

PROCURANDO NEMO NO MERGULHO FANTÁSTICO NO FUNDO DO MAR USANDO WEBQUEST COMO FERRAMENTA TECNOLÓGICA NO CURSO DE PEDAGOGIA

MARIA INÊZ DA SILVA

RESUMO

Com a explosão das novas tecnologias tanto a sociedade como a educação passam por mudanças e alterações no cotidiano, influenciando na formação dos profissionais, inclusive da educação no ensino fundamental, médio e superior. O objetivo deste trabalho foi apresentar a webquest como ferramenta tecnológica, incluindo também outras ferramentas digitais na proposta Procurando Nemo no Mergulho Fantástico no Fundo do Mar no curso de pedagogia. A pesquisa iniciou na sala de aula com as alunas do Curso de Pedagogia da Faculdade de Ciências e Tecnologia Professor Dirson Maciel de Barros – FADIMAB, em Goiana- PE. Na disciplina de Tecnologia da Educação, utilizando como recurso audiovisual o filme “Procurando Nemo” uma produção Walt Disney \Pixar, disponível em VHS e DVD. Os alunos assistiram ao filme e logo em seguida foi realizado um debate sobre a temática do filme, assim como os possíveis temas, os quais podem ser abordados e como trabalhar nos conteúdos programáticos desta disciplina, incluindo novas tecnologias. Na disciplina de Tecnologia da Educação, trabalhou-se a aplicabilidade da webquest com animação, como ferramenta tecnológica assim como a interação com outras ferramentas, usando o Google apresentação e apresentar em Power Point a proposta “Procurando Nemo no Mergulho Fantástico no Fundo do Mar” A partir desta proposta, foi organizado um roteiro de atividades com várias sugestões, com objetivo de explorar diversos temas envolvendo outras ferramentas, como instrumentos tecnológicos. Com a proposta de incluir o filme como recurso audiovisual e interagir outras ferramentas no ensino superior enriqueceu a formação do pedagogo, notou-se que as equipes mostraram interesse, motivação e criatividade com essa nova maneira de organizar e trabalhar conteúdos na sala de aula. Com isso as alunas dinamizaram as apresentações utilizando a webquest interagindo com outros recursos e outras ferramentas, como: vídeos acompanhados com músicas e histórias abordando temas sugeridos no roteiro e interagindo com o ambiente observado no filme Procurando Nemo, assim como os gifs como animação usando no Google apresentação. Além de organizar outras atividades, como jogos, oficinas e brincadeiras, com isso fortalecendo a importância de utilizar novas tecnologias na formação do professor.

ABSTRAT

With the explosion of new technologies, both society and education undergo changes and alterations in everyday life, influencing the training of professionals, including education in elementary, secondary and higher education. The objective of this work was to present the webquest as a technological tool, also including other digital tools in the proposal Finding Nemo in the Fantastic Dive in the Bottom of the Sea in the pedagogy course. The research started in the classroom with the students of the Pedagogy Course at the Faculty of Science and Technology Professor Dirson Maciel de Barros – FADIMAB, in Goiana-PE. In the Education Technology subject, using the movie “Finding Nemo” as an audiovisual resource, a Walt Disney \Pixar production, available on VHS and DVD. The students watched the film and immediately afterwards there was a debate on the theme of the film, as well as the possible themes, which can be addressed and how to work on the syllabus of this discipline, including new technologies. In the Education Technology discipline, the applicability of the webquest with animation was worked on, as a technological tool as well as the interaction with other tools, using Google presentation and presenting in Power Point the proposal “Finding Nemo in the Fantastic Dive in the Bottom of the Sea” Based on this proposal, a roadmap of activities was organized with several suggestions, in order to explore various topics involving other tools, such as technological instruments. With the proposal of including the film as an audiovisual resource and interacting with other tools in higher education enriched the education of the pedagogue, it was noticed that the teams showed interest, motivation and creativity with this new way of organizing and working with content in the classroom. For this, the students streamlined the presentations using the webquest, interacting with other resources and other tools, such as: videos accompanied by songs and stories addressing themes suggested in the script and interacting with the environment observed in the movie Finding Nemo, as well as gifs as animation using Google presentation. In addition to organizing other activities, such as games, workshops and games, thereby strengthening the importance of using new technologies in teacher training.

Keywords: Webquest, technological tools, new technologies, audiovisual resources, education

INTRODUÇÃO

A sociedade estar vivendo a invasão de vários recursos tecnológicos trazendo diversas mudanças e transformações, no que se refere às relações entre as

peessoas, entre empresas, a forma de comunicar e de informar, como também no processo educacional, isso estar de acordo com DANTAS, 2005.

Com a invasão desses recursos no âmbito social surgiu à necessidade de integrar também na educação, com isso inovando a maneira de construir o conhecimento. Esse momento tecnológico motiva educadores e profissionais da educação, uma escola conectada pode incorporar as inovações digitais acompanhando a explosão tecnológica da sociedade acoplando o processo de ensino e aprendizagem acolhendo os alunos na construção do conhecimento, assim como ser crítico.

Os recursos tecnológicos vêm mudando a formação do profissional de educação, na construção do conhecimento, seja no ensino fundamental, médio como também no superior. O uso dessas ferramentas digitais na educação provoca mudanças no comportamento do alunado, ocorrendo uma interação e um maior interesse, isso estar de acordo com PERES & CUARELI, 2015, pois é nesse momento que os alunos entram em contato direto com os meios midiáticos.

Uma das ferramentas digitais utilizadas em sala de aula adotadas no ensino superior é webquest, esse recurso aborda o uso da internet, onde os alunos vão navegar por vários sites e links o assunto trabalhado na disciplina, segue o mesmo pensamento HEERDT & BRANDT, 2009.

Essa ferramenta é composta por cinco etapas, onde o professor vai apresentar o passo a passo da atividade ao aluno, de acordo com SILVA, 2012 a webquest o professor constrói uma atividade para depois apresentar aos alunos propostas de tarefas, onde apresentam as orientações para desenvolver as tarefas, as quais fazem parte da estrutura da webquest, utilizando páginas na internet.

O uso de webquest no processo de ensino pode vim acompanhado por várias estratégias para a construção do conhecimento durante a organização da atividade, esse recurso contribui na leitura, compreensão e interpretação de texto. E ainda pôde trabalhar a webquest com outras ferramentas tecnológicas, usando software em powerpoint com animação utilizando o Google apresentação. CARVALHO & MONTEIRO, 2014 utilizaram o Google drive para programar a webquest, por que essa ferramenta possui atividades didáticas já executadas pelo professor, como leitura, interpretação de texto. Enquanto o Google drive permite criar, armazenar, como também editar arquivos.

Nas aulas de tecnologia da educação no curso de pedagogia, com o uso de recursos audiovisuais pode incluir imagens, som ou movimentos vistos em filmes ou vídeos nos canais do youtube, foram interessantes por que contribuíram no desenvolvimento das atividades incluindo a webquest que é a

ferramenta que colabora na construção do conhecimento e quando interagi com outras ferramentas enriquece o processo de ensino aprendizagem.

De acordo com TEXEIRA et al, 2019 inserir o audiovisual como recurso tecnológico proporciona o aprendizado facilitando o raciocínio e permitindo uma maior fixação de conhecimento. Nesse sentido OLEGÁRIO et al, 2021 constataram que o uso de filmes como recurso tecnológico na educação, promove um ensino diferenciado produzindo uma relação entre a teoria com a prática. Os autores ainda afirmaram com esse tipo de recurso trás um despertar crítico e reflexivo trazendo como tema a importância da conservação da natureza, através do filme “Os sem florestas”.

Seguindo essa linha de estudo, uma forma didática de trabalhar o conteúdo foi interagir nas aulas da disciplina de tecnologia da educação, o uso de filme como recurso audiovisual para mediar o conhecimento sobre um determinado tema, utilizando a webquest como ferramenta tecnológica e a partir daí inovando o ensino superior na formação do profissional no curso de pedagogia.

Foi trabalhando a webquest como recurso tecnológico na disciplina tecnologia da educação e incluindo outros recursos, como software PowerPoint com animação interagindo com o google apresentação usando o filme “Procurando Nemo” no mergulho fantástico no fundo do mar no curso de pedagogia.

Essa linha de estudo OLIVEIRA, 2010 elaborou a webquest e utilizou outra ferramenta como blog para publicá-la por ser interativo, fácil de criar e editar as mensagens, como também é facilitador da comunicação.

O presente artigo tem como objetivo apresentar a webquest como ferramenta tecnológica, incluindo também outras ferramentas digitais na proposta procurando nemo no mergulho fantástico no fundo do mar no curso de pedagogia.

REFERENCIAL TEÓRICO

Com a inclusão de recursos tecnológicos na sociedade trouxe uma série de mudanças e transformações, principalmente na educação acompanhando a construção do conhecimento no ensino superior. A inovação do processo de ensino-aprendizagem vem englobando novas práticas que enriquecem e reforça a formação profissional.

Com isso a webquest é uma ferramenta que pode ser utilizada também no ensino superior, pois cria condições para que a aprendizagem ocorra, podendo utilizar outros recursos que podem interagir, assim como realizar pesquisas, servindo de apoio para todas as disciplinas.

Incluir o uso de recurso audiovisual, como vídeos ou filmes no plano de aula, podem ser interessantes e trazer diversas possibilidades no contexto

educativo, explorando áudio, imagens, som, movimentos e o próprio contexto do filme, pode promover a interação com o conteúdo, podendo auxiliar o professor na exposição dos temas abordados na disciplina.

Seguindo esse pensamento quando trabalhou a conservação da natureza em sala de aula no ensino de ciências OLEGÁRIO, 2021 quando utilizou o filme “Bee Movie.” O autor ainda afirmou que esse recurso contribuiu para o processo de ensino aprendizagem estimulando o interesse do aluno, despertando o olhar crítico e reflexivo, essa observação só reforça o que foi relatado acima.

Para PRAIS et al, 2017 a webquest envolve o planejamento de conteúdo, assim como a elaboração de atividade, a autora ainda revela que essa ferramenta exige novas posturas ao ensinar e ao aprender. A autora concluiu que a webquest contribuiu para aprendizagem no curso de pedagogia, pois motivou os alunos a se familiarizar com a tecnologia educacional, assim como conhecer uma proposta de ferramenta tecnológica para sala de aula.

Seguindo o mesmo pensamento HAHN et al, 2019 informaram que a webquest propõe vantagens para professores e alunos, uma vez que a sua construção precisa de planejamento preparado pelo professor e seguido pelos alunos, como também adaptada para várias áreas de conhecimento.

Existem várias formas para aplicar a ferramenta tecnológica na educação, JUNIOR, 2012 para a construção da webquest utilizou Google Sites por ser um ambiente para criar e disponibilizar a webquest online, justamente por ser de fácil acesso, com espaço para armazenar arquivos e ainda por ser de fácil manipulação, esse autor ainda usou outra ferramenta moodle para que todos os envolvidos na construção da webquest pudessem disponibilizar a sua webquest e que todos tivessem acesso aos endereços das outras equipes.

Seguindo o mesmo caminho para trabalhar ferramentas tecnológicas como proposta didática inclusive no ensino superior, foi aplicada na disciplina de tecnologia da educação no curso de pedagogia a webquest interagindo com outros recursos tecnológicos como software PowerPoint para apresentação da webquest, o uso de movimentos com animação, os gifs hoje bastante usados entre os jovens e que na educação auxilia na criatividade e na conscientização para desenvolver o conteúdo. E assim unindo todos os recursos trabalhados na webquest, utilizando o Google apresentação para finalizar a construção desta ferramenta e apresentar em sala de aula.

Assim foi seguido por FONTANELLA & ANTUNES, 2013 também trabalharam a webquest utilizando outros recursos da internet, como links, simuladores e o programa Dropbox, onde segundo os autores esse programa foi desenvolvido para armazenar e sincronizar arquivos em nuvem, isso favorece o aprendizado tornando mais colaborativo, dinâmico e investigativo.

MATERIAL E MÉTODOS

A pesquisa iniciou na sala de aula com os alunos do curso de pedagogia da Faculdade de Ciências e Tecnologia Professor Dirson Maciel de Barros – FADIMAB, em Goiana-PE, na disciplina Tecnologia da Educação. Foi utilizado o filme “ Procurando Nemo” como recurso audiovisual.

Para a construção da ferramenta tecnológica webquest, nesse trabalho foi utilizado outros recursos tecnológicos para reforçar essa ferramenta, inovando o ensino durante a formação acadêmica dos estudantes de pedagogia, com o auxílio e a inclusão das novas tecnologias, unindo a educação com a tecnologia.

Foi ministrado nas aulas da disciplina tecnologia da educação, o conteúdo sobre ferramentas tecnológicas, destacando a webquest, foi apresentada a estrutura deste recurso, composta de: introdução, tarefa, processo, fonte de informação, avaliação, conclusão e créditos, depois apresentado um roteiro com todas as instruções para construção da webquest.

“Nesse roteiro uma das propostas foi assistir ao filme Procurando Nemo” com o objetivo montar uma aula usando ferramentas digitais utilizando a webquest com animação no Google apresentação e apresentar em PowerPoint. Essa aula foi intitulada Procurando Nemo no mergulho fantástico no fundo do mar,

Foi montada em três etapas e a turma foi dividida em grupos, na primeira foi exibido o filme citado acima para dar início à proposta, já na segunda foram abordadas algumas temáticas ligadas ao meio ambiente como, ecologia, ambiente marinho, cadeia alimentar, biodiversidade e educação ambiental Fig.01.

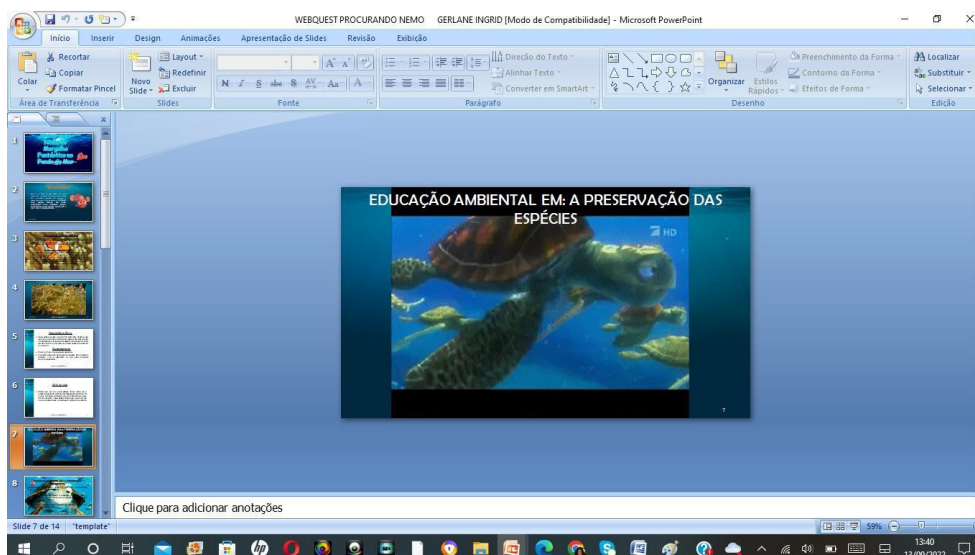


Fig. 01 Preservação das Tartarugas

Fonte: Equipe da Aluna Gerlane

E a partir daí foi feita uma pergunta, vamos mergulhar Procurando Nemo no fundo do mar? Onde os grupos iam escolher um eixo ambiental para desenvolver na construção da webquest.

A terceira etapa foi chamada de momento lúdico, onde foram solicitadas as equipes que separassem uma cena do filme com animação e fazer uma dublagem criando uma encenação de acordo com a cena escolhida Fig.02. Como também apresentassem uma imagem com animação do fundo do mar e criassem uma reportagem com a imagem escolhida.

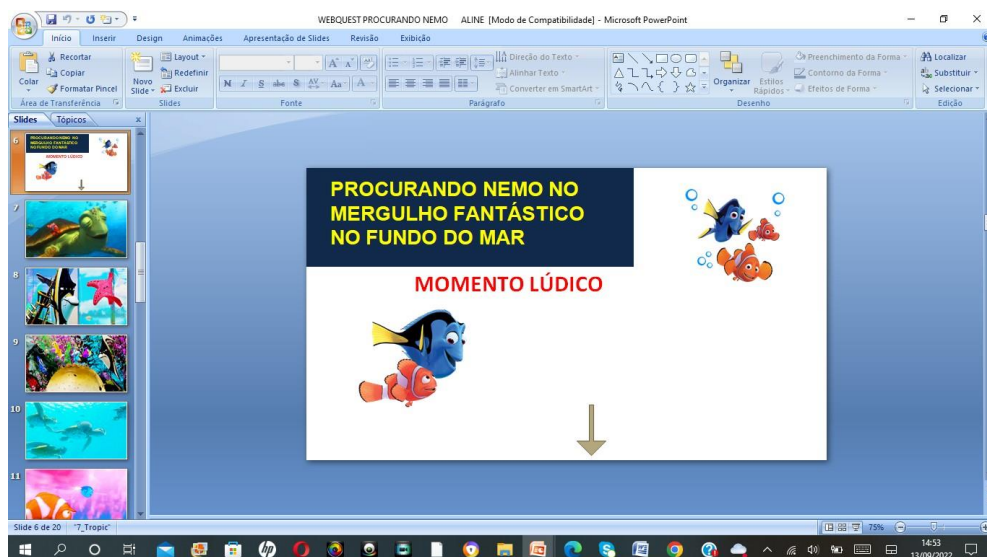


Fig. 02 Momento Lúdico

Fonte: Equipe da Aluna Aline Barreto

E para finalizar cada grupo apresentou a aula intitulada "Procurando Nemo no mergulho fantástico no fundo do mar", utilizando como ferramenta tecnológica a webquest com animação usando gifs do filme no Google apresentação como parte da avaliação da disciplina tecnologia da educação no curso de pedagogia.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A pesquisa começou com uma aula sobre ferramentas tecnológicas na disciplina tecnologia da educação no curso de pedagogia, o surgimento, o impacto das novas tecnologias e as transformações ocorridas no meio social e educacional.

Assim como a necessidade de incluir essas ferramentas no processo de aprendizagem, não só no ensino fundamental e médio, como também no ensino superior. É importante à incorporação dessas tecnologias na graduação,

pois influencia positivamente futuros profissionais da educação a adotarem recursos tecnológicos.

Esta forma de trabalhar a tecnologia como instrumentos no processo ensino-aprendizagem no contexto educacional, pode criar ambientes considerados inovadores propiciando o desenvolvimento de projetos que aproximem os futuros profissionais da educação a nova realidade da sociedade em relação à educação.

Para SIMÃO et al, 2020 a sociedade 5.0 posiciona o homem no centro da inovação e da transformação tecnológica. Na opinião dos autores a educação tem que se adaptar as novas tecnologias de informação e comunicação, pois tem a necessidade de aprender a aprender as diversas competências na atualidade.

De acordo com FELCHER & FOLMER, 2021 a educação 5.0 privilegia os conhecimentos digitais e tecnológicos, eles consideram também as competências socioemocionais por que é preciso capacitar o cidadão para o uso da tecnologia de forma mais produtiva.

Isso foi vivenciado nesta aula quando utilizou as ferramentas digitais como proposta para a construção da webquest, uma vez que foram trabalhados os recursos audiovisuais como também a interação de outras ferramentas como o Google apresentação com animação e o PowerPoint. A partir daí inovando a forma de apresentar e desenvolver um conteúdo programático auxiliando na formação acadêmica do estudante de pedagogia.

Com isso utilizando o filme Procurando Nemo como recurso audiovisual foi importante nas abordagens sobre as questões ambientais, trabalhando a interdisciplinaridade. Trazendo de forma educativa, tecnológicos e lúdicos assuntos envolvendo o meio ambiente, assim como a preservação dos recursos naturais. Esse recurso contribui para uma discussão mais ampla acerca de situações em relação ao meio ambiente, a sociedade e a educação na sala de aula.

Isso estar de acordo com TEIXERA et al, 2019 afirmaram que trabalhando o filme “Os sem floresta” o professor pode abordar assuntos que a sociedade vem sofrendo, justamente pela degradação do meio ambiente, como interferência antrópica pela ocupação irregular, causando alterações no meio ambiente, devastando os ecossistemas principalmente as florestas, onde se passa todo o filme. E com isso traz para a sala de aula uma discussão mais ampla sobre temas voltados para as questões ambientais, assim como a preservação.

Isso foi percebido em relação essas discussões sobre a degradação do meio ambiente quando se utilizou o filme Procurando Nemo, como recurso

audiovisual e durante as apresentações das webquest pelas equipes, nesse momento unindo as questões ambientais, as mudanças na sociedade, assim como interagindo a tecnologia com os conteúdos abordados na sala de aula.

Seguindo a mesma linha de raciocínio OLEGÁRIO et al, 2021 afirmam que usar multimídias na sala de aula pode auxiliar na criatividade, como também nos conhecimentos, assim como na exposição de diversos temas e informações por serem apresentadas em vídeos e figuras tornando-as mais claras

Houve uma interação, motivação e interesse na exploração dos temas abordados no roteiro da webquest durante as apresentações das equipes. Como também uma integração das ferramentas tecnológicas e atividades solicitadas na webquest. As equipes diversificaram os temas na apresentação, como: poluição do ambiente marinho, tráfico de animais, educação ambiental, preservação das tartarugas, cadeia alimentar entre outros.

CONCLUSÃO

Com as mudanças, inovações na sociedade e na educação pela explosão das novas tecnologias, houve alterações no comportamento da população, como na forma de trazer novas propostas no ensino superior, envolvendo recursos tecnológicos dinamizando o conteúdo em qualquer disciplina. Utilizar filme como recurso tecnológico, assim como interagir com outras ferramentas tecnológicas foi muito importante para o planejamento didático pedagógico no curso de pedagogia, facilitando na compreensão dos possíveis temas abordados e como se pode explorar nas atividades em sala de aula. Diante das apresentações das webquest as alunas de pedagogia mostraram interesse, motivação e criatividade. Inclusive com a interação com outras ferramentas tecnológicas fortalecendo a integração de novas tecnologias na formação do profissional da educação.

REFERÊNCIAS

CARVALHO, E. C.; MONTEIRO, L. L. B. Webquest: uma proposta metodológica para a pesquisa orientada na Escola Zarah Trindade. Monografia em apresentada na Universidade Federal Rural da Amazônia. Licenciatura da computação. Marapanim, Pará, 2014.

DANTAS, A. S. A formação inicial do professor para o uso das tecnologias de comunicação e informação. Holos, v.21, maio, 2005.

FELCHER, C. D. O.; FOLMER, V. Educação 5.0: reflexões e perspectivas para sua implementação. Revista tecnologias educacionais em rede, v.2,n.3, Santa Maria, 2021.

FONTANELLA, N.; ANTUNES, F. A. Wegquest e dropbox: recurso metodológico e possibilidade de troca de informações entre os professores. Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor PDE. Cadernos PDE, versão on-line, v. 31, Paraná, 2013.

HAHN, C.S. R.; BARWALDT, R.; BORN, M. B. Relato de experiência: utilização da webquest como apoio didático-pedagógico na formação docente. Formação de professores em tecnologias educacionais: construindo práticas pedagógicas. Coleção Cadernos Pedagógicos da Ead, v. 31, Rio Grande, 2019

HEERDT, B.; BRANDT, C.F.; Interações e mediações possibilitadas pelas webquest. IX Congresso nacional de educação III Encontro sul brasileiro de psicopedagogia, out., 2009.

JÚNIOR, J. B. B. Formação de professores e tutores para o uso da metodologia webquest: um relato de experiência na UFPB virtual. Revista científica de educação a distância. v.3, n.6, jul. 2012.

OLEGÁRIO, A. F. de; GALVÃO, G. M.; FREIRE, G.M.; ROSA, M. C. da. O uso de filmes para o ensino de ciências com ênfase para conservação da natureza. VIII Encontro Nacional das Licenciaturas. VII Seminário do PIBID. II Seminário do Residência Pedagógica, nov, 2021.

OLIVEIRA, R. M. P. de Webquest: uma metodologia para o desenvolvimento de atividades interdisciplinares no contexto escolar. Dissertação de mestrado em educação apresentada na Universidade Federal de Uberlândia. 2010.

PERES, R.; CUARELI, A. A tecnologia no contexto escolar:webquest- uma ferramenta proposta por Bernie Dodge. Anais eletrônicos do IX colóquio de estudos literários. Set, p.492-499, Londrina, 2015.

PRAIS, J. L. S. de; REIS, J. I. V. dos; DUTRA, A.; ROSA, V. F. da. A webquest como recurso pedagógico no curso de pedagogia. Texto Livre Linguagem e Tecnologia, v.10, n.1, p. 164-177, jan-jun, 2017.

SILVA, E. L da; Tecnologias digitais na educação: dois anos de pesquisa com webquest na prática pedagógica – desafios e possibilidades. IX ANPEDSUL Seminário de pesquisa em educação da região sul, 2012.

SIMÃO, A. S dos.; MEIRELLES JR, J. C.; MEIRELLES, C.D.A. do. A sociedade 5.0 e as transformações na educação. Congresso Internacional de Educação e Tecnologias. Encontro de Pesquisadores em Educação a Distância, agosto, 2020.

TEXEIRA, E. D. S.; GOMES, P.N.; CARVALHO, C. S. de; SILVA, M. M. da; ARAGÃO, M. C. O. Utilização de filmes como material didático para ensino e



aprendizagem da educação ambiental: estudo de caso. Revbea, v. 14, n.4, p.87-105, São Paulo, 2019.