

Plano de Aplicação do Produto (Ferramenta)

Autora: Guaciara Barbosa de Freitas.

1. Título do Produto

"Chega-te a mim"

2. Objetivo

Fornecer elementos para contribuir com formação de equipes de trabalho nas quais o espírito de grupo seja fortalecido e que, conseqüentemente, alcancem desempenhos de alta performance em produções colaborativas.

3. Ementa

Ferramenta para mapeamento de gostos, experiências e percepções. Preparação inicial dos alunos para integrar equipes as quais possam constituir efetivamente Comunidades de Aprendizagem. Trabalho basilar para o desenvolvimento de processos criativos colaborativos e solidários. Auxílio à personalização do ensino. Processo de construção do conhecimento que considera que as identidades devem ser tidas como parte desse processo. Conexão entre Psicologia Educacional e Psicologia da Identidade, sob inspiração da Teoria do Self Dialógico, a qual considera o "Eu" como sendo composto de um conjunto de "Eu-posições", que estão constantemente em diálogo e em movimento.

4. Componentes Curriculares e Nível (eis) de Formação ao (s) qual (ais) está direcionado

O produto atende às necessidades de diversas disciplinas, sobretudo, daquelas que trabalham com Metodologias Ativas de Ensino, as quais, frequentemente, são desenvolvidas por meio de atividades em equipe, mas sua utilização não se restringe à abordagem ativa. Direciona-se principalmente ao ensino superior, por que em geral, os alunos que chegam ao ensino superior, embora tenham realizado vários "trabalhos de equipe" ao longo de sua vida escolar, o fizeram seguindo procedimentos mais relacionados a práticas de desagregação do que às de partilha e cooperação.

5. Perfil dos discentes que farão uso

Alunos a serem envolvidos na constituição de equipes, principalmente para a realização de atividades acadêmicas de média e longa duração, que requerem sinergia, compartilhamentos e experiências de convívio extra-classe. O produto tem como público em foco, principalmente os alunos de nível superior, cujas rotinas da vida cotidiana, muitas vezes comprometida com atividades de trabalho e família, interferem nas dinâmicas dos sujeitos dentro da equipe.

6. Justificativa

Nossa experiência docente no Ensino Superior indica a dificuldade que os alunos adultos jovens ou mais velhos, possuem para trabalhar em equipe de forma colaborativa e solidária. Embora os estudantes, que chegam ao nível superior, tenham experimentado em sua trajetória escolar uma série de "trabalhos de equipe", a maioria advém de um sistema de ensino instituído, que reflete a conduta da competitividade, inerente à cultura do capitalismo. Assim, a prática de trabalhar em equipe a que estão habituados, corresponde à fragmentação da atividade em tarefas distribuídas entre os componentes do grupo, posteriormente reunidas em algo apresentado como se fosse resultado de ação coletiva, quando na verdade deriva de trabalhos individuais agregados.

Requerer que um aluno oriundo de experiências eminentemente competitivas, adote uma postura colaborativa, coloca um desafio ao (à) professor (a), principalmente por que a essa altura da vida adulta, existem demandas profissionais e/ou familiares que reivindicam um tempo, o qual deve ser negociado com as dinâmicas e agendas dos colegas, igualmente comprometidos com o mundo da vida. É nessas circunstâncias que muitas vezes os "Eu-posições"¹ entram em conflitos capazes gerar problemas que comprometem os resultados esperados no e com os trabalho.

Tal realidade coloca ao professor e ao próprio processo de aprendizagem, a necessidade de (re)iniciar os graduandos em um movimento de atenção às questões relativas ao outro, a si próprio e ao desenvolvimento de atividades coletivas baseadas em princípios colaborativos, criativos e solidários. Por outro lado nem sempre os docentes dispõem de tempo suficiente em sua carga horária ou possuem habilidades e competências, para abordar aspectos relativos ao autoconhecimento ou à percepção das identidades. Contudo, quando se pretende trabalhar segundo uma diretriz inovadora e criativa, não é possível simplesmente ignorar tais dimensões.

Sabemos que no mundo do trabalho, algumas empreitadas são impensáveis fora de uma perspectiva de grupo, onde o papel de cada um é fundamental para o desempenho do outro e para o êxito do todo. Portanto, é importante que no nível superior, que deve preparar o sujeito para sua inserção profissional e sua participação social e cidadão, essa abordagem sobre o modo de ser dentro de uma equipe seja considerada.

O recurso apresentado aqui, constitui-se uma ferramenta inicial simples, de auxílio ao professor, que muitas vezes não se dá conta da importância de trabalhar a questão ou mesmo não sabe como conduzi-la inicialmente. Por isso o produto em questão configura-se como uma ferramenta que pode ser usada com seu conteúdo e em seu formato pelo professor como um ponto de partida, que posteriormente pode

¹ A grosso modo, corresponde aos posicionamentos individuais de cada um, baseadas no próprio "eu". Em razão do número limitado de caracteres permitido neste documento, para compreender melhor o termo, sugerimos consultar a seguinte referência: LIGORIO, M. Beatrice. Dialogical relationship between identity and learning. In: Culture Psychology, n. 16, 93-107, 2010.

ser ampliado, reformulado, readequado às necessidades que pareçam ser específicas de alguma turma ou importantes ao desenvolvimento de determinado tipo de atividade.

Em nossa proposta consideramos a concepção de espírito de grupo abordada por Williams² ao considerar que a identificação de alguém com o grupo, depende de um certo *éthos*³ que o distingue e de certa *estrutura de sentimento*. Aplicamos essa percepção também à equipe⁴, pois sem permitir-se olhar para si mesmo e sem analisar seu modo de ser em grupo, o sujeito não dispõe de condições para saber de fato o que tem a dar, como pode contribuir ou o que rejeita em uma equipe para a ela integrar-se.

Argumentamos que não podemos simplesmente agrupar as pessoas a confiar que apenas o convívio e a boa vontade entre elas sejam o suficiente para que se constitua uma equipe, efetivamente. Nas ocasiões em que demos atenção à preparação prévia dos alunos para atuarem em equipe, o resultado foi muito mais bem sucedido do que os obtidos em turmas nas quais não nos detivemos nesse aspecto antes de iniciarmos atividades semelhantes, o que indica tratar-se de um investimento válido para a prática docente.

A ferramenta apresenta desenvolvimento simples, em programa power point, muito usado pelos professores na preparação de suas aulas e por estudantes em suas exposições, portanto familiar e de fácil manuseio tanto para professores (as), como para alunos (as), afinal, a inovação reside também em agregar possibilidades novas a recursos/mecanismos já utilizados. Trata-se de uma ferramenta que estimula a autoria e a auto-reflexão. A forma e o conteúdo deste protótipo adequam-se ao tempo estabelecido para seu desenvolvimento, mas sua forma livre e aberto possibilita ampliações, acréscimos, novas combinações e customizações.

7. Possível relação/integração com outro material didático

Consideramos uma integração possível com a ferramenta Fórum, do Moodle, o que poderia ser interessante num momento inicial, em que os discentes não se conhecem ou conhecem-se pouco. Ou seja, em oportunidade anterior à formação de equipes, cada aluno, representado por seu mapeamento, colocar-se-ia, formando uma espécie de painel inicial da turma, como se fosse uma mostra digital dos "Eu-participantes" e por se tratar de uma ferramenta de interação, ali mesmo podem

² Raymond Williams é um dos responsáveis pela introdução do Modernismo na Inglaterra e concebe o grupo a partir de práticas e valores compartilhados, cultivados em espaços de convívio social, de afeição, de relacionamentos pessoais, posições e ideias, que nem sempre são passíveis de serem definidos por objetivos expressos.

³ Na antropologia norte-americana, reunião de traços psicossociais que definem a identidade de uma determinada cultura; personalidade de base. In: Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa (CD Room), Rio de Janeiro: Editora Objetiva, 2009.

⁴ Grupo de pessoas, que formando um conjunto solidário, se dedicam à realização de um mesmo trabalho. In: Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa (CD Room), Rio de Janeiro: Editora Objetiva, 2009.

começar as conversações. Em uma etapa subsequente, quando as equipes já estiverem constituídas e com o trabalho em andamento, o mapa pode ter seu propósito ampliado pelo(a) professor(a), para uma dimensão de acompanhamento, permitindo a expressão do aluno já como integrante de determinada equipe. Nesse caso, a integração pode ocorrer com as ferramentas Wiki, onde pode ser feita uma escrita colaborativa dos integrantes de uma mesma equipe, que possa ser vista pelos demais grupos.

8. Ferramentas de Acessibilidade adotadas

O produto não incluirá em seu desenvolvimento nenhuma ferramenta de acessibilidade. cremos que os sistemas/tecnologias embutidos no próprios dispositivos por meio dos quais vão receber e manipular o produto, podem se constituir em recursos de acessibilidade.

9. Onde e como será disponibilizado o produto

Para acesso dos alunos, poderá ser disponibilizado pelo professor em um drive, cujo link será enviado para a turma por e-mail ou aplicativo de mensagem instantânea (a depender da turma e do professor), de modo que cada participante da disciplina possa baixar, fazer a elaboração e salvar, para posterior compartilhamento com os pares. Na condição de recurso educacional aberto poderá ser disponibilizado em plataformas que o aceitem como ferramentas a ser compartilhada, como o portal Porvir, ou em repositórios de produtos educacionais digitais, como o EduCapes ou o repositório que abrigará produtos gerados no PPGCIMES por professores e alunos.

11. Licença de uso adotada

Este produto será licenciado sob uma licença Creative Commons CC BY 4.0 BR⁵. Essa licença permite que outros remixem, adaptem e criem obras derivadas sobre a obra original, inclusive para fins comerciais, contanto que atribuam crédito ao autor corretamente.

12. Descritivo do uso do recurso em uma atividade de ensino indicando o tempo de duração da mesma

Atividades de média duração como Aprendizagem Baseada em Projetos, geralmente são iniciadas no começo do semestre letivo, para que haja tempo necessário para todas as fases de desenvolvimento. Do mesmo modo, tais atividades requerem significativa atuação do grupo, para que o resultado seja exitoso. Assim, antes de propor a formação das equipes, no início da programação, o professor deve apresentar o "Chega-te a mim", contextualizando sua existência no âmbito da proposta da metodologia de ensino que será efetivada, destacando a importância do grupo e a necessidade de estarem todos atentos ao seu bom funcionamento.

⁵ Texto da licença: <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Desse modo, antes de constituir as equipes, o professor dá o prazo de uma semana (entre o primeiro e o segundo encontro, por exemplo), para que os alunos montem seus mapas. No segundo encontro, o (a) professor (a) solicita que todos insiram seus mapas na ferramenta glossário do Moodle.

O (a) professor (a) dará a orientação para que todos visitem uns aos outros em seus mapeamentos e deve estimular que a partir dessa visita, os colegas façam menções a aspectos que lhes chamaram atenção no que leram e nas reflexões que a leitura pode ter lhes proporcionado, de modo a provocar uma interação, que pode se dar no Ambiente Virtual de Aprendizagem, por meio de ferramentas como chat ou fórum, no grupo de trocas de mensagem instantânea da turma (se houver) ou ainda nos comentários da ferramenta Glossário. Se organizar momentos no fórum ou no chat, é importante que o (a) professor (a) se faça presente para mediar o que for necessário.

Dentre as orientações dadas à turma, nesta fase de compartilhamento e interação, estará a recomendação contra o uso de palavras agressivas, críticas, julgamentos ou ofensas a quem quer que seja. O ponto principal nesse momento é despertar para a importância da empatia, de abrir-se para a descoberta dos pares, para o cuidado com os sentimentos uns dos outros, afirmando que a constituição de um espaço seguro de troca é baseado na confiança e no respeito mútuos, onde o "erro" é permitido, por que é considerado parte da experiência de aprender. Construir um espaço assim é condição indispensável para a formação de verdadeiras e criativas comunidades de aprendizagem.

Será dado o prazo de uma semana após o compartilhamento para as leituras e interações. Então, no terceiro encontro, o professor vai reservar um tempo de 10 a 15 (dependendo do tamanho da turma) minutos para a formação das equipes, indicando o número de participantes em cada grupo (geralmente quatro a cinco pessoas), por escolha dos próprios integrantes, aproveitando o momento para relembrar sobre a preparação de cada um (a) e de todos (as) para trabalhar em equipe.

13. Resultados Esperados

Esperamos que o "Chega-te a mim" configure-se como uma materialidade de expressões de modos de ver e de ser, que contenha registros informativos e vestígios capturados também no plano dos sentimentos. E que auxilie o primeiro passo para a turma desenhar uma espécie de matriz, onde todas as pessoas são consideradas especiais, por que são únicas, e vão iniciar o desenho de seus mapas de gostos, limitações, rejeições e adesões, no que se refere ao trabalho em equipe. Por não se tratar de um mero questionário com perguntas/respostas, ao proporcionar momentos de auto-observação, que serão compartilhados entre os pares, o produto deve favorecer o autoconhecimento, atenção ao outro, movimentos de aproximação para formação de vínculos, fortalecimento do espírito de grupo das equipes e da turma como um todo.

14. Requisitos de verificação

Em um movimento de verificação prévia do produto definimos sete propriedades/comportamentos que o produto deve ter (requisitos), distribuídas em seis dimensões, conforme tabela abaixo.

Dimensão	Requisito	Verificação prévia da desenvolvedora
Escalabilidade	Ser replicável	O produto pode ser replicável para outros contextos
Interatividade	Viabilizar interação entre os participantes	O produto gera interatividade entre os usuários
Conteúdo	Apresentar conteúdos de diversas formas	Além de apresentar textos e imagens em seu formato matriz, no processo de interação com o conteúdo, o usuário poderá ainda incluir, vídeos e trilhas sonoras, a partir de links
Extensibilidade	Ser extensível	Permite acrescentar conteúdos durante o uso
Usabilidade	Ser de uso fácil e intuitivo	É simples e intuitivo
Técnica	Permitir acesso à ajuda	Indica ferramentas de auxílio para realizar as tarefas
Conteúdo	Ser progressivo	Permite a assimilação do conteúdo de forma progressiva (do menos ao mais complexo)

Belém, 06 de abril de 2019.