

APRENDER É COISA QUE SE APRENDE

Amanda GATTI¹, Maria Isabel Pitt GATTI², Giovana Maria Marcondes GONÇALVES³, Daniella Domingos de OLIVEIRA⁴

^{1,2,3}Bolsista PIBIC-EM/CNPq - alunos do Curso Técnico em Informática; ⁴Orientador – Curso Técnico em Informática;

Resumo. O seguinte projeto aborda a aprendizagem individual e os diferentes modos de aprender. A metodologia utilizada se baseia na pesquisa bibliográfica, envolvendo livros e artigos de autores reconhecidos na área educacional, além do uso de artigos disponíveis na internet. A partir do embasamento teórico adquirido, construiu-se uma página *web*, a fim de auxiliar os estudantes na compreensão de como seu aprendizado ocorre. Para que isso se faça possível, são apresentadas opções de estudo ao internauta. No que se refere ao desenvolvimento da página *web*, empregou-se a ferramenta CodeSandBox com a extensão VueJS, as linguagens de programação usadas foram, a linguagem de marcação HTML, a linguagem de estilos CSS e a linguagem de programação JavaScript.

1. Introdução

Diante da falta de êxito dos discentes nos estudos, é possível constatar que frequentar as aulas e decorar conteúdos já não são as maneiras mais eficazes de obtenção de sucesso escolar e preparação para o enfrentamento de desafios que se apresentarão ao longo da trajetória acadêmica, e fora dela. É preciso mais. É necessário que o aluno se converta em protagonista, desenvolva habilidades e busque novas formas de estudo que o ajudem a superar as dificuldades.

Em vista disto, este projeto propõe um estudo sobre as dificuldades encontradas pelos alunos e as metodologias possíveis para dirimir os obstáculos que inibem o desenvolvimento estudantil, uma vez que cada sujeito apresenta diferentes “tipos de inteligência” (SMOLE, 1999, p.5) e que “aprender é coisa que se aprende”(CASTRO, 2015, p.4). Neste sentido, foi construída uma ferramenta de auxílio, em forma de site, na qual o estudante pode identificar suas dificuldades e conhecer as metodologias que mais lhe agradam no momento da aprendizagem.

2. Material e Métodos

Inicialmente, buscamos por uma pesquisa bibliográfica, fundamentada em autores reconhecidos na área da educação e tecnologia, em conjunto com a análise de artigos disponibilizados na internet. Finalizado o estudo dos textos selecionados, em um segundo momento, redigimos o estado da arte do projeto, realizado segundo as normas e regras da ABNT. Por fim, na terceira etapa de desenvolvimento do

projeto, construímos a página web, momento no qual o conhecimento adquirido durante a pesquisa e revisado posteriormente, na revisão bibliográfica, foi levado a público. A fim de construir a página web, usamos a plataforma CodeSandBox, com a extensão VueJS, usando as seguintes linguagens: linguagem de marcação HTML, linguagem de estilos CSS e linguagem de programação JavaScript.

3. Resultados e discussão

A fim de entender o aprendizado em suas várias formas, fez-se necessário, entender os problemas contidos dentro da sala de aula na relação professor-aluno. O problema na aprendizagem inicia no momento em que o professor ensina o aluno apenas a copiar. Essas cópias, por não gerarem efetivo conhecimento, ao contrário, geraram um longo ciclo de cópias, extinguem a real compreensão do que é estudado. Para romper com esse ciclo é necessário “educar pela pesquisa” (Demo, 2015, p.5), pois, assim, o discente será incluído no seu processo de ensino-aprendizagem, processo que, atualmente, não é protagonizado pelo educando.

A partir da inclusão desse conceito em sala de aula será possível gerar uma cooperação entre discente e docente, dirimindo o autoritarismo do professor (Demo, 2015, p.20) e oportunizando ao docente mostrar sua autoridade. O que gera um coleguismo que proporcionará ao professor um conhecimento mais acentuado em relação a seus alunos, dando a base necessária para a preparação das aulas. A compreensão por parte do professor de como seus alunos aprendem, e dos próprios alunos quanto a si mesmos, é de extrema importância, pois, assim, métodos eficazes poderão ser aplicados.

Segundo o teórico Howard Gardner, todos temos alguns tipos de inteligências, as quais existem em diferentes graus e se organizam de forma diferente em cada indivíduo. Para tanto, apesar de existirem formas muito similares de compreender o mundo, cada um o assimila e cria soluções para os problemas apresentados da forma que seu cérebro permite. Esse pesquisador de Harvard além de trazer essa teoria à tona, também elenca quais são as inteligências que possuímos, não considera a quantidade fixa ou finita, e também não acredita que é o único que pode descobri-las. Dessas inteligências, serão elencadas aqui apenas as empregadas na pesquisa, que são: a lógico-matemática, linguística, interpessoal, intrapessoal, visual, musical, corporal-cinestésica e auditiva. Ao levarmos essa teoria

para o âmbito educacional, percebemos que a forma com que o indivíduo aprende estará diretamente ligada com a inteligência que ele detém em maior quantidade.

O indivíduo que detém a inteligência lógico-matemática, aprenderá a partir de esquemas lógicos, que possuem um padrão e uma organização. Quem possui a inteligência linguística, usará redações, apresentações e leitura para compreender assuntos.

Quanto a quem possui as inteligências inter e intrapessoal, podemos dizer que elas são o completo oposto, já que uma aprenderá a partir da interação com grupos de estudo e discussões e a outra, sozinha, geralmente através de pesquisas. A inteligência corporal-cinestésica requer movimento e prática para o entendimento da teoria. A inteligência musical trabalhará com ritmos e paródias, devido à sua afinidade com a música. Já a auditiva e a visual, ambas baseadas nos sentidos, usarão dos sentidos a que se referem, a primeira aprende a partir do que escuta, e a segunda, através do que vê, de forma mais eficaz se o material chamar a atenção.

Mesmo que a teoria de Gardner colabore grandemente com o processo de ensino-aprendizagem, alguns fatores como hora e lugar ideais e formas de trabalhar a perda de memória colaboram para que essa seja mais eficaz.

Em vez de o aluno estudar o conteúdo durante todo o dia com interrupções, ele deve determinar um momento longo e ininterrupto para que esse se consolide. O melhor horário de estudo deve ser no momento do dia do discente em que ele não estiver cansado ou sonolento, e nem no momento em que haja muitos ruídos ao seu redor. Além de fatores como um descanso adequado influenciarem grandemente.

O lugar para estudar deve ser definido de forma que não proporcione conforto demasiado para o estudante, para que ele não se renda ao descanso, e também que não seja desconfortável a ponto de não o deixar se concentrar. E o último ponto a ser abordado e que é muito presenciado, é o problema de reter os assuntos na memória, muitos alunos sofrem um “branco” quando necessitam pôr em prática o que foi estudado. As soluções apresentadas para esse problema são três: primeiro, reter na memória palavras-chaves que remetem ao conteúdo, a segunda é buscar aprender o conteúdo explicando para si mesmo, para que esse se consolide em sua memória, e o último é buscar estabelecer em sua mente um sentido para o que está sendo estudado.

4. Conclusão

Os dados que foram apresentados na seção anterior mostram que vários fatores imprescindíveis para a verdadeira e eficaz aprendizagem são ignorados e descartados por alunos e professores, o que justifica a falta de êxito dos alunos em seu processo de aprendizagem. Portanto, a sintetização desse conteúdo e a disponibilização do mesmo em uma página web é de extrema importância, já que ao deter esse conhecimento, o aluno entenderá a sua forma particular de aprender, quando e onde o seu estudo deve acontecer.

Além de também proporcionar a professores sugestões de como trabalhar com seus alunos de forma paralela à convencional, almejando a obtenção de resultados mais interessantes que os encontrados hoje nas escolas. Em síntese, a relevância do presente projeto se dá devido ao impacto que essas teorias e ideias teriam nos moldes escolares da atualidade.

Referências

APRENDIZAGEM. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/Aprendizagem>>. Acesso em: 28 fev. 2018.

BARROS, Jussara de. INTELIGÊNCIAS MÚLTIPLAS – NOVO CONCEITO EM EDUCAÇÃO. Disponível em: <<https://educador.brasilecola.uol.com.br/orientacoes/inteligencias-multiplasnovo-conceito-educacao.htm>>. Acesso em: 28 mar. 2018.

BENCINI, Roberta. Cada um aprende de um jeito. 2003. Disponível em: <<https://novaescola.org.br/conteudo/1444/cada-um-aprende-de-um-jeito>>. Acesso em: 28 fev. 2018.

CAIADO, Elen Campos. OS DIFERENTES ESTILOS DE APRENDIZAGEM DE CADA CRIANÇA. Disponível em: <<https://educador.brasilecola.uol.com.br/orientacao-escolar/os-diferentes-estilos-aprendizagem-cada-crianca.htm>>. Acesso em: 25 set. 2018.

CASTRO, Cláudio de Moura. Você sabe estudar? quem sabe, estuda menos e aprende mais . Porto Alegre, RS: Penso, 2015. 173 p.

DEMO, Pedro. Educar pela Pesquisa. Campinas: Autores Associados, 2015. 160 p.

GOMES, Patrícia. Diferenciar, individualizar e personalizar o ensino. 2012. Disponível em: <<http://porvir.org/diferenciar-individualizar-personalizar-ensino/>>. Acesso em: 28 fev. 2018.

HAMZE, Amélia. O Que é Aprendizagem. Disponível em: <<http://educador.brasilecola.uol.com.br/trabalho-docente/o-que-e-aprendizagem.htm>>. Acesso em: 07 mar. 2018.

NATEL, Maria Cristina; TARCIA, Rita Maria Lino de; SIGULEM, Daniel. A aprendizagem humana: cada pessoa com seu estilo. 2013. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-84862013000200008>. Acesso em: 28 fev. 2018.

O QUE é o PHP. Disponível em: <https://www.php.net/manual/pt_BR/intro-what-is.php>. Acesso em: 16 maio 2019.

PHP. 2019. Disponível em: <<https://pt.wikipedia.org/wiki/PHP>>. Acesso em: 16 maio 2019.