



EDUCAKIDS UEG: APLICATIVO PARA AUXÍLIO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Vinícius Félix de Lima Oliveira¹, Hellen Carmo de Oliveira Matos¹
viniciusflo@hotmail.com, hellen.matos@ueg.br

¹ Universidade Estadual de Goiás, Sistemas de Informação, Anápolis, Goiás

RESUMO: Os índices de evasão escolar aumentam a cada ano devido, entre outros fatores, à forma que o aluno e o professor se relacionam durante o ensino. Uma forma de melhorar esse relacionamento e aumentar a qualidade do ensino absorvido pelos alunos é o uso de formas alternativas de aula. O uso de tecnologia como uma forma de repassar conhecimento é um conceito em alta e aplicar este método na educação, neste caso particular na educação infantil, é uma das maneiras de formar alunos com bases mais sólidas de conhecimento e que terão menos dificuldade nos anos de estudo seguintes. Levando isto em consideração, este trabalho aborda o desenvolvimento de uma ferramenta em linguagem JavaScript com framework Angular e Node.js, que irá auxiliar no gerenciamento de atividades dentro e fora de aula como uma plataforma de gerenciamento de ensino com o objetivo de aumentar o interesse dos alunos na educação, melhorar a abstração do conhecimento e diminuir a evasão escolar.

Palavras-Chave: Educação, Evasão, Plataforma, JavaScript

EDUCAKIDS UEG: APPLICATION FOR AID IN CHILD EDUCATION

ABSTRACT: School dropout rates increase each year due, among other factors, to the way the student and teacher relate during teaching. One way to improve this relationship and increase the quality of teaching absorbed by students is to use alternative forms of class. The use of technology as a way of passing on knowledge is a growing concept and applying this method in education, in this particular case in early childhood education, is one of the ways to train students with more solid knowledge bases and who will have less difficulty in the years of next study. Taking this into account, this work addresses the development of a tool in JavaScript language with Angular and Node.js framework, which will assist in the management of activities inside and outside the classroom as a teaching management platform with the objective of increasing interest of students in education, improving knowledge abstraction and reducing school dropout.

Keywords: Education, Evasion, Platform, JavaScript.



1. INTRODUÇÃO

Com a internet e a facilidade do acesso à informação, pessoas de todas as idades fazem uso cotidiano desta ferramenta tanto para trabalho, como para pesquisa ou mesmo lazer. De modo que, quanto mais atividades envolvem a utilização de tecnologia mais difícil fica desvincular a tecnologia das atividades diárias e a escola não fica fora desta situação.

Segundo Noemi (2019), existem 7 razões para se adotar a tecnologia no ensino infantil, por melhorar a qualidade de ensino ao introduzir um método diferenciado que fornece uma experiência de ensino as crianças, aumentar a participação dos alunos em atividades, facilitar a integração entre crianças e conseqüentemente o trabalho em grupo, valorizar a parceria entre a escola e os pais, reduzir o número de reprovações ao tornar o método de ensino mais interessante, ajudar a preparar para futuras carreiras ao desenvolver pensamento crítico e incentivar o uso de tecnologia que está presente em grande parte das profissões do futuro e, por fim, criar um diferencial competitivo para a escola em meio a busca contínua pela melhoria da qualidade de ensino.

Segundo Gonçalves (2019), no ano de 2017 do 1º ao 5º ano a taxa de evasão escolar foi de 0,8%, do 6º ao 9º 2,7% e no ensino médio chegou aos 6%, sendo que as principais causas são distância, desinteresse e situação econômica. Este projeto foca no segundo problema levantado anteriormente, buscando tornar o ensino mais interessante dentro de um ambiente dinâmico entre alunos e professores diferente do ambiente tradicional.

Com isto em mente, pretende-se utilizar de computadores com acesso à internet como uma ferramenta de auxílio ao ensino, como links de jogos educativos para se realizar em casa e atividades em geral, de forma que se torne mais atraente o ensino para o aluno e estreite as relações aluno-professor.

2. REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

Segundo Santos (2015), com o mundo imerso na área de tecnologia as crianças começam de muito cedo a utilizar artefatos tecnológicos e aprender através desses meios sobre o mundo ao seu redor, professores precisam se adaptar ao funcionamento do ambiente em que vivem para não se desatualizarem e manter um ensino de qualidade.

Hoje é possível através da tecnologia apresentar novos meios de aprender como utilizar um jogo, onde pode-se apresentar conteúdos dados em sala de aula de maneira que chame a atenção da criança na hora do aprender (CARVALHO; CORNÉLIO, 2016).

Segundo Fleischman (2001), utilizando certos jogos educativos é possível trabalhar a coordenação motora, desenvolver o raciocínio lógico rápido, estimular a memória e dar às crianças a oportunidade de se conectarem com o mundo. Assim, o aplicativo irá ser uma plataforma de

gerenciamento de ensino assim como Moodle, Blackboard Learn, Google Classroom entre outros, possuindo o diferencial de ser voltado para educação infantil.

O método de desenvolvimento do software vai ser o modelo incremental, que ao invés de implementar tudo de uma vez faz a entrega de incrementos (pequenos pedaços do software) tornando o feedback mais rápido e evitando retrabalho.

2.1 ESCOPO DO SOFTWARE

O software pretende se tornar uma ferramenta de interação entre alunos e professores, que servirá como um meio de transmissão e realização de atividades buscando tornar a relação aluno-ensino e aluno-professor mais interessante para o aluno, além de facilitar o gerenciamento de atividades para o professor.

Para isso o software utilizará das seguintes regras de negócio:

Tabela 1 – Regras de negócio

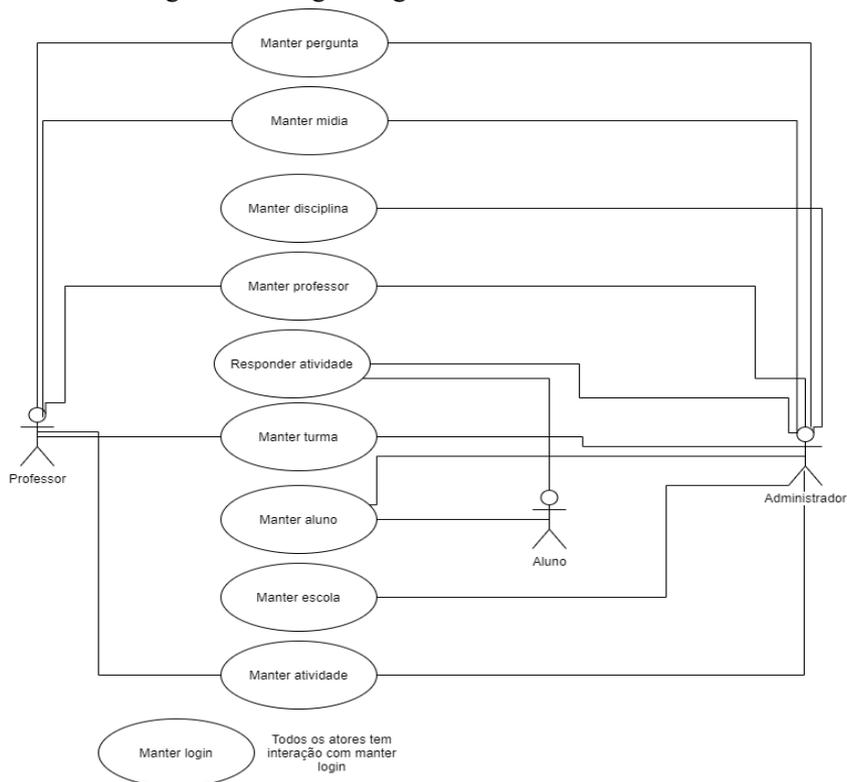
Identificador	Especificação da Regra de Negócio
RN01	O login no sistema será feito através do email e senha do usuário que poderá ser um aluno, professor ou administrador.
RN02	Os e-mails dos usuários deverão ser únicos no sistema
RN03	O usuário deverá ser identificado através do seu id.
RN04	As atividades poderão ser avaliadas com notas.
RN05	As atividades poderão ter tempo de execução.
RN06	As atividades deverão estar vinculadas à um professor.
RN07	As atividades serão identificadas através do seu id.
RN08	As atividades poderão ter tempo para serem respondidas.
RN09	As atividades poderão possuir nota.
RN10	As escolas serão identificadas através do seu id.
RN11	Os alunos deverão ser vinculados à uma escola
RN12	As turmas serão identificadas através do seu id.
RN13	As turmas deverão ser vinculadas à uma escola
RN14	As turmas deverão ser vinculadas à um professor
RN15	As respostas de atividades serão identificadas através do seu id.
RN16	Respostas de atividades deverão ser vinculadas à uma atividade.
RN17	Respostas de atividades deverão ser vinculadas à uma pergunta ou à uma mídia.

RN18	Respostas de atividades deverão ser vinculadas à um aluno.
RN19	Os professores deverão ser vinculados à uma escola
RN20	As disciplinas serão identificadas através do seu id.
RN21	As mídias serão identificadas através do seu id.
RN22	As mídias deverão ser vinculadas à um professor.
RN23	As perguntas serão identificadas através do seu id.
RN24	As perguntas deverão ser vinculadas à um professor.
RN25	As perguntas poderão ser objetivas ou subjetivas.
RN26	As perguntas objetivas poderão possuir pontuação.
RN27	Caso as perguntas sejam objetivas deverão possuir quatro opções de resposta e um gabarito.

Fonte: Elaboração do autor

2.2 DIAGRAMA GERAL

Figura 1 – Diagrama geral do software EducaKids UEG.



Fonte: Elaboração do autor

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O software por enquanto, tem a implementação de cadastrar aluno sem nenhum vínculo,



pretende-se implementar o restante dos requisitos do software totalmente até o final do semestre letivo.

REFERÊNCIAS

NOEMI, Débora. **7 razões para adotar a tecnologia na educação das crianças.** [S. l.], 2019. Disponível em: <https://escolasdisruptivas.com.br/metodologias-inovadoras/tecnologia-na-educacao/>. Acesso em: 13 maio 2020.

SANTOS, Jocelaine. **Uso de tecnologia por crianças: benefício ou perda da infância?** [S. l.], 20 abr. 2015. Disponível em: <https://www.semprefamilia.com.br/tecnologia/uso-de-tecnologia-por-criancas-beneficio-ou-perda-da-infancia/>. Acesso em: 3 nov. 2020.

CARVALHO, G. G. B., CORNÉLIO, M. L. **A Utilização da Tecnologia na Educação Infantil.** In: III CONEDU. Congresso Nacional de Educação. Outubro, 2016, Pernambuco. Anais... III CONADU, V. 1, 2016.

FLEISCHMANN, L. J. **Crianças no computador: desenvolvendo a expressão gráfica.** Porto Alegre: Mediação, 96p, 2001.

GONÇALVES, Thaís. **Evasão escolar: o que leva estudantes a desistirem da escola?** [S. l.], 13 out. 2019. Disponível em: <https://vaidebolsa.com.br/evasao-escolar/>. Acesso em: 3 set. 2020.