



O USO DE TICS COMO SUPORTE EM METODOLOGIA PARA O ENSINO APRENDIZAGEM DE CONTEÚDOS DECIÊNCIAS

Hanay Rosa das Neves*¹
Isabel Rosa das Neves²,
Isadora Hobold Dal Magro³,
Aliciane Madalena Fogaça⁴
Maristela Gonçalves Giassi⁵

Práticas pedagógicas de Iniciação à Docência nos Anos Finais e Ensino Médio

Resumo Expandido

Um dos recursos utilizados na escola de ensino fundamental da rede pública de ensino é o livro didático, este é fornecido como um material de apoio gratuito e entregue a todos os alunos das instituições públicas de ensino. Os professores da rede pública são orientados a escolher em uma lista, os livros didáticos que irão adotar em suas escolas. De modo geral indicam aquele cujo conteúdo se adeque melhor a realidade de cada escola, pois não se pode deixar de levar em conta a influência sócio cultural que os estudantes trazem de seu convívio pessoal (Proposta Curricular de Santa Catarina/1996). É sempre possível adaptar uma ferramenta de ensino de acordo com as reais necessidades das unidades escolares (ZÓBOLI,2004). Além disso, os alunos devem ser atendidos de tal modo que os conteúdos assimilados nas escolas possam ajuda-los a intervir positivamente no meio onde se encontram. Percebe-se que hoje independente da classe social, o vídeo games e jogos despertam nos jovens uma curiosidade sem igual quase que hipnotizando-os em busca de uma vitória que sugere a próxima fase. Não podemos deixar de discutir as diferenças entre informação, contrainformação e comunicação (GIACOMANTONIO,1981), dados estes separados por uma linha tênue, que necessita ser analisada no momento em que introduzimos materiais audiovisuais nas salas de aula. De outro lado ouvimos a respeito do livro didáticos, como sendo: enfadonho e desmotivador. Caracterizado como tradicional já que nem sempre desperta o interesse dos alunos sobre o conteúdo abordado, de acordo com Kenski, (2007). Por falta de motivação acabam nem mesmo lendo os seus conteúdos,

¹*Hanay Rosa das Neves- Graduanda de Ciências Biológicas – Licenciatura- PIBID Universidade do Extremos Sul Catarinense-UNESC- E-mail: hanay.neves@gmail.com

² Isabel Rosa das Neves- Graduanda de Ciências Biológicas – Licenciatura –PIBID- Universidade do Extremos Sul Catarinense-UNESC- E-mail: neves.rosa.eu@gmail.com

³ Isadora Hobold Dal Magro- Graduanda de Ciências Biológicas – Licenciatura, PIBID- Universidade do Extremos Sul Catarinense-UNESC- E-mail: isadorahdm@gmail.com

⁴ Aliciane Madalena Fogaça- Mestranda de Ciências da Educação – Licenciatura na Universidade do Extremos Sul Catarinense-UNESC- E-mail:

⁵Orientadora: Maristela Gonçalves Giassi- Doutora em educação Científica e Tecnológica - Coordenadora do PIBID na Universidade do Extremos Sul Catarinense-UNESC- E-mail: mgi@unesc.net



abdicando da busca do conhecimento, ou seja, por falta de leitura não conseguem fazer perguntas, pois a existência da dúvida de acordo com Marcondes, (2006) é um caminho aberto para a busca de respostas e por consequência, de aprendizagem. Considerando tais fatos os alunos do PIBID de Ciências Biológicas buscaram produzir materiais didáticos com o objetivo de despertar nos alunos a curiosidade. Destacamos neste trabalho uma atividade lúdico-tecnológica, que chamamos de “Show do Milhão”, cuja proposta de aprendizado motivou os estudantes a superar as dificuldades encontradas no seu ambiente de aprendizagem. A atividade teve como objetivos, relacionar o conteúdo ministrado em aula, por meio do jogo adaptado, “Show do Milhão”; discorrer sobre o que foi ministrado e correlacionar com uma proposta interativa; socializar os alunos da turma. Para isso usamos a seguinte metodologia: Primeiramente foi utilizado Tecnologia de Informação e da Comunicação (TICs), ou seja um meio tecnológico – o computador, para suporte de ensino. A atividade foi desenvolvida com as turmas 601, 602, com o conteúdo sobre tipos de solos e suas características, abordando também as técnicas de melhoramento do solo. As turmas, foram divididas em 4 grupos, e foram escolhidos dentro dos grupos, um representante, que ficou responsável pelas respostas. É aconselhado que no decorrer das perguntas mude-se o representante para que todos participem, o representante terá dois momentos, um quando o mesmo participará de uma corrida das cadeiras onde o primeiro receberá o direito a resposta, a possibilidade de pedir auxílio ao grupo, e uma chance de pedir auxílio ao professor, desenvolvendo com isso o senso de prioridade. Se a respostas estiver correta a equipe ganhará o ponto, caso o contrário a pergunta é passada para equipe seguinte, e ao final do jogo a equipe que fizer mais pontos ganha a rodada (premiação é opcional). Este jogo foi aplicado na sala de artes, local onde fica o Datashow, quadro branco e cabos. Observamos que as equipes mostraram uma semelhança de pontos. Estas estavam dispostas em quatro grupos, destacando-se apenas o grupo que teve dois pontos a cima das demais. O resultado apontou o quanto as equipes sabiam sobre o conteúdo abordado, destacou ainda a capacidade de associação e entrosamento entre os alunos. Pelas respostas às questões formuladas, pode-se perceber o empenho em responder corretamente e os acertos alcançados. Percebeu-se também a motivação dos grupos, agindo por vontade própria expandindo sua imaginação, pondo em evidências a energia intelectual, por sua vontade de agir, de progredir (ZÓBOLI, 2004). Vimos neste contexto um desejo de aprender, para assim poder responder e competir. Após a atividade os estudantes ficaram sempre questionando quando aplicaremos novamente esta atividade com outros conteúdos mostrando que realmente esta atividade foi motivadora e eficiente no que se propõe. Acreditamos que além da dinâmica do jogo, as TICs foram responsáveis por boa parte do seu sucesso. Acreditamos que seja possível adapta-la a inúmeros conteúdos. Diante do processo conseguimos observar a interação entre os alunos. Desde o aluno que menos interagiu até o aluno mais ativo estavam engajados em procurar as respostas para os questionamentos e responder com o que foi explicado em aula. No jogo cada integrante era de suma importância para analisar e responder, o trabalho em equipe foi realmente entendido, pois os grupos foram dispostos de maneira aleatória e por isto tiveram que



aprender a interagir entre eles, unindo-se para que assim pudessem ir a diante e vencer o jogo. O rodízio feito com os representantes ajudou muito no quesito maximizar a interação. E por fim, na prova aplicada posteriormente pela professora, os resultados positivos mostraram o quanto entenderam e assimilaram o conteúdo.

Palavras-chave: Ensino Aprendizagem de Ciências; PIBID – Ciências Biológicas; Tipos de Solo; “TICs” no ensino de ciências.

REFERÊNCIAS

GIACOMANTONIO, Marcello. **O ensino através dos audiovisuais**. São Paulo: Ed da Universidade de São Paulo, 1981. 182 p. Tradução de Danilo Q. Morales e Riccarda Ungar.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias: O novo Ritmo da informação**. 3. ed. Campinas, SP: Papirus, 2007. 141 p. Coleção Papirus Educação.

ZÓBOLI, Graziella. **Práticas de ensino: Subsídios para a atividade docente**. São Paulo, Sp: Editora Ática, 2004. 152 p.

GIORDAN, Marcelo. **Computadores e linguagens nas aulas de ciências: uma perspectiva sociocultural para compreender a construção de significados**. Ijuí: Ed. Unijuí, 2008. 325 p. Coleção educação em Ciências.

GIASSI, Maristela Gonçalves; SILVEIRA, Zélia Medeiros. **Ensino de ciências e educação ambiental: problematizando práticas pedagógicas**. Curitiba: Multideia, 2016. 196 p.