

NARRATIVAS DIGITAIS:

METODOLOGIAS ATIVAS APLICADAS

AO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA

CIMARA APOSTOLICO

# **TÍTULO: METODOLOGIAS ATIVAS APLICADAS AO ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA – FUNDAMENTOS E PRÁTICAS.**

*O exercício de narrar o processo de aprendizagem e narrar-se por esse processo leva o sujeito a estabelecer diferenças entre o que aconteceu e o que lhe aconteceu. Durante ações de ensinar e aprender muitas coisas acontecem, mas às vezes poucas coisas ou nenhuma acontece ao sujeito no sentido de fazê-lo viver uma experiência de aprendizagem autêntica. (RODRIGUES, ALMEIDA, VALENTE, 2017, p.64)*

## **1. INTRODUÇÃO**

### **1.1. Objetivo**

Esta narrativa tem o objetivo de refletir acerca de quais metodologias podem ser utilizadas para que os alunos possam sentir-se motivados e aprender, com qualidade e eficiência, os conteúdos, que devem ser ministrados na disciplina de Língua Portuguesa – Fundamentos e Práticas

No artigo “Currículo, narrativas digitais e formação de professores: Experiências da pós-graduação à escola”, os autores Alessandra Rodrigues, Maria Elizabeth Bianconcini de Almeida e José Armando Valente (2017, p.63) esclarecem que “Vistas por uma perspectiva ampla, as narrativas são uma forma de contar, uma maneira de lembrar, um jeito de registrar as memórias, reviver as histórias e (re)significar o vivido” e é dessa forma que conduzo a atividade de portfólio, traduzida como trabalho de conclusão de curso, em que conto, lembro, registro as memórias, ressignificando e refletindo sobre minhas práticas.

## **1.2. Justificativa (Por quê, Onde, Como)**

Os trabalhos de conclusão de curso seguem as normas da ABNT (Associação Brasileira de Normas Técnicas) e devem fazer uso de um discurso impessoal, entretanto por se tratar de uma nova proposta - Narrativas Digitais - será conduzida na 1. Pessoa do Singular, prescindindo das formalidades e do rigor que a modalidade dissertativo-argumentativa exige em sua estrutura e referenciais.

As reflexões aqui narradas serão elaboradas com base em dados coletados nos encontros presenciais do curso de pós-graduação oferecido pelas Faculdades Integradas Campos Salles, também com base nas experiências adquiridas por meio de diálogo com outros professores e pela prática em sala de aula, além de leituras realizadas durante o curso e as que compõem meu repertório de mundo. O tema escolhido é pertinente, considerando a necessidade de se rever a maneira como nós, professores, atuamos e, a forma como os alunos aprendem. O nosso aluno pertence a uma era tecnológica digital e tem outros caminhos para aprender; diferentes daqueles que outrora aprendemos. Rever paradigmas, ampliar nosso olhar para além de nossas referências pessoais é uma das principais formas de inovar e buscar um ensino de qualidade que atenda alunos do século XXI e um dos caminhos para que isso ocorra é por meio de investigação e aplicação de metodologias ativas.

Essas metodologias devem ser diversificadas; híbridas, pois estamos tratando de seres humanos, que não aprendem pela mesma via – assim quanto mais criatividade e inovação mais possibilidade de interagir com um maior número de alunos. É importante também destacar que as metodologias não são a “galinha dos ovos de ouro” que dará conta da complexidade imbricada no processo de ensino-aprendizagem, mas é uma possibilidade de melhorar a trajetória para nossos alunos. A narrativa se refere, como dito anteriormente, ao curso oferecido pela FICS e ao trabalho realizado na Faculdade Campos Salles no 5. Semestre de Pedagogia na disciplina Fundamentos e Práticas da Língua Portuguesa no Ensino Fundamental 1 no 2 semestre de 2019. e será possível saber mais na caracterização do contexto a seguir..

## 2. CARACTERIZAÇÃO DO CONTEXTO.

No segundo semestre de 2019, mais especificamente nos meses de outubro e novembro, um grupo de professores das Faculdades Integradas Campos Salles iniciaram o curso de Metodologias Ativas cujo objetivo foi o de preparar o corpo docente para enfrentar a realidade deste século em que somos professores “analógicos” com alunos “digitais”. Dito isso, o propósito do curso é a aplicação prática em sala de aula e foi o que iniciei nesses dois meses, que servem como amostragem para a presente narrativa.

Comecei apresentando o Pechakucha, sem muita convicção confesso, e observei que é um recurso eficiente quando se trata de informações com baixa complexidade ou ainda quando se quer complementar determinado conteúdo explicado previamente.

Quando se trata de conceitos, os quais precisam ser esmiuçados e exigem dialética, por mais que se selecione idéias principais, exemplos, imagens, vídeos, áudios, etc. ainda é necessário explicação

Penso que esse recurso é excelente para o fim empresarial a qual foi criado. Reitero que por se tratar de narrativa – o exposto é apenas uma opinião.

## **2.1. Aprendizagens e aprofundamentos.**

Ao longo dos anos, nós, professores, temos tido a preocupação em melhorar a aprendizagem dos nossos alunos, todavia nos encontramos em uma era tecnológica que oferece informação diversificada, com fontes variadas, com velocidade e com mídias diferentes, seja por meio de vídeos, podcasts, textos, charges, quizzes, hiperlinks, enfim, uma série de possibilidades que na maioria das vezes torna-se mais interessante que o tradicional uso da lousa e da aula expositiva. Mesmo quando o professor utiliza PPT (PowerPoint) – esse, amiúde, é utilizado por meio de textos que são lidos e explicados ao aluno, em outras palavras, é uma lousa digitada previamente. Nesse sentido, devemos repensar as teorias de aprendizagem considerando essa era tecnológica e de mobilidade:

"Essas novas facilidades tecnológicas têm levado diversos autores a repensar as teorias de aprendizagem para englobar as características da era da mobilidade, entendida não só pelo fato de usar tecnologias móveis como os laptops, celulares e Ipads, mas pela mobilidade das pessoas e da informação e, por conseguinte, do contexto de aprendizagem que é criado "(ALMEIDA; VALENTE, 2014,p.36)

Como dito no provérbio "se não pode com ela, una-se a ela", é necessário buscar nessas mídias possibilidades que propiciem melhor aprendizado a nossos alunos, contudo, deve-se ter o cuidado para não banalizar o aprendizado, pendendo para o outro lado da corda, "usando um nariz de palhaço e montando aula show" – até esse recurso acaba se tornando desinteressante.

O cerne da questão é aprofundar os conhecimentos conteudinais, procedimentais, atitudinais (ZABALA) não só em relação àquilo que deve ser ensinado ao aluno, mas também em como se deve fazê-lo;

nessa direção as metodologias são apoio para que haja a dinâmica do aprendizado, mas não garante, inevitavelmente, que esse ocorra, porque é a intermediação do professor, a orientação e a condução experiente e coerente que ajudarão o aluno a assimilar e compor habilidades e competências.

Elaborei durante o curso um plano de aula e apliquei na minha turma de 5 semestre. O tema foi alfabetização e consciência fonológica. Os objetivos foram explicar a importância da consciência fonológica no processo de alfabetização; entender as concepções de consciência silábica e grafofonêmica e aplicar atividades que pudessem ajudar as crianças a refletir sobre a palavra, sílaba e fonemas como objeto da língua.. Os conteúdos se situaram em torno da concepção de Alfabetização e letramento; Conhecimento sobre som inicial, medial e final.; Atividades palavra dentro da palavra e explicação sobre a importância da superação do realismo nominal.

Essas aulas foram elaboradas como sequência didática com 5 aulas de 50 minutos.

Na primeira aula, enfoquei a leitura e debate sobre concepções. compreensão do conceito principal e uso na alfabetização e letramento.

Na 2ª .aula tratei sobre dimensões gráfica, sonora, semântica e sintática; conceituação e exemplificação.

Na 3ª. aula, utilizei o aprendizado sobre Hands-on com a produção de materiais que pudessem ser utilizados com as crianças do fundamental 1: jogo de rimas, supertrunfo de palavras, escrita de quadrinhas. Como o meu repertório foi ampliando à medida que cursávamos as Metodologias, elaborei a 4ª aula com base no aprendizado sobre estações e dividi em duas: I e II, elaborei, assim, um estudo de caso (anexo A) e uma situação-problema (Anexo B) Na 5ª aula – discussão coletiva sobre teoria e prática – momento avaliativo.

Durante a aplicação da sequência, percebi que a atividade Hands-on instigou e entusiasmou os alunos que, de fato, colocaram a mão na massa, utilizando inventividade e criatividade.

Notei também que durante as estações houve maior envolvimento já que tinham uma situação-problema para resolver e as hipóteses divergiam.

A aprendizagem baseada em problemas (Based Learned Problem) propicia aos alunos a possibilidade de resolver desafios reais e isso tornou a atividade mais produtiva. Em relação ao tempo - é preciso ajustar nas próximas aplicações, porque os grupos ainda não conseguem fechar as ideias no mesmo tempo estipulado. Acrescentei em minhas aulas os questionários (um exemplo no anexo C) elaborados no Google forms. Os alunos receberam feedback imediato quanto a acertos e erros e eu pude observar quais conteúdos ainda não estavam claros e requeriam mais explicações. Isso foi fundamental para que os alunos avançassem no aprendizado, já que não esperei o resultado da prova para aprofundar as questões que ainda precisavam de mais esclarecimentos. Com isso, os alunos obtiveram melhor resultado não precisando fazer a prova substitutiva para recuperar nota. O acompanhamento individualizado obtido por meio do questionário foi essencial para apropriação coletiva.

### **2.3. Foco em 2020.**

Neste ano, penso que além das atividades que já trabalhei, poderia iniciar o ano com o contrato didático apresentado em nossas aulas de Metodologias e trabalhar com o conceito de gamificação, tornando as aulas mais atrativas e desafiadoras para os alunos. Considerando os benefícios da metodologia de gamificação como parceria, segundas terceiras chances, feedback, progresso visível, desafios ou missões, sistema de conquistas e assim por diante; pensei no contexto de aulas no período matutino. Noto que os alunos chegam frequentemente 15 a 20 minutos depois de iniciada a aula, daí a proposta: alunos que durante o bimestre, antes da prova, cumprirem o horário receberão uma determinada quantidade de pontos e de acordo com a pontuação, no dia da prova, poderão escolher: a) uma das questões a ser eliminada da prova; b) uma das questões para o professor eliminar três alternativas erradas; c) uma das questões para o professor eliminar duas alternativas erradas; d) o professor escolhe a questão e elimina três alternativas erradas (de maneira aleatória);

e) o professor escolhe a questão e elimina duas alternativas erradas (de maneira aleatória). A gamificação é uma metodologia bastante interessante, todavia, será necessário estabelecer uma logística adequada para dar conta do número de alunos em função da pontuação. Esses critérios só serão possíveis de serem estabelecidos quando receber a lista de alunos e após definir quais são os que receberão o bônus. Também penso em me apropriar melhor sobre Design Thinking para poder aplicar nas aulas. Como designer, percebo que a criação tem que ser coletiva, pois os diferentes olhares ajudam-nos a pensar fora do nosso parâmetro de concepções enraizadas, além de que a experiência como professora pode nortear abordagens não vistas pelos alunos e vice-versa. Para isso é preciso rever as aprendizagens compartilhadas como nas aulas de Metodologias: “a) Descoberta - Eu tenho um desafio: Como posso abordá-lo? b) Interpretação - Eu aprendi alguma coisa - Como posso interpretá-la c) Eu vejo uma oportunidade - Como posso criar? d) Concretização - Eu tenho uma ideia - Como posso concretizá-la?

e) Evolução – Eu experimentei alguma coisa nova? Como posso aprimorá-la?” Esses questionamentos são fundamentais para que possamos pensar como Design em busca de aprimoramento de nossas aulas.

O potencial de aprendizagem, pontos fortes e fracos serão tratados no próximo capítulo.

### 3. POTENCIAL DE APRENDIZAGEM

O potencial de aprendizagem é fortalecido pelo uso das Metodologias Ativas que são estruturas que ajudam a compor a aula com mais dinamismo e significado. Considero que com a utilização de design thinking, sequências didáticas, hands-on, aprendizagem baseada em problema, gamificação, estações, uso de pechakuchas e demais inovações.

#### **3.1. Pontos Fortes e Fracos**

Durante as atividades de aplicação, observei pontos fortes e fracos; mais os primeiros que os segundos. Os pontos fortes se situaram em torno da motivação, interesse, maior engajamento. Os pontos fracos mais em relação ao tempo que não atendia a todos os envolvidos. O conhecimento prévio também é diferente de um indivíduo para outro, o que faz com que os alunos não obtenham o mesmo entendimento. Em contrapartida, a utilização de recursos variados, propiciou condições para que eles pudessem trabalhar em grupos, o que favoreceu maior troca e um ajudou o outro a ampliar o entendimento, diminuindo a sobrecarga do professor.

Todos os recursos utilizados têm as duas abordagens, todavia, a seleção e condução são essenciais para melhor equilíbrio.

### **3.2. Metodologias Ativas integrando as aulas**

A partir do momento em que as metodologias ativas passam a integrar as aulas é fundamental uma mudança de postura do professor e dos alunos, assim, considero que neste ano, os alunos também devem começar a produzir suas narrativas digitais – não só pelo fato de eles poderem refletir a respeito do próprio aprendizado, mas também porque serão futuros professores e precisarão se apropriar de maneiras de alcançar os alunos para maior aprendizado.

No artigo “Narrativas Digitais e o Estudo de Contextos de Aprendizagem”, José Armando Valente e Maria Elizabeth Bianconcini de Almeida explicam que: “Todos os alunos desenvolveram uma narrativa digital usando diferentes recursos tecnológicos como vídeo, PowerPoint, imagem, mapa conceitual.

Além disso, desenvolveram uma reflexão na forma de um documento escrito sobre o que significou a experiência realizada na disciplina em termos de aprendizagem". (VALENTE, BIANCONCINI, 2014, p.43)

As narrativas são, portanto um recurso pedagógico que auxilia a potencializar a aprendizagem, favorecendo significar e ressignificar a experiência, elemento essencial para a assimilação e apropriação dos conteúdos.

## **Considerações finais.**

As narrativas digitais são essenciais na aprendizagem e aliadas às metodologias ativas promovem maior aprendizado para o professor e para o aluno que precisam frequentemente revisar sua postura e formas de ensinar e aprender – processos imbricados quando tratamos de ensino-aprendizagem.

## Referências bibliográficas

ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini; VALENTE, José Armando. Narrativas Digitais e o Estudo de Contextos de Aprendizagem. Revista in Educação a Distância. 2014, v. 1, n. 1 Disponível em: <

<https://www.aunirede.org.br/revista/index.php/emrede/article/view/10/22>>.

Acesso em 5 jan.2020.

RODRIGUES, Alessandra; VALENTE, José Armando.

Currículo, narrativas digitais e formação de professores: Experiências da pós-graduação à escola.

In Revista Portuguesa de Educação, 2017, 30(1), pp.

61-83. Disponível em: <

<http://www.scielo.mec.pt/pdf/rpe/v30n1/v30n1a04.pdf>>.

Acesso em 5 jan.2020.

## **ANEXO A ESTUDO DE CASO:**

Discutam: 1) As crianças estão focando no som das palavras? 2) Estão juntado pelo formato? 3) Tendem a juntar pelo mesmo campo semântico? 4) Embora não seja a resposta esperada pela professora, as crianças se fundamentam em alguma lógica? 5) as crianças desenvolveram consciência fonológica?

## **ANEXO B SITUAÇÃO-PROBLEMA:**

O pensamento da criança pequena, não alfabetizada, apresenta uma característica: a de que as palavras contêm as ideias que elas representam. Assim, para a criança – bicicleta recebe esse nome porque tem duas rodas, vaca é assim denominada porque tem chifres, óculos se chama assim porque é redondo. Discutam:

- 1) Mencionem duas associações que as crianças não alfabetizadas podem fazer.
- 2) Sugira: como fazer para ajudar a criança superar essa fase chamada realismo nominal. Obs. Precisa ser superado o realismo, entendendo que a palavra é composta de partes, ou sílabas, fazendo assim a abstração do sentido da palavra (característica física do objeto, ou sua funcionalidade) e prestar atenção no som delas

## **ANEXO C**

Exemplo de questionário no google formulários

<https://docs.google.com/forms/d/16Y-8pdtCfHZjTbAqKgibYEhMlCoFy-9ClNrPy7twd34/edit>