

A UTILIZAÇÃO DO TABLET COMO FERRAMENTA TECNOLÓGICA A LUZ DA ABORDAGEM INSTRUCIONISTA EM UMA ESCOLA MUNICIPAL DE BOA VISTA-RR

RAMOS, Ediane Sousa Miranda¹; RIZZATTI, Ivanise Maria²; CHAVES, Rosana Cléia de Carvalho³

¹Acadêmica do Mestrado em Ensino de Ciências pela UERR; email: edianeousa147@gmail.com

²Programa de pós-graduação Mestrado Profissional em Ensino de Ciências; email: niserizzatti@gmail.com

³Licenciatura plena em Pedagogia (UERR), Especialista em Educação na Cultura Digital (UFRR), Mestre em Ensino de Ciências (UERR): email: rosanacleia@gmail.com

Palavras-chave: Tecnologia Educacional; Abordagem Instrucionista; Jogo.

1. Introdução e Justificativa

Ao longo das últimas décadas, tem-se presenciado um conjunto de políticas educacionais que promovem a inserção de tecnologias digitais. Constata-se que no Brasil, o Governo tem organizado políticas e programas educacionais desde meados de 1980, que visam fornecer as escolas de laboratórios de informática, televisores, kits de vídeos e, ultimamente, notebooks, computadores, tablet e rede de internet.

Nesse novo cenário, a sala de aula configura-se como um importante espaço de aprendizagem, onde professores empenham-se em significar, tornando-a mais prazerosa e oportuna na aquisição de conhecimentos. Mas como ampliar este espaço? Com o uso das tecnologias digitais é possível expandir esse espaço para a construção de novas aprendizagens, assim, problematiza-se verificar as contribuições do jogo Fazenda da Tabuada na formação de conceitos matemáticos.

2. Objetivos

Esta pesquisa objetiva-se discutir as contribuições do jogo Fazenda da Tabuada, na formação de conceitos matemáticos dos estudantes.

3. Método

A abordagem da pesquisa apresenta-se de forma qualitativa, do tipo bibliográfico e de campo, tecendo um relato de experiência acerca da utilização do jogo Fazenda da Tabuada, envolvendo 25 estudantes do 1º ano do Ensino Fundamental de uma Escola Municipal de Boa Vista-RR, que utilizavam o tablete como ferramenta metodológica, uma vez por semana na sala de aula, no período de 1h, para consolidar o processo de aprendizagem.

4. Resultados e Discussões

Pode-se constatar que a utilização de ferramentas tecnológicas é uma realidade nas escolas municipais de Boa Vista/RR, com o uso de computadores e tablet. Contudo, constatou-se que a professora, alvo da pesquisa, desconhecia sobre a plataforma de jogos, constituindo um entrave para o bom desenvolvimento dessa ferramenta tecnológica na sala de aula. Como aponta Coscarelli, 2006: “Não basta trocar de suporte sem trocar nossas práticas educativas, pois estaremos apenas apresentando uma fachada de modernidade, remodelando o “velho” em novos artefatos” (p.46).

Seguidamente, verificou-se que a abordagem utilizada constitui a Instrucionista, que de acordo com Valente (2001) é o modelo que transfere para o computador a tarefa de ensinar, ou reforça as atividades realizadas em sala de aula. Assim, a abordagem está ancorada nos estudos da teoria comportamentalista, que contribui para a ampliação e formação de conceitos, que nas palavras de Skinner (2003), serão alcançados por meio de processo de discriminação e generalização. A discriminação acontece quando o ambiente passa a cumprir o controle sobre a emissão de um comportamento e a generalização ocorre quando esse comportamento é emitido em outras ocasiões semelhantes.

Outro ponto relevante, a ser destacado é que o jogo serviu como mecanismo motivador e facilitador nas aulas de matemática, conforme destaca Neto (2003), “o

jogo tem uma grande importância no desenvolvimento cognitivo da criança”, pois, este faz parte do imaginário de todas as crianças.

5. Considerações finais

Assim, percebeu-se ao final da trajetória da pesquisa que o tablet, serviu como ferramenta motivadora, pois os jogos e contextos lúdicos abordados para se trabalhar a tabuada, criou um espaço de interação do aluno com os conceitos matemáticos, possibilitando desafios e recompensa ao final de cada etapa conquistada pelos alunos.

6. Referências

COSCARELLI, Carla Viana. **Novas Tecnologias, novos textos, novas formas de pensar**. 3 ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2006.

NETO, C. (2003), **Jogo & Desenvolvimento da Criança**. Lisboa: F.M.H. Edições.

SKINNER, B.F. **Ciência e comportamento humano**. 2003. São Paulo: Martins Fontes.

VALENTE, José A. **A informática na educação: como, para que e por quê?** RBEBBM: Campinas, 2001.