

# **EDUCA – UMA PROPOSTA DE FERRAMENTA DE LETRAMENTOS DIGITAIS PARA TURMAS DO ENSINO BÁSICO**

Jonhnanthan Victor Pereira Oliveira<sup>1</sup>, Luis Henrique da Silva Segundo<sup>2</sup>, Leonardo Alves dos Santos<sup>3</sup>, Ana Lúcia Tonel da Silva<sup>4</sup>

<sup>1</sup> Aluno do Curso de Ciência da Computação, Universidade Federal de Campina Grande  
– PB. jonhnanthan@gmail.com

<sup>2</sup> Aluno do Curso de Ciência da Computação, Universidade Federal de Campina Grande  
– PB. luis.henrique.segundo@gmail.com

<sup>3</sup> Aluno do Curso de Ciência da Computação, Universidade Federal de Campina Grande  
– PB. leonardo.santos @ccc.ufcg.edu.br

<sup>4</sup> Aluno do Curso de Ciência da Computação, Universidade Federal de Campina Grande  
– PB. ana.silva @ccc.ufcg.edu.br

## **RESUMO**

Sabe-se que atualmente as crianças tem grande facilidade com as novas tecnologias digitais, porém nem sempre elas são utilizadas com a finalidade de ensino às mesmas por motivos diversos. Uma grande dificuldade é encontrar uma ferramenta simples, objetiva e de fácil manuseio para os professores e alunos. A criação de uma ferramenta que supre, ao menos, a maior dificuldade citada propicia a sociedade uma nova forma de propagar o conhecimento fazendo uso de tecnologias disponíveis atualmente. Pensando nisso, está sendo criado o EDUCA, uma ferramenta cujo objetivo é proporcionar ao professor a criação de atividades escolares por meio de dispositivos com o Sistema Operacional Android® (Smartphones, Tablets). Atuando com duas interfaces, uma para o professor, para criação de atividades e avaliação dos resultados obtidos pelos alunos; e outra para o aluno, para a resolução e reenvio das atividades para o professor. O sistema funcionará com a ideia de modelos, onde através destes os professores criam atividades e repassam para os alunos, através de uma interface intuitiva e de fácil utilização. O EDUCA está em fase de desenvolvimento e conta com uma nova ideia de interação entre professores e alunos de maneira automática, sendo possível a ligação do dispositivo do aluno ao dispositivo do professor para que atividades possam ser realizadas de maneira rápida, intuitiva e prática dentro de sala de aula. Com isso, espera-se a possibilidade de obter melhores resultados de desempenho dos alunos para facilitar o acompanhamento do professor e assim tornar mais simples e rápido o aprendizado.

**Palavras-chave:** EDUCA; Tecnologia da Informação; Ensino Básico.