

Uso de Tecnologias Digitais no Clube de Ciências do Colégio Marista Rosário

Bolsista: Matheus Barreto Tosin, Orientador: Ana Lúcia Fernandes Chittó

Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul

As crianças de hoje em dia estão interagindo com a tecnologia ao seu redor desde cedo. Podem ser considerados “nativos digitais”, ou seja, nasceram na era digital e apresentam grande facilidade para usar estes recursos. Por isso, a inclusão dos recursos educativos digitais é tão atraente para os alunos. O clube de ciências pode ser considerado um ambiente onde se realizam atividades relacionadas a pesquisa e desenvolvimento de projetos sobre temas da atualidade ou de interesse dos alunos no turno inverso ao de aula. Dando continuidade ao clube de ciências no Colégio Marista Rosário e conhecendo os recursos de informática que a escola possui, é pertinente aproveitá-los nos encontros do clube, aumentando a variedade de recursos usados nas atividades do mesmo. O objetivo geral deste estudo é desenvolver uma atividade alternativa, usando tecnologias digitais, para trabalhar em pequenos grupos durante os encontros do clube de ciências da escola, abordando um assunto de interesse dos alunos. Também pretende-se avaliar o conhecimento dos mesmos antes e depois da atividade, bem como a sua satisfação quanto a realização das atividades propostas. A metodologia do estudo inclui um levantamento de materiais e de atividades relacionadas ao assunto escolhido pela maioria do grupo em bancos de dados chamados de repositórios de objetos de aprendizagem (OA). Os alunos do clube irão trabalhar com um desses objetos no laboratório de informática. Após, será a vez das crianças criarem um material sobre o assunto escolhido por elas usando as tecnologias digitais. O clube de ciências conta com vinte alunos de sexto ano e cada encontro tem duração de uma hora e meia. As atividades deste projeto serão realizadas ao final dos encontros, ocupando cerca de quarenta minutos do mesmo. A avaliação do conhecimento dos alunos sobre o assunto trabalhado será feita através de questionário antes e depois da realização das atividades com os recursos digitais. Os participantes do clube irão avaliar as atividades propostas e os materiais produzidos respondendo a um questionário, visando melhorar o desenvolvimento das mesmas no futuro. Até o momento, foi feito um levantamento dos assuntos de interesse dos alunos, um levantamento de atividades presentes nos repositórios de OA e elaboração dos questionários de avaliação. Espera-se que a aplicação dos recursos digitais aumente o interesse e os conhecimentos dos alunos sobre o assunto desenvolvido, que os alunos sejam capazes de criar novos OA e que a maioria tenha satisfação em trabalhar com recursos digitais.

Palavras-Chave: objetos de aprendizagem; tecnologias digitais; clube de ciências.