



2º. CONGRESO EDUCATIVO
LATINOAMERICANO LASALLISTA

Uso de metodologias alternativas e ativas na formação continuada, buscando mais interatividade e eficiência entre as gerações imigrantes ou nativos digitais nas práticas de ensino e aprendizagem

Arthur Chrispino - Universidade Federal Fluminense – UFF

André Brown - Universidade do Estado do Rio de Janeiro – UERJ

Jardelino Menegat - Centro Universitário La Salle do Rio de Janeiro

Introdução

- ✓ No final do século XX e no início do século XXI, estudos apontaram para a importância do *ciberespaço* e da *cibercultura*.
- ✓ O entretenimento digital, na sociedade atual, conquistou rapidamente a atenção prioritária de crianças, jovens e adultos em formação.
- ✓ Hoje, pesquisadores, professores e desenvolvedores de novas mídias, interfaces e artefatos tecnológicos estudam, pesquisam e desenvolvem, em equipes multidisciplinares, *jogos digitais* e plataformas de educação *on-line* para serem utilizados em processos didáticos.
- ✓ Pesquisar no cotidiano é criar metodologias, utilizamos e hibridizamos instrumentos de pesquisa, memórias e breves relatos de experiências sobre os cursos de férias.

Sociedade do entretenimento e Educação

- ✓ **Pressuposto:** vivemos em uma sociedade do entretenimento.
- ✓ **O termo entretenimento:** sentido próprio no capitalismo, sobretudo a partir do século XX, pois ele acaba por se vincular ao lazer e ao caráter mercantil que possui na contemporaneidade.
- ✓ Soma-se a essa constatação o fato de a sociedade contemporânea ser mediada pelas TDIC, facilitando o acesso de alunos da “Geração Z” ao entretenimento digital disponível continuamente na *web*.
- ✓ Essa situação de acessibilidade ubíqua à Internet, também por meio de dispositivos móveis, celulares, *smartphones* e *ipads*, impacta diretamente o cotidiano escolar.

Sociedade do entretenimento e Educação

Dificuldade de conquistar a atenção dos alunos

usar, a favor de suas aulas, a acessibilidade ubíqua à Internet, também por meio de dispositivos móveis.

- ✓ Por vezes, os alunos estão em sala de aula, mas usando seus celulares para outros fins, diferentes das atividades propostas para a aula.
- ✓ O processo de conquista da atenção dos alunos, por meio de **métodos alternativos**, pode incorporar o uso de celulares para atividades de pesquisa na internet.
- ✓ Nesse contexto da sociedade do entretenimento mediada pelas TDIC, e do surgimento de novos desafios para a educação contemporânea, foi elaborado o projeto **pedagógico experimental dos cursos de férias**.

Imigrantes e nativos digitais: conhecendo algumas gerações de pessoas e suas relações com as TDIC

- ✓ Para compreender como os estudantes se relacionam com as TDIC, alguns pesquisadores procuraram organizar seus estudos considerando as diferentes gerações de pessoas e seus comportamentos.
- ✓ Compreensão das características das mais recentes gerações de pessoas, seus comportamentos e suas relações com as TDIC.
 - “Geração Y”
 - “Geração Z”
 - “Geração Alfa”
- ✓ A melhor forma de interação com o público jovem, é a **relação digital no cotidiano**, quando buscamos comunicar algum tipo de informação ou na construção de conhecimentos durante a realização de processos didáticos.

Processos didáticos durante os cursos de férias: Metodologias alternativas em prática

- ✓ Estudo sobre metodologias de ensino:
os alunos aprendem com a prática, por meio de experiências e projetos pedagógicos que proporcionem aprendizagens significativas.
- ✓ O pedagogo e filósofo norte-americano John Dewey foi um dos pioneiros na busca por uma pedagogia ativa. Segundo Aranha (2006, p. 261), Dewey fez severas críticas à educação tradicional, sobretudo à predominância do intelectualismo e da memorização:

(...) “O fim da educação não é formar a criança de acordo com modelos, nem orientá-la para uma ação futura, mas dar condições para que resolva por si própria os problemas.”

Processos didáticos durante os cursos de férias: Metodologias alternativas em prática

As metodologias alternativas e ativas articuladas em sala de aula:

- Permitem aos alunos a oportunidade de solucionar problemas;
- A curiosidade de cada aluno é despertada;
- essas metodologias, quando bem utilizadas, favorecem a transformação da sala de aula em um espaço interativo
- Torna-se possível agregar, sobre os conteúdos curriculares, elementos novos trazidos pelos alunos, resultantes de suas leituras e vivências, facilitando-lhes aprendizagem significativa e a troca de conhecimentos.

Breve relato sobre a experiência dos cursos de férias

- ✓ A iniciativa de realizar os **cursos de férias** surgiu da percepção de que reuníamos as condições e recursos necessários para planejar e realizar essa experiência pedagógica.
- ✓ Os cinquenta cursos de férias foram organizados em cinco áreas de interesse:
 - a) **“Arte e Criação”**, englobando técnicas como desenho, mangá, *anime*, animação, pintura digital, *game design* e robótica;
 - b) **“Arte e Educação”**, constituída de oficinas de contação de histórias, jogos didáticos e histórias em quadrinhos;
 - c) **“Educação”**, na qual foram oferecidos, entre outros cursos, Desenvolvimento Infantil, Psicomotricidade, práticas educativas para inclusão, cineclube e educação;
 - d) **“Gestão”**, abrangendo os cursos de Gestão de Conflitos e Gerenciamento de Projetos, por exemplo;
 - e) **“Corpo e Movimento”**, com cursos voltados para as áreas de dança e expressão corporal.

Breve relato sobre a experiência dos cursos de férias

A ideia inicial do projeto:

- ✓ aproximar o público jovem da IES, familiarizando-o com as atividades acadêmicas e os cursos disponíveis na Graduação e na Extensão, não somente oferecidos nos períodos de férias, mas também durante todo o ano letivo.
- ✓ Durante o período de férias, os estudantes geralmente estão envolvidos em práticas de lazer.
- ✓ Nos planejamentos dos cursos agregamos a linguagem do entretenimento aos temas, conteúdos e práticas de ensino.
- ✓ A divulgação dos cursos nas redes sociais contou com elementos visuais relacionados às áreas de interesse do público, como personagens típicos de mangá, *animes*, *games*, quadrinhos e ilustrações.

Considerações finais

- ✓ Os professores precisam ter o interesse em **inverter a sala de aula**, rompendo com os processos de ensino tradicionais,
- ✓ Os alunos não devem ser apenas receptores passivos do conhecimento transmitido pelos professores.
- ✓ É desejável que os professores sejam habilitados, em seus cursos de formação inicial e/ou continuada, nessas práticas inovadoras de aprendizagem e ensino.
- ✓ Para que essas metodologias sejam difundidas, cada vez mais é necessário tomar decisões de gestão de ensino que priorizem as práticas inovadoras e a criação de espaços de estudos.

Considerações finais

- ✓ Docentes e discentes precisam aprender sobre as tecnologias necessárias para a aplicação do novo método.
- ✓ Apesar de possuírem um conhecimento básico, este se mostra insuficiente quando utilizado em ambiente educacional.
- ✓ **Constatamos que para ocorrer verdadeiramente aprendizagem significativa por meio das TDIC a construção do conhecimento precisa acontecer de maneira ativa, envolvendo alunos e professores.**
- ✓ As metodologias alternativas facilitam esse envolvimento, mesmo quando os alunos são de gerações distintas, imigrantes ou nativos digitais.

Referências

- ALMEIDA, Flávia Maria Cabral de. **Família e educação infantil**: em busca do diálogo. Saarbrücken: Novas Edições Acadêmicas, 2014.
- ARANHA, Maria Lúcia de Arruda. História da educação e da pedagogia: geral e Brasil. 3.ed. São Paulo: Moderna, 2006.
- ARRUDA, Eucídio Pimenta. Ensino e aprendizagem na sociedade do entretenimento. **Educação** (Porto Alegre, impresso), v. 36, n. 2, p. 232-239, maio/ago. 2013. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/faced/article/download/12036/9454>>. Acesso em: 17 ago. 2015.
- ALVES, Lynn; COUTINHO, Isa de Jesus (Orgs.). **Jogos digitais e aprendizagem: fundamentos para uma prática baseada em evidências**. Campinas, SP: Papirus, 2016.
- BARBIER, René. **A escuta sensível em educação**. Cadernos Anped, Porto Alegre, RS, n. 5, p. 187-286. Porto Alegre, 1993.
- VALENTE, José Armando. Blended learning e as mudanças no ensino superior: a proposta da sala de aula invertida. **Educar em Revista**, Curitiba, Brasil, Edição Especial n. 4/2014, p.79-97. Editora UFPR. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/er/nspe4/0101-4358-er-esp-04-00079.pdf>>. Acesso em: 15 mar. 2017.
- VEEN, Wim; WRAKING, Ben. **Homo Zappiens**: educando na era digital. Porto Alegre: Artmed, 2009.
- VICTORIO FILHO, Aldo. Pesquisar o cotidiano é criar metodologia. **Educação e Sociedade**, Campinas, vol. 28, n. 98, p. 97-110, jan./abr. 2007. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/es/v28n98/a06v2898.pdf>>. Acesso em: 30 dez. 2016.
- VYGOTSKY, Lev Semenovitch. **Formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 6.ed. São Paulo: Martins Fontes, 2000.
- _____. **Imaginação e criação na infância**. São Paulo: Ática, 2009.
- DEWEY, J. (1916). **Democracy and Education**. Cópia revisada, 1944. New York: The Free Press, 1944.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 2000.
- GABRIEL, Martha. **Educ@r**: a (r)evolução digital na educação. 1ª ed. São Paulo: Saraiva, 2013.
- INDALÉCIO, Anderson Bençal; RIBEIRO, Maria da Graça Martins. Gerações Z e Alfa: os novos desafios para a educação contemporânea. **Revista Unifev Ciência e Tecnologia**, Votuporanga, vol.2, n.2, p. 137-148, ago. 2016. Disponível em: <<http://periodicos.unifev.edu.br/index.php/RevistaUnifev/article/download/234/305>>. Acesso em: 30 jan. 2017.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. 3.ed. São Paulo: Ed. 34, 2011.
- LIBÂNEO, José Carlos. Didática e trabalho docente: a mediação didática do professor. 2001. Disponível em: <<http://professor.pucgoias.edu.br/SiteDocente/admin/arquivosUpload/5146/material/DID%C3%81TICA%20E%20TRABALHO%20DOCENTE%202011.doc>>. Acesso em: 30 dez. 2016.
- RANGEL, Mary. **Métodos de ensino para a aprendizagem e a dinamização das aulas**. 2.ed. Campinas: Papirus, 2006. Disponível em: <<http://www.ia.ufrj.br/ppgea/conteudo/T2-6SF/PPGEA/M%E9todos%20de%20ensino.pdf>>. Acesso em: 20 de jan. 2017.