
A INFLUÊNCIA DAS MÍDIAS E FERRAMENTAS DIGITAIS NO AMBIENTE DE ENSINO

Estudantes:

Gabriela Barcelos Vitorino

Arthur Laureano Silva

Izabela Santos Soares

Orientadores:

Lara Brenda Campos Teixeira Kuhn

Robson Humberto Rosa

Escola:

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Triângulo Mineiro - *Campus* Uberlândia
Centro

Resumo

O constante desenvolvimento dos processos de produção, serviços e tecnologia promoveu a mudança da sociedade como um todo. Dessa forma, os estudantes de hoje necessitam de novas metodologias de ensino. Sendo assim, as mídias e ferramentas surgem como forma de aproximar estudantes aos conteúdos ensinados e este projeto apresenta a proposta de desenvolver e analisar produções com diversos formatos e conteúdos, como produções de divulgação e criação de mídias, jogos e Realidade Aumentada em leitura de livro, que apresentaram excelentes resultados na implementação.

Palavras-chave: mídias, tecnologia, inclusão, ensino, didática.

Introdução e justificativa

Atualmente ocorre um processo de inovação das metodologias de ensino e aprendizagem, motivados pelo intenso avanço de processos, serviços e tecnologia, juntamente com as limitações de infraestrutura (quanto aos laboratórios científicos, por exemplo) das instituições escolares e a necessidade de se pensar na inclusão de todos os perfis de estudantes. Um exemplo disso é a proposta da Sala de Aula Invertida, projeto desenvolvido por Tobias Espinosa, em que o discente

passa a ser protagonista do processo de ensino e aprendizagem, propondo diversas aplicações de mídias e ferramentas digitais para tornar o estudante independente e interessado no estudo do conteúdo (Tobias et ali., 2016).

Dessa forma, entende-se que o interesse do estudante em aprender é considerado de grande importância para Carl Rogers, visto que o estudante, ao se interessar, identifica a importância do conhecimento a ser descoberto e o desejo de conhecer ainda mais (ZIMRING, 1994). Além disso, John Dewey apresenta a ideia de que a melhor forma de se aprender é pela experimentação, porque ao utilizar a experimentação como processo de aprendizagem, o discente adquire novos conhecimentos sem perceber, considerando que, comumente, define-se a aprendizagem como exaustiva. No entanto, ao aprender por meio da experiência, compreende-se mais de uma coisa durante este processo e trabalha-se com a associação do conteúdo com o meio cotidiano, considerando também as antigas experiências do estudante (WESTBROOK, TEIXEIRA, 2010).

Baseando-se nos pensamentos de Carl Rogers e John Dewey, que fundamentam suas teorias no fato de que a prática educacional não atinge o seu máximo de aproveitamento por não conseguir envolver o discente em seu interesse, este projeto desenvolve, implementa e avalia produções de mídias e ferramentas digitais de autoria dos membros do projeto e orientação dos coordenadores, com o apoio de outros docentes, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Triângulo Mineiro (IFTM) - *Campus Uberlândia Centro*.

Quanto às produções em Sociologia e Filosofia, “Sociologia em Mídia” baseia-se na participação do discente como agente de criação, sendo que os estudantes produzem vídeos, jogos, esquemas conceituais, textos ou apresentações a respeito do conteúdo que aprendem. Assim, as produções são disponibilizadas no site <<https://www.sociologiaemidia.ml>> para servirem como material de estudo de outros discentes. Já “Contratualistas” é o nome de um pequeno livro que descreve as características dos filósofos contratualistas e possui interação com Realidade Aumentada.

Além disso, duas produções contaram com a criação de mídias digitais em formatos de vídeos e imagens disponibilizadas no site <<https://www.fisicanoiftm.wixsite.com/inicial>> pela disciplina de Física, ou redes sociais <<https://www.facebook.com/napontadalinguamonitoria>> que é o caso da produção que também conta com atendimento de monitoria em Língua Portuguesa.

Figura 1: Página inicial do site com as produções do conteúdo de Física.



Fonte: Autores do projeto.

Abordando conteúdos diversos, “A Aventura Ninja” é um jogo 2D que apresenta uma questão de cada uma das dez disciplinas que são cobradas em exames de vestibulares – Língua Portuguesa, Filosofia, Sociologia, História, Geografia, Matemática, Química, Biologia, Física e Artes – no qual, dinamicamente, o estudante se diverte jogando e verifica seus acertos e tempo de respostas.

Objetivos

Este projeto tem como objetivo desenvolver, implementar e verificar os efeitos da inclusão de mídias e ferramentas digitais como recurso didático no processo de ensino e aprendizagem.

Metodologia

A metodologia empregada constitui-se em três etapas: seleção e planejamento do conteúdo e forma de aplicação; criação e implementação das mídias e ferramentas digitais no IFTM - *Campus* Uberlândia Centro; e, por fim, coleta e análise de dados. Dessa forma, as produções desenvolvidas foram “Sociologia em Mídia”, “Mídias e Ferramentas Digitais no Ensino da Física”, “Na Ponta da Língua”, “Contratualistas” e “A Aventura Ninja”.

A primeira produção foi desenvolvida pela criação de um *e-mail* para receber as produções dos estudantes, criação de site pela ferramenta Google Sites e sua verificação foi por meio das avaliações do professor, comparando os dados com anos anteriores. A criação das mídias da segunda e terceira produções ficaram sob responsabilidade dos membros do projeto. A segunda produção utilizou as ferramentas Powtoon e Blender, enquanto que a terceira produção utilizou as ferramentas GIMP e Canva. Além disso, a primeira produção foi disponibilizada em site criado pela plataforma Wix, enquanto que a segunda foi disponibilizada em página do Facebook, “Na Ponta da Língua”, que também contava com atendimentos de monitoria.

“Contratualistas” foi escrito pelos membros do projeto que modelaram os objetos 3D na ferramenta Blender e utilizaram ARToolkit para aplicar a Realidade Aumentada. Já “A Aventura Ninja” foi desenvolvida pela ferramenta Unity, onde se criou o jogo e inseriram-se as questões encontradas no último vestibular da Universidade Federal de Uberlândia (UFU) e Exame Nacional do Ensino Médio (ENEM).

Figura 2: Capa do livro “Contratualistas”.



Fonte: Autores do projeto.

Dessa forma, após implementação das produções e coletas de dados individuais, realizou-se uma projeção, pela média dos resultados quantitativos, da influência das produções no processo de ensino e aprendizagem.

Resultados e discussão

Percebe-se que as produções, em seus formatos diversos, atingiram um resultado muito positivo para os estudantes, sendo acessíveis e ricas em conteúdo.

Figura 3: Página de apresentações da produção “Sociologia em Mídia”.



Fonte: Autores do projeto.

Além disso, os dados, em média quantitativa dos resultados de cada uma das produções, apresentaram-se superiores aos 85% de aproveitamento da nota, de acordo com a avaliação dos docentes responsáveis pelas disciplinas do IFTM - *Campus* Uberlândia Centro.

Conclusões

As produções desenvolvidas apresentaram um excelente valor de aproveitamento. Dessa forma, percebe-se que o projeto comprova que as mídias e ferramentas digitais, além de aproximar o estudante do conteúdo, também despertam curiosidade e apresentam-se disponíveis sem limitações e até mesmo de forma inclusiva, uma vez que todas as produções são adaptáveis aos discentes.

Referências

OLIVEIRA, Tobias E.; ARAUJO, Ives S.; VEIT, Eliane Angela. *Sala de aula invertida (flipped classroom): Inovando as aulas de física*. Física na Escola, v. 14, n. 2, 2016.

WESTBROOK, Robert B.; TEIXEIRA, Anísio. *John Dewey*. Recife: Fundação Joaquim Nabuco, Editora Massanga, 2010.

ZIMRING, Fred. *Carl Rogers*. Prospects, 1994, 24.3-4: 411-422.