

APP NA SALA DE AULA

Aprenda de forma divertida

Lançado por colégio particular, guia de aplicativos para smartphones e tablets será distribuído em escolas públicas da Capital

JANAÍNA KALSING

De vilões a heróis. É mais ou menos assim que smartphones e tablets passam a ser vistos dentro da sala de aula.

Agora, essas tecnologias digitais começam a ser implementadas como instrumento de aprendizagem na escola.

De olho nesta transformação, o Colégio Farroupilha, em Porto Alegre, lançou, na sexta-feira, o Guia de Aplicativos, com sugestões de apps para serem utilizados por professores e alunos. A ideia, de acordo com Marília Ferri, diretora Pedagógica, é preencher a lacuna existente entre o que é tecnologicamente possível, em educação, com o que é prático:

– Queremos contribuir para que o aprendizado seja um processo de descobertas mais lúdico, criativo, autônomo e produtivo – explica.

O guia, que será distribuído em escolas públicas da Capital e está disponível no site www.colegiofarroupilha.com.br, sugere a utilização de 10 aplicativos, distribuídos por quatro faixas etárias distintas. Débora Valletta, 38 anos, supervisora de Tecnologia Educacional do Colégio Farroupilha e consultora de Tecnologias Digitais para Educação e Avaliações em Larga Escala, é quem selecionou os programas. De acordo com ela, há uma expectativa de aprendizagem por trás da brincadeira lúdica, voltado para um novo perfil de aluno e escola:

– Para realizar a avaliação do Enem (Exame Nacional do Ensino Médio), por exemplo, o aluno precisa ter desenvolvido várias competências ao longo da Educação Básica. Os aplicativos tornam as aulas mais dinâmicas e atraentes. É imprescindível que essas ferramentas digitais possam favorecer a mediação e ampliar os diálogos educativos e sociais.

Atrativos à parte, Cíntia Inês Boll, doutora em Educação pela Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), alerta que a tecnologia já faz parte da rotina de crianças e adolescentes, enquanto que, para a maioria dos professores, é uma novidade pedagógica:

– É importante descobrir o que é de interesse da turma. Mais: não se deve vincular o uso desses dispositivos apenas ao conteúdo escolar, aos objetivos pedagógicos. Seria empobrecer demais a potência deles. É preciso fazer com que esse aplicativo tenha uma perspectiva social, que possa fazer a diferença na vida da criança. Por exemplo: um app que mostre qual o caminho menos congestionado para se chegar à escola.

NOVO ALIADO DO PROFESSOR

Organizados por faixa etária, aplicativos tornam o ensino mais dinâmico e atrativo para os alunos. Veja uma seleção de apps para estudantes*

TRÊS A CINCO ANOS

PARK MATH HD (US\$ 1,99)

O objetivo é resolver problemas de adição ou subtração com números até 20. Também proporciona que as crianças aprendam a contar até cem, de uma forma divertida, e que possam ordenar objetos por tamanho. Este app tem três níveis de dificuldade, permitindo adequá-lo ao nível de aprendizagem.

ESTÚDIO STOP MOTION (versão livre e paga - US\$ 4,99)

A criança pode criar animações fotografando objetos e cenas. É possível, por exemplo, desenvolver sequências animadas de um determinado conceito, como a germinação de uma semente. Caso seja utilizado em uma escola, uma ideia é propor que a turma produza cenas de uma história sem som e compartilhe o conteúdo para que outros alunos possam colaborar com a locução.

DINO WORLD (acesso livre)

Conhecer animais pré-históricos.

COMA BEM 2 (acesso livre)

Identificar os alimentos saudáveis.

BLOCO DE DESENHOS (acesso livre)

Produzir trabalhos de arte utilizando a linguagem do desenho.

KIDS NUMBERS (acesso livre)

Aprender números e resolver operações básicas da matemática.

SEIS A 10 ANOS

BOOK CREATOR (versão livre e paga - US\$ 4,99)

Permite inserir texto, imagem e som, dentre outras mídias, para compor um e-book. A criança pode salvar o que for de seu interesse, compartilhar com os amigos e, no caso de ser utilizado no contexto escolar, esse conteúdo pode ser utilizado como insu- mo para discussões na escola.

MOTION MATH (US\$ 3,99)

O objetivo do aplicativo é compreender frações, números decimais e porcentagens. A linguagem favorece o aprendizado por meio de diferentes situações durante o jogo, auxiliando a criança a melhorar sua capacidade de estimar as frações em seus diversos formatos.

TOONTASTIC (US\$ 19,99)

Permite criar animações com ilustrações próprias ou a partir de imagens disponíveis no próprio app. É uma oportunidade para desenvolver o senso crítico artístico. Para uso na escola, é importante que o educador organize um roteiro para trabalhar com as inúmeras possibilidades que o aplicativo oferece. O trabalho final pode ser compartilhado na web.

SHAPE ARTS: GEOMETRIC CREATIONS (US\$ 1,99)

O app auxilia na resolução de problemas matemáticos envolvendo formas geométricas planas e, também, permite que a criança crie obras de arte a partir de formatos geométricos.

POPPLLET LITE (acesso livre)

Criar mapas mentais.

11 A 13 ANOS

SIMPLE MIND MAP (acesso livre)

O aplicativo possibilita organizar as ideias/pensamentos de uma forma simples e objetiva. Por envolver os jovens através da linguagem visual, potencializa-se o desenvolvimento de várias habilidades cognitivas, por exemplo, compreender e solucionar problemas. O Simple Mind Map é uma ferramenta que auxilia na gestão estratégica de negócios/empresa (educação empreendedora).

CAMBRIDGE PHRASALTEIN (acesso livre)

Aplicar e reforçar conceitos da língua inglesa, como phrasal verbs de uma forma lúdica e divertida.

MAGISTO (acesso livre)

App para produzir vídeos criativos.

STICKFIGURE ANIMATOR (acesso livre)

Criar animações com os famosos bonecos palito.

HALFTONE 2 (US\$ 1,99)

Permite importar, editar, incrementar e adequar suas fotos no formato de quadradinhos. Além de ser uma oportunidade para incentivar a criatividade dos jovens, o app pode apoiar no estímulo à leitura e escrita colaborativa. O produto final pode ser compartilhado com os amigos em redes sociais ou simplesmente salvá-los na nuvem.

14 ANOS EM DIANTE

SCREAMCHOMP (acesso livre)

Há ferramentas para compartilhar uma ideia e/ou conceito. O app oferece recursos para disponibilizar o conteúdo em vários canais de comunicação.

NEARPOD (acesso livre e pago)

O aplicativo permite criar, compartilhar e avaliar conteúdos. O objetivo é interagir com os jovens durante a aula (online) ou enviar o conteúdo por e-mail (o aluno realiza a atividade no seu ritmo de aprendizado). Uma ideia bacana é selecionar as melhores fotos durante um intercâmbio, criar uma apresentação e utilizar as ferramentas que o aplicativo oferece (por exemplo, desenho) e abrir uma sessão online para trocas de informações e exercitar o que aprendeu.

VAN GOGH TOUCH (acesso livre)

Explorar as obras do pintor Vincent Van Gogh. Relacionar arte e a geometria, entre outros conceitos.

SKYPE (acesso livre)

Conectar grupos de estudantes com o mundo para potencializar a troca de informações e experiências no campo educacional.

MERCK PTE HD (acesso livre)

Identificar os elementos e as estruturas da tabela periódica de forma interativa.

PREZI (acesso livre)

Aplicativo para criar apresentações online.



✓ **Gostou da ideia de usar esses programas? Que tal sugerir um bem legal para o seu colega? A Débora Valletta, do Colégio Farroupilha, tem uma sugestão.**

✓ **Imagine que você e sua**

família farão um passeio super divertido no GramadoZoo, na Serra. Lá, você verá muitos bichos e poderá fotografá-los com seu smartphone.

✓ **A dica é utilizar as ferra-**

mentas do aplicativo SlideMovie para transformar a série de fotos selecionadas por você em um vídeo de 30 ou 60 segundos.

✓ **Seja criativo! Escolha os melhores cliques, crie um vídeo e**

mostre o que você sabe sobre a fauna brasileira.

