

Ensino superior e estratégias colaborativas: o uso de ferramentas digitais para resolver desafios



CNaPPES.24
10º Congresso Nacional de Práticas Pedagógicas
no Ensino Superior

AUTORAS: Raquel Pires^{1 2 3} & Sofia Coelho^{1 2 4}

Resumo

Atualmente o Sistema de Ensino Superior apresenta-se repleto de enormes desafios. Os alunos demonstram cada vez mais uma maior dependência face ao mundo das tecnologias, comunicando, quase exclusivamente, de forma digital.

Tais características fazem igualmente parte de um quadro pós-covid, que vieram desafiar o processo de ensino-aprendizagem no ensino superior, dificultando, numerosas vezes, a interação professores-alunos. Com efeito, verificamos alguns padrões de comportamento: dificuldades em comunicar com os pares; falta de motivação para a aprendizagem em contexto de sala de aula; participação reduzida em sala de aula aquando da exposição de conteúdos programáticos mais teóricos.

Adicionalmente, o professor, para além de desenvolver estratégias de ensino-aprendizagem que motive o aluno para a participação em sala de aula, tem também um papel fundamental em desenvolver competências do aluno para uma profissão futura, adequando o conteúdo do curso à prática profissional. Neste contexto, de forma a motivar os alunos para uma aprendizagem mais ativa e prepará-lo para o desenvolvimento de tarefas mais complexas que a futura profissão assim o exige, foram desenvolvidas várias atividades de aprendizagem ativa, utilizando três ferramentas digitais, como o Mentimeter, o Jamboard e o Google Slides. As atividades foram aplicadas ao 2º ano do Curso de Licenciatura em Multimédia, no âmbito da Unidade Curricular de Comunicação Organizacional.

O resultado desta atividade pedagógica foi muito interessante: a participação dos alunos foi realizada num primeiro momento de forma individual, prosseguindo-se com um trabalho colaborativo entre três estudantes e, por fim, a apresentação de trabalhos ao grupo todo. Os alunos evidenciaram elevada motivação e participação ao longo dos diferentes momentos de ensino-aprendizagem em sala de aula. Neste contexto, foram desenvolvidas algumas competências importantes que o mercado de trabalho assim o exige, tais como o pensamento crítico, resolução de problemas, o trabalho de equipa, a comunicação oral e escrita, escuta ativa e a observação.

Introdução

O ensino superior apresenta-se repleto de desafios.

Por um lado, os alunos encontram-se dependentes da tecnologia e demonstram alguma falta de motivação face ao ensino mais expositivo e tradicional. Por outro lado, os professores têm que adaptar as estratégias pedagógicas de forma a motivar os alunos para a aprendizagem em sala de aula e estimular as competências dos alunos, preparando-os para o mercado de trabalho.

Deste modo, as professoras adotaram a estratégia de aprendizagem ativa: recorreram à utilização de ferramentas digitais, as quais motivassem e desenvolvessem o pensamento crítico, bem como a criatividade dos alunos, num ambiente colaborativo entre pares.

Descrição das práticas (inovadoras) de aprendizagem e de ensino

O mercado de trabalho encontra-se em constante mudança e de complexidade acrescida. Neste sentido, é importante preparar os alunos do Ensino Superior para o mercado de trabalho, de forma a darem resposta às suas necessidades identificando fatores, e soluções para problemas cada vez mais inesperados que as empresas têm de confrontar. Considerando este ambiente empresarial, e a falta de motivação manifestada pelos alunos (cada vez mais dependentes de tecnologias), foram implementadas em sala de aula, as seguintes estratégias pedagógicas:

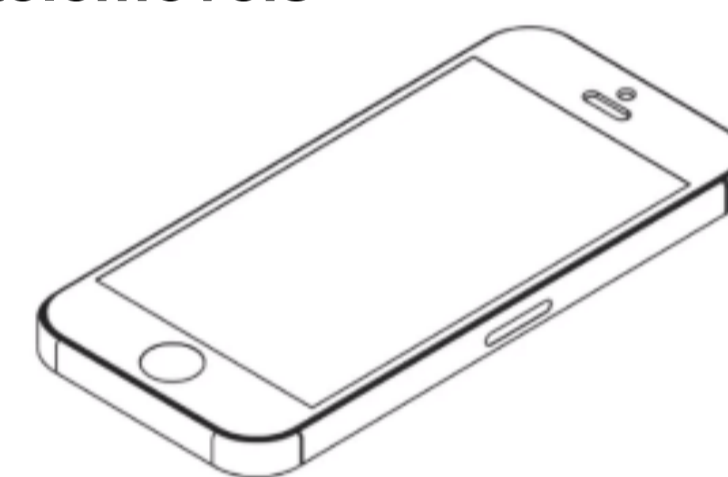
- 1) os alunos visualizam o vídeo
- 2) posteriormente utilizam **Mentimeter** e respondem à questão "Indique três aspetos importantes do vídeo que visualizou"
- 3) utilizam o **Jamboard** (obtendo primeiro as instruções para este efeito)
- 4) apresentação dos resultados através do **Google Slides**, seguindo-se uma discussão de grupo/turma (comunicação de resultados)

Atividade 1) Visualização do vídeo

Comunicação Interna



Atividade 2) Resposta a questões abertas através do Mentimeter, recorrendo ao uso dos telemóveis



www.menti.com

1

Grab your phone

2

Go to www.menti.com

Atividade 3) Utilizando o QRCode, ou o link do Jamboard, numa prática colaborativa, os alunos devem pesquisar sobre diferentes modos de comunicação interna, selecionando e desenvolvendo posteriormente ferramentas explicativas inerentes ao processo.

Instruções: Comunicação interna

Groups... Go!

- What? Conceito CI; Instrumentos e Meios; Falhas e problemas de comunicação
- Who? Grupo de 3;
- When? 15 minutos
- Where? Jamboard

00:20
3

Creditec: Autoras

Resultados

The results section displays three key outputs from the activities.
a) A Mentimeter slide titled 'Que tipo de comunicação está presente? Redija uma pequena frase sobre o vídeo que viu'. It lists four types of communication: 1) Comunicação interna (face-to-face), 2) Comunicação interna (video), 3) Comunicação interna (audio), and 4) Comunicação interna (text).
b) A Jamboard slide titled 'Fotogenious' with the sub-header 'Conceito de comunicação interna'. It defines internal communication as the exchange of information within an organization and lists various tools and channels like email, social media, and video conferencing.
c) A Google Slides slide titled 'VIRTUAL FITTING ROOM' with the sub-header 'COMUNICAÇÃO INTERNA'. It discusses the importance of internal communication for organizational success and lists various tools and channels.
d) A Google Slides slide titled 'Good Soup!' with the sub-header 'FALHAS E PROBLEMAS DE COMUNICAÇÃO'. It discusses common communication problems and provides solutions.

Figura 4 - 4. Registo de alguns resultados de atividades, durante as aulas ativas. Creditec: Autoras