

GERAÇÃO CONECTADA NO ENSINO SUPERIOR

Luiza Carravetta¹

RESUMO

O entendimento de que a geração conectada traz consigo a expertise de TIC, tecnologias de informação e comunicação, e de domínio de dispositivos móveis propõe reflexões sobre a metodologia nas atividades acadêmicas introdutórias no ensino superior. A integração entre professor e alunos e entre alunos entre si, o sentimento de pertença ao campus e à universidade, a descoberta da profissão escolhida e a coprodução no contexto de ensino e de aprendizagem contribuem com os docentes no planejamento e na execução da sua prática pedagógica, agregando saberes específicos aos seus conhecimentos e competências. Nesta perspectiva, o presente trabalho pretende contribuir com os professores de atividades acadêmicas introdutórias através de uma troca de experiências num relato, realizado com alunos do Curso de Jornalismo de uma universidade particular do sul do Brasil.

Palavras-chave: Geração conectada. Ensino superior. Jornalismo.

*“Ninguém educa ninguém. Ninguém se educa sozinho.
Os homens se educam juntos, na transformação do mundo”.*

Paulo Freire

1 INTRODUÇÃO

O grande desafio dos docentes que ministram atividades introdutórias no ensino superior consiste em articular conhecimentos e competências a serem desenvolvidas com metodologias, técnicas e recursos nas práticas pedagógicas.

Com a evolução tecnológica, os alunos ingressantes na universidade possuem características que devem ser observadas no ensino e na aprendizagem. Portanto, é preciso considerar o que é a geração net ou geração conectada e que contribuições ela pode trazer para a sala de aula.

¹ E-mail: lucarravetta@sinos.net.

Proposições metodológicas são sugeridas para que os calouros possam se integrar com professor e colegas, inserir-se na vida acadêmica, ser partícipe do campus e da universidade, conhecer melhor a profissão escolhida.

Além disso, salienta-se a coprodução com os alunos, colocando-os como protagonistas da ação educativa.

Através do relato de experiência da atividade acadêmica introdutória Introdução ao Jornalismo, pretende-se contribuir com os docentes para um trabalho que compreenda e valorize a geração conectada.

2 GERAÇÃO CONECTADA

A tecnologia vem modificando a vida das pessoas. Concorda-se com Morin, quando ele afirma que “...a tecnologia nos atingiu como uma avalanche e envolve a todos” (MORIN, 2000, p. 8). Este “todos”, citado pelo autor, refere-se à população em geral que, de alguma forma, está exposta a artefatos tecnológicos e que deles se beneficia. Neste “todos”, são inseridos também os estudantes dos mais variados níveis de ensino.

De acordo com Briggs e Burke (2004), as tecnologias aceleraram as comunicações através do tempo. Fazendo um resgate histórico, tem-se em 1832, o telégrafo, em 1876, o telefone, em 1925, a televisão, em 1947, o computador, em 1969, a Internet e a rede mundial de computadores em 1989.

Do período da linguagem oral à escrita, o ritmo das evoluções caminhou lentamente. A partir da televisão, do computador e da Internet, iniciou-se a grande revolução das mídias e da tecnologia.

A Internet modificou o processo de comunicação, trazendo com ela a interatividade e permitindo o estabelecimento de relações com o mundo real em vários espaços, eliminando distâncias. Ela chegou ao Brasil em meados dos anos 90, sendo utilizada nos mais variados espaços, facilitando a vida dos seus usuários.

A *www*, *world wide web*, rede que conecta computadores, já está na sua terceira geração. A *web 1.0* foi precursora na produção de conteúdos com pouca interatividade, a *2.0* avançou muito

em relação à produção de conteúdos pelos internautas é à interatividade e a 3.0 inicia com possibilidades de maior participação dos internautas, desde o processo produtivo à veiculação e à rede de relacionamentos.

Os ingressantes nas Universidades, hoje, já nasceram na era digital, desenvolveram-se com ela e trazem consigo uma grande bagagem do seu uso para a sala de aula, ou seja, para o processo do ensinar e do aprender.

Os professores de atividades introdutórias dos mais variados cursos do ensino superior deparam-se com uma geração que traz consigo características específicas, advindas da Internet, das tecnologias da informação e da comunicação, TIC, e dos dispositivos móveis.

O termo “Geração Net” veio do inglês “Net Generation”, trazido por Tapscot em 1999. As novas tecnologias da informação e da comunicação, TIC, bem como a democratização dos dispositivos móveis, câmeras digitais, smartphones e tablets, trouxeram contribuições que oportunizam o desenvolvimento de competências para novas aprendizagens.

Aqui, trata-se da caracterização da Geração Net como expertise no uso de novas tecnologias. É evidente que variáveis, como experiências vividas, situação socioeconômica, organização familiar, grau de escolaridade são fatores que fazem parte para a definição e o estabelecimento de uma conceituação mais aprofundada para um determinado tipo de geração.

Prenski (2001) faz uma diferenciação importante ao caracterizar nativos digitais como os nascidos na era digital e os imigrantes digitais, como os oriundos de gerações anteriores. Os calouros, de acordo com o posicionamento do autor, pertencem ao primeiro grupo, enquanto pais e professores concentram-se no segundo.

Para Prenski (2001), os jovens que cresceram no mundo digital, ou seja, os da geração net, realizam várias atividades ao mesmo tempo, e são capazes de interagir rapidamente.

O perfil do aluno atual, ingressante na universidade, pode ser denominado de multitarefa. Para Carvalho e Ivanof (2010), os jovens multitarefas são aqueles capazes de fazer várias coisas simultaneamente, como ouvir o que o professor diz, falar ao celular, interagir nas redes sociais, etc. Eles possuem domínio tecnológico e são rápidos e ágeis ao lidar com as tecnologias.

Paralelamente, discute-se muito sobre o nível de análise crítica e do desenvolvimento do raciocínio lógico dos multitarefas a partir de informações, recebidas via Internet. É preciso, portanto, estabelecer relações entre as habilidades que eles possuem ao lidar com as tecnologias e as competências pretendidas para o seu desenvolvimento.

Há que se considerar que os alunos da geração conectada vão além da simples memória, trazendo consigo sua origem, alicerçada pelas suas marcas culturais, seus saberes, seus objetivos, seus desejos de realização, bem como dos seus sonhos.

Neste início de milênio, em relação ao processo do ensinar e do aprender, vale questionar: Quais conhecimentos serão trabalhados? Que competências e habilidades serão desenvolvidas? Quais comportamentos e habilidades digitais, principalmente TIC, serão utilizadas? Como proceder com a expertise do uso das tecnologias, trazida pelos alunos?

A sala de aula, bem como a escola do século XXI, vêm com desafios, inerentes a este novo mundo tecnológico, em que as tecnologias da informação e da comunicação, os computadores, os tablets, os smartphones fazem parte da vida dos alunos, que com eles já nasceram e que sem eles não sabem viver.

Por que não trazer as competências tecnológicas da geração conectada para a sala de aula? De que modo inovar na estratégia de uma prática pedagógica, enfatizando o protagonismo dos alunos? Como escolher e utilizar as tecnologias que mais se adaptem à atividade acadêmica introdutória? São muitos os questionamentos e é necessário, portanto refletir sobre eles, para compreender melhor a ação educativa desta nova sala de aula que se delineia.

É preciso considerar, também, que as inovações tecnológicas exercem influência no empreendedorismo dos futuros profissionais, apontando para novas possibilidades de atuação que vão além dos empregos formais.

Além de pensar numa prática docente que envolva as competências tecnológicas dos alunos, avançar no estabelecimento de relações entre a tecnologia e a futura profissão encaminha para infinitas possibilidades no desempenho e na realização profissional.

3 PROPOSIÇÃO METODOLÓGICA DE ENSINO E DE APRENDIZAGEM

Considerando a geração conectada, propõe-se uma metodologia de gestão da atividade acadêmica introdutória de ensino e de aprendizagem que enfatize quatro eixos paradigmáticos:

- Integração entre professor e alunos e entre alunos
- Sentimento de pertença ao Campus e à Universidade
- Descoberta da profissão escolhida
- Coprodução com TIC no contexto acadêmico

3.1 INTEGRANDO PROFESSOR E ALUNOS E ALUNOS ENTRE SI

Para ministrar atividade acadêmica introdutória, é desejável que o professor tenha um perfil diferenciado que, além do conhecimento da sua área de atuação, da competência técnica, seja aberto a inovações para planejar e executar as práticas pedagógicas a serem utilizadas com os calouros.

Ter experiência profissional, dominar o conhecimento da sua área, manifestar o gosto pelo que faz, refletir criticamente a realidade, relacionar teoria com a prática, colocar os alunos como protagonistas da aprendizagem, incentivar a leitura e a escrita, promover o desenvolvimento de habilidades, inerentes ao contexto profissional, são competências exigidas no perfil do docente de atividade introdutória acadêmica.

É preciso ser hábil na “escutatória”, estando sempre apto a ouvir, a dialogar, a trocar experiências, a contribuir para a formação do aluno, não só no âmbito universitário, mas para a vida.

Abrir-se para o afeto, estando aberto ao diálogo, permitindo que os alunos se sintam acolhidos e queridos, com suas dúvidas, mas partícipes da sua aprendizagem.

Deve-se contribuir com o aprimoramento do perfil do acadêmico, destacando conhecimentos, competências e habilidades, enfatizando o como aprender, o espírito crítico e a postura investigativa.

Entre as estratégias para a organização de conteúdos, relacionados aos mais diferentes saberes, encontram-se as técnicas e os recursos. Num tempo, não muito distante, para dinamizar a

sala de aula, eram sugeridas as dinâmicas de grupo e a utilização de recursos audiovisuais. Isto ocorre hodiernamente, acrescido da evolução tecnológica.

Sem dúvida, as dinâmicas de grupo e as técnicas de organização grupal constituem-se em estratégias que oportunizam a integração entre professores e alunos e entre os alunos e desenvolvem a aprendizagem colaborativa.

Inocêncio e Cavalcanti (2005, p. 2) corroboram, enfatizando que *“Dada a importância de promover um ambiente interativo e de trocas, as várias metodologias de ensino aplicadas ao trabalho em grupo passam a representar o real espaço de elaboração de novos saberes”*.

Há várias formas de estabelecer a organização grupal, tanto em pequenos como em grande grupo. Para um trabalho integrado e de colaboração, os pequenos grupos são os sugeridos.

Para formar pequenos grupos, técnicas como painel integrado, grupos sucessivos, Philips 6/6, seminário, entre outras, são as mais comumente usadas. Para atividades de integração, sugerem-se diferentes formações grupais nos primeiros encontros com a turma, para, depois, agrupar os alunos por afinidade.

Alguns recursos para a formação dos grupos podem ser utilizados, tais como: numerar os alunos e reuni-los de acordo com os números, distribuir aos alunos senhas e/ou mensagens, para agrupá-los de acordo com as senhas e/ou mensagens recebidas, etc.

Os grupos diferentes, nas primeiras aulas, oportunizam que os alunos entrem em contato com vários colegas, conhecendo-os melhor, para que se integrem e formem a turma como um grande grupo.

Os jogos dramáticos, a dramatização e o teatro, quando adaptados ao contexto educativo, tornam-se auxiliares na desinibição dos alunos e na integração com os colegas e com o professor, além de promoverem a criatividade.

De acordo com Courtney (2003), o teatro constitui-se na base de uma educação criativa, desenvolvendo a imaginação dramática que subjaz à aprendizagem humana na aprendizagem quer seja ela social ou acadêmica.

Na sala de aula, a improvisação dos jogos dramáticos, sugeridos e apresentados no mesmo momento, favorece o desenvolvimento da criatividade, além de permitir o envolvimento dos

alunos, para que possam se posicionar em relação aos saberes que estão sendo trabalhados.

Para Nunes (2003, p. 32), *“O objetivo do jogo dramático é propiciar o desenvolvimento da totalidade da pessoa, seja no campo físico, seja no campo emocional. A base do jogo está centrada na improvisação de ações executadas pelos jogadores”*.

Os jogos dramáticos, segundo Carravetta e Hoffmann (1980), são divididos em não verbais, intermediários e verbais. Iniciar com a expressão do corpo e facial, evoluir para a entonação, para, depois, trabalhar com a palavra e com o texto, constitui-se numa boa proposta para atividades iniciais e integradoras.

Salienta-se que os jogos devem ser curtos e, após a apresentação dos grupos, devem ser avaliados, para verificar se os objetivos foram atingidos, qual a mensagem que passaram e o que, a partir do que foi feito deve ser incrementado, explorado e pesquisado.

3.2 PERTENCENDO AO CAMPUS E À UNIVERSIDADE

O espaço conhecido da escola, muitas vezes o único, ao longo de toda a trajetória estudantil, é substituído pelo campus, enorme, apresentando várias possibilidades.

O sentimento de pertença precisa ser valorizado, no sentido de que o jovem se sinta partícipe desta nova realidade. Não basta conhecer os espaços, mas certificar-se de que realmente ele está à sua disposição e de que forma é possível apropriar-se desta nova realidade.

Atividades de conhecimento do campus, do que ele oferece, de como se movimentar nele, de como acessar os setores de seu interesse para sua formação devem ser prioritárias.

Algumas ações, no sentido de identificar-se com o campus podem ser feitas, entre elas:

- Como chegar na universidade: de ônibus, de van, de carro, de trem? Onde e como estacionar?
- Como se dirigir à área do seu curso? Como encontrar salas e setores de apoio da área específica do curso?
- Quais são os setores de apoio que estão à disposição? Onde encontrá-los? Quem são os gestores? Com quem falar?

- Quais são os laboratórios disponíveis para o curso escolhido? Em que horário funcionam? Como utilizá-los?
- Quais são os auditórios da universidade? Onde se situam? Como encontrá-los?
- E a biblioteca? Como consultar o acervo? Como utilizá-la? Quais são os serviços, oferecidos pelas bibliotecárias?
- Como resolver questões administrativas? Quais são os setores? Quem são os responsáveis? Há uma central de relacionamento?
- Quais são as facilidades que o campus oferece? Qual é o mapa do campus? Onde estão as “Food Facilities”? E os preços?
- O que o campus oferece de lazer? Como desfrutar das áreas de lazer? Existem atividades esportivas? Como encontrá-las?
- Qual é a história da universidade? Quando iniciou? Quais foram os primeiros cursos? Como foi criado o Campus? Qual é a história do seu curso?
- A universidade oferece EAD? Quais são os seus polos? Onde eles estão localizados?
- Onde fica o Diretório Acadêmico do Curso? O que e em que podem ser facilitadores?
- A área da comunicação pode contribuir para dar visibilidade à comunidade universitária do que é e como se movimentar no campus. Vislumbra-se a possibilidade de uma comunicação audiovisual efetiva, somada a outras iniciativas, promovidas pelos setores.
- Numa era de desenvolvimento tecnológico, a dinamização de sites e blogs, juntamente com infinitas possibilidades de imagem, podem contribuir para o conhecimento do campus e desenvolver o sentimento de pertença nos alunos.

3.3 DESCOBRINDO A PROFISSÃO ESCOLHIDA

Muitas vezes, os alunos escolhem a profissão, por influência da família ou partindo de um aconselhamento de teste vocacional, indicativo de áreas de atuação. Entretanto, mesmo depois de selecionado o curso, não têm ideias claras sobre o perfil que dele será exigido e onde e como poderá exercer a profissão escolhida. É preciso, pois, auxiliá-los a descobrir o universo do futuro profissional que se delinea.

Outro aspecto importante a considerar é o desconhecimento das famílias sobre as profissões. Muitas vezes, os jovens não têm o apoio necessário por parte dos pais, pois eles desconhecem a profissão ou têm uma visão errônea dela. É preciso, portanto, trazer os pais para a universidade, estabelecendo com eles um diálogo de esclarecimento sobre o curso, escolhido pelos filhos, as possibilidades do mercado de trabalho e as atividades acadêmicas que serão desenvolvidas na universidade.

Atividades podem ser previstas com a participação dos pais, para que acompanhem os filhos durante a sua formação e que conheçam a universidade ao longo do curso e não só na formatura, como em geral acontece.

Com o objetivo de apresentar a profissão e seus desafios na contemporaneidade, bem como os conhecimentos e competências a ela inerentes, algumas proposições metodológicas são sugeridas:

- Palestra motivacional: trazer alguém para falar sobre a realização profissional e de sonhos;
- Roda de conversa com a coordenação do curso: o que é, onde fica, linha aberta com o coordenador (a) e com os setores do curso;
- Roda de conversa com profissionais de mercado: oportunizar a conversa e a troca de experiências, dando oportunidade ao esclarecimento de dúvidas dos alunos;
- Roda de conversa com ex-alunos: relacionar a vida acadêmica com os ex-alunos, atuantes no mercado;
- Bate-papo com veteranos (vida acadêmica, estágio, intercâmbio, viagem de estudos, etc.
- Visitas (visitas guiadas) a empresas e a profissionais nos seus locais de trabalho;
- Simulações de atividades no exercício de habilidades e competências a serem exercidas pelo futuro profissional;
- Projeto sombra: acompanhar a rotina de profissionais;
- Sugestões e acompanhamento de estágios;
- Incentivo aos estágios voluntários;
- Estímulo à ação social, na universidade e fora dela, a serviço da comunidade.

3.4 COPRODUZINDO COM TIC NO CONTEXTO ACADÊMICO

A geração conectada, constituída dos egressos da geração net, possui uma nova forma de viver. A vida acontece na ponta dos dedos, como se eles fossem próteses digitais.

Nos mais diferentes espaços, ônibus, metrô, restaurantes, salas de aula, e até mesmo na direção do carro, atravessando a rua, fazendo lanche, nas situações mais inusitadas, encontram-se pessoas conectadas. Elas advêm das mais variadas faixas etárias, mas é entre os jovens, os nativos digitais que tais situações são inerentes.

Eles estão conectados o tempo todo, em qualquer lugar, cada um com o seu dispositivo pessoal, computador, smatphone, tablet, de cabeças baixas, fixados numa tela, checando e-mails, enviando e recebendo mensagens, conversando.

A conexão digital com suas inúmeras possibilidades favorece a individualidade, enfatizando a relação do sujeito consigo mesmo e com o seu dispositivo tecnológico, na maioria das vezes, móvel. Neste contexto, mesmo inseridos em qualquer lugar do mundo e estabelecendo trocas com diversas pessoas, prevalece a solidão.

O diálogo fica comprometido no ato de falar, pois os aplicativos, as redes sociais e os sites de relacionamento favorecem o teclar, numa linguagem cifrada, com novos termos e novas regras.

Algumas ações são realizadas com o objetivo de promover as relações interpessoais presenciais. Numa comemoração familiar num restaurante, com o marido e as duas filhas, a mãe percebeu que todos estavam em silêncio com os seus smartphones. Ela confiscou os celulares, dizendo que o momento era para o diálogo e que os aparelhos só seriam devolvidos no final do jantar.

Certa vez, na sala dos professores, uma jovem professora mostrou-se perplexa com o fato de os alunos estarem de cabeças baixas, voltados para as suas telas e distantes do seu power point, preparado para a aula. Ela defendeu a ideia de proibir o uso dos aparelhos, mas, em nenhum momento, mostrou-se receptiva a questionar a sua prática pedagógica. Queria todos, voltados para ela, na proposição da educação bancária de Paulo Freire.

A presença do wifi está em todos os lugares, em casa, em restaurantes, em universidades e em espaços públicos, melhorando a interatividade via rede, mas distanciando as pessoas presencialmente.

Os cabeças baixas enxergam o mundo num teclado, deixam de perceber a paisagem que os cerca, não olham para os lados, veem a vida de uma outra forma numa solidão acompanhada. Faz-se necessário chamar a atenção deles sobre isto e motivá-los para as relações interpessoais.

Prahalad e Ramaswamy (2004) foram os precursores do termo co-criation, surgido na administração e no business. Para os autores, a cocriação consiste numa forma colaborativa para gerar valor e solucionar problemas entre clientes, fornecedores e empresas. Ultimamente, o conceito está sendo ampliado para a interação social.

Pesquisas recentes têm aproximado a cocriação com a sala de aula. Os pesquisadores Branbilla e Damacena (2012) trazem a cocriação no ensino superior, buscando a interatividade, a participação, a reciprocidade e a troca social no processo de aprendizagem cocriada.

Os alunos do ensino superior, egressos da geração conectada, nativos digitais, têm domínio das tecnologias de informação e comunicação, TIC, são experts em aplicativos, em games, possuem smartphones, tablets, câmeras digitais.

Além de navegar com facilidade na Internet, de não se separarem dos contatos nas redes sociais, fazem selfies, fotografam e postam tudo o que encontram e são produtores de vídeos, disponibilizados no Youtube. Muitos deles são blogueiros ou vlogueiros, youtubers, tendo fanpages ou até mesmo sites.

Os professores, imigrantes digitais, dificilmente têm a mesma competência, destreza e domínio das tecnologias da mesma forma que os alunos que com ela nasceram. Por que não, então, trazer a expertise dos alunos e a variedade de recursos tecnológicos existentes para cocriar em sala de aula?

A cocriação, no ambiente pedagógico, vai trazer uma participação maior dos alunos, promover a interatividade entre alunos e professor e entre os alunos e contribuir para a aprendizagem significativa, além de dinamizar o processo de ensino-aprendizagem.

Após as atividades de integração entre os alunos da turma, é importante conhecer os alunos, verificar o domínio que eles têm sobre a tecnologia e promover atividades, valorizando as habilidades dos alunos para a produção de material instrucional para o desenvolvimento de saberes específicos da disciplina, relacionando-os às competências específicas a ela inerentes.

Para introduzir a cocriação, é preciso ir, aos poucos, migrando para novos paradigmas, na modificação de estratégias com técnicas e recursos integradores na elaboração de tarefas e trabalhos. Como exemplo, a apresentação e a entrega de trabalhos poderão ser feitas através de meios digitais.

Os docentes, já familiarizados com recursos tecnológicos, utilizando-os na apresentação de novos conteúdos, podem partir para uma postura profissional inovadora, numa metodologia de gestão pedagógica, usando a cocriação com o protagonismo dos alunos.

Para trabalhar com a geração conectada não dá para fazer o mesmo do mesmo jeito, sendo preciso mudar de atitude, tendo medo de usar a criatividade e soluções inovadoras numa proposição metodológica que utilize a expertise dos alunos.

Para o processo de cocriação, sugerem-se os wikis e os weblogs. De acordo com Gomes (2015), blog é abreviatura da expressão inglesa “weblog”, usada pela primeira vez em 1997, por Jorn Barger.

Na sua origem e na sua acepção mais geral, um weblog é uma página na Web que se pressupõe ser actualizada com grande frequência através da colocação de mensagens – que se designam ‘posts’ – constituídas por imagens e/ou textos normalmente de pequenas dimensões (muitas vezes incluindo links para sites de interesses e/ou comentários e pensamentos pessoais do autor) e apresentadas de forma cronológica, sendo as mensagens mais recentes normalmente apresentadas em primeiro lugar. (GOMES, 2005, p. 311).

Ainda para Gomes (2005), na sua pesquisa, realizada em 2005, apresentada no VII Simpósio Internacional de Informática Educativa em Leiria, Portugal, o uso do blog é enfatizado como um recurso pedagógico no processo de ensino e aprendizagem em escolas.

Os blogs educativos podem ser criados, usando sistemas populares e gratuitos como blogger e wordpress, encontrados na Internet. Na coprodução, os alunos dão “show”, pois são capazes de criá-los com facilidade e num curto espaço de tempo.

4 RELATANDO A ATIVIDADE ACADÊMICA INTRODUÇÃO AO JORNALISMO

A turma de Introdução ao Jornalismo de 2015/2 foi constituída de 40 alunos com idades entre 17 e 20 anos e tendo um aluno de 26 e outro de 28 anos.

Na elaboração do perfil de turma, constatou-se que 16 alunos eram egressos de outros cursos, assim distribuídos: 5 Direito, 2 Engenharia Mecânica, 1 Engenharia Civil, 1 Engenharia Química, 1 Psicologia, 1 Comércio Exterior, 1 Pedagogia, 1 Jogos Digitais, 1 Educação Física, 1 Filosofia, 1 História.

Chamou a atenção o fato de que cinquenta por cento da turma afirmou que os pais não eram a favor de os filhos cursarem Jornalismo, por acharem a profissão mal remunerada. Outro fato significativo foi que 10 pais tinham sugerido e/ou escolhido a profissão para os seus filhos.

Os alunos, na primeira aula, estavam sentados estáticos, sem integração com os colegas e de cabeças baixas, fixos nos seus notebooks, tablets e/ou smartphones, características da geração conectada.

Outro fato a considerar é que a maioria dos alunos estava na sua primeira aula do Curso de Jornalismo. Portanto era preciso pensar e repensar a atividade acadêmica com suas competências, conhecimentos, metodologias, técnicas e recursos de ensino e de aprendizagem.

Já na primeira aula, solicitou-se aos alunos que registrassem, através de câmeras digitais e/ou celulares, tudo o que estaria acontecendo, pois eles utilizariam as fotos e vídeos num relatório individual e num blog da turma.

Partiu-se, então, para a seguinte proposta: atividades de integração entre professora e alunos e entre os alunos, sentimento de pertença ao campus e à universidade, descoberta da profissão escolhida e coprodução com os alunos.

Em relação a atividades de integração, a opção foi por trabalhos em grupo, feitos com jogos dramáticos não verbais, intermediários e verbais. Os grupos foram divididos aleatoriamente e sempre mudando de componentes de um jogo para outro para dar oportunidade de os alunos se conhecerem e integrarem.

4.1 ATIVIDADES DE INTEGRAÇÃO

No Jornalismo, é importante vivenciar as formas de comunicação através da expressão do corpo, da face, da palavra e da entonação. Com isto, já se faz uma introdução da atividade

profissional. Além do Curso na área da Comunicação, os jogos dramáticos e a dramatização são ótimos para a desinibição e a integração grupal.

Foram propostos para a turma três jogos dramáticos, um não verbal, um intermediário e um verbal. No não verbal, cada grupo deveria responder às perguntas: Quem somos nós? O que queremos fazer? Por que estamos aqui?

No jogo dramático intermediário, a escolha recaiu no “Sobe Desce”, no qual a expressão verbal seriam as palavras sobe e desce, destituídas do significado de subir e de descer, acrescidas da entonação adequada, de acordo com a cena escolhida.

Quatro palavras com significado próprio poderiam ser verbalizadas, repetidas ou não, com a devida entonação, neste jogo verbal.

A partir dos três jogos dramáticos vivenciados, solicitou-se a tarefa de pesquisa sobre o Processo de Comunicação: o que é, como ele ocorre, como acontece no Jornalismo.

Os alunos, normalmente, esperam aula tradicional, na qual o professor fala e eles escutam. Surpreendem-se, quando o contrário acontece, como disse um aluno: *“Vamos nós outra vez ouvir o professor falar, falar, falar. Não! Surpresa! Trabalho corporal sem fala ou escrita. Objetivo do trabalho: Mostrar quem somos, por que estamos aqui”*.

4.2 SENTIMENTO DE PERTENÇA

Após as dinâmicas de integração com grupos variados, chegou o momento de propor reunião por afinidades. A partir daí, a organização grupal foi feita pela escolha dos colegas, ou seja, com aqueles com os quais cada um gostaria de trabalhar.

Primeiramente, foi apresentada aos calouros a história da Universidade, desde os seus primórdios aos dias atuais. Para isto, foram utilizados vídeos institucionais com uma breve explanação sobre as principais características do novo espaço a ser utilizado por eles.

Na sequência, com o propósito de tornar o campus conhecido dos estudantes e de modo que se sentissem pertencentes a eles, foram apresentados vídeos de um minuto, realizados por alunos veteranos e contextualizados nas mais variadas áreas da instituição. A partir da

apresentação dos vídeos, havia uma exposição dialogada dos setores, tanto os acadêmicos, quanto os de serviço.

Na sequência, usando a “febre” dos alunos para a realização de selfies, a tarefa foi fazer selfies, em grupo, dos locais mais importantes e dos inusitados da Universidade. Deste modo, os grupos passaram a conhecer e a reconhecer os setores da instituição.

Ao voltarem para a sala de aula, foram selecionadas as melhores selfies de cada setor e elas foram legendadas, de acordo com o seu objetivo. Esta tarefa foi muito bem aceita pela turma que aproveitou os momentos descontraídos para uma maior integração com os colegas.

4.3 PROFISSÃO: JORNALISMO

Após a integração e o sentimento de pertença, é chegada a hora de enfatizar a profissão de jornalista, resgatar sua história e prospectar seus desafios na contemporaneidade.

Com o objetivo de cumprir a ementa da atividade acadêmica introdutória e relacioná-la aos conhecimentos e competências específicas do curso de Jornalismo, foram realizadas rodas de conversa, visitas guiadas a veículos de comunicação, programa de TV, seminários sobre as áreas de atuação do jornalista e atividades empreendedoras.

Como motivação e para falar de sonhos, foi realizada uma palestra com Getúlio Felipe, um menino de 11 anos, deficiente físico, que superou suas dificuldades e conseguiu atingir seus objetivos. Mesmo de família simples e com poucos recursos, ele conseguiu patrocínio, foi para a Alemanha e entrevistou o goleiro Neuer, da seleção alemã.

Além do cunho motivacional, Getúlio Felipe falou sobre um programa que tem numa rádio web e trocou sua experiência sobre o empreendedorismo para a produção de um programa em veículo alternativo.

4.4 COPRODUÇÃO COM OS ALUNOS

A coprodução estimula a participação e o protagonismo dos alunos na produção de conhecimentos, colocando-os no centro do processo de aprendizagem, oportunizando o uso da tecnologia de modo interativo.

A partir do uso de TIC e de dispositivos móveis e pela análise da ementa da atividade acadêmica, na qual os conteúdos e as competências previstos seriam desenvolvidos em outras disciplinas, foi proposta uma metodologia com a coprodução dos alunos. Portanto, desde a primeira aula, foi solicitado aos estudantes que utilizassem seus notebooks, tablets, câmeras digitais e smartphones.

Para a avaliação do primeiro bimestre, denominada de Grau A na universidade, solicitou-se um relatório individual documentado de todas as aulas com as tarefas solicitadas após cada uma delas. Para o trabalho em grupo, foi pedida uma identificação do grupo, respondendo às perguntas: Quem sou eu? Quem somos nós? O que queremos? Por que estamos aqui?

Os registros, realizados nas aulas, as fotos, as complementações de temas através de consulta bibliográfica, as percepções sobre as discussões e rodas de conversa poderiam ser entregues, tanto em forma escrita como na digital.

Os relatórios individuais impressos foram criativos e vieram em forma de texto, ilustrado com fotos e desenhos, história em quadrinhos, diário. Houve um grande número de relatórios, feitos em power point, em áudio, vídeo e blogues.

A entrega dos relatórios foi impressa e em meio digital, meio predominante, através de e-mail, e pelas redes sociais, Face, Instagram e youtube.

Os trabalhos em grupo surpreenderam pela criatividade e pelo uso de câmeras digitais, smartphones e computadores com programas de edição.

Constatou-se a desenvoltura dos alunos na utilização de TIC e de dispositivos móveis. Todos, sem exceção, fazem parte de redes sociais, como Face, Instagram, Youtube. Utilizam e-mail, mas não com a frequência das redes de relacionamento.

Vários alunos são blogueiros, vlogueiros, querendo se tornar youtubers e webcelebridades. Para os seus blogs, são os produtores de textos, hipertextos, audiocasts e videocasts. Nos seus blogs, há seções de relacionamento, nas quais se comunicam com os seus seguidores.

Trata-se de uma geração totalmente conectada que propõe refletir sobre a prática pedagógica, o como trabalhar, aproveitando a competência tecnológica por ela trazida e como contribuir com colegas professores que ainda têm medo de inovar na sala de aula.

Como atividade final, foi realizado um coquetel de confraternização com os pais. O coquetel foi comunitário e cada grupo contribuiu com salgadinhos, docinhos, refrigerantes.

Cada grupo explicou para os pais o que é a profissão Jornalismo, seu trabalho social, o ser voz de quem não tem, a sua importância como cidadãos e os porquês de sua escolha profissional. Professora e alunos, filhos e pais, coordenador do curso dialogaram sobre a vida acadêmica e a profissão a ser seguida.

Os trabalhos apresentados utilizaram as TIC. Constituíram-se em vídeo sobre a retrospectiva do semestre, dramatização sobre o que éramos e o que somos depois deste semestre, power point com prezi, blog.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após a contextualização da temática que considera a experiência e a trajetória profissional da autora, finaliza-se o presente trabalho com reflexões sobre a geração conectada no ensino superior e suas implicações metodológicas na prática docente em atividades acadêmicas introdutórias.

Considerar as competências de nativos digitais e suas contribuições no processo de ensinar e de aprender modificarão a metodologia da sala de aula, oportunizando o protagonismo dos alunos como sujeitos de sua aprendizagem.

Atividades de integração de professor e alunos e de alunos entre si, ações que promovam o sentimento de pertença ao campus e à universidade são práticas que contribuem para a aprendizagem dos egressos do ensino médio que encontram no terceiro grau uma realidade diferente da vivenciada em graus de ensino anteriores.

A cocriação com a contribuição das TIC e dos dispositivos móveis, acrescida das competências dos calouros no tocante à tecnologia, são desafios a serem enfrentados pelos docentes que, se destemidos, poderão modificar a sua prática pedagógica com o auxílio de proposições metodológicas inovadoras que as utilizem.

O relato de experiências, disponibilizado num blog da atividade introdutória Introdução ao Jornalismo, apresenta sugestões que contemplam as expertises da geração conectada e que

poderão estimular e/ou sugerir novas formas de trabalhar com os conhecimentos, as competências e as habilidades dos futuros profissionais.

REFERÊNCIAS

BRAMBILLA, Flávio Régio & DAMACENA, Cláudio. Cocriação de valor no Ensino Superior Privado: uma análise etnometodológica com alunos de administração de uma universidade do sul do país. **Administração, ensino e pesquisa**. Rio de Janeiro, v. 13, n. 3, jul./ago./set., p. 455-490, 2012.

BRIGGS, Asa; BURKE, Peter. **Uma história social da mídia**: de Gutenberg à Internet. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.

CARRAVETTA, Luiza; HOFFMANN, Elvira. **Expressão oral**: teoria e prática. Porto Alegre: Jurídica, 1980.

CARRAVETTA, Luiza. **Métodos e Técnicas no Ensino do Português**. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1991.

CARRAVETTA, Luiza. Reflexões sobre o professor conselheiro. **Entrelinhas** (Unisinos Online), v. 5, p. 98-104, 2011.

CARVALHO, Paulo Araújo Câmara de; IVANOFF, Gregorio Bittar. **Tecnologias que educam: ensinar e aprender com as tecnologias de informação e comunicação**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.

COURTNEY, Richard. **Jogo, teatro e pensamento**. São Paulo: Perspectiva, 2003.

GOMES, Maria João. Blogs: um recurso e uma estratégia pedagógica. In: VII SIMPÓSIO INTERNACIONAL DE INFORMÁTICA EDUCATIVA. 2005. Disponível em: <<http://repositorium.sdum.uminho.pt/handle/1822/4499>>. Acesso em: 24 mar. 2013.

MORIN, José Manuel; MASETTO, Marcos; BEHRENDTS, Marilda. **Novas tecnologias: mediação pedagógica**. São Paulo: Campinas, Papyrus, 2.000.

TAPSCOTT, Don. **Grow Up Digital**: How the Net Generation is Changing Your World. HC: Mcgraw-Hill, 2008.

NUNES, Lúcia de Fátima Royes. **Álbum de Família**: História de Vida de Olga Reverbel. Santa Maria: UFSM, 2003.

PRAHALAD, C. K.; RAMASWAMY, Venkat. **The future of Competition**. Harward: Harward Business Scholl Press, 2004.

PRENSKI, M. **Digital natives, digital immigrants**. Disponível em:
<www.educause.edu/ir/library/powerpoint/SAC504.pps>. Acesso em: 5 abr. 2014.