

Experiências com dispositivos móveis na educação não escolar: Construindo a identidade por meio da tecnologia

Recibido: 1 Julio 2015 – Revisado: 30 Septiembre 2015

Aceptado: 30 Octubre 2015 – Publicado: 30 Diciembre 2015



Bethânia Linden Maciel

Curso de Letras, Universidade Feevale Campus I, CEP 93510-250, Novo Hamburgo, RS, Brasil. Bethania@feevale.br

Paulo Ricardo Dos Santos

Curso de Letras, Universidade Feevale Campus I, CEP 93510-250, Novo Hamburgo, RS, Brasil. paulords1994@gmail.com

Débora Nice Ferrari Barbosa

Programa de Pós-graduação em Diversidade Cultural e Inclusão Social, Mestrado Profissional em Letras, Universidade Feevale, Campus II – CEP 93525-075, Novo Hamburgo, RS, Brasil | deboranice@feevale.br

Rosemari Lorenz Martins

Curso de Letras, Universidade Feevale Campus I, CEP 93510-250, Novo Hamburgo, RS, Brasil. Programa de Pós-graduação em Diversidade Cultural e Inclusão Social, Mestrado Profissional em Letras, Universidade Feevale, Campus II – CEP 93525-075, Novo Hamburgo, RS, Brasil | rosel@feevale.br

Janaina Cardoso

Programa de Pós-graduação em Diversidade Cultural e Inclusão Social, Mestrado Profissional em Letras, Universidade Feevale, Campus II – CEP 93525-075, Novo Hamburgo, RS, Brasil | janainac@feevale.br

Resumo: O presente artigo visa mostrar os benefícios do uso educacional das tecnologias móveis, através do trabalho de pesquisa realizado com crianças em tratamento oncológico que, devido aos períodos de tratamento, não concluem os conteúdos escolares no mesmo ritmo dos demais estudantes. O trabalho, realizado na Associação de Assistência em Oncopediatria- AMO, envolveu a produção de uma história em um contexto de educação não escolar, produzindo resultados que permitiram observar o desenvolvimento linguístico e o uso de tecnologias móveis como possibilidades educacionais, demonstrando como a aprendizagem com mobilidade pode contribuir para o desenvolvimento educacional de cada indivíduo.

Palavras Chave: Aprendizagem com Mobilidade, Educação Não-escolar, Tablets.

Abstract: This article aims to show the benefits of educational use of mobile technologies with children and teenagers in oncological treatment. Due to periods of treatment, these subjects do not conclude educational content at the same rate of other students. The research work in progress, performed at the Association of Assistance in Pediatric Oncology- AMO, has involved the production of a story in a Non-Formal Educational setting, producing results, which allowed observing linguistic development and the use of mobile technologies as educational possibilities. It demonstrates how mobile learning can contribute to the educational development of each individual.

Keywords: Mobile Learning, Non-Formal Education, Tablets.

1. INTRODUÇÃO

Atualmente, quase todas as pessoas têm acesso a inúmeros dispositivos tecnológicos e muitas delas estão sempre conectadas, dessa forma, elas têm certo domínio sobre as ferramentas que utilizam. No entanto, na maior parte das vezes, esse domínio é superficial, de modo que não são exploradas todas as possibilidades das tecnologias, em especial das móveis. Além disso, a possibilidade de o sujeito levar consigo a ferramenta para estudar e poder acessá-la de qualquer lugar potencializa o uso de dispositivos móveis na educação, processo chamado de aprendizagem com mobilidade (mobile learning) (SACCOL, 2010). Crianças e adolescentes, em geral, apresentam facilidade para lidar com dispositivos tecnológicos, visto que já interagem com algum tipo de tecnologia desde pequenos: “como Nativos Digitais e web atores, esses sujeitos nasceram e convivem em uma cultura digital, onde os artefatos tecnológicos digitais são elementos naturais, imbricados no contexto do sujeito” (PRENSKY, 2001).

Sendo assim, por que não utilizar os dispositivos móveis como um incentivo à busca de conhecimentos e para a prática educativa? Especialmente, se uma ação eficaz desses dispositivos que atraem a atenção dos jovens pode contribuir com seu processo de aprendizagem. Entre as habilidades que podem ser desenvolvidas com crianças e adolescentes por meio de dispositivos móveis é possível destacar o desenvolvimento do raciocínio lógico e da escrita. Afinal, esses saberes contribuem diretamente para um bom rendimento do estudante em todas as áreas de conhecimento.

Nessa perspectiva, este trabalho tem como foco verificar como os dispositivos móveis podem ser usados para auxiliar no processo de ensino e aprendizagem de crianças e adolescentes em tratamento oncológico no contexto de educação não-escolar. A pesquisa está sendo realizada em parceria com a Associação de Assistência em Oncopediatria-

AMO, que oferece, entre vários trabalhos que envolvem os pacientes e seus familiares, oficinas de informática e atividades de acompanhamento escolar. Foi nessas oficinas, que visam desenvolver práticas pedagógicas, utilizando tablets para desenvolver a competência linguística e o raciocínio lógico dos participantes, que se realizou esta pesquisa. Os sujeitos da pesquisa são crianças e adolescente matriculados entre o 3o e o 9o ano do Ensino Fundamental.

Para apresentar as práticas que vêm sendo aplicadas ao longo deste ano nessas oficinas, que se caracterizam como um espaço de ensino-aprendizagem em um contexto de educação não escolar, este artigo aborda, na seção 2, os principais aportes teóricos que o fundamentam; na seção 3, traz a metodologia da pesquisa, bem como a descrição das experiências com jogos educativos e com outras tecnologias utilizadas pelos sujeitos envolvidos no processo; e, por fim, na seção 4, são apresentadas reflexões acerca dos benefícios do trabalho com tecnologias móveis, em especial, para o desenvolvimento do sujeito usuário em diversos níveis.

2. TRABALHO COM TECNOLOGIAS NO MEIO NÃO ESCOLAR

A educação enquanto prática social não se reduz ou se encerra ao ambiente escolar e, quando no ambiente extraescolar, extrapola a forma socioeducativa assumindo o que corresponde à educação no campo social. Segundo Moura e Zucchetti (2010), a educação escolar ou formal acontece em espaços formais de educação, com uma estrutura pré-estabelecida de processos e conteúdos. Já a educação não escolar, para as autoras, traz uma conotação de educação que acontece em espaços socioeducativos e que são complementares à escola, conjugando, em geral, educação e proteção social.

O uso de tecnologias móveis na educação facilita o desenvolvimento de processos educativos personalizados, voltados para as necessidades e para o perfil de aprendizagem do sujeito. Com isso, é possível respeitar o ritmo, os interesses e as habilidades de cada sujeito, uma vez que ele é o protagonista do processo educativo. Dessa forma, entende-se a educação como um processo que se desenvolve de forma ubíqua e permanente (SEVERIN; CAPOTA, 2011), em que o aprender acontece em qualquer lugar, a qualquer tempo, a partir de vários dispositivos de acesso e redes de interconexão. Assim, a aprendizagem não ocorre somente em espaços formais, como a escola, mas está presente no dia a dia do aprendiz e também em espaços não escolares.

No espaço da AMO, são oportunizadas diversas atividades de práticas educativas a seus pacientes e familiares. Assim, podemos considerar que o processo de ensino aprendizagem, para esses sujeitos, está além dos muros da escola, caracterizando, portanto, um contexto não escolar. Os pacientes da associação, além de receberem atendimento especialmente para o tratamento oncológico de que necessitam, também recebem assistência na área da educação e formação complementar, tais como oficina de informática, atendimento para auxílio no entendimento dos conteúdos escolares (atividades complementares), música, artes, etc. Essas atividades são efetivadas somente quando o paciente está em fase controlada da doença, ou seja, quando não necessita de internação hospitalar. O público da AMO é composto por crianças e adolescentes com diagnóstico de câncer e, em sua maioria, em situação de vulnerabilidade social.

Assim, quando pensamos em desenvolver práticas pedagógicas usando tecnologias móveis, é preciso pensar quais os principais recursos disponíveis nos dispositivos em que elas serão executadas, para ajudar a direcionar o processo de desenvolvimento que se busca. Nesse cenário, percebemos o quanto as tecnologias móveis podem colaborar para melhorar o

processo de ensino e de aprendizagem dos sujeitos da AMO. A utilização de dispositivos móveis como tablets, durante o processo de estudo dos sujeitos, pode abrir muitas oportunidades para trabalhar a criatividade e a curiosidade, ao mesmo tempo em que se torna um elemento de motivação e colaboração na formação e no tratamento dos sujeitos, uma vez que o processo de aprendizagem se torna atraente, divertido e significativo e auxilia na resolução de problemas que podem ser resolvidos individualmente ou coletivamente (BARBOSA, 2014; BARBOSA, 2013).

3. AS PRÁTICAS COM TECNOLOGIA

A metodologia utilizada neste trabalho caracteriza-se como um estudo de caso, na medida em que os dados analisados e interpretados foram coletados durante a realização das oficinas. Cabe destacar que, antes da realização das oficinas, foi necessário definir os recursos tecnológicos, preparar os dispositivos móveis e selecionar os aplicativos que foram utilizados. Destaca-se, também, que foram selecionados apenas aplicativos móveis gratuitos, para facilitar sua obtenção tanto pelo projeto como pelo aluno em seu dispositivo próprio. Além disso, os aplicativos tinham de apresentar um design apropriado para os sujeitos da pesquisa.

O projeto está sendo executado por meio de oficinas presenciais na sede da AMO. As oficinas estão sendo desenvolvidas em três fases, seguindo a proposta da UNESCO (2009), sendo elas: (1) alfabetização digital: oficinas livres de apropriação e entretenimento para uso dos dispositivos móveis. O objetivo dessa etapa é que os sujeitos se sintam confortáveis com o uso do dispositivo e dos aplicativos; (2) aprofundamento do conhecimento: são oficinas direcionadas, com uso de aplicativos voltados para o desenvolvimento das atividades propostas. É neste momento que as habilidades de escrita, leitura e raciocínio lógico são desenvolvidas; (3) criação de conhecimento: essa etapa visa explorar as ferramentas de comunicação do

tipo Fórum, Blog, Chat e a construção de sites/espços individuais e de grupo. Nessa fase, os sujeitos compartilham e discutem suas produções e atividades.

Isso posto, apresenta-se, na sequência, um relato das experiências mais significativas vivenciadas nas oficinas realizadas no projeto, as quais caracterizam, especialmente, as duas primeiras fases propostas pela UNESCO.

3.1. Contando uma história e fazendo links: Registrando e atualizando a própria história

Desde o início do primeiro semestre de 2015, estamos desenvolvendo esta pesquisa-ação por meio das práticas realizadas na AMO. Atendemos, inicialmente, três crianças nas oficinas. Atualmente, as atividades vêm sendo realizadas com quatro alunos, sendo dois pacientes e dois familiares. Os pacientes estão em estágios mais controlados da doença, podendo, portanto, participar das oficinas na sede da AMO. Os sujeitos estudam no segundo, terceiro, quinto e sétimo anos do Ensino Fundamental. Buscam o incentivar, como tema, o trabalho com a construção da identidade, devido a grande relevância que há em saber sobre nossas origens e refletir sobre isso. Sabe-se que, para toda produção a ser feita – no caso deste trabalho, uma história mais aprofundada sobre a vida de cada participante – é necessário que se oferte uma motivação, um modelo de inspiração. Para tanto, utilizamos o livro “Bisa Bia, Bisa Bel”, de Ana Maria Machado, como história motivadora. A obra tem como personagem principal Isabel, uma menina que tem algo para contar ao leitor: uma Bisa Bia, que mora com ela. Porém, não é em sua casa que a Bisa mora, mas dentro dela mesma. A mãe de Bel, em uma de suas arrumações da casa, encontra um retrato amarelado de uma menina toda arrumadinha. É Bisa Bia, a bisavó de Isabel. Bel não entende como sua bisavó pode ser aquela menina. Apesar disso, ela começa a levar o retrato para a escola e para todos lugares. As duas começam a se conhecer e Bisa Bia

passa a viver junto a Bel, dentro dela. Dessa forma, há uma troca de experiências bastante vasta, e, também, divergências entre as duas. Até que uma outra voz surge: é a neta Beta, a futura bisneta de Bel. A partir de traços de sua bisavó, conservadora, cuidadosa, e de sua bisneta, aventureira, independente, Isabel vai construindo sua personalidade e reconhecendo quem ela realmente é.

Foi realizada uma leitura oral da narrativa para os participantes da oficina. O trabalho com a obra ocorreu durante cinco encontros e mostrou-se bastante rico. Os ouvintes interagiram com a história, estabelecendo links com sua própria vida. Em determinados momentos, surgiam termos que eram desconhecidos pelos alunos, como alguns objetos literalmente da época de suas bisavós – mosqueteiro, certos doces como Baba de Moça, Papo de anjo. Estabeleceu-se aí uma oportunidade de pesquisa: todos foram incentivados a utilizar o navegador (tablets) para procurar no Google definições, fotos e, no caso dos doces, os alunos buscaram as receitas, para que, chegando em casa, as mães pudessem fazer essas receitas.

A cada etapa da narrativa, procurava-se recuperar o que as crianças lembravam da história até o momento e, felizmente, elas recordavam cada detalhe do que havia sido contado na oficina anterior. Por apresentar um tema tão pessoal e, ao mesmo tempo universal, criaram-se vínculos entre a obra e a história de cada participante. A primeira ligação estabelecida foi a da investigação dos familiares: desde os pais até os bisavós. Para isso, os alunos trouxeram fotos da família, bem como informações sobre local e data de nascimento dos familiares, as quais foram inseridas no aplicativo Family Search para melhor visualização e reconhecimento da árvore genealógica pelos próprios alunos. Utilizando a câmera do tablet, eles registraram as fotos trazidas, salvando-as na galeria. Além disso, os participantes utilizaram os tablets para fotografar o espaço da AMO e inserir esse contexto também em suas narrativas. Em seguida, inseriram-nas no

aplicativo Supernote, que se adequa à proposta pedagógica com ferramentas que permitem a inserção de imagens, áudios e desenhos, escrita com o uso do teclado ou à mão, bem como o compartilhamento fácil, gerando um arquivo em JPEG. Foi aí que eles deram início às ideias para suas próprias histórias, servindo-se do aplicativo como um caderno de rascunho. Os alunos também escreveram sobre seus gostos e hobbies, mencionando estilos de música, comidas e seus personagens de desenho animado favoritos. As duas alunas, a partir de instruções e do auxílio dos professores, conseguiram utilizar a ferramenta, apesar de algumas dificuldades. O aluno que já participara das oficinas no semestre anterior conhecia a ferramenta.

3.2. A experiência de produção de histórias em quadrinhos com o uso do aplicativo Comic Strip It

Partindo das ideias relatadas na subseção anterior, o trabalho pedagógico com as crianças seguiu-se com a produção de sua história pessoal, utilizando como ferramenta o aplicativo Comic Strip It, que permite ao usuário criar histórias em quadrinhos, inserindo imagens, balões de fala, legendas descritivas e diversos outros efeitos disponíveis nas funções básicas do aplicativo durante a construção de sua história. O aplicativo possui funções simples e organizadas que permitem a usuários de qualquer idade produzirem suas histórias com facilidade, sendo, então, útil para o desenvolvimento desta atividade.

O trabalho realizado com as crianças teve a proposta da criação de uma história em quadrinhos sobre sua vida. Cada uma deveria escrever sobre sua família, sua casa, sua rotina, seus gostos pessoais e sobre o que mais quisessem inserir em sua história. Elas trabalharam com criatividade, organização de ideias e escrita. Foi observado que as crianças responderam positivamente à atividade, envolvendo inclusive a família. Em determinada oficina, ofertou-se às participantes que levassem os tablets da AMO para

casa. Elas deveriam tirar fotos de seu dia a dia e escrever sobre elas no aplicativo. Em seu retorno, pedimos a elas que nos mostrassem o que haviam feito em relação à atividade. A escrita produzida por elas foi um pouco abaixo do esperado, pois elas se limitaram a apenas fazer descrições curtas das imagens colocadas nos quadrinhos. Em função disso, elas foram motivadas a escrever mais sobre cada quadro. A escrita foi desenvolvida principalmente no momento da oficina, junto com os pesquisadores.

A atividade produziu resultados excelentes no que se refere ao entusiasmo das crianças, à criatividade das histórias e à apropriação dos recursos dos dispositivos móveis. Entretanto, observou-se que as crianças faziam uso constantemente, durante a produção de suas histórias, dos corretores automáticos de ortografia dos programas que lidam com correção ortográfica. Como as crianças estavam em processo de aquisição e desenvolvimento da escrita, optamos por desabilitar o recurso em todos os dispositivos móveis, para aumentar a experiência das crianças com a prática da escrita.

4. REFLEXÕES FINAIS

Ao longo deste trabalho, foi possível perceber o quanto as práticas com tecnologias móveis, tendo um objetivo estabelecido, contribuem para atrair a atenção dos estudantes, fazendo com que eles aprendam sem, muitas vezes, dar-se conta de que estão estudando. É claro que, também é possível vislumbrar, neste momento, é preciso sempre lançar novos desafios, sugerir novos aplicativos, visto que os alunos apresentam facilidade em dominar o uso de uma ferramenta – por serem nativos digitais – e logo têm o desejo de utilizar outras.

Constatou-se ainda que as práticas relacionadas à vida dos alunos os fazem se sentirem à vontade para produzir, deixando fluir sua escrita. Foi gratificante ver um pouco da história contada a eles transparecer em

suas pesquisas e, também, a contribuição de cada participante enriquecer a narrativa, refletindo, mais tarde, em sua própria história – literalmente, pois as alunas que levaram os tablets para casa envolveram toda a família nessa jornada

REFERÊNCIAS

Barbosa, D. N. F; Bassani, P. B. S (2013) “Em direção a uma aprendizagem mais lúdica, significativa e participativa: experiências com o uso de jogos educacionais, tecnologias móveis e comunidade virtual com sujeitos em tratamento oncológico.”, Revista Novas Tecnologias na Educação, Revista Novas Tecnologias na Educação, v. 11, p. 1-10.

Barbosa, D. N. F; Bassani, P. B. S.; Mossman Lecture Notes in Computer Science, n, J. B.; Schneider, G. T. ;Reategui, E. ; Branco, M. A. A. ; Meyrer, L. S.; Nunes, M. (2014) “Mobile Learning and Games: experiences with mobile games development for children and teenagers undergoing oncological treatment.” Lecture Notes in Computer Science, v. 8495, p. 153-164.

Prensky, M. (2001). “Digital Natives, Digital Immigrants.”. In PRENSKY, Marc. On the Horizon. NCB University Press, vol. 9, n. 5, 2001. Disponível em <http://www.marcprensky.com/writing/>. Acesso em: 15 de set., 2013.

Saccol, A. I. C. Z., Schlemmer, E., Barbosa, J. L.V. (2010). “M-learning e U-learning: Novas Perspectivas da Aprendizagem Móvel e Ubíqua [New Perspectives of Mobile and Ubiquitous Learning]”; 1. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 1. 162p.

Severín, E.; Capota, C. C. (2011) “La computación uno a uno: nuevas perspectivas.” Revista Iberoamericana de Educación. n.º 56, pp. 31-48.

UNESCO (2009). “Padrões de Competência em TIC para Professores”. Disponível em : <http://unesdoc.unesco.org/images/0015/001562/156209por.pdf>. Acesso em: 20 jun 2013.

Zuchetti, D. T., Moura, E. O. G. (2010) “Práticas Educativas e formação de Educadores: novos desafios no campo social [Educational Practices and Training of Educators: new challenges in the social field]”, Revista Ensaio, v.18, v. 66, p. 9-28..