

# UNIVERSIDADE FEDERAL DO PAMPA CAMPUS SÃO GABRIEL



*"Ensinar não é transferir conhecimento, mas  
criar as possibilidades para a sua própria  
produção ou construção."*

*Paulo Freire*



## Subprojeto Biologia



**PROJETO**

**Ciências em um Click**

**Escola Estadual de Ensino Médio Dr. José Sampaio Marques Luz**

**Coordenadores Marcia Spies e Ronaldo Erichsen**

**Colaboradora Berenice Bueno**

**Supervisora: Stefânia Guedes de Godoi**

**Bolsista ID: Rutilene Carmo de Jesus**

**São Gabriel  
2014**

## INTRODUÇÃO

A utilização da mídia na educação tem sido um fator de grande importância para o aperfeiçoamento do conhecimento em todos os setores educacionais. Com esse novo sistema de informações, o aluno aprende brincando seja individualmente ou coletivamente e, interagindo com os colegas, conseqüentemente, o conteúdo fica mais interessante.

Como sabemos, existem muitos materiais excelentes na internet, que são desconhecidos e não aproveitados nos métodos de ensino adotados por alguns educadores.

[...] o domínio instrumental de uma tecnologia, seja ela qual for, é insuficiente para que o professor possa compreender seus modos de produção de forma a incorporá-la à prática. É preciso criar situações de formação contextualizada, nas quais os educadores possam utilizar a tecnologia em atividades que lhes permitam interagir para resolver problemas significativos para sua vida e trabalho, representar pensamentos e sentimentos, reinterpretar representações e reconstruí-las para poder recontextualizar as situações em práticas pedagógicas com os alunos (ALMEIDA, 2007, p. 160).

A especialista no uso de novas tecnologias em Educação, formação docente e gestão e pesquisadora da PUC-SP, Maria Elizabeth Bianconcini de Almeida (2007), falou sobre o uso das TICs, e como estas facilitam o interesse do aluno pelos conteúdos:

[...] estamos falando de diferentes tecnologias digitais, portanto de novas linguagens, que fazem parte do cotidiano dos alunos e das escolas. Esses estudantes já chegam com o pensamento estruturado pela forma de representação propiciada pelas novas tecnologias. Portanto, utilizá-las é se aproximar das gerações que hoje estão nos bancos das escolas.

Sendo assim, desenvolver projetos visando utilizar jogos na internet como ferramenta para melhorar o ensino de Ciências, possibilita que os educandos se divirtam e ao mesmo tempo assimilem melhor o assunto abordado pelo professor. Esse projeto, também utiliza as tecnologias em favor do conhecimento, levando à formação continuada de professores, pois os mesmos têm que participar ativamente durante o desenvolvimento do projeto nas escolas, proporcionando assim, que todos trabalhem juntos para a renovação dos métodos de ensino de acordo com o novo perfil do aluno.

O projeto “Ciências em um Click” foi elaborado a partir de um diálogo entre bolsistas e supervisora do PIBID, aonde percebemos que aproveitar os meios tecnológicos, jogos didáticos online, como ferramenta para melhorar a aprendizagem dos alunos poderia ser um ótimo método para ensinar ciências. Sabemos que o projeto não irá resolver todos os problemas existentes, mas estamos animados pelo fato de estar dando o primeiro passo direcionado à evolução da nova era tecnológica, claro que o processo é lento, pois para toda mudança é necessária uma adaptação de todos os sujeitos envolvidos.

## **OBJETIVOS**

O projeto Ciências em um Click na escola tem por objetivo melhorar o processo ensino-aprendizagem, trabalhando a tecnologia na sala de aula e assim, testar um novo método de ensino, visando também adequar à nova realidade escolar e ao novo perfil do aluno.

O projeto visa ainda, mostrar através de palestras, uma visão diferente da utilização dos meios tecnológicos, que além de serem usados para diversão, redes sociais também podem e devem ser utilizados como meio para construção de conhecimento.

## **MATERIAL E MÉTODOS**

Para a realização do projeto, inicialmente será ministrada uma aula expositiva dialogada sobre determinado assunto da área de Ciências com toda a turma. Começaremos com turmas das séries iniciais. Posteriormente, os alunos serão levados ao laboratório de Informática, onde com a ajuda do professor, serão orientados pelos bolsistas do PIBID sobre os jogos, previamente selecionados pelos bolsistas de acordo com o tema abordado na aula anteriormente. Será pedido aos alunos que copiem algumas perguntas relacionadas às informações apresentadas no jogo e respondidas no final da aula.

Apresentaremos palestras e vídeos sobre os meios tecnológicos, demonstrando as diversas formas de utilizá-los como auxílio no aprendizado, e suas potencialidades, seja na forma de pesquisa, de estudo, no uso dos celulares em produções de vídeos, documentários ou imagens.

Para realização do projeto, serão utilizados:

- Laboratório de Informática da escola;
- Quadro/canetas;
- Data show/ aulas expositivas dialogadas/palestras;
- Jogos didáticos online (previamente selecionados pelos bolsistas);
- Vídeos;
- Internet.

Para o registro das atividades, utilizaremos registro fotográfico, e questões respondidas dos alunos, durante a aula com os Jogos didáticos online. Para isso serão utilizados:

- Câmera Digital;
- Cadernos e canetas (serão utilizados os materiais dos alunos)

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, M. E. B. Integração de tecnologias à educação: novas formas de expressão do pensamento, produção escrita e leitura. In: VALENTE, J. A.; ALMEIDA, M. E. (orgs). **Formação de educadores à distância e integração de mídias**. São Paulo: Avercamp, 2007. Disponível em: <http://www.virtualeduca.info/ponencias2010/92/TRABALHO%20VIRTUAL%20EDUCA%202010.doc>. Acesso em: 31 de Julho de 2014.

Centro de Estudos e Pesquisas em Educação, Cultura e Ação Comunitária (CENPEC). Disponível em: <<http://www.cenpec.org.br/>> Acesso em: 29 de Julho de 2014.

Portal de Educação e Tecnologia.

Disponível em: <<http://www.educacaoetecnologia.org.br/?p=6098>> Acesso em: 31 de Julho de 2014.

Educar para Crescer.

Disponível em: <<http://educarparacrescer.abril.com.br/gestao-escolar/tecnologia-na-escola-618016.shtml#>> Acesso em: 29 de Julho de 2014.