

APRENDIZAGEM MÓVEL: O SMARTPHONE PROMOVENDO PESQUISA, COMUNICAÇÃO E PRODUÇÃO NA ESCOLA.

Fabiana Marilha Paulino de souza

Orientadora: Prof^ª Dr^ª Patricia Smith Cavalcante

EDUMATEC-UFPE

bianamari@yahoo.com.br

patricia3smith@gmail.com

O presente estudo vem se materializando por meio da construção de um projeto de mestrado realizado no programa de Educação Matemática e Tecnológica pela Universidade Federal de Pernambuco, tendo como orientadora a professora Dr^ª Patricia Smith. Estamos no primeiro ano de pesquisas que tem por objetivo analisar as questões que envolvem o processo de aprendizagem móvel utilizando o smartphone como promotor de pesquisa, comunicação e produção na escola. Para isso pretendemos identificar algumas habilidades e conceitos promovidos por meio de realização de tarefas escolares através de uma webgincana. Acompanharemos o desenvolvimento dos alunos ao longo destas tarefas e ao final relacionaremos os conceitos e habilidades construídos pelos alunos através das atividades via smartphone, já que temos observado nos últimos anos uma demanda grande pelo uso de tecnologias na educação. Dentre estas tecnologias percebemos um crescente incentivo e valorização do uso de smartphones para a educação provocando assim, discussões acerca do que se entende por aprendizagem móvel enquanto incentivo para uma aprendizagem mais significativa e mais autônoma. O desenvolvimento das inovações tecnológicas vai acontecendo em meio a disseminação das informações que emergem, causando mudanças. Sendo assim, as ferramentas criadas na e para a sociedade informacional povoam diversos ambientes e instituições da sociedade, dentre elas, a escola. Os modos e as ferramentas utilizadas vão se adaptando e mudando conforme as necessidades dentro do processo evolutivo, fazendo surgir novos recursos para dar conta de novas necessidades. A questão da aprendizagem móvel vem se materializando na educação do Brasil, nas diversas modalidades de ensino como mais um recurso para o processo de aprendizagem fora dos muros da escola. Realizaremos a reflexão sobre um ensino, integrando saberes necessários que possam atingir o ser humano como um ser único, completo e complexo. O que muitas vezes se torna muito difícil para o professor, já que a sociedade informacional ao mesmo tempo em que traz a velocidade da informação, também põe a prova o que de fato sejam as informações significativas. Um desafio para professores que precisam compreender o que é útil e significativo para que o seu aluno aprenda com

interesse real, desenvolvendo habilidades para o uso das informações e aprendizagens em momentos diversos. As discussões e preocupações acerca dos dispositivos móveis são possíveis a partir das transformações ocorridas na sociedade e mais especificamente em nossa cultura. Uma cultura mediada por meios digitais, por cidades que se reestruturam em redes e interfaces interligando conexões. A sociedade que muda também permite novos laços e meios de comunicação por meio da interatividade, conectividade e reestruturação. Assim como vem acontecendo a partir do uso de dispositivos móveis por grande parte da população. Usos que permitem novas configurações, novos laços. Um de nossos objetivos busca identificar habilidades e conceitos construídos por meio de uma webgincana, que se dará dentro e fora da escola onde os alunos terão desafios a cumprir. Esta modalidade de gincana originou-se do Scavenger Hunt ou caça ao tesouro que no Brasil ganha o termo webgincana, onde o professor escolhe o conteúdo a ser trabalhado e seleciona os endereços na web para serem fontes de pesquisa e de informação dos alunos em seus desafios. Os desafios são construídos em forma de perguntas, pesquisas ou criações, mobilizando equipes em buscas das descobertas na internet ou a realização de performances, postando em seguida na web. Nossa webgincana está construída pautada em desafios que deverão ser realizados por times ou equipes no período de cinco dias. A cada dia um novo desafio será apresentado para os times, assim como as regras, tendo única e exclusivamente o smartphone como recurso. Para o uso do smartphone construímos um aplicativo para ser baixado pelos alunos e assim terão acesso ao conteúdo que será trabalhado. Nosso aplicativo possui elementos para realização de pesquisa, produção e comunicação. Trata-se de uma pesquisa participante, com ênfase uma metodologia mais alternativa que se compromete por meio de intervenções que possam contemplar conhecimento, acumulação e sistematização de dados. Para a realização de nossas pesquisas precisamos de dados e informações que nos ajude nas intervenções e aplicações de nossas atividades. Para isso, houve a aplicação de um questionário estruturado que objetivou conhecer usos e habilidades dos alunos com relação ao uso do smartphone no cotidiano dentro e fora da sala de aula. Também realizamos entrevistas com alunos, além da aplicação de um piloto por meio da webgincana construída exclusivamente para a pesquisa com ajuda das professoras da escola pesquisada que chamaremos de professoras “aliadas” e que participaram do processo de construção da webgincana. É importante colocar que nossa pesquisa tem como campo uma escola estadual de ensino médio da cidade do Recife. Acreditamos na necessidade de realizarmos mais uma entrevista pós webgincana para avaliarmos a aplicação de resultados pelo olhar dos sujeitos, em nosso caso, os alunos. Daremos continuidade a nossa pesquisa por meio de análises dos questionários, entrevistas e aplicação da webgincana que seguirão para a qualificação de nosso projeto de mestrado.

Palavras-chave: Aprendizagem móvel; Smartphone; Webgincana.