



Evento: XXI Jornada de Extensão

APPGO - DESENVOLVIMENTO E IMPLEMENTAÇÃO DE SOFTWARES EDUCACIONAIS: CONTRIBUIÇÕES DA EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA NA PANDEMIA¹

APPGO - EDUCATIONAL SOFTWARE DEVELOPMENT AND IMPLEMENTATION: CONTRIBUTIONS OF THE UNIVERSITY EXTENSION WITHIN PANDEMIC

Barbara Bündel Mendonça², Edson Luiz Padoin³, Fabiana Kurtz⁴, Taíse Neves Possani⁵, Rosita da Silva Santos⁶

¹ Projeto de Extensão Universitária AppGo Unijuí.

² Professora coordenadora do Projeto de Extensão AppGo - barbara.gundel@unijui.edu.br

³ Professor extensionista do Projeto de Extensão AppGo - padoin@unijui.edu.br

⁴ Professora colaboradora do Projeto de Extensão AppGo - fabiana.k@unijui.edu.br

⁵ Professora extensionista do Projeto de Extensão AppGo - taise.possani@unijui.edu.br

⁶ Professora extensionista do Projeto de Extensão AppGo - rosita.santos@unijui.edu.br

RESUMO

O Projeto AppGo - Desenvolvimento e Implementação de Software Educacional propõe desenvolver ações de forma colaborativa entre professores em atuação na educação básica, universidade e também acadêmicos de graduação. A proposta da construção de atividades pedagógicas através do uso de softwares educacionais considera o professor como participante ativo na produção dos respectivos materiais didáticos e pedagógicos, de acordo com suas necessidades em sala de aula. Neste relato, apresentamos as ações realizadas pelo projeto de extensão frente ao atual contexto pandêmico, enfrentado a partir de março de 2020, e, dentre as ações, estão duas edições do evento “Desafio MathGo”. Resultados verificados até o momento sinalizam a potencialidade de projetos cuja natureza articulem conhecimentos específicos (seja de cunho educacional, em âmbito da formação docente) ao aprofundamento de elementos ligados à contribuição efetiva das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) tanto na formação acadêmica e profissional dos estudantes envolvidos, como na qualificação da parceria entre universidade e escola, especialmente no cenário pandêmico.

Palavras-chave: Software Educacional; Extensão Universitária; TDIC.

INTRODUÇÃO

O SARS-Cov2, vírus que causa a doença denominada COVID-19, foi declarado uma emergência de saúde pública de importância internacional pela Organização Mundial da Saúde (OMS) no dia 30 de janeiro de 2020. Dentre as medidas utilizadas para conter o avanço da pandemia, a quarentena e o distanciamento social foram adotados. De acordo com dados da Unesco (2020), a pandemia de coronavírus interrompeu as atividades presenciais de 91% dos estudantes no mundo.



Além de fechamento de fronteiras e somente comércio e serviços essenciais em funcionamento, outra medida acatada foi o fechamento das escolas e universidades para evitar aglomerações. Embora as circunstâncias fossem caóticas e incomuns, a educação não parou, lembrando o papel das escolas na formação de crianças e jovens. Assim, novas metodologias foram adotadas para que não houvesse a total paralisação da educação em meio à pandemia. “Professores precisaram adequar seus conteúdos e metodologias ao novo formato de ensino on-line, pois ainda que haja diversos desafios para o acesso às aulas remotas, essas atividades on-line são de extrema importância para diminuir os prejuízos causados pela suspensão das aulas presenciais” (SANTOS et al., 2021, p. 60762-60763).

“Assim, as tecnologias digitais se tornaram meios de interação, comunicação e informação, ofertando novas possibilidades de convívio, uma nova performance do professor além de criar novos espaços e alterar as concepções metodológicas de ensino de educadores e estudantes até então utilizadas em sala de aula”(SANTOS et al., 2021, p. 60763).

METODOLOGIA

Neste relato, apresentamos os resultados do evento “Desafio MathGo”, realizado de forma totalmente remota (online), em duas edições no decorrer do ano de 2021. O “Desafio MathGo” teve como propósito principal envolver a comunidade regional no âmbito da Educação Básica (Ensino Fundamental e Médio), das redes pública e privada, em atividades ligadas à área de Matemática, por meio do uso do app MathGo.

A primeira edição do desafio foi realizada no período de 1 a 30 de abril de 2021, voltado a alunos da região de abrangência da Secretaria Municipal de Educação de Ijuí e 36ª Coordenadoria Regional de Educação. O estudante inscrito deveria responder questões de matemática no aplicativo MathGo, disponível em www.mathgo.com.br. Com o prazo de trinta dias de participação, as pontuações eram somadas a cada resposta correta, sendo que as questões classificadas em nível difícil somavam pontuação maior que as do nível médio e difícil.

A segunda edição ocorreu durante a Semana *Ciência para Todos*, ano 2, Unijui, um evento a nível regional com apoio do CNPQ e dentro da *Semana Nacional de Ciência e Tecnologia*. Nesta segunda edição, os alunos tiveram uma semana para acumular pontuação, seguindo as mesmas diretrizes do primeiro desafio, porém com um período de tempo



reduzido.

A ideia da realização dos desafios, diferentemente da competição ocorrida em 2018, era de que os alunos pudessem participar individualmente, ou seja, sem a necessidade de equipes, relativo ao cenário pandêmico. Também no intuito de incentivar os estudantes e estes mesmo distante da escola pudessem testar seus conhecimentos e dar continuidade a seu estudo por meio do Software Educacional.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A primeira edição do “Desafio MathGo” teve a participação de 258 estudantes de 24 escolas de Ijuí e região, que responderam a questões de matemática, a partir de um banco de 1527 questões. No dia 10 de maio, foram divulgados os vencedores, sendo estes premiados com troféu, assim como as três escolas com a maior pontuação agregada e o estudante com maior pontuação. Este primeiro desafio teve o apoio/financiamento do Programa Pet Sicredi, assim possibilitou que o primeiro colocado tivesse como premiação, além do troféu, um tablet.

Em meio à pandemia, a segunda edição do Desafio, ocorrida entre os dias 05 a 09 de julho de 2021, durante o Evento Ciência para Todos - Ano 2, contou com a participação de 85 alunos de 12 escolas de abrangência da 36ªCRE e 17ªCRE. A divulgação dos vencedores ocorreu no dia 09 de julho, último dia da competição. Todos os participantes receberam medalhas, os três primeiros colocados troféu, medalha e um prêmio exclusivo Unijuí, uma mochila personalizada. A entrega dos prêmios da segunda edição do desafio está prevista para o final do mês de agosto. É importante frisar que, levando em consideração os protocolos de saúde e buscando incentivar o aluno a estudar, os desafios aconteceram de forma totalmente online.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Concluimos a experiência realizada em meio à pandemia com destaque ao esforço e engajamento de professores e estudantes quanto ao que a literatura destaca em termos das chamadas habilidades do século 21, que colocam o papel do professor em destaque pelo fato de ser o protagonista de um cenário social que associa o processo pedagógico à fluência tecnológica. Verificamos ao longo dos anos em que o projeto tem sido realizado, que este



viabiliza o contato e a experiência desses estudantes com ferramentas que os auxiliem a ampliar sua compreensão e suas atitudes em relação às TDIC e suas possibilidades educacionais, principalmente num cenário de fechamento de escolas, distanciamento social e aulas online.

O desenvolvimento de um software educacional exige conhecimentos inerentes a profissionais de programação, design, teorias de aprendizagem, além dos conhecimentos abordados da área específica. Em meio a isso, jogos digitais educacionais, como proposto no projeto AppGo, possibilitam significativas oportunidades de aprendizagem e contribuem em duas áreas importantes que envolvem o aprendiz: a motivação e a cognição, também podem ser usados como reforços e feedback de conhecimento adquirido na sala de aula.

A partir do reconhecimento de que os chamados “nativos digitais” são indivíduos que não se sentem atraídos pelas formas tradicionais de ensino, jovens motivados por abordagens desafiadoras, instigantes, baseadas em problemas reais e em “recompensas”, como prevê o processo pedagógico aliado à gamificação (game-based learning), destacamos a dupla dimensão que tem sido qualificada ao longo da execução do projeto - conceitualmente e metodologicamente. Jogos digitais educacionais são uma forma de aproximar os alunos a experiências diferenciadas de ensino, tornando sua aprendizagem mais agradável, atraente, eficiente e - acima de tudo - significativa pedagogicamente.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CORDEIRO, K. M. A. **O Impacto da Pandemia na Educação: A Utilização da Tecnologia como Ferramenta de Ensino.** Repositório institucional. Manaus, 2020. Disponível em: <<http://repositorio.idaam.edu.br/jspui/handle/prefix/1157>>. Acesso 10 agosto, 2021.

SANTOS, M.C.dos; OLIVEIRA, Q.C. de A; SANTOS, M. C. dos; SANTOS, C.E.C.dos; EGITO, R.R.R do; ROCHA, L.S.; NETO, B.F.; NOGUEIRA, M. dos S. Educação e Covid-19: os impactos da pandemia no ensino-aprendizagem. In. **Brazilian Journal of Development**, Curitiba, v.7, n.6, p. 60760-60779 jun. 2021. Disponível em: <<https://www.brazilianjournals.com/index.php/BRJD>>. Acesso em 10 agosto, 2021.

UNESCO. **Impacto da Covid-19 na Educação.** Disponível em: <<http://pt.unesco.org/covid19/educationresponse>>. Acesso em 10 agosto, 2021.