



O USO DA TECNOLOGIA NAS AULAS DE GEOGRAFIA: UM MEIO DE INOVAÇÃO METODOLÓGICA

Maria do Socorro dos Santos; Paula Priscila Gomes do Nascimento Pina; Patrícia Ferreira Rodrigues; Jamábia Raidgia Felix da Silva; Roney Jacinto da Silva.

EEEFM José Soares de Carvalho; socorrosantosgba@gmail.com
EEEFM José Soares de Carvalho; paulapgnascimento@yahoo.com.br
Universidade Estadual da Paraíba (EUPB); patriciaferreirarodrigues2@gmail.com
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB); jamabiaraidgia@gmail.com
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB), roneylima8@gmail.com

RESUMO: Em um mundo cada vez mais globalizado utilizar as novas tecnologias de forma integrada ao projeto pedagógico da escola é uma maneira de se aproximar da geração atual. O objetivo deste artigo é relatar como pode ser trabalhado pedagogicamente o uso de aparelhos eletrônicos trazidos pelos alunos à sala de aula e de outros recursos tecnológicos, tornando uma aula mais produtiva e crítica. Tomando como referência a aplicação do projeto didático o desafio do uso da tecnologia nas aulas de Geografia, como meio de inovação metodológica. Diante da realidade do uso indiscriminado do celular na sala de aula, surgiu como proposta de inovação metodológica o uso do aplicativo QR CODE manuseando a tecnologia como recurso colaborador para o processo de ensino e aprendizagem e de outras tecnologias como produção de slides para apresentação em aparelhos de data show e de círculos de debate virtual por meio de grupo de debate em rede social. Observou-se que as atividades foram de grande relevância para os alunos, pois, demonstraram um comportamento responsável no que diz respeito ao uso da tecnologia em sala de aula e em todo o processo de ensino e aprendizagem dos conteúdos estudados.

Palavras-chave: Ensino de Geografia; Inovação metodológica; Aplicativo QR CODE.

INTRODUÇÃO

Pensar em uma proposta de trabalho educativo que leve o estudante a compreender o meio em que vive por meio da pesquisa orientada e prática do uso da tecnologia, sem dúvida, pode promover uma aprendizagem mais significativa. Em um mundo cada vez mais globalizado utilizar as novas tecnologias de forma integrada ao projeto pedagógico é uma



maneira de se aproximar da geração que está nos bancos escolares.

De acordo com Moran (2012) o acesso a conteúdos multimídia deixou de estar limitado a um computador pessoal (PC) e estendeu-se também às tecnologias móveis, proporcionando um novo paradigma educacional, pensando nessa perspectiva a utilização de recursos tecnológicos no ambiente escolar só contribui na inovação didática do professor, como também minimizar as limitações relacionadas ao tempo e espaço, ampliando assim a informação e a comunicação entre professor e aluno.

O objetivo deste artigo é relatar como pode ser trabalhado pedagogicamente o uso de aparelhos eletrônicos trazidos pelos alunos à sala de aula, tornando uma aula mais produtiva e crítica, que remete melhor ao aluno reflexões sobre as temáticas abordadas, contribuindo para um processo de ensino e aprendizagem significativo e coerente com a sociedade atual.

METODOLOGIA

O presente trabalho foi desenvolvido com a participação dos estudantes do curso de graduação de Geografia da Universidade Estadual da Paraíba (UEPB) que participam do Programa de iniciação a docência (PIBID) e a professora de Geografia Socorro Santos que atua na Escola Estadual de Ensino Fundamental e Médio José Soares de Carvalho, localizada no município de Guarabira. A proposta de trabalhar a tecnologia na escola foi apresentada aos estudantes como forma de projeto didático intitulado como: O desafio do uso da tecnologia nas aulas de Geografia, como meio de inovação metodológica.

No decorrer de sua aplicação foram realizadas uma série de práticas metodológicas envolvendo recursos tecnológicos como: realização de aula explicativa pela professora e pibidianos com o uso de slides, projetados em aparelho de data show, trazendo informações da importância da utilização das TICs (Tecnologias de Informação e Comunicação) em sala de aula como ferramenta de pesquisa no cotidiano estudantil; Manuseio do aplicativo QR CODE: Desenvolvida pela empresa japonesa Denso-Wave, que serviu de base para o



desenvolvimento de todo o trabalho didático durante o projeto, criação de um grupo na rede social facebook (<https://www.facebook.com/groups/857320000981436/>) com a intenção de enviar conteúdos e atividades extras classe, para aqueles que não tem internet foi utilizado a tecnologia de transmissão de dados Bluetooth para esse fim.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

A idealização do projeto surgiu a parti da necessidade percebida pelos pibidianos após acompanhar as salas de aulas dos 2º anos (A, B, C e D) da EEEFM José Soares de Carvalho, constatou-se que a maioria dos alunos fazia uso do celular de forma indiscriminada durante as aulas, como por exemplo, em redes sociais e jogos, enviando mensagens, ouvindo músicas com fones de ouvido e até mesmo atendendo ligações, se distraíndo totalmente dos conteúdos ministrados em sala, dessa realidade surgiu a proposta de aproveitar o celular dos estudantes como recurso didático nas aulas de geografia não só como uma forma de inovação mais que venha contribuir para o ensino e aprendizagem.

O uso de tecnologia em sala de aula pode ser um aliado importante para o aprendizado dos alunos, quando esses recursos são bem aplicados e alinhados ao conteúdo pedagógico. A educação atual apresenta novos desafios a serem trabalhados em sala de aula, estamos cercados por informações e situações que requerem ferramentas diferentes e inovadoras que auxiliem o processo de aprendizagem.

Na educação a tecnologia requer necessariamente um olhar mais amplo, sendo necessário criar novas formas metodológicas que venha a contribuir com um modelo de ensino ainda em construção, desenvolver ações que se integrem com a linguagem tecnológica dos estudantes ainda é um desafio para muitos docentes. Para que a tecnologia seja aproveitada na escola é necessário conhecer seu potencial de produzir, criar, mostrar, manter, atualizar, processar, ordenar.



Segundo Lorenzato:

Os recursos interferem fortemente no processo de ensino e aprendizagem; o uso de qualquer recurso depende do conteúdo a ser ensinado, dos objetivos que se deseja atingir e da aprendizagem a ser desenvolvida, visto que a utilização de recursos didáticos facilita a observação e a análise de elementos fundamentais para o ensino experimental, contribuindo com o aluno na construção do conhecimento. LORENZATO. (1991).

Os jovens são aqueles que mais de integram aos recursos que a tecnologia oferece, enquanto os professores têm algumas dificuldades em fazer com que os jovens troquem seus celulares pelo conteúdo das matérias curriculares, pesquisas mostram que no Brasil há entorno de 2,5 celulares por pessoa, isso proporciona uma acessibilidade incrível com o mundo virtual.

A inserção dos recursos tecnológicos nas salas de aulas requer um planejamento de como introduzir adequadamente as TICs para facilitar o processo didático-pedagógico, buscando aprendizagens mais significativas e a melhoria dos indicadores de desempenho do sistema educacional como um todo, onde as tecnologias sejam empregadas de forma eficiente e eficaz.

A tecnologia surgiu no sentido facilitar a vida humana e seus afazeres, a partir do século XVIII, com a Revolução Industrial e a ascensão do capitalismo as tecnologias desenvolvem-se em um ritmo acelerado, até atingir os dias atuais, assim, a sociedade cada vez mais se torna tecnológica, inclusive na educação que necessita de especialização de suas ciências.

Para Moraes (1997), “o simples acesso à tecnologia, em si, não é o aspecto mais importante, mas sim, a criação de novos ambientes de aprendizagem e de novas dinâmicas sociais a partir do uso dessas novas ferramentas”.

É notório o empenho de PIBID (Programa Institucional de Bolsa de Iniciação a Docência) para inovação e dinamismo das aulas de geografia do ensino médio. Dessa forma

os estudantes do curso de Licenciatura em Geografia que atuam na escola contribuíram efetivamente na aplicação desse projeto. Para fixar o conteúdo exposto em sala de aula, e a resolução de exercícios foi utilizado o aplicativo QR Code, uma nova tecnologia que através da utilização de um aplicativo no celular ou em um computador, via câmera de vídeo, onde este pode interpretar uma imagem (código), possui como principal objetivo a praticidade em transmitir informações codificadas em alta velocidade, mesmo com imagens de baixa resolução. (OKADA e SOUZA, 2011), criando um ambiente físico e virtual dentro da sala de aula (figuras 1 e 2). A partir daí foi possível observar a aceitação e interação dos alunos do ensino médio com a ferramenta em questão, e verificar sua utilização para o processo de ensino e aprendizagem trouxe os avanços esperados.

Figuras 1 e 2: Utilização do aplicativo QR CODE em sala de aula



Fotos: Socorro Santos.

Com o uso do aplicativo QR CODE foram realizadas diversas atividades, com a finalidade de dinamizar as aulas, trazendo novas práticas para o ensino de geografia, despertando a atenção dos alunos para os conteúdos expostos em sala, tendo em vista os alunos terem a disciplina de geografia como enfadonha, devido ao frequente uso do livro didático e da lousa.

Atividades tais como, jogos, questões do ENEM, resumos e pequenos fragmentos de conteúdos que estão no livro didático foram transferidos para o aplicativo, o qual vem auxiliar dentro da sala de aula, tendo em vista a falta do livro didático para alguns alunos, impossibilitando a concretização do ensino para todos . As salas trabalhadas são as do 2º anos do ensino médio. Os conteúdos trabalhados foram a Amazônia, utilizando o aplicativo como escanador de códigos para o seu uso em um jogo tendo como principal objetivo fixar o que seria Amazônia legal e a ilegal. Também ainda foram feitos códigos com questões do ENEM, para que fosse instigado a vontade dos alunos pela progressão do estudo, incentivando-os a fazer o exame, e diversas questões, resumos e conceitos de assuntos como: As regiões Geoeconômicas do Brasil, e Centro –Sul do Brasil.

Para Sancho “A interação do indivíduo com as tecnologias tem transformado profundamente o mundo o próprio indivíduo”. (p.30, 1998). É necessário que o aluno entenda a diferença entre o entretenimento e o conhecimento, respeitando os limites desse uso dentro da sala.

Nas pesquisas conteudísticas no decorrer das aulas foi orientado que os estudantes apresentassem em forma de seminário usando o programa power point para preparar slides que facilitassem a exposição da pesquisa projetados em aparelho de data show (figuras 3 e 4).

Figuras 3 e 4: Apresentação de seminário com uso de Data Show





Fotos: Socorro Santos.

Para melhor desenvolvimento do projeto, foi criado um grupo no facebook, sob o título “Vamos Estudar”, onde são postados as informações do nosso cotidiano escolar (figura 5), como também atividades extra classe, resumos de conteúdos abordados em sala, slides, fotos, entre outros, instigando a troca de informações e conhecimentos, além de fornecer uma análise mais completa e precisa de cada estudante inserido no projeto.

Figura 5: Socialização de slides trabalhados durante a aula no grupo do facebook



Fonte: <https://www.facebook.com/groups/85732000981436/?fref=ts>

O grupo no facebook promove uma interação maior com a turma e facilita a socialização e comunicação promovendo uma educação e um processo de aprendizagem que também se constitui a distância.

A tecnologia, junto com uma boa proposta pedagógica é de grande importância para a aprendizagem, a partir do momento em que sejam vistas pelos profissionais da educação, como ferramentas educacionais, podendo ser facilitadoras da aprendizagem, tornando-se mediadoras, por facilitarem ao aluno construir seu próprio conhecimento, no qual o aluno



passa ter papel ativo, buscando resolver suas necessidades.

CONCLUSÃO

A inserção da tecnologia em sala de aula apresenta-se como uma proposta de renovação metodológica, para facilitar o processo didático-pedagógico, embora não seja uma prática recente ainda existe muita resistência entre os docentes, esses recursos como instrumentos à disposição do professor e do aluno, constituem-se em valiosos agentes de mudanças para a melhoria da qualidade do processo de ensino-aprendizagem.

Com a aplicação do projeto as aulas de geografia tornaram-se mais inovadoras, e dinâmicas pode-se notar que houve um bom desenvolvimento nas turmas, considerando que o ensino está se tornando mais acessível para a população no geral, mesmo ainda existindo aqueles professores que usam metodologias consideradas ultrapassadas, mas estão mostrando um esforço de querer mudar suas práticas.

Observou-se que as atividades foram de grande relevância para os alunos, pois, demonstraram um comportamento responsável no que diz respeito ao uso da tecnologia em sala de aula.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

MORAN, José Manuel et al. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 6. ed. Campinas: Papyrus, 2000.

LORENZATO, S. **Porque não ensinar geometria?** Educação Matemática em Revista. Sociedade brasileira em Educação Matemática – SBEM. Ano III. 1º semestre 1995.



MORAES, M. C. **Subsídios para Fundamentação do Programa Nacional de Informática na Educação.** Secretaria de Educação à Distância, Ministério de Educação e Cultura, Jan/1997.

Secretaria de Educação à Distância, Ministério da Educação e Cultura, jan/1997

Okada, S. I., & Souza, E. M. S. (2011, janeiro-abril). Estratégias de Marketing digital na Era da Busca. *Revista Brasileira de Marketing*, 10, p. 46-72.