosso próprio canal com conteúdos relacionados às aulas. Para isso, selecionamos os temas a serem abordados, formamos equipes e definimos quem participaria dos vídeos. Além disso, realizamos uma votação para escolher o nome do canal, envolvendo toda a turma no processo decisório. Em seguida, os alunos trabalharam na elaboração de um roteiro para a produção dos vídeos, compreendendo que criar um conteúdo vai além de simplesmente ligar a câmera e falar; exige organização, planejamento e um roteiro bem estruturado para garantir a qualidade do material.

6.1 Cronograma de Atividades

Nome do Canal: Turminha do Amélia Conectada.

ETAPA	Responsáveis	Período (conclusão)
Definição do tema.	Professora e alunos.	03/04/2024
Introdução às Boas Práticas e uso responsável das plataformas digitais.	Professora Daiane	10/06/2024

ETAPA	Responsáveis	Período (conclusão)
Os alunos irão pesquisar sobre o que é tecnologia e sua transformação através do tempo: Como iniciou? Tivemos evolução?	Alunos	15/07/2024
Roda de Conversa sobre a pesquisa.	Professora Daiane e Alunos	19/07/2024
Apresentação da plataforma Google Forms como ferramenta de coleta de dados para pesquisa. Elaborar perguntas para o questionário.QR Code Questionário 	Professora Daiane	07/08/2024
Escolha do nome do canal através de voto.	Professora Adriana	29/08/2024
Aplicação do questionário de pesquisa aos alunos para entender o uso das plataformas digitais e suas preferências. 	Alunos	02/09/2024
Criação do canal da turma	Professora	02/09/2024
Criação de um roteiro para produção de vídeos para o canal.	Professora Daiane e alunos	05/09/2024
Coleta e análise dos dados obtidos através dos questionários.	Professora Daiane e alunos.	13/09/2024
Produção de Vídeos Para o canal: Ciências: Cadeia Alimentar.  QR Code Vídeo do canal.	Professora Daiane e alunos	16/09/2024

ETAPA	Responsáveis	Período (conclusão)
Produção de Vídeos para o canal: Matemática: Divisão.	Professora Daiane e alunos	18/09/2024
Exibição dos vídeos produzidos pelos alunos, seguida de uma roda de conversa para discussão dos conteúdos apresentados.	Professora Daiane	23/09/2024
Evento de encerramento: Mostra de trabalhos na escola.	Alunos, Professores, Coordenação e Famílias	25/09/2024
Feedback avaliativo: Discussão com os alunos sobre a experiência, coleta de feedback e ajustes para melhorar futuras atividades.	Professora Daiane e alunos	02/10/2024

7 ANÁLISE DOS DADOS

A análise de dados foi realizada a partir da apresentação dos dados coletados no questionário através de roda de conversa promovendo diálogo sobre os resultados. As observações registradas no caderno de campo, os feedbacks dos alunos e as avaliações qualitativas dos vídeos produzidos, também construíram parte da análise dos dados. Os resultados mostraram que grande parte dos alunos utilizam a plataforma do Youtube como entretenimento, sendo aqueles que possuem canal também utilizam para entreter. Observou-se um aumento no engajamento dos alunos com o uso das plataformas digitais como ferramenta educacional, bem como uma melhoria na compreensão de conteúdos apresentados de forma audiovisual. Percebemos que o engajamento se tornou ainda mais interessante com as visualizações dos vídeos e inscritos no canal. A análise indicou que o uso da tecnologia, quando bem direcionado, pode potencializar o processo de ensino-aprendizagem, tornando-o mais dinâmico e interativo.

8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As tecnologias digitais têm se tornado ferramentas cada vez mais presentes no cotidiano escolar, transformando a maneira como os alunos acessam e absorvem o conhecimento. Entre essas tecnologias, o YouTube se destaca como uma das plataformas mais acessadas, especialmente entre crianças e jovens. Originalmente utilizado para entretenimento, o YouTube

passou a ser reconhecido também como uma poderosa ferramenta educacional, devido à ampla disponibilidade de vídeos instrutivos e didáticos. Além disso, a produção de conteúdo próprio, como a criação de vídeos pelos alunos, não só promove o aprendizado ativo, mas também desenvolve importantes competências para o século XXI, como criatividade, pensamento crítico e responsabilidade digital. A satisfação tanto dos alunos quanto da professora com o desenvolvimento do projeto foi evidente e superou nossas expectativas ao longo do processo. O entusiasmo gerado pelas atividades resultou em um nível de motivação e engajamento surpreendentes. Os alunos se mostraram extremamente interessados, participando ativamente e demonstrando um grande senso de responsabilidade e dedicação ao trabalho, o que reforçou o sucesso da metodologia utilizada.

A pesquisa mostrou que muitos alunos já utilizam a plataforma no cotidiano para entretenimento, mas também identificaram que vídeos educativos são ferramentas eficazes para reforçar o que é ensinado em sala de aula. A produção de vídeos pelos próprios alunos, como parte do projeto, também se mostrou uma atividade engajadora, que não apenas melhorou a compreensão dos temas abordados, mas também desenvolveu competências como criatividade, colaboração e responsabilidade digital.

Com base na análise realizada, é possível concluir que o uso de plataformas digitais, especialmente o YouTube, oferece uma oportunidade significativa para complementar o aprendizado dos alunos. O projeto permitiu verificar que o YouTube, quando utilizado de forma pedagógica e orientada, pode despertar o interesse dos alunos e facilitar a compreensão de conteúdos, oferecendo explicações visuais e práticas que ajudam no desenvolvimento de habilidades cognitivas desde que utilizadas de forma orientada e equilibrada, garantindo que o uso da tecnologia seja uma extensão do aprendizado em sala de aula e não uma distração. A partir da experiência proporcionada por esta pesquisa, pretende-se continuar a produção de materiais para o Canal da turma, dando continuidade com novos conteúdos educativos. Além de aprimorar os vídeos, planeja-se compartilhar essas produções com outros alunos da escola, bem como com a comunidade escolar em geral, tornando o canal uma fonte de conhecimento acessível para todos. Essa experiência também visa inspirar outros alunos a se engajarem em projetos digitais, ampliando o uso das tecnologias no processo de aprendizagem e promovendo o desenvolvimento contínuo de habilidades que vão além da sala de aula, motivando a busca por novos conhecimentos de forma autônoma e colaborativa.

FONTES

TOTVS, Equipe “**Tecnologias Digitais: confira o que são, qual a importância e exemplos**” Disponível em: <<https://www.totvs.com/blog/gestao-para-assinatura-de-documentos/tecnologias-digitais/>> Acesso em: Julho de 2024.

LEARN, Smile and “**Uso responsável da tecnologia | Primeiro Celular, Ciberbullying, Fake News e Privacidade Online**” Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=SolpR-kbRcA>> Acesso em Julho de 2024.

AMÉLIA, Turminha do “**Canal Youtube**”: Disponível em: <<https://www.youtube.com/@turmadoamelia2024>> Acesso em Julho de 2024.

FORMS, Google “**Questionário de pesquisa: Mostra de trabalhos Amélia Schemes 2024**” disponível em <<https://docs.google.com/forms/d/1x1CGL07EVq117LXGSONcuTf2ILMAy2AouyXFfcqGApA/edit>> Acesso em Setembro de 2024.

ANEXO 1

Questionário de Pesquisa para Alunos

1. Qual é o seu canal preferido no YouTube?

- a) Canal de games
- b) Canal de tutoriais
- c) Canal de entretenimento
- d) Canal educativo
- e) Outro: _____

2. Quantas horas por dia você costuma assistir vídeos no YouTube?

- a) Menos de 1 hora
- b) De 1 a 2 horas
- c) De 2 a 3 horas
- d) Mais de 3 horas

3. Você já utilizou o YouTube para aprender algo relacionado à escola?

- a) Sim
- b) Não

4. Se você respondeu "sim" na questão anterior, qual conteúdo você aprendeu no YouTube?

- a) Matemática
- b) Ciências
- c) Língua Portuguesa
- d) História
- e) Outro: _____

5. Você acha que assistir vídeos educativos no YouTube ajuda a entender melhor os conteúdos da escola?

- a) Sim, muito
- b) Um pouco
- c) Não ajuda

6. Você tem algum canal no YouTube?

- a) Sim
- b) Não

7. Se você tem um canal, sobre o que você faz vídeos?

- a) Jogos
- b) Brincadeiras
- c) Tutoriais
- d) Conteúdos educativos
- e) Outro: _____

8. Você gostaria que mais atividades escolares usassem vídeos do YouTube?

- a) Sim
- b) Não

9. Como você acha que o YouTube pode ajudar na aprendizagem escolar?

- a) Explicando conteúdos de forma diferente
- b) Mostrando exemplos práticos
- c) Trazendo novidades sobre temas estudados
- d) Outro: _____

10. Você acha que as redes sociais em geral podem atrapalhar os estudos?

- a) Sim
- b) Não
- c) Depende de como são usadas

ANEXO 2

Atividade: Criando um Roteiro para o canal da Turminha do Amélia

Objetivo da Atividade:

Elaborar um roteiro de vídeo para o canal da Turminha do Amélia

Ficha de Roteiro: Modelo para Preenchimento.

Título do Vídeo:

-
- (Nome criativo, ex.: "A Grande Aventura da Cadeia Alimentar")

Objetivo do Vídeo:

- (Explicação breve do objetivo do vídeo, ex.: "Mostrar como os animais da floresta se alimentam e dependem uns dos outros para sobreviver.")
-
-
-

Materiais Necessários:

- Fantoches ou desenhos
- Fundo para cenário
- Outros _____

Roteiro:

1. Introdução (15 segundos):

- **Música de fundo:** (Escolher uma música alegre e animada).
- **Falas do Apresentador(a):**
 - Exemplo: “Olá, pessoal! Bem-vindos ao nosso vídeo sobre a cadeia alimentar. Vocês sabem como os animais da floresta conseguem comida? Vamos aprender juntos!”

Escreva a fala abaixo: (dizer quem vai falar)

2. Desenvolvimento: (Conteúdo que irá apresentar, Ex: Cadeia alimentar)

Descrição da cena:

3. Conclusão (15 segundos):

- **Música de fundo:** (Música alegre para finalizar o vídeo).
 - **Falas do Apresentador(a):**
 - Exemplo: “Na floresta, tudo está conectado! Vamos cuidar do nosso planeta para que todos os animais possam viver bem.”
