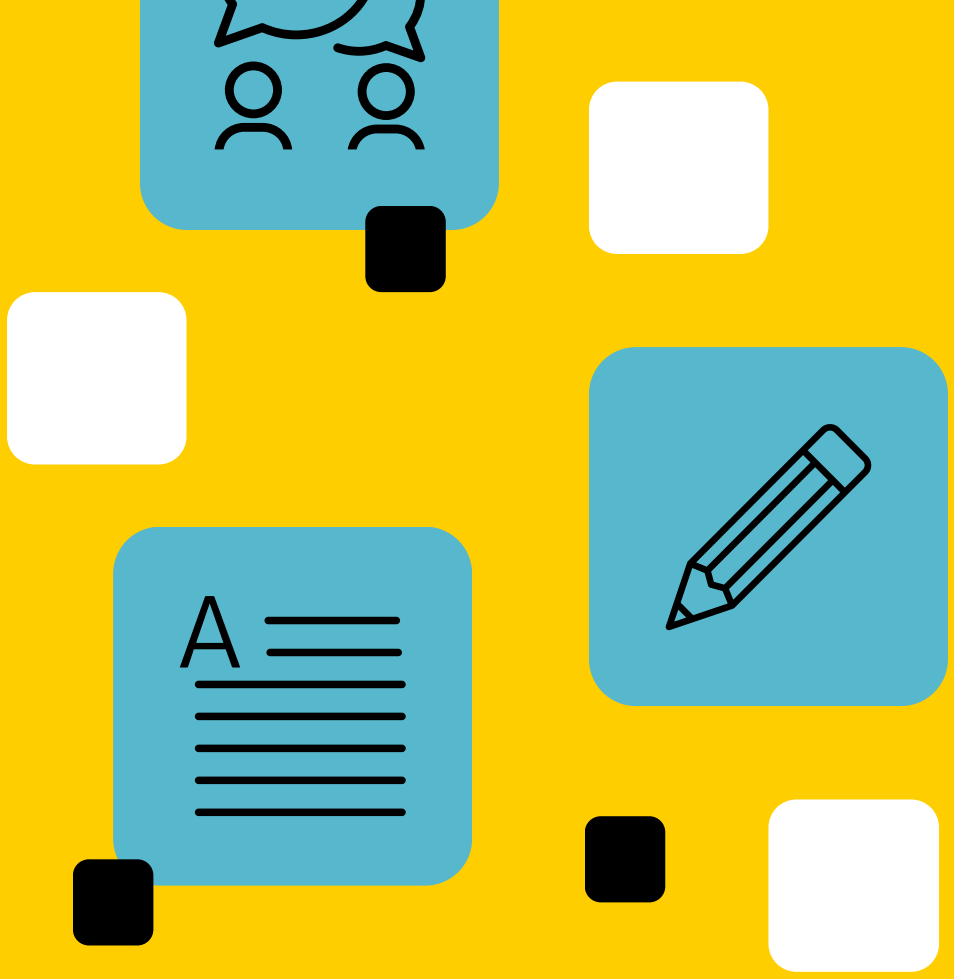

DESENVOLVENDO O APRENDIZADO

PRÁTICAS E ESTRATÉGIAS EDUCATIVAS

VOLUME 1

ORGANIZADORES
AFONSO HENRIQUE SOUZA DE ASSIS
LUCIANO ARAUJO COSTA
BRUNNA ROBERTA LOPES DE ARAÚJO

AFONSO HENRIQUE SOUZA DE ASSIS
LUCIANO ARAUJO COSTA
BRUNNA ROBERTA LOPES DE ARAÚJO
(ORGANIZADORES)

DESENVOLVENDO O APRENDIZADO: ESTRATÉGIAS E PRÁTICAS EDUCATIVAS
VOLUME 1

1ª Edição

Editora Manual
2023

Copyright © dos autores e autoras. Todos os direitos reservados.

Esta obra é publicada em acesso aberto. O conteúdo dos capítulos, os dados apresentados, bem como a revisão ortográfica e gramatical são de responsabilidade de seus autores, detentores de todos os Direitos Autorais, que permitem o download e o compartilhamento, com a devida atribuição de crédito, mas sem que seja possível alterar a obra, de nenhuma forma, ou utilizá-la para fins comerciais.

Conselho Editorial:

Dr. Rafael Durant Pacheco – Faculdad Interamericana de Ciências Sociales
Dr. Josele da Rocha Monteiro - Faculdad Interamericana de Ciências Sociales
Me. Afonso Henrique Souza de Assis – Secretaria da Educação do Estado do Espírito Santo.
Me. Mirabel Silva dos Santos – Universidade Federal do Alagoas
Me. Walmir Fernandes Pereira – MUST University
Me. Sueli Cristiana Merotto – Centro Universitário Vale do Cricaré
Me. Luciano Araujo Costa – MUST University

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Desenvolvendo o aprendizado [livro eletrônico] : estratégias e práticas educativas : volume 1 / organização Afonso Henrique Souza de Assis, Luciano Araujo Costa, Brunna Roberta Lopes de Araújo. -- 1. ed. -- Cariacica, ES : Editora Manual, 2023.
PDF

Vários autores.
Bibliografia.
ISBN 978-65-981790-1-4

1. Aprendizado 2. Inclusão digital 3. Práticas educacionais 4. Tecnologia da informação e da comunicação I. Assis, Afonso Henrique Souza de. II. Costa, Luciano Araujo. III. Araújo, Brunna Roberta Lopes de.

23-182565 CDD-370.71

Índices para catálogo sistemático:

1. Práticas educativas : Educação 370.71

Eliane de Freitas Leite - Bibliotecária - CRB 8/8415

Obra publicada em Novembro de 2023.

CAPÍTULO 7

METAVERSO INFANTIL: A POSSIBILIDADE DE APRENDIZAGEM PELO MINECRAFT

Rafael Crizanto de Sousa Silva

Resumo:

Este artigo tem por objetivo refletir sobre o que é uma dinâmica de abordagem através de uma aprendizagem colaborativa, conceituar sobre a taxonomia de bloom em seus domínios e categorias, e ainda apresentar uma prática de aprendizagem colaborativa através dos meios digitais sob a ótica da referida taxonomia em sua forma inicial. A proposta deste artigo se debruça em recortes teóricos e reflexões acerca do pensar na educação de forma a construir o conhecimento, na visão acerca do professor e na concepção de novas habilidades que acompanham o ritmo geracional e suas mudanças sociais, juntamente com uma atuação prática da taxonomia sobre o então denominado metaverso infantil. O presente trabalho é uma pesquisa bibliográfica e a coleta das informações foi realizada através do levantamento e análise de ideias trazidas por outros artigos e livros que abordam algum viés da temática de aprendizagem colaborativa, taxonomia de bloom e construção da aprendizagem hoje. Conclui-se, portanto, que há um canal bastante significativo em possibilidades para atuação dentro do metaverso infantil através de jogos como o minecraft e ainda é possível verificar que a taxonomia é um importante instrumento pedagógico para o planejar, o executar e o avaliar na didática de sala de aula.

Palavras-chave: Metaverso. Geração. Aprendizagem. Instrumento. Participação.

Abstract:

This article aims to reflect on what is a dynamic approach through collaborative learning, conceptualize Bloom's taxonomy in its domains and categories, and also present a collaborative learning practice through digital media from the perspective of said taxonomy in its initial form. The purpose of this article focuses on theoretical excerpts and reflections on thinking about education in order to build knowledge, on the vision of the teacher and on the conception of new skills that accompany the generational rhythm and its social changes, together with a practical performance of the taxonomy on the so-called infantile metaverse. The present work is a bibliographical research and the collection of information was carried out through the

survey and analysis of ideas brought by other articles and books that address some bias of the theme of collaborative learning, bloom's taxonomy and construction of learning today. It is concluded, therefore, that there is a very significant channel of possibilities for acting within the children's metaverse through games like minecraft and it is still possible to verify that the taxonomy is an important pedagogical instrument for planning, executing and evaluating in the didactics of classroom.

Keywords: Metaverse. Generation. Learning. Instrument. Participation.

INTRODUÇÃO

Entender a educação como um processo de mero ensinar e aprender já não compreende toda a complexidade que há dentro de uma unidade escolar. Desde o aparecimento de uma pessoa como mestre para ensinar, há também um pupilo para aprender, e esse esquema tão básico traz consigo o ato de avaliar e planejar, para se ter então um novo norte a seguir, uma continuidade no processo. Nesse sentido, temos então a avaliação estabelecida como a verificação do que se foi aprendido, indicativo para onde seguir, o que retornar, como continuar; e ainda o planejamento como sendo o pensar no processo, como seguir no caminho, o que preparar para seguir, isso observando essa simples relação planejar-ensinar-aprender-avaliar. Quando agora nos voltamos para um esquema maior, com um número consideravelmente grande de pessoas que lecionam, pessoas que aprendem e formas de avaliar toda essa dinâmica cíclica da aprendizagem, um novo paradigma se estabelece, como podemos fazer com que as ferramentas de avaliação levem em conta a real vivência das relações pedagógicas e ainda tenhamos um planejamento que atue de modo reflexivo, dinâmico e construtivo? Uma possível resposta vem através vem através da escuta de uma importante figura nessa dinâmica de desenvolvimento, o aluno. Observar as suas demandas geracionais, colocá-lo no centro do processo e saber como planejar, executar e avaliar o processo de ensino-aprendizagem, torna-se então um querer fundamental para a docência, onde que propostas para uma nova dimensão do ensinar surge através do acompanhamento dessa geração que sempre se renova em sala de aula. Em vista dessa visão macro do ensinar, a proposta do presente artigo é refletir sobre o que fundamenta uma aprendizagem colaborativa, descrever a taxonomia de bloom e suas categorias, e ainda alinhar os conceitos categorizados da teoria taxonômica de bloom à realização de uma

atividade que leva em consideração a dimensão do jogo minecraft como metaverso infantil, para isso tem sua metodologia voltada de modo bibliográfico para as referências teóricas dentro da educação como, os principais objetivos de uma aprendizagem colaborativa; a observação do aluno como ser geracional, social e cultural; a conceituação da taxonomia de bloom como importante instrumento didático-pedagógico; e a denominação do metaverso direcionado ao público infantil, e se fundamenta através de recortes teóricos de Farias, Nobre, Irala, Torres, Ferraz e Belhot. Dessa forma, nos capítulos que se seguem, é possível refletir um pouco mais sobre os principais pontos da aprendizagem colaborativa na seção 1, conhecer uma breve explanação da teoria taxonômica de bloom na seção 2, e entender como ocorre a dinâmica da aprendizagem colaborativa dentro das tecnologias digitais sob o olhar da teoria taxonômica com o metaverso do minecraft na seção 3.

UM METAVERSO DE APRENDIZAGEM

O APRENDENTE COMO SER SOCIAL

Ensinar, aprender, desenvolver, currículo, aprendizagens e alunos. Pensar na educação hoje é transitar por estes termos e ter a ideia de uma sutil conexão existente entre eles. Porém, pensar na educação e fazer a educação, são duas dimensões que apesar de estarem imersas num mesmo contexto, ambas apresentam perspectivas diferentes entre si, como por exemplo, a forma como a aprendizagem pode ocorrer de forma proveitosa e satisfatória para o aluno.

Quando pensamos na aprendizagem enquanto alunos, nos lembramos de um processo bem simples e resumido, onde que no momento da aula o docente ministra sobre alguns conteúdos e que a missão do aprendente é absorver o máximo da explicação para poder reproduzir no momento dos testes e avaliações. Enquanto aluno, a visão do processo de ensino-aprendizagem é bastante simples, no entanto, a visão docente do outro lado da sala, se vale de uma configuração bem diferente da simplista e prática do aprender. Além de pensar na gama de significantes em seu contexto social, relações no âmbito cultural, referenciais na área econômica e no armazenamento organizado de informações na mente do ser que aprender, como nos lembra Farias (2022), o professor ainda precisa ter um olhar analítico para como a

aprendizagem vai caminhar com a sua turma de modo a proporcionar o desenvolvimento integral do educando em seus aspectos físicos, cognitivos, psicológicos e sociais, como rege a Lei de diretrizes e bases da educação nacional, Brasil (1996).

Observando tal contexto e caminhando com as demandas curriculares da esfera social, a educação já passou por diversas transformações no decorrer dos séculos, com ela, as suas formatações de sala de aula, os conteúdos, as metodologias de ensino e a perspectiva da extensão sobre como ocorre a aprendizagem.

Ao olhar para a educação hoje, entende-se que todo o caminho percorrido, resulta numa trajetória de aprendizagem, principalmente sobre como a educação precisa se manter atual para com seus alunos, uma vez que estes estão imersos na sociedade e que acompanham os seus avanços, desafios e demandas, que mais cedo ou mais tarde reverberarão em sala de aula, tendo em vista que esta possui importante participação na formação de caráter dos indivíduos, como ressalta Nobre & Sulzart (2018).

Assim sendo, uma observação que deve ser feita na elaboração das aulas para o contexto do ensinar, é a observância no que tange a fala do outro, a perspectiva do aluno, a sua visão de mundo, do homem e das relações sociais que o cercam; e ainda ensinar para a vida em sociedade, a visão do outro, a construção de conhecimentos pela mutualidade, o ser social.

Tendo em vista toda essa dinâmica do ensino-aprendizagem e atento às atualizações da sociedade, surge então uma nova metodologia de ensino construtivo e significativo com o eu e o outro, a chamada aprendizagem colaborativa.

APRENDIZAGEM COLABORATIVA HOJE

A adoção de uma prática que leve em conta a aprendizagem colaborativa, acaba por legitimar tendências que vem se perpetuando cada vez mais nos corredores pedagógicos como sendo boas práticas de ensino e que resultam em devolutivas bastante proveitosas para a aprendizagem, a começar pelos seus princípios objetivos, que envolvem o papel docente, o desenvolvimento de habilidades e o ensino-aprendizagem ocorrendo de forma mútua, como nos lembra Irala & Torres (2014).

O primeiro ponto a ser analisado na aprendizagem colaborativa é a modificação da visão do papel docente, que por muito tempo fora visto e mantido como transmissor único do

saber, impecável e redentor de todo o conhecimento, e agora pode ser observado como um facilitador da aprendizagem, mediador no processo, articulador de saberes e pessoa pelo qual os alunos buscam para orientar o saber e criar outras estruturas do conhecimento, de modo criativo, dinâmico e funcional.

O segundo ponto a ser considerado é o desenvolvimento gradual de uma habilidade cada vez mais presente na sociedade e, consequentemente, nas salas de aula mais dialógicas, a chamada metacognição. Compreendida inicialmente como uma teia de fim orações e saberes sobre determinados assuntos, que se ligam e interpassam, quando pensada na esfera educacional e de modo colaborativo, essa habilidade se torna uma importante engajadora do processo de pesquisa, coleta de dados, diálogos e discussões através das relações, perspectivas e ideais do seu público, neste caso, os alunos. Tendo então o direcionamento curricular docente e os gatilhos geracionais para o público de sala de aula, a metacognição caminha para um entendimento micro e macro relacional sobre todo e qualquer conteúdo abordado.

Por fim, o último ponto a ser consolidado é a proposta de uma aprendizagem pela educação construtiva por seus pares, onde que, onde que se é reconhecido que o aluno já possui um conhecimento prévio que se desenvolverá gradualmente com as novas assimilações, e que este mesmo aluno possui links e gatilhos próprios da sua geração, sua forma de se comunicar, entender e se relacionar, estará muito mais aproximada a um outro aluno do que pela forma de comunicação, entendimento e relação por links e gatilhos do professor, assim sendo, essa educação por pares seria uma proposta de participação colaborativa do conhecimento mútuo tendo o aluno assumindo uma postura bem mais ativa na sua aprendizagem e bem mais construtiva na estruturação da aprendizagem do outro.

A TAXONOMIA DE BLOOM E SUAS CONSIDERAÇÕES ESTRUTURAIS

Tão importante quanto entender essa dinâmica da aprendizagem colaborativa, se valer de instrumentos para fundamentar, organizar e direcionar o planejamento didático pedagógico é igualmente necessário para que essa pedagogia de aprendizagem seja ainda mais efetiva em sua finalidade. Partindo desse princípio, fora pensado por Bloom et al. uma estrutura que classifica, organiza e denomina domínios (cognitivo, psicomotor e afetivo), categorias, verbos e ênfases de forma hierárquica, integrada e progressiva em prol da aprendizagem. Nesta teoria

a aprendizagem ocorre progressivamente por categorias dentro de cada domínio em que, para chegar à próxima categoria, a sua anterior deveria ser plenamente trabalhada. Ferraz & Belhot (2010) em sua revisão teórica sobre a taxonomia, apresenta o domínio cognitivo como sendo o meio, o canal pelo qual será construído ou adquirido o conhecimento, sendo este categorizado crescentemente em sua forma inicial como conhecer, compreender, aplicar, analisar, sintetizar e avaliar; onde que cada uma dessas categorias trabalham com o desenvolvimento de habilidades em prol de uma competência neste domínio. No âmbito afetivo, que se relaciona diretamente a sentimentos e posturas da área emocional, as categorias são denominadas como receptividade, resposta, valorização, organização e caracterização, que conversamos entre si para uma boa estruturação do domínio afetivo. Por fim, o domínio psicomotor, traduz a relação do sujeito com o desenvolvimento de suas habilidades físicas específicas, categorizando-se em imitação, manipulação, articulação e naturalização.

Ainda no campo cognitivo, o domínio fora dividido em duas dimensões que subdividem em suas ênfases, verbos e substantivos, onde uma se conceitua como dimensão conhecimento e se divide em efetivo, conceitual, procedural e metacognitiva; e a outra dimensão é a de processos cognitivos que se divide em lembrar, entender, aplicar, analisar, sintetizar e criar.

Tendo a taxonomia como recurso para o desenvolvimento da aprendizagem, tal instrumento pode ser utilizado em qualquer contexto no processo educativo, independente da fase, etapa ou nível que se integre, uma vez que é possível acompanhar a evolução do aprendente e flexibilizar novos direcionamentos no decorrer do percurso.

Assim sendo, sua possibilidade de aplicação pode ir além do real com o campo das tecnologias digitais tendo agora adentrado no espaço escolar através dos ambientes virtuais de aprendizagem as realidades virtuais, ou como está sendo difundido e transformado pelas novas gerações, o metaverso. Ambiente virtual onde as relações, construções e vivências são exponencialmente potencializadas pelos recursos de mídia e audiovisual.

MERGULHO NO METAVERSO INFANTIL

Um jogo em que o único limite para o jogador é a sua própria imaginação, assim é como muitos sites e demais jogadores conceituam sobre o jogo de nome 64inecraft. Tendo

como premissa a exploração de terrenos virtuais e a criação de lugares, espaços, objetos e muito mais, esse jogo conquistou rapidamente um público majoritariamente infantil de uma forma bastante engajadora ao ponto de manifestar no seu público um mútuo interesse em criar algo novo a todo instante e serem os primeiros nessa criação em seu universo tão pessoal. Observando a presença desse game e do engajamento dos alunos em criarem nele, penso na possibilidade da sua utilização como grande recurso de aprendizagem na proposta de criação de trilhas de aprendizagem através de missões para pequenos grupos, duplas ou trios, onde cada qual seria responsável pela execução de uma importante etapa da missão, com líderes rotativos e missões que levassem em conta aprendizagens uma vez já trabalhadas em sala de aula.

O jogo possui uma programação onde é possível alterar a sua configuração, dando a possibilidade de criar equipes num ambiente em que poderá existir um diálogo de colaboração para as missões.

Assim sendo, a possibilidade seria de infinita aprendizagem, uma vez que qualquer recurso pedagógico que o professor almejasse, seria possível a criação, e as dinâmicas dos conteúdos de aprendizagem poderiam ser executadas ou de forma individual com esse aluno buscando encontrar/ criar suas próprias respostas, ou a equipe trabalharia junta para a resolução dos desafios propostos.

Dessa forma, a taxonomia de Bloom em seu domínio cognitivo seria contemplada na categoria de conhecimento em definir os conteúdos que serão abordados e identificar os mesmos, e compreensão na decodificação e conversão do real ao virtual pelo aluno, iniciando pela contextualização curricular e manejo docente nas aulas de fundamentação teórica, em seguida os alunos iriam para a sala multifuncional onde no metaverso criado pelo docente no jogo 65inecraft, os alunos montariam as suas equipes, onde mediados pelo docente, iriam aplicar com a construção de rotas, manipulação de recursos e resolução dos problemas apresentados, de forma lúdica, coletiva e colaborativamente os conteúdos assimilados em sala. Quer seja na resolução de perguntas, fundição de materiais, criação de espaços e objetos, ou execução de determinada tarefa, a sua aplicação seria observada, pontuada e modificada através das análises esquematizadas e apontadas pela própria equipe de pares, contemplando assim as categorias de aplicação e análise.

A categoria de síntese através da organização pós cooperação das equipes e explicação dos processos, pode ser facilmente ora direcionada aos líderes dos grupos, ora direcionado a todos os membros da equipe, uma vez que todos eles participaram ativamente de todos os

processos de sua execução, e assim espera-se que todos consigam relacionar ou explicar as partes que formam então o resultado final da missão.

Por fim, a categoria de avaliação se daria pela conclusão das etapas e resolução da missão dada pelo docente, com o alcance ou não dos objetivos propostos sendo explicados cada passo da tarefa e sua correlação com a fundamentação ocorrida em sala de aula.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao analisar a relação existente entre o ensinar e o aprender, o produto que se chega vem através do avaliar, e tão importante quanto saber ensinar, é o saber avaliar e planejar sobre o que foi ensinado e aprendido no decorrer do processo, pois somente dessa forma o planejar poderá ser construído de uma forma que leve em conta as demandas do aluno. O presente texto buscou trazer a explanação sobre a aprendizagem colaborativa e sua relação com a taxonomia de bloom, tendo como objeto de unificação de ambas metodologias, uma atividade prática que integrasse a tecnologia, o aluno e o planejar de todo esse processo. Nesse sentido, verificamos que a aprendizagem colaborativa é não só uma metodologia, mas sim uma prática que vem ganhando cada vez mais espaço pelos seus significativos avanços nas relações consigo mesmo e com o outro em sala de aula e que a taxonomia pode ser um importante instrumento de análise, planejamento e aplicação docente para a dinâmica de ensino, principalmente quando direcionada dentro dum ambiente que as novas gerações tem um entendimento mais aprofundado e se sentem seguros para criar e explorar, como no exemplo metaverso infantil.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Brasil.(1996) Ministério da Educação. Disponível em https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm Acesso em 02 de dezembro de 2022.

Farias, G. B. (2022) Contributos da aprendizagem significativa de David Ausubel para o desenvolvimento da competência em informação. Disponível em https://www.scielo.br/j/pci/a/ZSNC6yjPGkG6t5kTQHC3Wxp/ Acesso em 02 de dezembro de 2022.

Ferraz, A. P. C. M; Belhot, R. V. (2010). Taxonomia de bloom: revisão teórica e apresentação das adequações do instrumento para definição de objetivos instrucionais. Disponível em https://www.scielo.br/j/gp/a/bRkFgcJqbGCDp3HjQqFdqBm/?format=pdf&lang=pt Acesso em 02 de dezembro de 2022.

Irala, E. A; Torres, P. L.(2014) Aprendizagem colaborativa: teoria e prática. Disponível em https://www.researchgate.net/publication/271136311_Aprendizagem_colaborativa_teoria_e_pratica Acesso em 02 de dezembro de 2022.

Nobre, F. E; Sulzart, S. (2018) O papel social da escola. Disponível em https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/o-papel-social-da-escola Acesso em 02 de dezembro de 2022.