

METODOLOGIA ATIVA APRENDIZAGEM BASEADA EM EQUIPES PARA INTERAÇÃO DOS ALUNOS INGRESSANTES NO ENSINO REMOTO

Fabiana Pupin Masson Caravieri

fabiana.caravieri@Fatec.sp.gov.br

Faculdade de Tecnologia Professor José Camargo – Fatec Jales

Resumo

O processo de ensino-aprendizagem sofreu grandes mudanças devido a pandemia do Covid-19, principalmente em relação às práticas pedagógicas. Neste contexto, este trabalho apresenta um relato da utilização da metodologia ativa Aprendizagem Baseada em Equipes para interação dos alunos ingressantes na disciplina de Design Digital do curso de Sistemas para Internet da Fatec Jales. O objetivo dessa prática pedagógica é desenvolver as habilidades socioemocionais dos alunos no ambiente remoto e incentivar a pesquisa e discussão em equipe para uma solução de um problema. Para execução da atividade foi utilizado o recurso “Salas para sessão de grupo” da plataforma Microsoft *Teams*, e teve como resultado um documento com os apontamentos da equipe. Os alunos participaram de um questionário que indicou uma boa aceitação do uso dessa metodologia. Dessa forma, a aplicação de metodologias ativas com ferramentas específicas se mostra muito eficaz na aprendizagem dos alunos no ensino remoto.

Palavras-chave: Metodologia Ativa, Aprendizagem Baseada em Equipes, Ensino Remoto.

Introdução

Com a pandemia mundial causada pelo coronavírus Covid-19, o ensino presencial teve que ser repensado, tanto no Brasil como no mundo. Ao compreender a complexidade desse novo vírus, vários países escolheram o ensino remoto, alguns com suspensão das aulas. Diante desse contexto, as instituições de ensino adotaram as plataformas virtuais de ensino à distância e, conseqüentemente, o uso de metodologias ativas passou a integrar a rotina de muitos professores.

O Centro Paula Souza (CPS) é uma autarquia do Governo do Estado de São Paulo que adotou algumas medidas, em curto espaço de tempo, para garantir ensino aos seus alunos. As Faculdades de Tecnologia (Fatecs), as Escolas Técnicas Estaduais (Etecs), assim como todo o CPS, iniciaram em abril de 2020 a utilização do software Microsoft *Teams*. Essa ferramenta que originalmente é destinada para a formação de equipes de trabalho remoto foi readaptada conforme as necessidades da instituição, tanto para o ensino remoto quanto para as áreas administrativas da instituição.

No ensino remoto o processo ensino-aprendizagem foi repensado pelas equipes pedagógicas e os professores tiveram que reinventar suas práticas de ensino. As atividades online passaram a ser uma realidade para muitos alunos e professores. Essas atividades podem ser classificadas como **síncronas** (comunicação em tempo real) e **assíncronas** (comunicação não simultânea)

As atividades síncronas possibilitam a maior interação entre professores e alunos. Dentre elas, pode-se destacar a videochamada e o *chat* (bate-papo) de sala. A videochamada é

uma transmissão ao vivo que utiliza os recursos de áudio e vídeo, podendo ser configurado com dia e hora previamente determinados e acionado pelo professor (organizador) com a participação dos alunos. No entanto, muitos alunos não possuem microfone ou câmera, dependendo do dispositivo que estão utilizando, ou a conexão de internet que eles utilizam é muito ruim e não suporta esse tipo de recurso. Já o *chat* de sala, é uma atividade síncrona em que os participantes estabelecem uma comunicação por escrito e online. O recurso de digitação está disponível em todos os dispositivos eletrônicos utilizados pelos participantes, assim, se torna o recurso mais utilizado para a comunicação das aulas online.

Neste relato é apresentado a utilização da funcionalidade “**Salas para sessão de grupo**”, disponível a partir de 2021 no Microsoft *Teams*. Essa funcionalidade foi utilizada para interação dos alunos da Fatec Prof. José Camargo – Fatec Jales, do primeiro semestre do curso Superior de Tecnologia em Sistemas para Internet na disciplina de Design Digital.

Objetivo da aula e competência desenvolvida

A atividade online proposta contempla dois objetivos principais: desenvolver as habilidades socioemocionais dos alunos e promover a pesquisa e discussão do grupo sobre o assunto abordado nas aulas da disciplina de Design Digital.

O primeiro objetivo é aproximar, mesmo que virtualmente, os alunos e promover a interação entre eles, tendo como plano de fundo a execução da atividade. O segundo objetivo é definir uma proposta para um problema, utilizando uma metodologia ativa. As pesquisas e discussões em grupo sobre o assunto abordado fomentam um documento com a proposta de solução que a equipe considera mais eficiente.

Metodologia ativa utilizada e sua justificativa

A metodologia ativa utilizada é a da Aprendizagem Baseada em Equipes em uma atividade em grupo durante a aula. Essa metodologia, assim como a PBL (Aprendizagem Baseada em Problemas), permite aos alunos pesquisarem sobre os conceitos abordados e permite a discussão com o grupo a melhor ideia ou solução para o problema proposto. Esse método é proposto para um grupo pequeno de alunos utilizando um meio de comunicação virtual que possibilite a troca de mensagens.

Na primeira semana de aula é apresentado aos alunos o plano de ensino da disciplina contendo os objetivos, ementas, práticas pedagógicas e métodos de avaliação. Na disciplina de Design Digital é definido o software gráfico a ser utilizado durante o semestre letivo. No entanto, com o ensino remoto, algumas práticas pedagógicas foram repensadas. O mesmo ocorre com a utilização dos softwares específicos para o desenho gráfico digital. Nesse sentido, é proposta uma discussão para que os alunos por meio de pesquisas, observando a gratuidade, utilização e disponibilização para celulares, indiquem o software mais adequado para utilização durante as aulas.

Nessa atividade os alunos são divididos em grupos de 4 a 5 integrantes. A divisão é feita aleatoriamente pelo professor, procurando alunos que ainda não tem contato uns com os outros. O recurso “**Salas para sessão de grupo**” da plataforma Microsoft *Teams* possibilita que essa divisão seja feita pelo professor. Assim, sempre que desejar o professor pode “visitar” as salas, acompanhar e direcionar as discussões. Nessa atividade, foi necessário criar 10 salas para

sessão de grupo, conforme é exibido pela Figura 1. Os nomes dos alunos aparecem abaixo do nome da sala, no entanto, neste relato, a identificação dos alunos foram desfocadas.

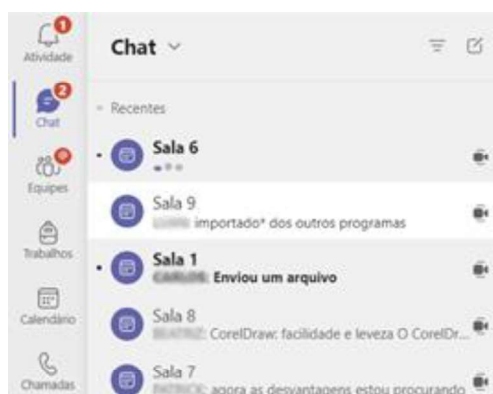
Após o professor habilitar o botão “Fechada”, a sala fica com *status* “Aberta” e os alunos podem começar as discussões via *chat*. Os alunos começam a inserir suas ideias e sugestões no *chat* do seu grupo após realização das pesquisas. Um dos alunos fica responsável por comandar a edição de um documento que contém a síntese da discussão do grupo. A plataforma *Teams* possibilita a edição colaborativa no documento em formato Microsoft Word. Ao final das discussões, os alunos revisam o documento elaborado e um aluno do grupo envia a atividade disponível no canal da aula. A Figura 2, exibe os *chats* das salas para sessão de grupo.

Figura 1 – Salas para sessão de grupo.



Legenda: Tela com a lista das salas para sessão de grupo.
Fonte: A autora, 2021.

Figura 2 – Chat das salas de sessão para grupo.



Legenda: *Chat* com conversas dos alunos das salas de sessão para grupo.
Fonte: A autora, 2021.

O tempo de desenvolvimento dessa atividade foi de 4 aulas, sendo as 2 primeiras destinadas à organização das equipes, exposição da proposta e interação social dos alunos no meio virtual. Nas duas últimas aulas, os alunos conseguiram finalizar a atividade e participaram de uma pesquisa sobre a prática pedagógica utilizada.

Avaliação da aprendizagem

A avaliação da atividade proposta foi realizada após a entrega de um documento no formato .docx do Microsoft Word, contendo a proposta sugerida pelo grupo após as pesquisas e discussões. O documento contém as principais ferramentas para o desenvolvimento de artes gráficas digitais, considerando as vantagens e desvantagens de cada uma, além de observar os aspectos de gratuidade e disponibilidade das ferramentas pesquisadas. Na Figura 3, é exibida a tela de postagem da atividade na equipe da disciplina na plataforma *Teams*.

Figura 3 – Tela da atividade sobre os softwares gráficos.

Atividade 1 - Softwares Gráficos

Vence 9 de março de 2021 23:59

Instruções

Olá pessoal!

Nesta atividade vocês irão se organizar em grupos (4 a 5 pessoas) e irão pesquisar no mínimo 4 softwares gráficos utilizados para criação de desenhos gráficos digitais.


Devem mencionar vantagens e desvantagens desses softwares e quais deles são usados no computador e quais podem ser usados no celular.

Definam o nome do software, sua função, vantagens e desvantagem e observem os aspectos de gratuidade e disponibilidade.

Salve o arquivo com o nome dos alunos. Exemplo: Ana Maria Silva - Carolina - João Silva

Um aluno do grupo posta na atividade!

Materiais de referência

 Modelo de Atividade.docx ...

Trabalho de aluno

Nenhum(a)

Pontos

1 ponto possível

Legenda: Exibição da tarefa no canal da disciplina na plataforma *Teams*.

Fonte: A autora, 2021.

Resultados

A principais competências desenvolvidas pelos alunos ao término da atividade foi saber identificar os softwares gráficos digitais que podem ser utilizados pela maioria dos alunos, tanto na versão para uso em *desktop*, web e celular. A discussão realizada pelos grupos possibilitou aos alunos uma interação do ponto de vista técnico e social, pois desenvolveram habilidades como empatia, escuta ativa, comunicação entre outras.

Foi aplicada uma pesquisa com os 46 alunos da aula sobre a prática pedagógica adotada para a realização da atividade utilizando o aplicativo Microsoft *Forms*. Ao questionar se os alunos gostaram de realizar a atividade usando as salas para sessão de grupo (Figura 4), 93% dos alunos afirmam que “sim”, enquanto apenas 7%, ou seja, 3 alunos não souberam opinar.

Figura 4 – Utilização das salas para sessão de grupos.



Legenda: Gráfico sobre o uso das salas para sessão de grupos.
Fonte: A autora, 2021.

Nessa mesma pesquisa, foi perguntado sobre a prática pedagógica usada para realização da atividade (Figura 5). A interação pessoal, para 18 alunos, foi apontada como um fator muito positivo. Dos 40 alunos que responderam a esta pergunta, 14 consideraram gostar dessa prática pedagógica, enquanto 7 alunos, a consideram interessante. Já 7 alunos, consideram que essa prática melhora o aprendizado, assim como outros 7 gostaram do método de ensino e das orientações no desenvolvimento do trabalho. No entanto, 3 alunos tiveram dificuldades com a ferramenta Microsoft *Teams*, enquanto outros 5 afirmam ser produtiva e divertida o uso dessa prática pedagógica.

Figura 5 – Opinião dos alunos sobre a prática pedagógica usada na atividade.



Legenda: Gráfico com a opinião dos alunos sobre a prática pedagógica usada na atividade.
Fonte: A autora, 2021.

Como observação, as perguntas referentes a Figura 5 foram do tipo abertas, consequentemente, um aluno pode opinar mais vezes. Muitos alunos gostaram de realizar atividades nesse formato e esperam fazer mais vezes essa prática.

Dificuldades encontradas

Alguns alunos relataram dificuldades em acessar ou utilizar a ferramenta Microsoft *Teams*, já outros mencionaram sobre a utilização da funcionalidade “Salas de sessão para grupos”. Entretanto, com a interação dos colegas da sala os alunos com problemas/dificuldades

conseguiram realizar as atividades. Dos alunos matriculados na disciplina, 3 faltaram no dia da organização e distribuição dos grupos, sendo estes inseridos posteriormente.

Considerações Finais

A experiência em utilizar a metodologia ativa Aprendizagem Baseada em Equipes no ensino remoto possibilitou uma maior interação dos alunos, desenvolvendo habilidades socioemocionais que os favorece no aprendizado. Com essa técnica, foi possível aproximar os alunos, despertar o interesse na busca pela solução de um problema por meio do trabalho em equipe. Como ponto positivo pode-se destacar a interação, a melhora do aprendizado e a aplicação de uma metodologia criada para o ensino presencial podendo ser aplicada no ensino remoto. A ferramenta utilizada Microsoft *Teams* apresenta algumas instabilidades, porém a funcionalidade “Salas para sessão de grupo” é muito útil para a utilização da metodologia aplicada. Dessa maneira, o discente consegue desenvolver habilidades para resolução de problemas no trabalho em equipe no ensino remoto e socializar com os demais colegas da sala.

Referências

ÁRVORE DE LIVROS. Importância do ensino híbrido no desenvolvimento das habilidades socioemocionais. 2020. Disponível em: <<https://arvore.com.br/blog/educacao/importancia-do-ensino-hibrido-no-desenvolvimento-das-habilidades-socioemocionais/>>. Acesso em 24 mar. 2021.

DAROS, T. Covid-19 impulsiona uso de metodologias ativas no ensino a distância. 2020. Disponível em: <<https://desafiosdaeducacao.grupoa.com.br/coronavirus-metodologias-ativas>>. Acesso em: 23 mar. 2021.

FREGNI, E.; SILVA, A. J. Estratégias Educacionais - Teoria, Motivação e Métodos: Uma visão prática das técnicas que fomentam o aprendizado em salas de aula e em ambientes online. 2020. E-book Kindle.

MARTINS, R. X. et al. Ambiente Virtual de Aprendizagem. Guia para Docentes. Lavras: UFLA, 2010.