

A POTENCIALIDADE PEDAGÓGICA DO CELULAR COMO MÍDIA EDUCACIONAL NO ENSINO DE CIÊNCIAS: RELATO DE EXPERIÊNCIA DO PIBID

Paulo César Pereira Ramos¹; Ingrid Janaína dos Santos Ferreira²; Dra. Maria Aparecida dos Santos Ferreira³

Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia Do Rio Grande do Norte –IFRN, paulocez.ramos@outlook.com¹; Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia Do Rio Grande do Norte –IFRN, ingridmiranda11@hotmail.com²; Instituto Federal de Educação Ciência e Tecnologia Do Rio Grande do Norte – IFRN, maria.santos@ifrn.edu.br³

RESUMO

O PIBID é um programa que tem por objetivo inserir os estudantes no contexto das escolas públicas para que desenvolvam atividades didático-pedagógicas, diante disso, esse artigo tem por objetivo relatar a experiência do bolsista do PIBID na Escola Estadual Professora Maria de Lourdes Bezerra sobre a influência do celular como um recurso de aprendizagem nas aulas de ciências. Esta atividade foi realizada através da disciplina de Mídias Educacionais, do curso de Licenciatura em Biologia do IFRN-Campus Macau. De acordo com os resultados obtidos, foi observado que a aplicação da atividade na turma de 6º ano do Ensino Fundamental II foi de extrema importância, trazendo para a sala de aula um aparelho tecnológico, o celular, que é bastante utilizado pela maioria dos jovens, possibilitando um ensino de qualidade, considerando as percepções deles a respeito do desempenho da atividade do PIBID no processo de ensino-aprendizagem realizado na escola.

INTRODUÇÃO

O Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte (IFRN), Campus Macau, contava com vinte e nove (29) bolsistas do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), período de 2013 a 2018, no curso de Licenciatura Plena em Biologia. O PIBID, é uma iniciativa para o aperfeiçoamento e a valorização da formação de professores para a educação básica. O projeto tem por objetivo promover a inserção dos estudantes no contexto das escolas públicas desde o início da sua formação acadêmica para que desenvolvam atividades didático-pedagógicas sob orientação de um docente da licenciatura e de um professor da escola.

O Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) tem contribuído com a melhoria das metodologias de ensino e o rompimento das práticas tradicionais, utilizadas no processo de ensino-aprendizagem. Para que a prática docente seja uma experiência estimulante e prazerosa é indispensável que os professores tenham uma formação baseada na relação teoria/prática, de forma que, apresentem domínio dos conhecimentos epistemológicos, específicos da sua área, como também os conhecimentos pedagógicos, permitindo um olhar além de suas perspectivas pessoais e profissionais, uma participação no processo de ensino-aprendizagem dos alunos da educação básica.

As mídias educacionais têm sido inseridas no contexto das escolas com a finalidade de proporcionar ao aluno uma aula mais dinâmica, interativa, buscando fazer com que o aluno busque interesse pelas aulas, pelos conteúdos aplicados em sala de aula. De acordo com Friedman (1996, p. 64) “o jogo oferece uma importante contribuição para o desenvolvimento

cognitivo, dando acesso a mais informações e tornando mais rico o conteúdo do pensamento [...]” Corroboram Alves e Alves (2014) “o jogo é uma ferramenta que fará o estudante tornar-se capaz de tomar decisões, fazer escolhas e descobrir alternativas experimentando novas situações de aprendizagem.”

As tecnologias vêm crescendo de rápida, com isso, os profissionais precisam ser criativos, sempre se inovarem, terem iniciativa. De acordo com Araújo:

[...] não basta introduzir as mídias na educação apenas para acompanhar o desenvolvimento tecnológico ou usá-las como forma de passar o tempo, mas é preciso que haja uma preparação para que os professores tenham segurança, não só em manuseá-las, mas principalmente em saber utilizá-las de modo seguro e satisfatório, transformando-as em aliadas para a aprendizagem de seus alunos. (ARAÚJO, 2004, p. 66)

A escola, no entanto, tem de buscar se inovar também, buscar inserir as mídias educacionais no processo de ensino-aprendizagem. Os alunos compreendem o conteúdo através de uma forma mais dinâmica. O uso das mídias educacionais faz toda diferença desde que seja utilizada de forma coerente e planejada. Sabemos que a utilização do celular hoje em dia é de tamanha proporção, nesse sentido, utilizá-lo como uma ferramenta pedagógica pode ser algo significativo em relação ao ensino-aprendizagem dos alunos. A pesquisa se deu justamente por esse motivo, buscar implementar a ferramenta a fim de proporcionar aos alunos uma aula mais interativa e dinâmica.

Objetivamos com este trabalho relatar uma experiência vivida pelos bolsistas do PIBID na Escola Estadual Professora Maria de Lourdes Bezerra sobre a influência do celular para a aprendizagem nas aulas de ciências, considerando as percepções deles a respeito do desempenho da atividade do PIBID no processo de ensino-aprendizagem realizado na escola. Este estudo foi realizado com alunos do 6º ano do Ensino Fundamental II da escola participante do Programa cuja faixa etária varia dos 12 aos 18 anos.

METODOLOGIA

O presente trabalho foi desenvolvido através da disciplina de Mídias Educacionais e aplicado na Escola Estadual Professora Maria de Lourdes Bezerra, Macau, Rio Grande do Norte, onde atuavam 9 bolsistas do PIBID/SUBPROJETO DE BIOLOGIA, estes desenvolviam suas ações em 6 turmas do Ensino Fundamental II.

O nosso objeto de estudo é a inserção do celular como uma ferramenta didática nas escolas públicas de educação básica. Para o desenvolvimento da pesquisa utilizou-se de uma abordagem qualitativa. Segundo Ludke (2003, p. 11):

“A pesquisa qualitativa tem um ambiente natural como sua fonte direta de dados e o pesquisador como seu principal instrumento; envolve a obtenção de dados descritivos, no contato direto com o do pesquisador e a situação estudada, enfatizando mais o processo do que o produto e se preocupa em retratar as perspectivas dos participantes”.

Como procedimento metodológico utilizou-se uma pesquisa bibliográfica e empírica e logo mais foi criado um aplicativo em formato de Quiz, composto por questões relacionadas ao conteúdo ministrado pela professora supervisora, que serviria de base para a avaliação dos alunos. A turma, porém, foi dividida, pelo fato de que muitos alunos não possuíam o aparelho

para a realização da atividade e o aplicativo também foi utilizado através do notebook, o que facilitou ainda mais a sua utilização.

A criação do aplicativo se deu através de uma ferramenta na internet, appgeyser (disponível em: <https://www.appgeyser.com>), logo em seguida foi criada uma interface para o aplicativo, com o auxílio do Photoshop CS6, que serviria de plano de fundo e também o nome do aplicativo. Após a finalização da criação do aplicativo, o site disponibiliza o código QR para download, que é um código facilmente escaneado que é bastante utilizado nos aparelhos eletrônicos. Ao clicar no aplicativo para abri-lo, ele irá direcionar os alunos às questões e logo abaixo as alternativas, onde apenas uma indica a resposta correta, ao final do jogo, aparecerá a pontuação final de cada aluno ou de cada grupo. O assunto escolhido foi o solo. Ele vinha sendo estudado em sala de aula e a atividade proposta serviria de base como revisão para os alunos. O aplicativo foi constituído com 10 questões que foram retiradas do livro didático utilizado pela turma: O que é solo argiloso?; O que é solo de erosão?; O que é o processo de aragem?; Como as rochas são classificadas?; O que é o processo de irrigação?; O que é o processo de rotação de culturas?; A rocha principal que dá origem ao solo é chamada de?; Como rochas vulcânicas e plutônicas se encaixam em qual tipo de rocha?; Esse tipo de solo é também chamado de organossolo; Qual nome é a partir de uma rocha formada a partir da solidificação do magma?

RESULTADOS E DISCUSSÕES

A partir da aplicação da atividade realizada na turma de 6º ano, é perceptível que a utilização do celular como recurso didático é algo de extrema importância, já que os aparelhos eletrônicos têm se tornado febre entre os jovens e adultos. Oliveira e Moita (2006) ressalta que o aprendizado além de ganhar novas concepções, ganha também novas possibilidades, portanto, o processo de ensino-aprendizagem se dinamiza, tornando-se mais prazeroso e mais agradável tanto para o aluno como para o professor.

Os alunos demonstraram interesse ao decorrer da atividade, eles responderam todas as questões. A atividade proposta teve um ótimo resultado. De acordo com Silva (2012), o objetivo fundamental do processo ensino-aprendizagem é a construção do conhecimento e ao se utilizar desse recurso tecnológico é preciso encontrar uma lógica diante de tantas informações ofertadas de maneira que não se perca o foco da educação e substitua o objetivo fundamental do ato de educar.

De acordo com os resultados apresentados, o grupo 01, acertou apenas 04 questões das 10 questões propostas. Já o grupo 02, foi o grupo que atingiu maior pontuação, totalizando 08 acertos. Os grupos 03 e 04 conseguiram acertar 07 questões e o grupo 05 acertaram 06 questões.

Conforme os resultados obtidos, foi observado que dos grupos presentes em sala de aula, a maior parte da turma conseguiu acertar mais das metades das questões que foram distribuídas conforme o aplicativo do Quiz. A única dificuldade vista durante a aplicação, foi a falta do aparelho celular em relação a alguns alunos, por esse motivo, os alunos tiveram que realizar a atividade em grupos. Nesse sentido, vimos que pelos resultados, o conteúdo repassado em sala de aula foi compreendido de forma clara, resultando positivamente na aplicação do jogo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O PIBID tem se consolidado com uma iniciativa muito importante no que diz respeito à formação inicial. A possibilidade de conhecimento prévio no campo de atuação de educadores em formação e da interação entre profissionais que atuam na escola é de extrema importância.

O programa tem contribuído no processo formativo dos licenciados, do curso de Biologia, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Norte, Campus Macau, a partir da inserção dos bolsistas de iniciação à docência nas escolas estaduais de educação básica, proporcionando a relação entre a teoria e a prática.

A disciplina de mídias educacionais tem contribuído de forma expressiva também na atuação dos educadores em sua formação, trabalhando os conteúdos específicos de forma mais dinâmica, mais interativa, a fim de construir um conhecimento científico do aluno. Porém, muitas vezes, pela carência das escolas das redes da educação básica, as mídias educacionais quase não são inseridas pelos professores que atuam no contexto da escola, tornando assim, a aula monótona. Diante da experiência vivida em sala de aula no ensino fundamental II, foi observado, através das avaliações positivas dos alunos em relação a utilização do celular em sala de aula que é uma ferramenta que colabora de forma significativa no aprendizado dos alunos, trazendo com isso resultados importantes, havendo a compreensão do conteúdo de forma mais prática.

Nesta aula prática houve dificuldades pelo fato da maioria dos alunos não possuírem o aparelho celular, no entanto, unimos grupos, fazendo com que todos participem, possibilitando a realização da aula. A relação entre professor e aluno também contribui bastante na realização da atividade que foi proposta, fazendo com que eles se interessem pelo conteúdo. A aula nos possibilitou a sempre buscar inovações quanto as mídias educacionais, já que é uma forma mais dinâmica de se trabalhar dentro da sala de aula. Atrai a atenção do aluno, faz com que o aluno interaja, queira participar mais das atividades. Para os alunos, utilizar uma ferramenta que foge totalmente da realidade em que eles tinham diariamente foi bastante importante, a fim de contribuir no ensino-aprendizagem deles. Verificamos que a utilização do celular como uma ferramenta didática é interessante eficaz, funcionando como um complemento das aulas tradicionais, além de contribuir na fixação do conteúdo.

REFERÊNCIAS

- ALVES, Ana Elisabeth de Brito, ALVES, Juliana de Brito. **Quadrinhos e Palavras Cruzadas: Criatividade e Aprendizado na Disciplina Planejamento Empresarial - Um Jogo Didático Para a Educação Profissional em Pernambuco**. Natal, RN, ADM, 2016.
- CAPES. Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior. **Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência – PIBID**. Disponível em: <<http://www.capes.gov.br/educacao-basica/capespibid/pibid>>. Acesso em 05 jan. 2017.
- FRIEDMAN, Adriana. **Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Editora Moderna, 1996.
- LABES, E. M. **Questionário: do planejamento à aplicação na pesquisa**. Chapecó: Grifos, 1998.
- LÜDKE, Menga. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas – 6ª impressão**. EPU, 2003.
- OLIVEIRA, Ailton Diniz de; MOITA, Filomena Maria Gonçalves da Silva Cordeiro. **Quizz, na sala de aula: Uma ferramenta de inclusão no processo de ensino e aprendizagem de matemática**. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/revistas/cintedi/trabalhos/TRABALHO_EV060_MD1_SA16_ID123_28082016102248.pdf>. Acesso em 04 de abr 2018.

SILVA, Marley Guedes da. **O uso do aparelho celular em sala de aula.** Macapá, AP, 2012. Disponível em: < <http://www2.unifap.br/midias/files/2016/04/O-USO-DO-APARELHO-CELULAR-EM-SALA-DE-AULA-MARLEY-GUEDES-DA-SILVA.pdf>>. Acesso em 18 de jan. 2018.

MANTOAN, Maria Tereza Eglêr. **Inclusão Escolar: o que é? Por quê? Como fazer?** São Paulo: Ed. Moderna, 2003.