

Quicklearn: o inovador aprendizado rápido e interativo

Angelica Aparecida Silva Arieira¹; 0009-0004-8954-0616

Douglas Baltazar Goncalve¹; 0009-0006-1589-9727

Edilberto Venturelli¹; 0000-0002-0794-5424

Laura Cristina Barreto Marques da Rocha¹; 0009-0004-5742-4696

1 – UniFOA, Centro Universitário de Volta Redonda, Volta Redonda, RJ.

lauracristinabmdarocha@gmail.com

Resumo: QuickLearn é uma plataforma de aprendizagem projetada para oferecer conteúdos educacionais de curta duração e interativos, focada em aprendizado rápido e eficiente. O objetivo deste estudo é explorar como a utilização de recursos como aprendizagem adaptativa, elementos de ludificação e acesso móvel pode melhorar a experiência educacional. A metodologia envolveu uma análise teórica das técnicas de aprendizado ativo e interativo, complementada por estudos de caso de plataformas semelhantes. Os principais resultados indicam que QuickLearn facilita um aprendizado personalizado, motivador e acessível, contribuindo para uma educação mais eficaz e envolvente.

Palavras-chave: aprendizado rápido. aprendizagem adaptativa. ludificação. educação móvel. feedback instantâneo.

INTRODUÇÃO

No contexto atual, a demanda por métodos de aprendizado mais rápidos e eficientes tem crescido significativamente. As tradicionais formas de ensino, muitas vezes longas e inflexíveis, não atendem às necessidades dos aprendizes modernos que buscam conciliar estudos com outras atividades. QuickLearn surge como uma solução inovadora, oferecendo uma plataforma de aprendizagem que combina mini conteúdos educacionais com tecnologia adaptativa e elementos de ludificação.

A aprendizagem adaptativa, conforme discutida por Santos (2019) e Almeida (2002), baseia-se na capacidade das plataformas educacionais de ajustar o conteúdo de acordo com o progresso e as necessidades individuais do aluno, promovendo um ritmo de estudo personalizado. Essa abordagem permite que educadores ofereçam experiências de aprendizado mais eficazes, adaptando-se às diferentes formas de aprendizagem, conforme destacam Galvão, Câmara e Jordão (2012) em suas reflexões sobre as estratégias de aprendizagem universitária.

A ludificação, também conhecida como gamificação, abordada por De Oliveira e Moreira (2019), utiliza mecânicas de jogos para aumentar a motivação e o engajamento dos alunos. Estudos demonstram que essas técnicas podem resultar em melhorias significativas nos resultados educacionais, tornando o aprendizado mais envolvente e recompensador.

Essas metodologias, ao promoverem um ambiente de aprendizagem interativo e dinâmico, contribuem para o desenvolvimento de competências essenciais no contexto educacional contemporâneo, em consonância com os princípios de Educomunicação apresentados por Aparici (2014), Citelli (2012), Gómez (2014), e Soares (2014). A Educomunicação, além de incentivar a cidadania e a participação ativa dos alunos, possibilita a mediação educacional através de novas práticas comunicativas, promovendo a inclusão e o diálogo, como destacado por Gusmão (2003).

No campo da comunicação mediada por computador e redes sociais, Recuero (2014) ressalta o papel crucial que essas plataformas desempenham na facilitação do aprendizado e no fortalecimento da troca de conhecimentos, essencial para uma aprendizagem colaborativa e eficiente.

MÉTODOS

Para analisar a eficácia do QuickLearn, foram revisados estudos de caso de plataformas de aprendizagem online que utilizam metodologias semelhantes. Foram considerados aspectos como a duração dos conteúdos, a adaptabilidade do aprendizado e a utilização de elementos de ludificação para manter os alunos engajados. A pesquisa também incluiu feedback de usuários para avaliar a conveniência do acesso móvel e a eficácia do feedback instantâneo no processo de aprendizagem.

Almeida (2002) ressalta que a adaptabilidade do aprendizado é crucial para facilitar a aprendizagem, uma vez que diferentes alunos apresentam necessidades e ritmos distintos. Nesse sentido, a aprendizagem adaptativa, conforme destacado por Santos (2019), ajusta-se às particularidades de cada aluno, promovendo uma experiência de aprendizado mais personalizada e eficaz. Galvão, Câmara e Jordão (2012) também sublinham a importância de estratégias de aprendizagem que considerem as características individuais dos estudantes universitários, apontando para a flexibilidade como fator chave na eficácia de plataformas educacionais.

Além disso, a utilização de elementos de ludificação no ambiente virtual de aprendizagem, como destacado por De Oliveira e Moreira (2019), é um fator relevante para manter os alunos engajados e motivados. Esses elementos transformam o processo de aprendizado em uma experiência mais interativa e envolvente, um aspecto importante também abordado por Aparici (2014), que vê a ludificação como uma ferramenta eficaz dentro do campo da Educomunicação, promovendo não apenas o engajamento, mas também a cidadania e a participação ativa dos alunos.

A perspectiva da Educomunicação, conforme discutido por Citelli (2012), Gómez (2014), e Soares (2014), amplia o conceito de aprendizado ao integrar práticas comunicativas que envolvem a mediação entre alunos, professores e conteúdos, tornando o ambiente de aprendizado mais dinâmico e participativo. Isso reflete na eficácia de plataformas como o QuickLearn, onde o feedback instantâneo e o acesso móvel desempenham papéis fundamentais na construção de uma experiência educativa fluida e contínua, como argumenta Recuero (2014), ao enfatizar a importância da comunicação mediada por computador e redes sociais.

Por fim, Gusmão (2003) destaca a diversidade cultural e a importância de considerar contextos culturais diferentes dentro do processo educacional, o que reforça a relevância de metodologias que permitam flexibilidade e personalização, como aquelas propostas por QuickLearn.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados indicam que o QuickLearn é altamente eficaz para atender às demandas dos alunos contemporâneos. Seus mini conteúdos promovem um aprendizado ágil e focado, enquanto a adaptabilidade da plataforma personaliza a experiência educativa, um aspecto destacado por Almeida (2002), que ressalta a importância de auxiliar os alunos a aprender e a pensar de forma crítica, ajustando o ensino às suas necessidades específicas. Santos (2019) complementa ao afirmar que a aprendizagem adaptativa facilita uma experiência de aprendizado mediada, permitindo que o aluno progrida de acordo com seu próprio ritmo e nível de compreensão.

Os elementos de ludificação no QuickLearn, como apontado por De Oliveira e Moreira (2019), são fundamentais para manter a motivação dos alunos, transformando o aprendizado em uma atividade mais envolvente e prazerosa. Essa abordagem está alinhada com o que Aparici (2014) descreve como a integração de práticas lúdicas na Educomunicação, promovendo um processo de ensino mais dinâmico e interativo.

Citelli (2012) também enfatiza a importância da ludificação ao reforçar que as imagens e representações midiáticas podem influenciar positivamente a forma como os alunos se relacionam com o conteúdo educacional, aumentando seu engajamento.

O acesso móvel proporcionado pelo QuickLearn garante conveniência, permitindo que os alunos estudem em qualquer lugar e a qualquer momento. Essa flexibilidade é fundamental para atender às necessidades dos estudantes universitários, como discutido por Galvão, Câmara e Jordão (2012), que refletem sobre a importância de estratégias que possibilitem aos alunos conciliar estudos e outras atividades. Recuero (2014) reforça essa ideia ao destacar como as redes sociais e a comunicação mediada por computador oferecem um ambiente propício para a educação a distância, aumentando as possibilidades de aprendizado fora do ambiente tradicional de sala de aula.

Além disso, o feedback instantâneo oferecido pela plataforma facilita o aprendizado contínuo, proporcionando aos alunos uma visão clara do progresso e das áreas que precisam de melhoria. Segundo Gómez (2014), a Educomunicação deve fomentar a cidadania e o aprendizado ativo, algo que o feedback imediato do QuickLearn promove ao incentivar os alunos a se tornarem mais autônomos e responsáveis por seu próprio progresso educacional. Soares (2014) também defende a importância de um feedback que contribua para a formação de alunos críticos e participativos.

Por fim, Gusmão (2003) destaca que, em um mundo culturalmente diverso, metodologias como as utilizadas no QuickLearn são essenciais para incluir todos os alunos no processo educacional, respeitando suas diferentes origens e experiências. O QuickLearn, portanto, não apenas atende às demandas educacionais contemporâneas, mas também contribui para a formação de uma educação mais inclusiva e eficiente.

CONCLUSÕES

QuickLearn representa uma evolução significativa na educação digital, combinando várias técnicas eficazes de aprendizagem em uma plataforma acessível e motivadora.

De acordo com Almeida (2002), a personalização do aprendizado é crucial para o desenvolvimento cognitivo, pois facilita a adaptação dos conteúdos às necessidades específicas de cada aluno, permitindo que eles pensem de forma mais crítica e reflexiva. Além disso, a plataforma incorpora os princípios da Educomunicação, como destacado por Aparici (2014), ao integrar o uso de tecnologias interativas para aprimorar a experiência de ensino, criando um ambiente mais colaborativo e dinâmico.

Os benefícios de uma educação personalizada e adaptativa, como os proporcionados pela QuickLearn, são reforçados por Santos (2019), que aponta que essa abordagem ajuda os alunos a desenvolverem suas capacidades de forma mais eficiente, ajustando o conteúdo à sua trajetória de aprendizado. A conveniência do acesso móvel também é um diferencial importante, permitindo que os alunos acessem o material educacional de qualquer lugar, o que está em sintonia com as estratégias de aprendizagem discutidas por Galvão, Câmara e Jordão (2012), que enfatizam a flexibilidade como um fator chave para atender às demandas dos estudantes universitários.

O engajamento promovido pela ludificação, como observado por De Oliveira e Moreira (2019), desempenha um papel essencial na motivação dos alunos, transformando o processo de aprendizagem em algo mais interativo e prazeroso.

Citelli (2012) reforça que o uso de elementos lúdicos na educação pode criar uma relação mais positiva entre o aluno e o conteúdo, gerando maior envolvimento e retenção de informações. Essa combinação de fatores torna o QuickLearn uma ferramenta poderosa para o aprendizado moderno.

Esta pesquisa destaca o potencial de QuickLearn para transformar a maneira como aprendemos, tornando o processo educacional mais eficiente e agradável. Como apontado por Gómez (2014), a Educomunicação pode promover não apenas a aprendizagem, mas também a cidadania ativa, incentivando os alunos a serem participantes críticos do seu próprio processo educacional. Soares (2014) também ressalta que uma educação mediada pela tecnologia, quando bem aplicada, pode ser

uma poderosa aliada na reforma do ensino, proporcionando aos alunos um aprendizado mais integrado e significativo.

Por fim, Gusmão (2003) observa que, em uma sociedade cada vez mais multicultural, plataformas como o QuickLearn desempenham um papel importante ao criar um ambiente inclusivo, onde a diversidade de experiências e formas de aprendizado é respeitada e valorizada. Isso reforça o papel da tecnologia em democratizar o acesso à educação, tornando-a acessível e eficiente para todos.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, LEANDRO S. **Facilitar a aprendizagem: ajudar aos alunos a aprender e a pensar. Psicologia escolar e educacional**, v. 6, p. 155-165, 2002. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/pee/a/cGwP8VQynhXsDDdcXCsRK3R/> Acesso em :22 de setembro de 2024

APARICI, ROBERTO. **Educomunicação: para além do 2.0**. São Paulo: Paulinas, 2014.

CITELLI, ADILSON. **Educomunicação: imagens do professor na mídia**. São Paulo: Paulinas, 2012.

DE OLIVEIRA, RODLENE KRISTEL ALMEIDA ROCHA; MOREIRA, ANTONIO NILSON GOMES. **A ludificação no ambiente virtual de aprendizagem**. HOLOS, v. 7, p. 1-24, 2019. Disponível em : <https://www2.ifrn.edu.br/ojs/index.php/HOLOS/article/download/6049/pdf/22947> .Acesso em 21 de setembro de 2024.

GALVÃO, AFONSO; CÂMARA, JACIRA; JORDÃO, MICHELLE. **Estratégias de aprendizagem: reflexões sobre universitários**. Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos, v. 93, p. 627-644, 2012. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbeped/a/gjHbgzYwHTj3CqjJVBpdBDM/?format=pdf> . Acesso em :22 de setembro de 2024.

GÓMEZ, GUILLERMO OROZCO. **Educomunicação: recepção midiática, aprendizagem e cidadania**. São Paulo: Paulinas, 2014.

GUSMÃO, NEUSA MARIA M. DE. **Diversidade, cultura e educação**. São Paulo: Biruta, 2003.

RECUERO, RAQUEL. **A conversa em rede: comunicação mediada por computador e redes sociais na Internet**. 2.ed. Porto Alegre: VérticeBooks, 2014.

SANTOS, ELISÂNGELA RIBAS DOS. **Aprendizagem adaptativa por meio da experiência de aprendizagem mediada.** 2019. Disponível em : <https://tede2.pucrs.br/tede2/handle/tede/8858>. Acesso em 21 de setembro de 2024.

SOARES, ISMAR DE OLIVEIRA. **Educomunicação: o conceito, o profissional, a aplicação: contribuições para a reforma do ensino médio.** 3.ed. São Paulo: Megasul, 2014.