



Scan to know paper details and
author's profile

The Playtech Edu Platform and the Consequences of Technology for Data Monitoring and Improving Educational Indexes in the Municipality of São Miguel Dos Campos - Alagoas

Álvaro Leiva dos Santos

ABSTRACT

This article aims to evaluate the impact of the PlaytechEdu platform on educational indicators in the municipality of São Miguel dos Campos - Alagoas, demonstrating how this platform positively influences data monitoring and demonstrating the importance of these technologies in achieving improvements in municipal education. The research will demonstrate, based on descriptions of the features of the PlaytechEdu platform, how it has been implemented in the municipality of São Miguel dos Campos - Alagoas, based on a data analysis and comparison with municipal educational indicators before and after the implementation of the platform. Finally, it will seek to discuss the role of startups and govtechs in public management innovation, and their influence on the improvement of public services. The research uses a mixed research line, graphically demonstrating the improvement resulting from the implementations, based on a documentary analysis of reports, spreadsheets and data provided by the education department of the municipality of São Miguel dos Campos. Thus, the research seeks to show how the implementation of PlaytechEdu is a significant factor in the search for educational quality in the municipality of São Miguel dos Campos, corroborating the digital technological potential in educational transformation and improvement of local results.

Keywords: playtech edu. educational technology. educational indicators. data monitoring. são miguel dos campos.

Classification: JEL Code: I21, I28,

Language: English



Great Britain
Journals Press

LJP Copyright ID: 146416

Print ISSN: 2633-2299

Online ISSN: 2633-2302

London Journal of Research in Management & Business

Volume 25 | Issue 2 | Compilation 1.0



The Playtech Edu Platform and the Consequences of Technology for Data Monitoring and Improving Educational Indexes in the Municipality of São Miguel Dos Campos - Alagoas

A Plataforma Playtech Edu e as Consequências da Tecnologia Para o Monitoramento de Dados e Melhoria Dos Índices Educacionais no Município De São Miguel Dos Campos - Alagoas

Álvaro Leiva dos Santos

RESUMO

O presente artigo busca avaliar o impacto da plataforma Playtech Edu no que se refere aos indicadores educacionais no município de São Miguel dos Campos - Alagoas, demonstrando como esta plataforma influencia positivamente no monitoramento de dados e demonstrando a importância dessas tecnologias para alcançar melhorias na educação municipal. A pesquisa demonstrará a partir das descrições de funcionalidades da plataforma Playtech Edu, como a mesma tem sido implementada no município de São Miguel dos Campos - Alagoas, a partir de uma análise de dados e comparação com os indicadores educacionais municipais antes e após a implementação da plataforma. Por fim, buscará discutir o papel das startups e das govetechs na inovação da gestão pública, e sua influência na melhoria dos serviços públicos. A pesquisa utiliza uma linha de pesquisa mista, demonstrando graficamente a melhoria resultada pelas implementações, a partir de uma análise documental, de relatórios, planilhas e dados fornecidos pela secretaria de educação do município de São Miguel dos Campos. Assim, a pesquisa busca mostrar como a implementação da Playtech Edu é um fator significativo na busca pela qualidade educacional no município de São Miguel dos Campos, corroborando com o potencial tecnológico digital na transformação educacional e aprimoramento de resultados locais.

Palavras-chave: playtech edu. tecnologia educacional. indicadores educacionais. monitoramento de dados. são miguel dos campos.

ABSTRACT

This article aims to evaluate the impact of the PlaytechEdu platform on educational indicators in the municipality of São Miguel dos Campos - Alagoas, demonstrating how this platform positively influences data monitoring and demonstrating the importance of these technologies in achieving improvements in municipal education. The research will demonstrate, based on descriptions of the features of the PlaytechEdu platform, how it has been implemented in the municipality of São Miguel dos Campos - Alagoas, based on a data analysis and comparison with municipal educational indicators before and after the implementation of the platform. Finally, it will seek to discuss the role of startups and govetechs in public management innovation, and their influence on the improvement of public services. The research uses a mixed research line, graphically demonstrating the improvement resulting from the implementations, based on a documentary analysis of reports, spreadsheets and data provided by the education department of the municipality of São Miguel dos Campos. Thus, the research seeks to show how the implementation of PlaytechEdu is a significant factor in the search for educational quality in the municipality of São Miguel dos Campos,

corroborating the digital technological potential in educational transformation and improvement of local results.

Keywords: playtech edu. educational technology. educational indicators. data monitoring. são miguel dos campos.

I. INTRODUÇÃO

A inserção de tecnologias inovadoras dentro do setor público tem se tornado uma estratégia importante para a modernização e eficiência dos serviços públicos prestados à comunidade. Nesta circunstância, as startups são responsáveis pelo oferecimento de resultados que garantam o suprimento de necessidades governamentais e de seus cidadãos. No que se refere ao campo educacional, é importante destacar que a adoção de plataformas tecnológicas como a Playtech Edu nasce como um instrumento estratégico para monitorar dados educacionais e melhorar os índices educacionais.

As Govtechs, são startups que têm obtido grandes destaques no que se referem a trazer inovações econômicas e sociais. Essas empresas tem como objetivo, utilizar a tecnologia para solucionar problemas estruturais do setor público, promovendo a transparência e a eficiência. Neste sentido, a implementação dessas resoluções à administração pública torna-se imprescindível para atender as demandas sociais.

No Brasil, as Govtechs tem estado presente em diversas áreas, como a segurança, educação e a saúde. As Govtechs fortalecem as políticas públicas e modernizam os processos administrativos. Deste modo, a Playtech Edu se mostra como um recurso de solução tecnológica com ênfase na gestão educacional, trabalhando no monitoramento de dados e o acompanhamento de indicadores educacionais no município de São Miguel dos Campos, Alagoas.

A partir das informações apresentadas, o problema de pesquisa que orienta este estudo discute qual é o impacto da implementação da plataforma Playtech Edu nos indicadores educacionais do município de São Miguel dos

Campos, atendendo o potencial de monitoramento de dados e a inovação tecnológica utilizada. Assim, a problemática procura esclarecer como as Govtechs contribui significativamente para a educação do município de São Miguel dos Campos e oferece subsídios para a criação de novas estratégias públicas.

A hipótese da pesquisa, propõe que a implementação da PlaytechEdu se mostra como uma resolução Govtech, estando alinhada aos propósitos de modernização da administração pública, demonstrando como tal aplicativo se mostra importante para o alcance da melhoria da educação municipal, no que se refere ao uso de dados para a tomada de decisões e da capacidade de inovação em gestão.

Outrossim, o objetivo geral deste trabalho é analisar o impacto da plataforma Playtech Edu na melhoria dos indicadores educacionais do município de São Miguel dos Campos, com foco no potencial de monitoramento de dados e na relação com a inovação tecnológica, startups e Govtechs. Para alcançar esse objetivo, serão considerados diferentes aspectos relacionados à aplicação da tecnologia no setor público.

Quanto aos objetivos específicos, inicialmente destaca-se a descrição do que é a Playtech Edu e sua aplicação no contexto educacional, entendendo como a tecnologia é utilizada e quais seus recursos para sua implementação. Deste modo, busca-se analisar os dados coletados pela plataforma, investigando os indicadores educacionais mais influenciados por sua utilização. Após o estudo de seus indicadores educacionais transformados, busca-se avaliar os resultados concretos gerados pela solução e identificar áreas que demandam de mais atenção governamental.

Deste modo, a avaliação da percepção de professores, gestores e alunos sobre o uso da plataforma se mostra fundamental para compreensão em seu processo de ensino-aprendizagem. Focando na opinião dos usuários para estudar suas vantagens ou desafios pelo uso da plataforma. No que se refere a comparação dos indicadores educacionais, o

trabalho estuda o antes e o depois da implementação da plataforma. Esse estudo mede a eficácia do uso da tecnologia e a melhoria dos resultados.

Por fim, este trabalho discute o papel das startups e Govtechs na inovação da gestão pública e na melhoria dos serviços públicos, tomando como estudo de caso a plataforma Playtech Edu. Neste sentido, essa discussão corrobora com a compreensão aprofundada das contribuições oferecidas pela plataforma da Playtech Edu.

No que se refere a metodologia de pesquisa, este trabalho combina as abordagens quantitativas e qualitativas, se posicionando como um estudo de caso com abordagem mista. A população estudada aqui inclui alunos, professores, gestores e a equipe da Secretaria Municipal de Educação de São Miguel dos Campos.

Em relação aos instrumentos de coletas de dados, estão incluídos nesta pesquisa a análise documental, a partir dos relatórios e planilhas da plataforma identificando dados relevantes. Quanto aos procedimentos metodológicos, incluem a coleta de dados quantitativos sobre os indicadores educacionais antes e depois da implementação da plataforma, além da análise qualitativa dos questionários e entrevistas. A triangulação dos dados garante maior validade aos resultados obtidos.

Aqui, a discussão dos resultados, se dá a partir da literatura sobre inovações de startups, govtechs e a gestão educacional. Visando relacionar o conhecimento empírico sobre o assunto e expandir as temáticas. O município de São Miguel dos Campos apresenta um caso importante para o estudo, baseado em sua crescente inovação em sua gestão educacional.

Por fim, esse trabalho se mostra importante para as futuras pesquisas no campo da tecnologia educacional, aqui demonstrando o avanço municipal, e estudando suas principais áreas de melhora.

II. REVISÃO DE LITERATURA

O uso de tecnologia em sala de aula é uma realidade que se potencializou nos últimos anos. Por isso, é importante conceituar o entendimento para a posterioridade.

Neste sentido, o site Dicio (2020, p. 01), informa que a tecnologia se compreende como:

Ciência que estuda os métodos e a evolução num âmbito industrial: tecnologia da internet, procedimento ou grupo de métodos que se organiza num domínio específico: tecnologia médica, teoria ou análise organizada das técnicas, procedimentos, métodos, regras, âmbitos ou campos da ação humana.

Desta forma, entende-se como tecnologia e aplicando-se no contexto educacional, como técnicas, métodos ou procedimentos que organizam-se de forma com a qual proporciona meios para facilitar a absorção do conhecimento.

Quando falado sobre tecnologias, é importante citar a tecnologia de comunicação e informação, sendo essas muito importantes para os dias atuais, vive-se na era da globalização, infiltrados em uma quantidade infinita de formas de comunicação.

Neste sentido, analisando o cenário educacional brasileiro no quesito do desenvolvimento da aprendizagem, o processo de avaliação de ensino possibilita a percepção do desenvolvimento dos discentes dentro de sala de aula.

Assim, observando um recorte demográfico no município de São Miguel dos Campos, é possível observar um desempenho ativo no desenvolvimento de políticas públicas estratégicas para reforçar e garantir o desenvolvimento educacional do município.

No tocante às intervenções estratégicas que vem sido implementadas no município de São Miguel dos Campos com o objetivo de garantir um acompanhamento educacional dos índices de aprendizado de seus alunos, por meio de um ambiente educacional inclusivo e igualitário, o município tem desenvolvido práticas educativas

eficazes como por exemplo o uso da plataforma Play Tech Edu.

A educação é um alicerce fundamental no que se refere ao desenvolvimento social. É importante ressaltar como a implementação de tecnologias no ambiente escolar tem garantido um progresso próspero no que se refere a otimização do processo de ensino. Logo, as plataformas digitais como a Play Tech Edu, que foi criada pela equipe de formação e avaliação da secretaria municipal da educação, com um intuito de monitorar o nível de aprendizado dos alunos do 1º aos 9º anos de ensino fundamental, surge como um mecanismo valioso no que tange o crescimento da qualidade educacional e o crescimento de seus alunos dentro das salas de aulas.

A plataforma faz avaliações internas no ensino básico do município de São Miguel dos Campos de nome “avaliar”, que tem habilidades de detectar o nível de ensino dos alunos, avaliando se os alunos adquiriram os conhecimentos necessários para cursar suas respectivas séries. Ao término da avaliação do sistema “avaliar”, seus resultados são colocados a dispor dos professores e de gestores educacionais para que eles possam analisar o nível dos alunos, para que possa ser avaliado se a escola está conseguindo alcançar as metas municipais.

Com essa análise, é possível fazer uma parceria assertiva entre as escolas e a secretaria de educação para que esta consiga visualizar quais deficiências as escolas possuem para poder dar o respectivo apoio. Assim como observar quais os pontos altos cada escola tem apresentado para conseguir um equilíbrio positivo na educação do município de São Miguel dos Campos.

Outro ponto positivo no uso da plataforma é o acompanhamento que ajuda a ter uma noção de como o município se sairá no Índice de desenvolvimento da educação básica (IDEB), o qual é um indicador de resultados de fluxo escolar e média de desempenho escolar. Assim, a plataforma colabora com a disponibilização de um índice de desenvolvimento semelhante ao do IDEB, possibilitando o desenvolvimento de práticas de planejamento de melhorias das

escolas, seja por recomposição ou para localizar os professores identificando suas deficiências na apresentação de determinadas disciplinas. Esse mecanismo de gerenciamento educacional permite visualizar o nível educacional por aluno, por turma, por escola fazendo uma transversalidade por todo o município, o que garante uma análise muito aproximada do IDEB, tanto por unidade como de forma geral para o município de São Miguel dos Campos.

A plataforma Play Tech também corrobora com o acompanhamento de fluência leitora dos alunos do ensino básico, o que garantiu para o município de São Miguel dos campos o selo ouro do Ministério da Educação, o qual é uma premiação concedida pelo MEC a municípios, estados ou distritos que se destacam na alfabetização de crianças brasileiras, com o objetivo de reconhecer o trabalho da secretaria de educação e garantir que as crianças sejam devidamente alfabetizadas até o final do 2º ano do Ensino fundamental.

Há também, um acompanhamento do nível de aprendizagem dos alunos da educação de jovens adultos, um acompanhamento ímpar, em um acompanhamento de não semente do ensino regular mas de cursos profissionalizantes.

A plataforma traz videoaulas, jogos e ranking de olimpíadas os quais são incentivados por professores, os quais os alunos são instigados a permanecerem em constante uso da plataforma. É importante ressaltar que a plataforma gera relatórios para que a gestão pública e a gestão escolar possam acompanhar de perto os avanços e quaisquer deficiências de perto.

Oferecendo um conjunto de recursos pedagógicos como jogos educativos, avaliações personalizadas e materiais complementares, a plataforma tem sido de grande valia no desenvolvimento de uma educação mais ativa. Quando falado sobre a transformação de aulas teóricas em conteúdos interativos, a plataforma demonstra despertar um interesse nos estudantes, tendo em vista que esse método de aplicação educacional é inovador e acaba se tornando uma forma mais fluida e interessante de aprender.

A personalização do ensino, aliada a sua didática moderna, permite que o aluno tenha um acompanhamento único e consiga seguir os ensinamentos em seu ritmo, com um acompanhamento de professores para garantir um suporte adequado de forma que sua formação acadêmica seja plenamente executada.

A plataforma possibilita também um acompanhamento de perto do progresso de cada discente. A partir de ferramentas de avaliação, os professores de ensino básico conseguem identificar os principais problemas que os alunos estão tendo e desta forma trabalhar em estratégias de ensino individualizado para que todos os alunos tenham o mesmo nível de aprendizado.

Nota-se que com as necessidades de adaptação pelo rápido avanço tecnológico que temos passado nas últimas décadas, a tecnologia encontra-se enraizada na vida dos alunos e gestores, e o uso de plataformas educacionais como a Play Tech Edu torna-se imprescindível. Torna-se necessária a ampliação de possibilidades educativas e de acompanhamento de índices de ensino e aprendizado dentro do território municipal.

No ideal de Habermas (1989), a modernização é observada como processo de substituição de uma compreensão unificada, seja por ideais religiosos, sociais ou qualquer outro, por uma compreensão advinda da ciência, uma ideia tangível, dentro de teorias morais, dentro de jurisprudências, ou de cenários artísticos. Logo, adquirida dentro de espaços onde há uma possibilidade de pensamento crítico e especializados do mundo, porém de forma independente.

A modernização de práticas pedagógicas vai além da utilização de equipamentos digitais, isso se trata também da interdisciplinaridade utilizada em ambiente educacional. A partir de um acompanhamento personalizado, individual que busque acompanhar o processo de aprendizado dos alunos, despertando neles um maior interesse dentro e fora da escola.

A ideia de modernidade educativa se dá a partir de uma articulação associada a diferentes métodos de reestruturação dos ideais radicais e burocráticos que decorrem das atividades

educacionais padrões. Quando são introduzidos aplicativos como o Play Tech Edu, para que se permita um alcance de uma educação mais criativa e facilitada para as novas gerações e uma forma prática e mais segura da gestão municipal de acompanhar diretamente quais as necessidades de recursos, sejam eles financeiros, pedagógicos ou qualquer mecanismo deficiente na qualidade e resultados do processo de ensino-aprendizagem.

Um dos princípios norteadores da modernização educacional se dá pela abertura institucional, uma transformação da educação setorial para uma educação flexível e voltada para o futuro, tornando a realização das principais demandas institucionais um de seus principais objetivos.

A introdução de critérios de qualidade determinam que não basta apenas estar aberto às demandas sociais, devendo também satisfazê-las de forma concisa. Quando estabelecido os critérios de qualidade na educação por meio de métodos de acompanhamento educacional, trata-se do conhecimento da qualidade educacional e do esforço governamental de conhecer a qualidade do produto oferecido, identificando as possíveis melhorias e implementando inovações para conseguir as melhorias nos índices de aprendizagem e reduzir quaisquer desperdícios, focando seu alocamento de recursos nas áreas mais deficientes.

III. METODOLOGIA DE PESQUISA

O presente estudo se deu por meio de uma metodologia de pesquisa mista, tendo em vista que a combinação de métodos quantitativos e qualitativos se mostrou positiva, pois, permitiu uma análise detalhada sobre o objeto de estudo deste artigo, superando as limitações que existiriam a partir da análise isolada de cada metodologia.

No que se refere a uma análise quantitativa, com o fornecimento de dados numéricos fornecidos pela plataforma Play Tech Edu, foi possível identificar a frequência de acesso dos usuários do aplicativo. Desta forma o aplicativo é fundamental para traçar o perfil dos alunos e professores usuários e compreender suas necessidades.

Quanto à análise qualitativa, explorando as experiências dos alunos e professores, foi permitido aprofundar a compreensão dos dados quantitativos e identificar os fatores influentes no uso da plataforma. Com uma análise de conteúdo aplicada a dados textuais coletados, é possível que seja identificado as principais percepções positivas e negativas dos usuários em relação a usabilidade da plataforma, a qualidade dos conteúdos e os benefícios da utilização da plataforma.

No que se refere a coleta de dados por meio da análise documental da plataforma Play Tech Edu apresentou vantagens como a facilidade para acessar dados volumosos em um curto espaço de tempo. Por fim, a metodologia de pesquisa mista que foi usada neste estudo mostrou-se muito produtiva para investigar o uso da plataforma e gerenciar seus resultados de forma didática e eficaz.

IV. RESULTADOS E MÉTODOS

A cidade de São Miguel dos Campos implementou no ano de 2024 a plataforma Play Tech Edu, o qual se firmou como um instrumento fundamental no suporte à educação. Com um total de 7.738 usuários e contempla a participação de 14 instituições de ensino.

A plataforma demonstra um crescimento potencial. Um de seus principais destaques se dá pelo Dashboard interativo, que permitiu o monitoramento em tempo real, além dos Jogos Educacionais, que promovem o desenvolvimento de habilidades essenciais de maneira divertida. Esse aplicativo, traz uma avaliação funcional que mapeia o progresso estudantil, e oferece a Play TV e aulas remotas que enriquecem o conhecimento. Com a avaliação institucional, foi possível mapear um progresso escolar, com a Play TV oferecendo aulas remotas, transformaram o aprendizado de forma didática, de fácil acesso e uma aula dinâmica que instiga o estudo dos alunos.

A partir de uma análise geral dos usuários criados pôde-se traçar um referencial do crescimento de escolas adeptas ao uso da Play Tech Edu. Como pode verificar na seguinte tabela.

TOTAL DE USUÁRIOS REGISTRADOS: 7.738
TOTAL DE ESCOLAS PARTICIPANTES: 14

A partir destes números, verifica-se que houve uma vasta aquisição e implementação da plataforma. Os números acima são representados por gestores, coordenadores, professores e alunos, em um crescimento ininterrupto.

Quando analisada as escolas participantes, a plataforma busca atender uma gama de instituições de ensino, desde a gestão até a aprendizagem direta dos alunos.

No que se refere ao perfil dos usuários, este, inclui gestores escolares, os quais são responsáveis pela liderança e organização administrativa das escolas, atuando nas decisões estratégicas que garantem o funcionamento eficiente das escolas em questão.

Quanto ao impacto geral, a plataforma demonstra que o total de 7.738 contas registradas demonstram a confiança das escolas na plataforma escolar. Em um panorama geral, as escolas participantes demonstraram uma relevante crescente entre a conectividade dos agentes escolares.

Com a alta frequência de acessos e interações, evidenciando o positivo impacto que a plataforma tem gerado através de um ambiente acessível e dinâmico, é possível garantir um atendimento dinâmico para atender quaisquer necessidades das escolas e dos alunos.

No que se refere a distribuição mensal de acesso à plataforma será demonstrado uma base percentual de uso da plataforma ao total do ano:

MÊS	PERCENTUAL DE USO	ACESSOS
ABRIL	25%	1935
MAIO	30%	2321
JUNHO	45%	3482
JULHO	30%	2321
AGOSTO	55%	4256

SETEMBRO	57%	4400
OUTUBRO	62%	4797
NOVEMBRO	55%	4256
DEZEMBRO	30%	2321

Seguindo uma análise mais detalhada é possível visualizar um aumento gradual no percentual de uso nos acessos absolutos nos meses de junho a outubro. Demonstrando um interesse maior pela plataforma nesse corte de espaço no tempo.

O mês de outubro demonstrou o maior percentual de uso da plataforma em número de acessos absolutos. É possível notar variações sazonais no uso do serviço com altas e baixas ao longo do ano, o que pode estar relacionado às férias escolares, feriados ou eventos específicos.

Quanto aos meses de maio, julho e novembro, é possível observar que o percentual de uso se mantém estável. O período de acessos absolutos se repetem em maio, julho e novembro, e em agosto e novembro, o que indica um uso mais congruente nesse período.

No que se referem as páginas mais acessadas da playtechedu, a tabela abaixo mostra a distribuição de acesso entre: simulados, games, cartão resposta, resultados, agenda e play TV.

PÁGINA	PERCENTUAL DE ACESSO	ACESSOS ABSOLUTOS
SIMULADOS	30%	2321
GAMES	25%	1935
CARTÃO RESPOSTA	15%	1161
RESULTADOS	10%	774
AGENDA	12%	929
PLAY TV	8%	619

A tabela apresenta um recorte de acessos em percentual e números absolutos, o qual apresenta uma dominância no que se refere aos simulados e games, concentrando o maior número de acessos,

onde juntos representam aproximadamente 55% do total, sugerindo que o conteúdo educacional e a didática de apresentação de conteúdo através de jogos, são os principais atrativos dos usuários da plataforma.

No que se refere às demais páginas, estas apresentam um volume de acesso menor. A baixa frequência de acessos a páginas como "Resultados" e "Agenda" pode indicar que os usuários estão mais interessados no conteúdo imediato e menos em acompanhar o histórico ou a organização de seus dados.

Quanto ao conteúdo educacional, o maior engajamento em páginas como "simulados" e "games" indica um forte foco no que se refere a conteúdos interativos. Demonstrando que a plataforma está sendo direcionada para estudantes ou profissionais em busca de aprimoramento.

Quanto ao engajamento, com os altos resultados de acessos na página games, significa que os jogos têm demonstrado uma ferramenta bastante eficaz no que se refere a uma educação motivadora e didática.

A análise aprofundada reflete que a plataforma tem sido bem sucedida no que se refere a atração de usuários a conteúdos educacionais e jogos. No entanto, a oportunidade de otimização de experiências dos usuários e aumentar o engajamento.

V. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por fim, a inserção das tecnologias da informação e comunicação no ambiente escolar tem se mostrado cada vez mais relevante para a melhoria da qualidade do ensino. A plataforma Play Tech Edu, implementada no município de São Miguel dos Campos, é um exemplo de como a tecnologia pode ser utilizada para monitorar o processo de ensino-aprendizagem e promover a equidade educacional.

A plataforma Play Tech Edu permite o acompanhamento do desempenho dos alunos de forma individualizada, possibilitando a identificação de dificuldades e o desenvolvimento

de ações pedagógicas específicas. Além disso, a plataforma gera relatórios que auxiliam gestores e professores a tomar decisões mais assertivas e a direcionar os recursos para as áreas que mais necessitam. A ferramenta também contribui para a melhoria da qualidade do ensino, ao oferecer recursos pedagógicos diversos, como videoaulas, jogos e avaliações personalizadas.

A utilização de plataformas digitais como a Play Tech Edu representa um avanço na modernização da educação. Ao proporcionar um ensino mais personalizado e interativo, a tecnologia contribui para o desenvolvimento de habilidades essenciais para o século XXI, como o pensamento crítico, a criatividade e a colaboração. Além disso, a tecnologia permite a coleta de dados que podem ser utilizados para a tomada de decisões mais informadas e para a melhoria contínua do processo educativo.

A plataforma Play Tech Edu tem um papel fundamental na promoção da equidade educacional, ao oferecer um acompanhamento individualizado do desempenho dos alunos e ao identificar as necessidades específicas de cada escola. Ao utilizar os dados gerados pela plataforma, os gestores podem desenvolver políticas públicas que visem reduzir as desigualdades educacionais e garantir que todos os alunos tenham as mesmas oportunidades de aprendizado.

Em suma, a experiência do município de São Miguel dos Campos com a plataforma Play Tech Edu demonstra o potencial da tecnologia para transformar a educação. Ao utilizar ferramentas digitais para acompanhar o processo de ensino-aprendizagem e personalizar o ensino, é possível promover uma educação mais eficaz, equitativa e relevante para as necessidades dos alunos do século XXI.

A implementação da plataforma Play Tech Edu em São Miguel dos Campos representou um marco significativo na transformação digital da educação no município. Com um número expressivo de usuários e escolas participantes, a plataforma demonstrou ser uma ferramenta eficaz para o acompanhamento do processo de

ensino-aprendizagem e a melhoria da qualidade educacional. Através de recursos como o dashboard interativo, jogos educativos e aulas remotas, a Play Tech Edu tem proporcionado uma experiência de aprendizado mais engajadora e personalizada para os estudantes.

A análise dos dados de utilização da plataforma revela um crescimento constante no número de acessos e um alto nível de engajamento dos usuários. A diversidade de recursos disponíveis, como simulados, jogos e materiais didáticos, tem contribuído para atender às diferentes necessidades dos alunos e professores. No entanto, a análise também aponta para a necessidade de otimizar a utilização de algumas funcionalidades da plataforma, como as ferramentas de acompanhamento do desempenho dos alunos.

Para potencializar os resultados da plataforma Play Tech Edu, algumas ações podem ser implementadas. Em primeiro lugar, é fundamental investir em campanhas de divulgação para incentivar o uso de todas as funcionalidades da plataforma, especialmente aquelas menos utilizadas. Além disso, é importante oferecer treinamentos aos professores e gestores para que possam utilizar a plataforma de forma mais eficiente e eficaz. Outra medida importante é a personalização do conteúdo, permitindo que cada usuário escolha os recursos que mais se adequa ao seu perfil e necessidades.

Em suma, a plataforma Play Tech Edu tem se mostrado uma ferramenta valiosa para a transformação da educação em São Miguel dos Campos. Com as ações propostas, é possível otimizar a utilização da plataforma, ampliar seu alcance e garantir que ela continue sendo um instrumento fundamental para a melhoria da qualidade do ensino e para o desenvolvimento dos alunos. A experiência de São Miguel dos Campos com a Play Tech Edu pode servir de inspiração para outros municípios que buscam implementar soluções inovadoras na educação.

REFERÊNCIAS

1. BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular.

2. HEBERMAS, Jurgen. Modernidad versus Postmodernidad. Revista Camacol, Bogotá, n.40. 1989
3. BRASIL. Estratégia brasileira para a transformação digital. E-Digital. Brasília, 2020. Disponível em: <https://www.gov.br/governodigital/pt-br/estrategia-de-governanca-digital/do-eletronico-ao-digital>. Acesso em: 10 jan. 2025.
4. CASTELLS, Manuel. A Sociedade em Rede: do Conhecimento Político. In: CASTELLS, Manuel; CARDOSO, Gustavo. A Sociedade em Rede Do Conhecimento Aco Político. Imprensa Nacional - Casa da Moeda. Portugal, 2005, p.17https://egov.ufsc.br/portal/sites/default/files/a_sociedade_em_rede_-_do_conhecimento_a_acao_politica.pdf. Acesso em 20 jan. 2021.
5. CORVALÁN, Juan Gustavo. Administración Pública digital e inteligente: transformaciones en la era de la inteligencia artificial. Revista de Direito Econômico e Socioambiental, Curitiba, v. 8, n. 2, p. 26-66, maio/ago. 2017. C
6. CARVALHO, Rosângela Saraiva; FILHO, Ivanildo José de Melo; VIDAL, Tiago Carvalho; MELO, Rosangela Maria de; GOMES, Alex Sandro et al. Integração entre o sistema de gestão acadêmica e o sistema de gestão da aprendizagem: identificando necessidades e prototipando requisitos favoráveis à prática docente. Revista Brasileira de Computação Aplicada, Passo Fundo, v.4, p.81-91, mar. 2012.
7. LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. de A. Fundamentos de metodologia científica. 6. ed. 5. reimp. São Paulo: Atlas, 2007. LAUDON, Kenneth;
8. LAUDON, Jane. Sistemas de Informação Gerenciais. 9. ed. São Paulo: Pearson Education, Inc, 2011. 448p.
9. LÜCK, Heloísa. Gestão Educacional: Uma questão paradigmática. Petrópolis, RJ: Ed. Vozes, 2006, Série: Cadernos de Gestão.
10. NUNES, Carolina Schmitt. GESTÃO EM EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA: UM FRAMEWORK BASEADO EM BOAS PRÁTICAS. Florianópolis: UFSC, 2017. 278p.
11. PRATES, G. A. OSPINA, M. T.; Tecnologia da informação em pequenas empresas: Fatores de Êxito, Restrições e Benefícios. Campinas: RAC, 2004. v. 8
12. RUSSO, Miguel Henrique. Teoria e prática na administração escolar divergências e convergências. [S. l.: s. n.], 2014