Narrativas digitais e a aprendizagem autônoma: Google sala de aula e outras metodologias ativas.

Edson Antonio ortiz de Camargo.

NARRATIVAS DIGITAIS E A APRENDIZAGEM AUTÔNOMA: Google sala de aula e outras metodologias ativas.

Edson Antonio Ortiz de Camargo. Professor de Graduação das Faculdades Integradas Campos Salles. Lapa. Nos cursos de Pedagogia e Ciências Contábeis. Disciplinas de Metodologia do Trabalho Científico nas ciências Contábeis e Investigação Didática (Metodologia científica) em Pedagogia.

INTRODUÇÃO: Nesse trabalho narro o resultado da aplicação das metodologias ativas na escola estadual onde leciono, e também nas Faculdades Integradas Campos Salles. Tendo o Google sala de aula como ferramenta de trabalho apresento as experiências que realizei no segundo semestre de 2019. Além do Google sala de aula utilizei outras metodologias que compõem a estrutura dessa narrativa digital.

1.POTENCIAL DE APRENDIZAGEM Ao longo da minha prática docente na Faculdade Integradas Campos Salles na Lapa, observei que os alunos de Pedagogia sentiam necessidade de interagir com o professor e os colegas concomitantemente. Também observei que ao enviar por e-mail o material para o grupo da sala, alguns o apagavam e outros não conseguiam localizar o material, pois havia no e-mail professores de outras disciplinas e diversos conteúdos. Ao conhecer a ferramenta Google sala de aula, vi, nessa, a oportunidade de os alunos terem os materiais de sala de aula centralizados em um único espaço; o Google sala de aula não só propicia condição do aluno ter esse material arquivado em um único ambiente como também ajuda a organizar melhor esses materiais como por exemplo os questionários feitos no próprio sistema do Google sala de aula em que os alunos respondem às questões para autoavaliação e recebem feedback imediato acerca das dificuldades apresentadas para que possam por meio de outras instruções se orientarem em relação ao conteúdo não aprendido.

O Google sala de aula torna o ensino mais produtivo e colaborativo. Com ele podemos criar turmas, distribuir tarefas, atribuir notas nas avaliações e o mais importante, para esse novo paradigma educacional, que é o feedback instantâneo aos alunos. Agiliza as tarefas repetitivas nos liberando para pesquisar e ensinar melhor. Os alunos podem fazer o login de qualquer computador ou celular para acessar e realizar as tarefas do grupo, e receber o feedback de sua atividade com mais rapidez utilizando a mesma plataforma. Promove os comentários e discussões na sala de aula. Mantêm os materiais e recursos organizados em um único lugar. Com acesso simplificado é possível aprofundar os estudos e recomendar aos alunos orientações construtivas e individualizadas.

Em 2019 no segundo semestre, depois de trabalhar a atividade da leitura em duas aula sobre metodologia do pensamento complexo compartilhei no Google sala de aula um questionário para verificação do conteúdo em:
https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfqOilYGTvgpchB2ZX3IuXsd7bG1MxZwGG7S
No qual os alunos responderam as questões e já obtiveram a nota de sua avaliação e o feedback delas.
Pontos fortes e pontos fracos do Google sala de aula: percebo como um dos pontos fracos a dificuldade de acesso para aqueles alunos que ainda são analfabetos digitais ou ainda aqueles que estão começando a utilizar as tecnologias. Outro ponto que pode ser considerado como fraco é a questão da rotina; é fundamental que haja uma mudança de comportamento do aluno em relação à organização do tempo de estudo; ele precisa ter uma dedicação diferenciada já que deve acessar uma ou duas vezes por semana para que possa acompanhar melhor as aulas que acontecem não só de maneira presencial, mas há uma extensão dessa fora da sala de aula.

O primeiro ponto forte é a integração da sala, uma vez que todo o material está em um único espaço, no qual os alunos vão dialogar, vão ter algo em comum sobre o que foi produzido, terão acesso a materiais que foram adicionados, revisões que precisam ser feitas, questionários e textos que precisam ser lidos. Então é uma maneira de ampliar interação; uma forma de diálogo para refletirem sobre as diversas práticas. O segundo ponto forte é que na medida em que o aluno vai interagindo nesse ambiente, é possível ao professor verificar quais são as dúvidas que ainda persistem. Nesse sentido, o professor pode reformular suas práticas, suas metodologias em direção a uma melhor qualidade de aprendizado. Quando o professor, no processo, consegue ter uma visualização do acessos, do interesse do aluno, das leituras, é possível fazer um acompanhamento individual, além disso, o professor pode refletir sobre sua atuação em sala, pois esses elementos ajudam-no a ter retorno sobre sua prática em sala e, com isso ele pode melhorar seu trabalho e ajudar o aluno antes do final do semestre, ou seja, é uma forma de ajudar o aluno a evoluir nessa formação. Pretendo continuar utilizando em 2020 o Google sala de aula.

Além do Google sala de aula, Em 2020, pretendo utilizar outras metodologias ativas como a Hands-on e Maker.
Disciplina: Filosofia. Utilizada no Ensino Médio na Escola onde leciono. Aplicada em novembro de 2019. Aprendizagem maker e hands-on. A metodologia associa a cultura do " faça você mesmo" com a tecnologia móvel. Se aplicado no ambiente escolar tem como objetivo promover a criação, a investigação e a originalidade. O importante é "pensar fora da caixa", buscar soluções criativas e saber aproveitar os recursos. Proposta: o mito da caverna e a sociedade imagética do século XXI. Trabalho com o texto do filosofo Platão: o mito da caverna.
Nível de aprofundamento I. Apresentação do texto do filosofo referido com a produção do professor sobre o tema e as possíveis associações do mesmo com a sociedade, como por exemplo: como distinguir a verdade do fake News, o virtual e o real, a propaganda que incentiva o consumo.

Nível II. Os alunos em duplas, associados por competência e habilidades complementares, elaboram projeto baseados na proposta apresentada. Os alunos vão para a pesquisa, buscando a sociedade imagética do século XXI, propondo exemplos e questões do mundo virtual e real.

Nível III. Mão na massa. O último estágio, no qual os alunos em um grau mais elevado do processo de ensino-aprendizagem e baseados em suas pesquisas sobre a sociedade imagética do século XXI com o texto de Platão chamado "O mito da caverna", colocam os conceitos em prática e levantam questionamentos de acordo com o contexto. Os alunos autônomos desenvolvem suas próprias conclusões. Sendo responsáveis pelo projeto, desde o planejamento até a avaliação dos resultados. O ponto fraco que percebi nessa metodologia ativa foi a dificuldade dos alunos no início da atividade em pensarem "fora da caixa". Acostumados a ter o conhecimento transmitido pelos professores, tiveram um pouco de dificuldade em buscar respostas por si mesmo. O ponto forte é que apesar dessa dificuldade inicial, os alunos logo se entrosaram com a metodologia ativa e resolveram satisfatoriamente a atividade.

A próxima metodologia ativa consistente seria a aplicação de uma sequência didática com o objetivo de planejamento e execução e elaboração de narrativas digitais. Aplicada nas aulas de Ensino médio em novembro de 2019, na escola onde leciono para problematizar e construir um conceito sobre o que é Filosofia?

1.Sensibilização. Depois de ouvir a música "Tô " do compositor Tom Zé. Estabeleça as semelhanças entre a letra da música e as características da Filosofia. Em seu caderno de Filosofia. II-Problematização. O que é filosofar?

Vamos ver o que pensaram os filósofos. III-Investigação. 1.Não se ensina filosofia; ensina-se a filosofar. Immanuel Kant. 2."De fato, os homens começaram a filosofar, agora como na origem por causa da admiração, na medida em que, inicialmente, ficavam perplexos diante das dificuldades mais simples" (Aristóteles, Metafísica, Livro Alpha, capitulo 2, 982b) Aristóteles. 3."Qual é a primeira coisa que deve fazer quem começa a filosofar? Rejeitar a presunção de saber. De fato, não é possível começar a aprender aquilo que se presume saber". Epiteto 4." Filosofar é reaprender a ver o mundo". Maurice Merleau-Ponty.

5. Aqueles que, no sentido preciso do termo cuidam do filosofar, permanecem afastados de todos os desejos corporais sem exceção, mantendo uma atitude inflexível e não concedendo às paixões. A perda de patrimônios, a pobreza, não lhes causa medo, como acontece com a multidão dos amigos da riqueza; e nem a existência sem honrarias e sem glória que o infortúnio proporciona não é de molde a intimidá-los como acontece com aqueles que amam o poder e as honrarias. E, desse modo, eles se mantêm afastados dessas espécies de desejos. Sócrates.

Atividades. a)Escolha o texto acima que melhor defina o ato de Filosofar para você. b) Pesquise sobre o Filósofo da frase escolhida e procure investigar por que ele definiu o filosofar dessa maneira.

IV-Conceitualização. Você a partir da sensibilização, da problematização; da investigação sobre o filósofo e sua frase, esta em condições de filosofar sobre o tema. Chegou a hora de você fazer a conceitualização do tema sobre o que é filosofar. Mãos a obra. Você pode criar um tipo de pensamento autônomo (seu) sobre o tema.

Outra metodologia utilizada em 2019 que pretendo aplicar nesse ano seria a Gamificação. Aulas de Pedagogia- 2 semestre. Disciplina: Fundamentos socioculturais da educação. Dinâmica promove a interatividade e sociabilidade da turma. Dinâmica do Cubo sociabilizador. Essa dinâmica exige atenção e movimentação. Antes de começá-la, o educador deve fazer um dado, em cada face do brinquedo, escrever uma ação a ser realizada pelas crianças. As palavras devem dizer respeito a sociabilização: como cumprimentar um colega, fazer um elogio, se apresentar, ser simpático, ser empático, ser gentil, etc. Depois o objeto é lançado e os alunos devem falar a palavra apresentada enquanto executam a ação. Esse exercício ajuda a associar determinadas palavras e ações que elas representam. Também é importante o professor customizar vários dados para englobar outras palavras que representam ações, e assim, enriquecer ainda mais o vocabulário e a sociabilização das crianças. O ponto fraco dessa metodologia ativa é que às vezes os alunos por seus relacionamentos conflitantes no cotidiano na sala de aula, têm dificuldade em interagir. O ponto forte é que mesmo com a presente dificuldade inicial aos poucos vão se conhecendo e interagindo positivamente.

A próxima metodologia que pretendo continuar a utilizar seria o Design thinking. Aplicada em novembro de 2019 na Faculdades Integradas Campos Salles no Curso de Pedagogia. Design thinking. Eu tenho um desafio. Melhorar a competência escritora de minhas alunas do TCC em pedagogia. Uma vez que elas não possuem experiencia de produzir textos. Interpretação. Eu aprendi alguma coisa. Como posso interpretá-la. A competência leitura e escritora dependem da intervenção do professor orientador. Uma vez que as alunas são universitárias, mas ainda não desenvolveram a competência, nem leitora e quiçá escritora. Ideação - Eu vejo uma oportunidade. Como posso criar? Os alunos são estimulados a ler texto e fazer pequenas sínteses deles. Por isso, há que se considerar uma retomada dos conceitos básicos de redação científica. Com o intuito de desenvolver as habilidades leitoras e de escrita. A novidade, nesse sentido é que vale todo e qualquer tipo de instrumento que possibilite interpretação: textos de vários gêneros, vídeos disponíveis no youtube, filmes, música, entretenimento de várias modalidades. Concretização. Eu tenho uma ideia. Como posso concretizá-la. Fazendo oficinas de escrita no qual todos os alunos trocam experiências leitoras e escritoras.

Evolução. Eu experimentei alguma coisa nova? Como posso aprimorá-la? Sim, a experiencia demonstrou que o manuseio de vários tipos de matérias que permitem interpretação, ajudou ao aluno a desenvolver a sua leitura de mundo, criando pontos de vista sobres as dificuldades leitoras e escritora. Ampliando sua visão de mundo, elemento fundamenta para desenvolver a escrita. E essa experiência pode ser ampliado e desenvolvida por futuras turmas. Designer. O "pensamento fora da caixa" estimulado pelo design possibilitou buscar alternativas de materiais para interpretação e não só ficar restrito ao livro e artigos científicos. A busca de soluções muitas vezes não começa pela análise dos problemas, mas sim pela síntese. Outra metodologia ativa a utilizada seria a Social Learning. Aplicada no 5 semestre de Pedagogia. Usando a mesma atividade anterior (design thinking). Que detectou e procurou sanar as dificuldades das competências leitoras e escritoras das alunas da pedagogia. Se estabeleceu um fórum de debate, sobre as experiências e evolução de cada aluno. Atenção. Os alunos passaram a ter uma metodologia de leitura que permitiu a criação e produção de textos.

Retenção: As interpretações e escrito das alunas podem ser armazenadas em qualquer meio eletrônico, digital ou físico de sua preferência. Reprodução motora: As alunas são competentes para fazer análise e síntese dos materiais coletados, construindo textos com muito mais desenvoltura. Motivação: Como as alunas têm que escrever o seu Trabalho de conclusão de curso, a motivação se concentra na produção textual da monografia. Que se tornou possível com a interpretação de mundo que ocorreu conforme descrito no Design thinking. O ponto fraco da aplicação dessa metodologia ativa realmente se assemelha as mesmas dificuldades das metodologias apresentadas anteriormente. Ou seja, a resistência das alunas a esse novo paradigma educacional. É comum as pessoas resistirem ao novo, a novas descobertas. No entanto com a familiaridade a metodologia, aos poucos vão superando as dificuldades e se apropriando dessa nova maneira de conhecer. O ponto forte, é que tal metodologia propicia um novo horizonte na descoberta do conhecimento de forma criativa e reflexiva tornando os docentes mais criativos e colaboracionistas.

3. COMO AS METODOLOGIAS ATIVAS PODEM INTEGRAR AS SUAS AULAS.

Em primeiro lugar, sendo Valente e Almeida (2020) as narrativas digitais estão ligadas com as atividades de estudo, centradas e desenvolvidas pelos alunos nessa nova abordagem educacional. Em segundo, nesse modelo de aprendizagem, o contexto é percebido somente pelas suas interações com o aluno. E essa experiência é única e relativa a cada indivíduo. Essas narrativas são elaboradas a partir de vários olhares pessoais, pois pode haver varia versões da mesma experiência. Sendo a experiência individualizada, necessitamos das narrativas digitais para que os alunos possam registrar e relatar os resultados de suas buscas e descobertas. O conhecimento é produzido pelos alunos por meio de suas pesquisas e buscas que produzirão resultados que precisam ser apresentados. É nesse sentido que as narrativas digitais são o meio mais adequado a essa abordagem educacional, pois cada aluno produzirá um determinado saber, diferente de seus colegas, criando uma nova maneira de pensar e resolver problemas e podem apresentar suas descobertas de maneira diversa e diferente, utilizando as narrativas digitais Valente e Almeida (2020).

Em minhas aulas de "Metodologia Cientifica", as narrativas digitais serão de grande utilidade, uma vez, que nessa disciplina, os alunos terão de produzir um texto acadêmico visando o Trabalho de conclusão de curso. As diferentes abordagens temáticas de cada aluno, propiciarão a utilização constantes das metodologias ativas. No qual as narrativas digitais serão o cerne do desenvolvimento das ideias e elaboração da redação cientifica.

4. OUTRAS OBSERVAÇÕES RELEVANTES DO QUE EMERGE DESSA ANÁLISE.

Tratando-se de uma disciplina acadêmica das mais complexas, a "metodologia cientifica" sempre se mostra uma disciplina rigorosa e precisa. Percebo que com as metodologias ativas essa perspectiva de trabalho pode ser sistemática, mas ao mesmo tempo prazerosa, pois com as mesmas e a utilização das narrativas digitais podemos ter a grata experiência de realizar uma oficina de expressão, no qual as várias possibilidades de expressão serão realizadas. Penso em realizar as metodologias ativas também para o ano de 2020.

REFERÊNCIAS

VALENTE, José Armando Valente. ALMEIDA, Maria Elisabeth Biancocini de. **Narrativas Digitais e o estudo de contextos de aprendizagem.** Disponível em https://www.aunirede.org.br/revista/index.php/emrede/article/view/10 Acesso em 17 de Janeiro de 2020.

LORENZONI. Marcela. **Pequeno glossário de inovação educacional.** Disponível em https://www.geekie.com.br/blog/ebook-glossario-inovação/ Acesso em 17 de Janeiro de 2020.