



IX SIMPÓSIO DE PESQUISA E DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS DO UGB: “Desafios pedagógicos durante e pós-pandemia”



FLAT BOY: Avatar Virtual para Dinamizar o Processo de Ensino-Aprendizagem

José Jorge da Silva Junior¹

Dados de Identificação

Relato de Prática Pedagógica realizado no Colégio de Aplicação do UGB FERP, na disciplina de Produção Textual.

Descrição da Atividade

A cada ano que passa, torna-se mais desafiador a jornada do educador contemporâneo. Buscar formas de inovar, desenvolver múltiplas habilidades, conhecer sobre metodologias ativas e aplicá-las em sala de aula são tarefas de quem gosta de se atualizar na profissão.

Entender o perfil da nova geração é fundamental para conseguir estabelecer um bom relacionamento, de forma natural. Tendo em vista, que os alunos gostam de jogos e compartilhar memes, a criação de um avatar virtual foi uma estratégia pedagógica para dinamizar o processo de Ensino-Aprendizagem.

Félix Bruno da Silva Marcelino, o FB, Flat Boy, é um garoto engraçado, com uma voz fina e chata, de cabelo espetado, dentuço e nariz gordinho. A personagem também possui um grau elevado de Nistagmo, que é o movimento involuntário dos olhos e uma risada marcante na qual pronuncia a expressão “Dig-Dói, Dig-Dói, Dig-Dói!”. As crônicas de Flat Boy foram registradas no Escritório dos Direitos Autorais da Biblioteca Nacional no centro do Rio de Janeiro, em 2007 quando criado e foi resgatado para o auxílio das atividades remotas durante o período da pandemia do Coronavírus, principal responsável pelo novo modelo escolar adotado em 2020.

¹ Graduado em Letras e Pós-Graduando em Gestão e Docência em Ensino Superior (UGB/FERP)



IX SIMPÓSIO DE PESQUISA E DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS DO UGB: “Desafios pedagógicos durante e pós-pandemia”



Figura 1. Avatar “Flat Boy”



Fonte: Acervo do Autor (2020)

Objetivos da Ação

A ação desenvolvida alcançou entre outros, os seguintes objetivos:

- Aplicar um recurso inovador auxiliando no ensino *on-line*;
- Dinamizar os conteúdos;
- Prender a atenção do aluno de forma criativa;
- Trabalhar a fixação de conteúdos por meio de jogos.

Conteúdos Trabalhados

O avatar apresentava uma espécie de programa “Memelândia: Game Quiz” que contava com vinheta de abertura e até música própria com rap na voz do rapper da região Luiz Nardi, o Nardinine. Tudo pensando em despertar a curiosidade dos alunos. Flat Boy trabalhou sintaxe e semântica. Focado em vocabulário (escolhas lexicais), conectivos, pontuação etc.

O projeto se estruturou na aprendizagem baseada em jogos, que de acordo com Ferreira-Neto (2003, p. 199), citando nomes importantes como Azevedo, Van der Kooij e Neto (1997), Christie (1995), Christie (1997), Pessanha (1997/ 1994), Vukelich (1991), Smillansky (1968), afirma que:

O jogo pode ser utilizado como um meio de utilização pedagógica com uma linguagem universal e um poder robusto de significação nas estratégias de ensino-aprendizagem. A existência de ambientes lúdicos em situações de aprendizagem



IX SIMPÓSIO DE PESQUISA E DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS DO UGB: “Desafios pedagógicos durante e pós-pandemia”



escolar permite que as crianças obtenham mais facilidade em assimilar conceitos e linguagens progressivamente mais abstratas. Os estudos de investigação têm demonstrado que a percentagem de crianças que foram estimuladas a partir de contextos lúdicos obtém maior sucesso e adaptação escolar de acordo com os objetivos pedagógicos perseguidos. (FERREIRA-NETO, 2003, p. 199).

O estímulo cognitivo é uma ferramenta fundamental no processo de ensino-aprendizagem e cabe ao educador investir neste tipo de abordagem, seja no desempenho presencial ou remoto. Ainda sobre os jogos, Negrine afirma:

As contribuições do jogo no desenvolvimento global da criança é que todas as dimensões do jogo estão intrinsecamente vinculadas e a inteligência, a afetividade, a motricidade, e sociabilidade são inseparáveis, sendo que a afetividade constitui a energia necessária para a progressão psíquica, moral, intelectual e motriz da criança (NEGRINE, 1994, p. 19)

Procedimentos

O processo de criação dos vídeos acontecia da seguinte maneira:

1. Planejamento e preparação

- ✓ Roteiro (elaboração do conteúdo trabalhado);
- ✓ Gravação de voz;
- ✓ Tratamento do áudio (eliminação de ruídos e conversão para um novo timbre de voz);
- ✓ Seleção de efeitos sonoros;
- ✓ Seleção de fundo musical;
- ✓ Mixagem para um arquivo de áudio final;
- ✓ Seleção de gifs com memes;
- ✓ Seleção de cenas de filmes e/ou seriados;
- ✓ Edição bruta no programa de edição de vídeo (transições, efeitos);
- ✓ Renderização do vídeo;
- ✓ Postagem no canal do youtube com link restrito;
- ✓ Criação de uma arte (thumbnail no photoshop) para divulgação;
- ✓ Link inserido na plataforma NEAD.



IX SIMPÓSIO DE PESQUISA E DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS DO UGB: “Desafios pedagógicos durante e pós-pandemia”



Figura 2. Tratamento de áudio



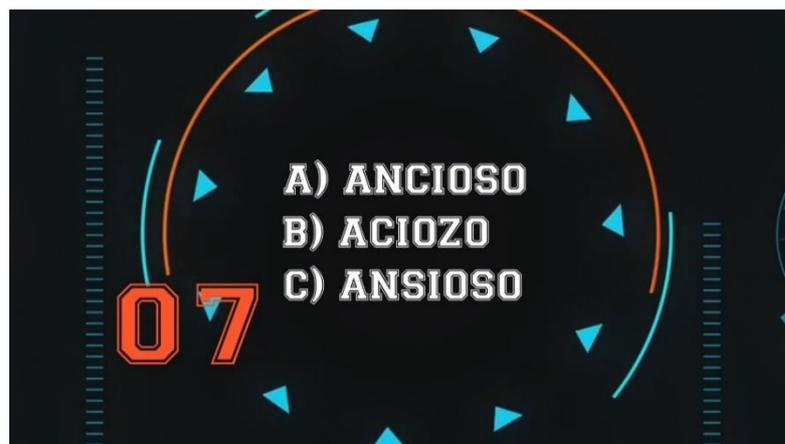
Fonte: Acervo do Autor (2020)

Figura 3. Edição de vídeo



Fonte: Acervo do Autor (2020)

Figura 4. Tela do Quiz de vocabulário

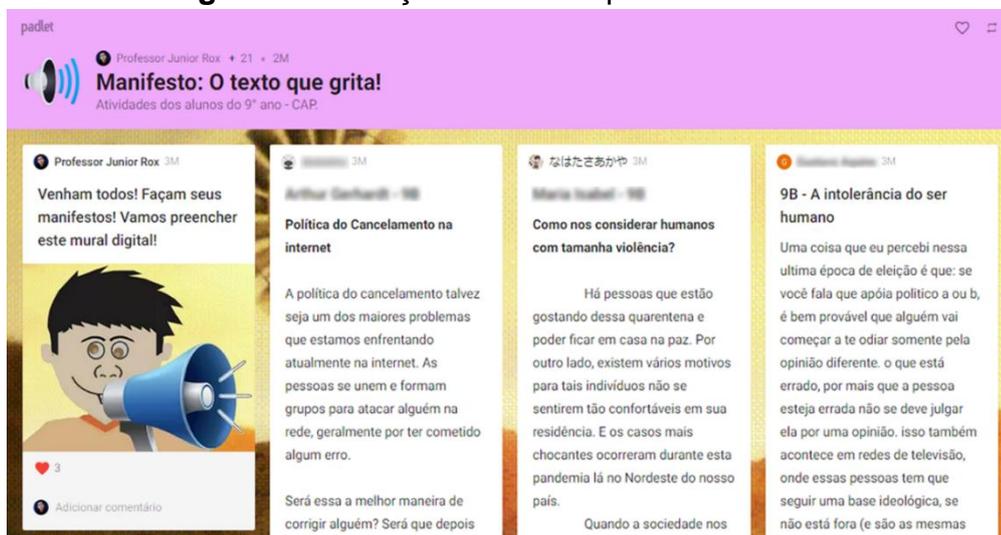


Fonte: Acervo do Autor (2020)

2. Execução

- ✓ Por meio do link de acesso os alunos assistiam aos vídeos;
- ✓ No semestre inicial, os aulas reportavam os desafios escrevendo textos em tarefa no próprio NEAD;
- ✓ No segundo semestre com nova estratégia, os estudantes poderiam responder ao Quiz em 10 segundos;
- ✓ Precisavam criar um texto com as palavras escolhidas nos vídeos na plataforma de criação de textos *padlet*.² Sempre relacionado aos gêneros textuais que estavam sendo trabalhados no bimestre.

Figura 5. Produção textual na plataforma *Padlet*



Fonte: Acervo do Autor (2020)

3. Avaliação

Os textos mostravam o nível de escrita dos alunos, sua capacidade criativa e ainda permitia o aumento do vocabulário. Para esta construção textual, eles precisavam assistir aos episódios com todas as dicas apresentadas pelo Avatar Flat Boy.

²Plataforma on-line que funciona como um mural digital, o qual os alunos acessam criando textos, inserindo imagens e tudo pode ser editado por eles e pelo professor em tempo real.



IX SIMPÓSIO DE PESQUISA E DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS DO UGB: “Desafios pedagógicos durante e pós-pandemia”



Resultados

Alguns alunos compartilharam suas experiências com o Flat Boy nas aulas de produção textual por meio da plataforma da Microsoft Teams:

Ensino Fundamental

Achei as aulas bem dinâmicas, sempre com jogos ou quizzes que faziam a gente interagir bem mais, tendo um maior interesse nas aulas de produção. Além de suas explicações bem claras com exemplos, fotos, etc. E o Flat boy, o avatar das aulas extras foi bem criativo e legal! Fez com que nossa vontade de assistir essas aulas fosse maior por tornar divertida. (J. V. 9º ano)

Queria agradecer muito pelas aulas, de verdade, foram as que eu mais gostei. É visível o esforço do professor para fazê-las, para entregar um conteúdo bem didático pra gente. Eu imagino como deve ser complicado manter as aulas assim durante todo esse tempo, ainda mais com as edições que foram feitas. Eu edito vídeo e sei como demora para ficar legal. Eu achei a experiência das videoaulas, principalmente com o Flat Boy, incríveis, pela interação que elas tiveram. Foi algo que gerou uma vontade de assistir, não por obrigação, mas porque era realmente divertido, eu aprendi muito. (A. G. 9º ano)

Ensino Médio

A proposta do Flat Boy foi muito boa, pois de uma forma interativa o professor chamou nossa atenção para a matéria, fez com que ficássemos envolvidos. Os jogos propostos também foram ótimos, os quizzes, os minis textos para fixar o conteúdo... Eu gosto de aulas dinâmicas, pois essa é a única forma que eu consigo estar realmente atenta, uma aula monótona cansa muito. (M. E. P. 1ª série)

A minha experiência com as aulas sempre foi muito positiva. O professor sempre buscou maneiras novas de nos ensinar para nada ficar chato e monótono. Criou vídeos super legais e bem executados explicando as matérias, como no “Cine Rox”, que as introduções eram super legais e com o Flat Boy, que, especialmente, tinha uma conversa descontraída com a gente, fazia games de palavras e deixava a aprendizagem mais divertida! (S. V. 1ª série)



IX SIMPÓSIO DE PESQUISA E DE PRÁTICAS PEDAGÓGICAS DO UGB: “Desafios pedagógicos durante e pós-pandemia”



Mesmo com toda dificuldade e paciência no processo de criação dos vídeos com o avatar, Flat Boy, foi satisfatório perceber o feedback positivo por conta da maioria dos estudantes e, de certa forma, marcá-los, tornando leve o conteúdo em um período tão turbulento. Sendo assim, percebemos a importância de se estimular os alunos, tornando a experiência da aprendizagem prazerosa. O professor pode ir além, procurar recursos que não conhece. Aprender sobre tecnologia, testar, tentar e combinar. Tudo é possível se houver menos reclamação e mais envolvimento. Dedicção, esforço e boa vontade. Todo o empreendedorismo aplicado nesta prática pedagógica tornou-se gratificante pelos resultados obtidos.

Referências

FERREIRA-NETO, C. **Jogo & Desenvolvimento da Criança**. Lisboa: F.M.H. Edições, 2003.

NEGRINE A. **Aprendizagem e Desenvolvimento Infantil**. Porto Alegre: Prodil, 1994.