

RECURSOS TECNOLÓGICOS COMO ESTRATÉGIA METODOLÓGICA DE ENSINO

Maria Alves de Souza Filha¹
Marcos Aparecido Pereira²

INTRODUÇÃO

O presente estudo intitulado “Recursos Tecnológicos como Estratégia Metodológica de Ensino” tece discussões sobre a utilização do *Stop Motion* para práticas pedagógicas. Pretende como objetivo propor estratégias de ensino com recursos tecnológicos como o aplicativo *Stop Motion*, explorando sua aplicação em aulas de Língua Portuguesa no intuito de melhorar o processo de ensino-aprendizagem.

O recurso tecnológico *Stop Motion* é um aplicativo utilizado para uma técnica de animação que envolve a criação de movimento a partir de uma série de fotografias sequenciais. Os objetos ou personagens são ligeiramente movidos entre cada quadro dando vida e assim construindo a narrativa pretendida.

Tendo em vista essas concepções sobre o aplicativo *Stop Motion*, a pesquisa realizada é de abordagem qualitativa de caráter exploratório e descritivo.

Conforme Bogdan e Biklen (1994) em suas reflexões consideram que a pesquisa qualitativa proporciona descrever a situação investigada de maneira detalhada. Dessa forma, é possível analisar minuciosamente fatos, fenômenos ocorridos conforme a temática estudada, ou seja, é possível entender “em toda a sua complexidade e em contexto natural” (Bogdan; Biklen, 1994. p.16).

Nesse sentido, o estudo teve o intuito de analisar como os recursos tecnológicos como aplicativo *Stop Motion*, por meio de sua abordagem criativa e lúdica, contribui para a formação integral dos estudantes, permitindo a criação de animações com diferentes cenários e temáticas.

Os procedimentos metodológicos no que se refere a coleta de dados, foi a partir da pesquisa de campo com observação participante com um grupo de 08 estudantes de ensino médio de uma escola pública do município de Jauru- MT. As discussões acerca das aprendizagens serão baseadas na perspectiva de Baktin (1997) considerando a relação

¹ Mestranda pelo Instituto Federal de Mato Grosso- IFMT. maria.prof.jauru@gmail.com;

² Doutor em Estudos Literários PPGEL – Unemat. marcos.pereira@ifmt.edu.br

de seus estudos sobre a linguagem. No decorrer da intervenção pedagógica foi levado em conta a participação dos estudantes, suas facilidades e desafios durante a execução da atividade. Através da experimentação pretendeu proporcionar aos estudantes uma experiência de aprendizagem mais envolvente e significativa para os estudantes e consequentemente o desenvolvimento da criatividade e imaginação dos participantes dessa pesquisa.

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

A pesquisa é de abordagem qualitativa, (Bogdan; Biklen, 1944), realizada com estudantes regularmente matriculados no 1º Ano do Ensino Médio. Apresenta características descritivas exploratórias. A experimentação se deu através do planejamento e execução de seis aulas, com duração de uma hora cada aula, em que os estudantes foram convidados e vivenciar uma prática com o *Stop Motion*. Foi realizada pesquisa de Campo, com observação participante realizada em uma escola pública, da rede estadual de ensino, localizada no município de Jauru- MT.

O lócus da pesquisa se deu em ambientes reais dos colaboradores que foram organizados e pensados os personagens para compor a narrativa. Conforme a criatividade de cada grupo de estudantes, foram realizando as fotografias com bonecos pré-selecionados conforme cenário escolhido, com a mediação do pesquisador, e, posteriormente realizado as animações. Foram feitos dois grupos com quatro estudantes cada, e a narrativa escolhida sendo do gênero Crônica, mas de sua preferência para a releitura em animação.

Para coleta de dados os instrumentos utilizados foram as observações durante a realização e aplicação das atividades práticas com a utilização do *Stop Motion*. Todo o processo foi registrado em caderno de campo para não perder detalhes para análises e conseguisse ser o mais fidedigno possível. Logo, foram feitas as interpretações seguindo a perspectiva da análise de Conteúdo de Minayo (2001) para melhor compreender o fenômeno investigado. Considerando os pressupostos da autora que afirma que os dados de análise de aproximam da realidade, e em seguida feitas as interpretações para melhor compreender o fenômeno investigado. (Mianyo,2001).

REFERENCIAL TEÓRICO

Alguns pressupostos teóricos que norteiam esse estudo estão concentrados nas reflexões de Fontanella (2006), que contribui afirmando que “o *Stop Motion* é uma técnica que proporciona a todos, mas a cada um em particular, diferentes motivações no âmbito de seu desenvolvimento, de sua forma de interagir e que indispensavelmente deveria ser trabalhada em equipe, exigindo de todos cooperação e interdisciplinaridade”, (Fontanella, 2006, p. 14).

Nesse aspecto, Moran (2015) evidencia que uso de metodologias diferenciadas favorecem o processo de aprender principalmente no que tange ao uso de recursos tecnológicos como *Stop Motion* [...] “a tecnologia traz hoje integração de todos os espaços e tempos”, (Moran, 2015, p.02). Portanto, a técnica se mostrou relevante e eficaz para a compreensão de conceitos complexos, incentivando a criatividade e a resolução de problemas. Além disso, sua aplicabilidade pode ser estendida a várias disciplinas e níveis educacionais.

No que se refere à análise dos dados foi considerado a perspectiva proposta por Minayo (2001) que consiste em três etapas básicas: pré-análise momento que são realizadas as leituras flutuantes para consolidar a investigação; exploração e escolha do material, e métodos a serem aplicados; tratamentos dos dados que é o momento da interpretação dos dados obtidos. Dessa forma, compreende-se que a pesquisa qualitativa permite ao pesquisador estar mais próximo do lócus da pesquisa. Portanto, ao estar inserido no contexto dos participantes da pesquisa possibilitou maior detalhamento e melhor compreensão da investigação.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Essa pesquisa, baseia-se em uma experiência realizada em uma escola pública, localizada no município de Jauru – Mato Grosso. No decorrer da realização da atividade, foi observado que o uso do *Stop Motion* através do aparelho celular dos estudantes como estratégia metodológica de ensino apresentou relevância no processo de aprendizagem dos estudantes. Foi possível perceber no decorrer da pesquisa, maior engajamento dos estudantes com as atividades demonstrando uma participação mais ativa em sala de aula.

Foi observado que através dessa atividade houve uma compreensão profunda do assunto estudado, gênero crônica, em que todos os estudantes conseguiram criar animações, as quais possibilitaram aos estudantes explorarem e representarem os

conceitos do aplicativo *Stop Motion* de forma mais visual e criativa, resultando em uma compreensão mais profunda dos tópicos abordados.

As discussões (análises) geradas a partir dos resultados foram interpretadas e demonstraram demonstrando práticas mais criativas, e colaborativas, contribuindo para a aprendizagem dos estudantes. Sendo válido considerar que este estudo pode corroborar com outras pesquisas científicas. Levando em consideração a referencia a autores e teorias.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este estudo destacou algumas práticas com a utilização de recursos tecnológicos como o aplicativo *Stop Motion* como uma estratégia metodológica relevante no contexto educacional. Tendo em vista o objetivo de propor estratégias de ensino com recursos tecnológicos como o aplicativo *Stop Motion*, explorando sua aplicação como estratégia de animações como metodologia de ensino. Foi possível observar que houve avanços entre os estudantes na percepção em relação ao gênero crônica, sobre o aplicativo *Stop Motion* que muitos estudantes ainda não conheciam e conseguiram manusear de maneira satisfatória.

Os resultados indicaram que essa abordagem pode melhorar significativamente o processo de aprendizagem, envolvendo os estudantes de maneira mais profunda nas atividades. As ideias compartilhadas para que se chegasse ao resultado final demonstrou maior colaboração entre os participantes. Diante do exposto, foi possível observar que o recurso tecnológico *Stop Motion* pode ser um suporte para utilizar efetivamente essa estratégia em suas práticas pedagógicas, podendo promover assim, um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e enriquecedor.

Neste viés, portanto, cabe ressaltar que as práticas pedagógicas com recursos tecnológicos muito tem a contribuir com o processo de ensino-aprendizagem dos estudantes de ensino médio. Bem como, contribuir com novas pesquisas acerca dos estudos da linguagem e outras possibilidades de ensino com estratégias tecnológicas através do *Stop Motion*.

Palavras-chave: Recursos Tecnológicos, Ensino-aprendizagem, Estratégia Pedagógica

AGRADECIMENTOS

Ao evento CONEDU e seus organizadores pela oportunidade de desenvolver atividades de pesquisas que muito tem a contribuir com as práticas pedagógicas no cotidiano escolar.

REFERÊNCIAS

BAKHTIN, Mikhail. “Os gêneros do discurso”. In: BAKHTIN, Mikhail. Estética da criação verbal. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

BÉVORT, E.; BELLONI, M. L. **Mídia-educação: Conceitos, história e perspectivas.** Educ. Soc., Campinas, v 30, n. 109, p. 1081-1102, 2009. Disponível em: Acesso em 18 jun. 2018.

BOGDAN, Robert; BIKLEN, Sari. **Investigação qualitativa em Educação: fundamentos, métodos e técnicas.** In: Investigação qualitativa em educação. Portugal: Porto Editora, 1994, p. 15-80.

BRASIL. **Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular.** 2018.

FONTANELLA, G. de S. **Cinema de animação: um recurso pedagógico em desenvolvimento.** 2006. 230 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Metodista de Piracicaba, Piracicaba, 2006.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (org.). Pesquisa Social. Teoria, método e criatividade. 18 ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

MORAN. M.J. **A contribuição das Tecnologias para Educação Inovadora, Contrapontos** - volume 4 - n. 2. Itajaí, maio/ago. 2015.