



TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO: O USO DO APLICATIVO TIKTOK COMO MÉTODO E PRÁTICA PEDAGÓGICA ATRAVÉS DOS DISPOSITIVOS MÓVEIS

Débora Ingrid da Costa Nascimento¹

Nara Nathalie Nascimeto dos Santos²

Resumo

As novas ferramentas metodológicas são imprescindíveis em sala de aula, e nesse contexto observa-se a necessidade de inovar o processo de ensino-aprendizagem. Este é o caso do aplicativo Tik Tok, conhecido pela facilidade de explorar diversos assuntos. A pesquisa situa-se na área da educação, com abordagem qualitativa, feita em uma Escola Particular do Estado do Rio Grande do Norte. O presente trabalho tem como foco apresentar experiências a partir desse aplicativo, como ferramenta colaborativa na construção da aprendizagem significativa. Para isto foram feitos estudos bibliográficos, enriquecendo a pesquisa. Obtiveram-se resultados satisfatórios quanto à vivência pedagógica, ao realizar gravações sobre as temáticas com alunos do 7º ano.

Palavras Chave: Educação, Tecnologia, Ferramenta colaborativa.

INTRODUÇÃO

As redes sociais surgiram como um fenômeno advindo da segunda revolução da internet (Web 2.0). Os softwares aplicativos em dispositivos móveis (característicos da Web 3.0) possibilitam que cada usuário produza seu próprio conteúdo em qualquer lugar e em qualquer momento. Apesar disso, há um grande impasse quanto ao uso desses recursos digitais entre profissionais da educação básica. Os saberes ligados à prática de propor aos estudantes a utilização de ferramentas digitais presentes em seu contexto sociocultural são eficazes para a estruturação do conhecimento.

Dessa forma, o recente estudo tem como tema o uso do Tik Tok relacionado às práticas de ensino por intermédio dos dispositivos móveis, no processo de ensino-aprendizagem, com características da abordagem

¹ Graduanda do curso de Pedagogia pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte | dbingrid37@ufrn.edu.br

² Graduanda do curso de Pedagogia pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte | nnathalienascimento@gmail.com



construcionista outorgando o papel principal ao o indivíduo, neste caso, o estudante. Por meio da reflexão crítica, é possível observar que a experiência e a influência do contexto social como estruturas fundamentais na atribuição do significado e internalização do aprendizado.

É notório nessa etapa, deparar-se com o surgimento de situações potencialmente didáticas, ou seja, “um conjunto de circunstâncias com atividades particulares, nas quais as pessoas se encontram em determinado momento e se relacionam com outras pessoas, objetos e aspectos da realidade” (FILATRO, 2007, p. 46).

METODOLOGIA

A metodologia utilizada para o projeto foi composta por diferentes estratégias dentro do campo de abordagem qualitativa, com o intuito de proporcionar e explorar o crescimento das competências e habilidades dos educandos, através da solução de problemas e do projeto interdisciplinar, sempre buscando a Aprendizagem Significativa, dispondo-se das tecnologias de maneira facilitadora.

A primeira etapa ocorreu em sala de aula com a apresentação da Alegoria da Caverna (Platão), pelo professor de Filosofia. A alegoria relata um diálogo entre Sócrates e o seu interlocutor Glauco, registrado na obra de Platão - A República. No diálogo Sócrates descreve a situação de prisioneiros que foram acorrentados quando crianças em uma caverna, cuja única fonte de luz, provinha de uma pequena abertura que transmitia os raios do sol e projetava as sombras dos objetos carregados por pessoas do lado de fora. Em certa ocasião, um dos prisioneiros escapa das correntes e ao sair da caverna, depara-se com a luz do sol e o mundo exterior. Ao retornar à caverna para relatar aos colegas sobre a grandiosa descoberta foi severamente repreendido, pelos companheiros, que escolheram por matar o colega com uma ideologia diferente da dita como verdadeira.

Em seguida, o professor promoveu a discussão abordando os pontos que poderiam ser relacionados ao provérbio popular contemporâneo “As aparências



enganam”. Com isso, surgiu a proposta de tornar a atividade mais interativa através da elaboração de um vídeo expositivo.

A segunda parte da atividade consistiu-se na escolha do software que seria utilizado na edição, partindo da participação de todos os sujeitos, o professor analisou as propostas considerando os critérios de avaliação que abrangiam dois aspectos do aprendizado: A narração da alegoria da caverna e o posicionamento crítico pessoal sobre a relação entre o mito e o provérbio popular contemporâneo.

Após a escolha do aplicativo - Tik Tok, uma estudante elaborou um roteiro partindo da pesquisa bibliográfica sobre o Mito da Caverna. Em seguida, deu prosseguimento ao uso do aplicativo sugerido pelos colegas da turma, dando início as gravações pelo dispositivo móvel. No exemplo do material analisado, a estudante utilizou os recursos de filtros e efeitos para caracterizar os personagens representados. Platão com o filtro de barba comprida e efeito sonoro que tornou a voz mais grave; os prisioneiros com o filtro “clones”; e o prisioneiro livre com um efeito sonoro “vibratório” e o efeito “Cara nervosa” em momentos de ênfase.

Ao final do vídeo a estudante relata seu posicionamento crítico acerca do mito da caverna e a frase do provérbio popular contemporâneo - As aparências enganam. “A minha conclusão sobre isso é a de que a gente nunca pode apenas ver um lado da história. A gente tem que buscar o nosso conhecimento e saber o que a gente realmente acha.” Relatou a estudante ao finalizar o trabalho.

RESULTADOS E DISCUSSÃO (OU OUTRO TÓPICO)

A escolha de um aplicativo de uso diário como recurso para o processo de ensino-aprendizagem obteve êxito ao relacionar com a teoria de aprendizagem situada, relacionada aos princípios do desenvolvimento cognitivo que deve ser estimulado junto à apropriação do contexto sociocultural do indivíduo.

De acordo com Lerner (2002), os dispositivos de comunicação sem fio como sendo uma extensão natural da educação à distância viam computadores,



já que facilitam o acesso ao aprendizado quanto à obtenção de conteúdo específico para um determinado assunto, sem hora e local pré-definidos.

Segundo Lave (1991), a cognição se distribui na mente, no corpo, na atividade e nos ambientes organizados culturalmente. Um dos alunos fez uso da ferramenta popular em seu cotidiano para apresentar a sua reflexão crítica acerca do conteúdo curricular proposto, um dito popular de sua cultura e uso de expressões regionais de seu contexto linguístico.

Durante o processo de planejar, gravar e editar, a estudante, recorreu a conhecimentos prévios que variaram desde a habilidade de usar os recursos do aplicativo para editar (Técnica), construção de um roteiro (Gênero textual), conhecimentos básicos sobre o contexto histórico do conteúdo retratado (História) e o provérbio popular contemporâneo (contexto sociocultural vigente).

Ao receber as informações acerca do mito da caverna o conteúdo foi racionalizado e ocorreu uma interação da nova informação com os conhecimentos prévios existentes. Esse processo, segundo psicólogo norte-americano D. P. Ausubel resulta em uma aprendizagem significativa.

A aprendizagem significativa é interligada aos processos de organizações e modificações do conhecimento. Rogers (2001, p. 01) conceitua a aprendizagem significativa da seguinte maneira:

Por aprendizagem significativa entendo uma aprendizagem que é mais do que uma acumulação de fatos. É uma aprendizagem que provoca uma modificação, quer seja no comportamento do indivíduo, na orientação futura que escolhe ou nas suas atitudes e personalidade. É uma aprendizagem penetrante, que não se limita a um aumento de conhecimento, mas que penetra profundamente todas as parcelas da sua existência.

De acordo com Ausubel (1968), há mais eficácia em um processo de ensino-aprendizagem que considere as experiências e contextos do indivíduo que na tradicional "educação bancária". As condições que possibilitam a aprendizagem significativa são:

- A predisposição do aluno para a participação. (Na experiência, o uso de um recurso do cotidiano favorece o interesse pela atividade);



- O potencial significativo que aquele conteúdo precisa ser. A intenção lógica de relacionar o interesse do aluno e a experiência pessoal. (Na experiência, a reflexão crítica sobre bases epistemológicas de um dito popular).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Atualmente observamos a participação significativa dos estudantes no processo de ensino-aprendizagem através de projetos pedagógicos, com isso observa-se cada vez mais a sintonia estabelecida entre educador e educando, enriquecendo a relação entre ambos, tornando-a dialógica, significativa e compromissada com a construção do conhecimento.

Nesta perspectiva é importante considerar o conhecimento de mundo do educando, para que as práxis educativas sejam consumadas e elevadas além do ambiente escolar. Porém, é de total importância a capacitação dos professores para com as novas tecnologias no local de aprendizagem, estimulando e propiciando a difusão de novos softwares e aplicativos na educação, propiciando condições de aprimoramento quanto ao uso da informática no processo de ensino-aprendizagem de todos os estudantes.

Constatou-se nesta pesquisa que para viabilizar a aprendizagem significativa, é necessário levar em consideração a experiência de vida do indivíduo e seu conhecimento de mundo, respeitando as diferenças, o limite de cada um. Este é o principal motivo para a consolidação de um ensino inovador, dando vez e voz aos estudantes, por meio disso possibilitar a autonomia e a aprendizagem.



REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Elizabeth Guzzo de. **Aprendizagem Situada**. In: STIS (SEMINÁRIOS TEÓRICOS INTERDISCIPLINARES DO SEMIOTEC), 1., 2014, Minas Gerais. Aprendizagem Situada (Lave e Wenger). Minas Gerais: Periódicos Letras Ufmg, 2014. v. 7, p. 1-9. Disponível em: <http://periodicos.letras.ufmg.br/index.php/textolivre>. Acesso em: 14 ago. 2020

AUSUBEL, D., NOVAK, J., HANESIAN, H. **Psicologia Educacional**. Rio de Janeiro: Interamericana, 1968.

CARVALHO, Jaciara de Sá (ed.). **Redes e Comunidades: ensino-aprendizagem pela internet**. São Paulo: Editora e Livraria Instituto Paulo Freire, 2011. 98 p. Disponível em: <https://drive.google.com/drive/folders/104mzwR-Fc1CpgBvwrT6FycRepn0sRhaF>. Acesso em: 14 ago. 2020.

COSTA, Thais Cristina Alves. **Uma abordagem construcionista da utilização dos computadores na educação**. In: SIMPÓSIO HIPERTEXTOS E TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO, 3., 2010, Recife. Anais Eletrônicos. Recife: Editora 34, 2010. p. 1-11. Disponível em: <http://nehte.com.br/simposio2010/>. Acesso em: 13 ago. 2020

FILATRO, Andrea. **Design instrucional contextualizado: educação e tecnologia instrucional contextualizado: . 2ª ed.** São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2007. p. 46

LERNER, D. **Ler e Escrever na Escola: o real , o possível e o necessário**. Porto Alegre: ArtMed, 2002.

ROGERS, Carl R. **Tornar-se pessoa**. 5. Ed São Paulo: Martins, 2001.
PAPERT, Seymour. **A máquina das crianças: repensando a escola na era da informática**. Trad. Sandra Costa. Ed. revisada. Porto Alegre: Artmed, 2008.