

Ensino de Ciências da Natureza: Investigando Apps para uso na sala de aula

Kênya Silva dos Santos Moraes, Aline Grunewald Nichele (orientadora)

Afiliação: Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Rio Grande do Sul –
Campus Porto Alegre

kenyassmoraes@gmail.com, aline.nichele@poa.ifrs.edu.br

A utilização de tecnologias digitais (TD), como mecanismo de apoio nas salas de aula, auxiliam na educação, além de incentivar o estudo e a interação entre os estudantes. O projeto de pesquisa “Tecnologias digitais nos processos de ensino e de aprendizagem em ciências da natureza” visa investigar como essas tecnologias podem contribuir para inovar os processos de ensino e aprendizagem em Ciências da Natureza. O projeto se constitui em quatro etapas: a) buscar e identificar as práticas pedagógicas que têm sido desenvolvidas utilizando as TD; b) buscar e selecionar aplicativos (Apps) para *smartphones* e *tablets*, com potencial para uso nos processos de ensino e aprendizagem em ciências da natureza; c) avaliar os Apps; d) utilizar desses achados para desenvolver novas práticas pedagógicas no âmbito da Ciências da Natureza. O objetivo deste trabalho é apresentar as etapas de busca, seleção e avaliação de Apps de organização de informação com potencial de adoção no ensino de Ciências da Natureza. Nesse trabalho denominamos de “Apps de organização de informação” aqueles que têm como funcionalidade a criação de notas digitais, que podem ser compostas por diferentes mídias. A busca dos Apps foi realizada nas lojas virtuais “Play Store” e “App Store”, utilizando as palavras-chaves: “notebook”, “digital notebook”, “notes”, “caderno”, “caderno digital”, e “notas”. Dos resultados encontrados foram selecionados somente os Apps gratuitos, 39 no total. Desses foram avaliados somente 12, suportados pelos sistemas operacionais “Android” e “iOS”. Os Apps foram avaliados de acordo com as funcionalidades apresentadas pelos mesmos (foto, vídeo, áudio, PDF, escrever, anexar, sincronizar, compartilhar e possuir interface móvel e para PC). Foram criadas três categorias: “Funcionalidades Básicas”, “Funcionalidades Moderadas” e “Funcionalidades Elevadas”. Foram identificados os Apps “Daybook” e “INKredible” para a primeira categoria, que possuíam de uma a três funcionalidades. Em ‘Funcionalidades Moderadas’ foram identificados os Apps “MetaMoji Note Lite”, “MetaMoji Share Lite” e “WPS Office”, que apresentavam de quatro a seis funcionalidades. Os Apps “Padlet”, “Google Keep”, “OneNote”, “NoteLedge”, “Explain Everything”, “Notebook”, e “Evernote” foram identificados na categoria “Funcionalidades Elevadas”, por possuírem mais de sete funcionalidades. Vislumbrando o potencial educacional desse tipo de App buscaremos desenvolver novas práticas pedagógicas para o ensino de Ciências da Natureza adotando-os em sala de aula.

Palavras-chave. (Tecnologias Digitais; Ensino de Ciências da Natureza)

Financiamento/Apoio: FAPERGS, IFRS.