



RELATO DE PRÁTICA PEDAGÓGICA

Daniela Natividade¹

Dados de Identificação

Disciplina: Comportamento Digital e Gestão do Conhecimento

Período: 3º

Curso: Sistema de Informação

Objetivo(s) da Ação

Considerando que especificar objetivos indicando a gama de condições sob as quais o desempenho é esperado e definindo os níveis aceitáveis de desempenho do estudante são passos importantes na metodologia educacional (LUCENA E BATISTA, 2015), destaca-se como objetivos para a presente prática pedagógica aqui descrita, os seguintes.

- Despertar no aluno do Curso de Sistema de Informação maior interesse e envolvimento pelo desenvolvimento dos conceitos teóricos nas disciplinas de Comportamento Digital e Gestão do Conhecimento.
- Dinamizar as aulas com estratégias que proponham o aluno no centro do processo ensino-aprendizagem
- Apresentar a aplicabilidade e importância prática do conteúdo, relacionando conceitos teóricos a situações da vida real, estudos de caso e exemplos contemporâneos.
- Fomentar o pensamento crítico, criativo e a análise reflexiva.

¹ Mestre em Ensino das Ciências da Saúde e do Meio Ambiente (UniFOA), Docente do UGB-FERP.



- Adaptar o ensino para atender às necessidades individuais dos alunos, oferecendo opções para projetos pessoais, permitir escolha de temas de interesse e fornecer feedback individualizado.

Conteúdos Trabalhados

O curso Sistema de Informação, de maneira geral, demanda a ideia de que o conhecimento é adquirido de maneira concreta. Comumente o aluno desse curso tende a se identificar com disciplinas práticas que utilizem a tecnologia, bem como a lógica matemática. Desse modo, as disciplinas que requerem um maior aprofundamento teórico, uso da dialética para expressão de opiniões e ideias, inclusive através da escrita, causam maior estranhamento para os alunos e um maior desafio para os professores, considerando que há uma tendência ao desinteresse dos alunos por essas disciplinas.

Partindo da ideia de que toda prática deve se fundamentar em uma teoria e o desenvolvimento do aluno deve ocorrer de forma holística, integrando prática e teoria vislumbra-se a necessidade de criar estratégias que despertem a motivação do aluno do curso de Sistema de Informação para questões teóricas de forma mais aprofundada, atendendo aos objetivos propostos acima.

Nesse contexto os conteúdos trabalhados foram os seguintes:

- Na disciplina de Comportamento Digital:
 - Motivação Aplicada às Organizações
 - Saúde Mental
 - Síndrome de Burnout
- Na disciplina de Gestão do Conhecimento
 - Mercado de Trabalho no Futuro – Possíveis profissões
 - Liderança
 - Tendências Digitais atuais

Partindo da ideia de que os temas que deveriam ser trabalhados demandam uma análise teórica aprofundada, necessitando de leitura diversificada e ainda de uma escrita discursiva embasada criou-se uma proposta que integrasse teoria e prática,



fugisse de aulas tradicionais, expositivas. É importante destacar que mesmo utilizando estratégias de metodologias ativas, nem sempre o objetivo de que o aluno se envolva e se aprofunde no tema é atingido.

Por fim é válido destacar que a motivação, ou melhor, a inspiração para esse trabalho fundamentou-se nas obras e exposições orais do educador José Motta Filho (20023), que defende:

Muitos educadores, pensadores e entusiastas, assim como eu, acreditam que chegamos a um momento em que as instituições de ensino, [...] devem transformar os objetivos das aulas, que geralmente visam as habilidades técnicas e grandes doses de hard skills para, aos poucos, incorporarem nas diversas trilhas de aprendizagem as habilidades da vida em geral. [...] Temos um mundo de incertezas adiante. Sendo assim nós, professores, temos que analisar tendências. E, dessa forma, precisamos considerar em entregar aos nossos alunos aquilo que realmente importará para as duas últimas fases das nossas vidas: a capacidade de lidar com a mudança, de aprender coisas novas, de saber interagir com pessoas e com o mundo e, por fim, saber encontrar equilíbrio mental para as situações desconhecidas.

Procedimentos

Partindo do planejamento proposto para as disciplinas de Gestão do Conhecimento e Comportamento Digital, no 3º período do Curso de Sistema de Informação, os conteúdos acima citados deveriam ser trabalhados e avaliados para comporem a 2ª nota do semestre. O que aconteceu. Contudo, fugindo aos padrões tradicionais que vinham sendo seguidos nessas disciplinas.

Assim, o trabalho ocorreu da seguinte forma:

1º passo:

A turma foi dividida em seis grupos e os temas sorteados entre eles. Houve troca entre os grupos de acordo com maior afinidade com o tema.

2º passo



Partindo da premissa, “No cenário atual, onde a tecnologia se entrelaça profundamente com nossa vida cotidiana, compreender o comportamento digital é essencial para qualquer organização que deseje prosperar. À medida que nos movemos rapidamente em direção a um mundo cada vez mais digitalizado, surge uma necessidade crucial de entender não apenas como as pessoas interagem online, mas também de traduzir esse comportamento em insights valiosos e práticas eficazes de gestão. É nesse contexto dinâmico que nasce este projeto, uma iniciativa que explora a interseção entre Comportamento Digital e Gestão do Conhecimento, com o objetivo principal de tornar o conhecimento significativo e aplicável ao cotidiano da prática profissional.” – o grupo deveria elaborar um artigo discorrendo sobre o tema e criar um produto, funcional, para aplicar o “conteúdo” na vida cotidiana.

3º passo: Foi disponibilizado à turma um cronograma, referente às próximas aulas, no qual constava de forma gradual e sequencial as fases de elaboração do artigo, bem como do produto.

COMPORTAMENTO DIGITAL/GESTÃO DO CONHECIMENTO		3º PERÍODO SI
PROF. DANIELA NATIVIDADE		
PROJETO FINAL: COMPORTAMENTO DIGITAL E GESTÃO DO CONHECIMENTO		
<p>No cenário atual, onde a tecnologia se entrelaça profundamente com nossa vida cotidiana, compreender o comportamento digital é essencial para qualquer organização que deseje prosperar. À medida que nos movemos rapidamente em direção a um mundo cada vez mais digitalizado, surge uma necessidade crucial de entender não apenas como as pessoas interagem online, mas também de traduzir esse comportamento em insights valiosos e práticas eficazes de gestão. É nesse contexto dinâmico que nasce este projeto, uma iniciativa que explora a interseção entre Comportamento Digital e Gestão do Conhecimento, com o objetivo principal de tornar o conhecimento significativo e aplicável ao cotidiano da prática profissional.</p>		
TEMAS PARA DESENVOLVIMENTO DOS PROJETOS	09/11 – 1,0 ponto	
<ol style="list-style-type: none">1. Um novo mercado de trabalho2. Liderança3. Tendências Digitais4. Saúde Mental5. Síndrome de Burnout6. A Motivação Aplicada às Organizações	<ul style="list-style-type: none">• Apresentação da ideia do produto• Justificativa do projeto• Passo a passo para a construção do produto	
SUGESTÃO DE PRODUTOS	16/11 – 1,0 ponto	
<ul style="list-style-type: none">• Pesquisas• Jogos• Sites• Cartilhas• Aplicativos• Ferramentas digitais• ...	<ul style="list-style-type: none">• Apresentação do texto pronto e formatado (arquivo digital)• Verificação do andamento do projeto	
ORGANIZAÇÃO	23/11 – 2,0 ponto	
	30/11 – 2,0 pontos	
	07/12 – 4,0 pontos	
<ul style="list-style-type: none">• Escolha do tema• Esboço do produto• Introdução e objetivos	<ul style="list-style-type: none">• Apresentação dos grupos 1, 2 e 3• Apresentação dos Grupos 4, 5 e 6• Entrega do projeto pronto com o texto impresso, com a conclusão e o produto	
Obs. O aluno que não participar de nenhum grupo e não entregar o projeto ficará para a final, que será prova, na qual serão avaliados todos os temas trabalhados nos projetos.		



4º passo: As aulas de outubro e novembro aconteceram de forma interativa, individualizada para os grupos, com vistas a orientação da construção dos artigos e produtos

5º passo: Apresentação dos artigos e dos produtos à turma: De acordo com os temas esses foram os produtos:

- Na disciplina de Comportamento Digital:

- Motivação Aplicada às Organizações – Blog para interação, despertando as pessoas para suas metas.
- Saúde Mental – Jogo da Memória Virtual, com situações e palavras para a reflexão sobre comportamentos.
- Síndrome de Burnout – Aplicativo empresarial no qual o colaborador insere seu estado mental diário para feedback com o RH

- Na disciplina de Gestão do Conhecimento

- Mercado de Trabalho no Futuro – Possíveis profissões – Plataforma Digital interativa (modelo LinkedIn) propondo habilidade para o mercado futuro
- Liderança – Site interativo
- Tendências Digitais atuais – Uma história em quadrinhos abordando o tema de forma criativa e inteligente.

Resultados

As aulas expositivas, de uma maneira geral, tornam-se maçantes e cansativas, principalmente se considerarmos que o aluno do curso Superior, na maioria das vezes não tem como exclusividade os estudos, ou seja, divide o estudo noturno com o trabalho, ou mesmo os afazeres diários de uma vida adulta. Algumas aulas, em especial, para esses alunos, tornam-se fatigantes, dessa forma a busca por estratégias que revertam esse cenário deve ser uma constante no exercício docente.



O trabalho realizado com a turma de 3º período, do Sistema de Informação, foi marcado por um envolvimento significativo dos alunos, demonstrando não apenas o sucesso da abordagem adotada, mas também a importância de criar um ambiente de aprendizagem que estimule a participação ativa e a integração com o conteúdo. A resposta positiva dos alunos evidencia a relevância de métodos pedagógicos que promovem a interação, a criatividade e a aplicação prática dos conhecimentos.

Ao longo deste processo, foi possível observar não apenas o desenvolvimento acadêmico, mas também o crescimento social e emocional dos estudantes. A conexão entre teoria e prática proporcionou uma compreensão mais profunda dos conceitos, estimulando o pensamento crítico e a resolução de problemas.

Essa experiência bem-sucedida destaca a importância de adaptar estratégias pedagógicas de acordo com as necessidades específicas do grupo, reconhecendo a diversidade de estilos de aprendizagem.

Diante dos resultados alcançados, é inspirador considerar como essa abordagem pode ser replicada e aprimorada em futuras práticas pedagógicas. A aprendizagem ativa, a interdisciplinaridade e o estímulo à autonomia dos alunos foram elementos-chave para o sucesso desta experiência.

Referências

MOTTA FILHO, José. Educação: o que realmente importa? Disponível em <https://www.gazetadopovo.com.br/vozes/educacao-e-midia/educacao-o-que-realmente-importa/>. Acesso em 10 de janeiro de 2024.

LUCENA, Mara Ilka Holanda Medeiros; BATISTA, Jéssica Holanda de Medeiros. OBJETIVOS EDUCACIONAIS NO ENSINO ACADÊMICO: importância para formação profissional. *interScientia*, João Pessoa, v.3, n.1, p.95-105, jan./jun. 2015