



A AFETIVIDADE NO ENSINO-APRENDIZAGEM EM LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO NO ENSINO TÉCNICO: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

Erika Raquel Silva dos Santos¹; Emanuella Bezerra dos Santos Vidal².

¹Estudante do curso de Licenciatura em Computação do Instituto Federal do Sertão Pernambucano, Campus Petrolina.
Email: erikarake14@gmail.com

²Professora do curso de Licenciatura em Computação do Instituto Federal do Sertão Pernambucano, Campus Petrolina
Email: emanuella.bsantos@gmail.com.

Resumo: A necessidade humana de manter relações uns com os outros, em sua grande maioria, são baseadas em vínculos afetivos, já que o ser humano possui emoções e sentimentos influenciando o seu dia a dia. Contudo, na educação, os professores parecem esquecer que a classe é formada por pessoas. As reprovações acontecem, a motivação tende a cair e o professor limita-se a apenas ensinar o conteúdo tratando o estudante como um objeto naquele meio. Perante essas informações, este trabalho visa descrever a experiência realizada com alunos do 1º ano do Ensino Médio Técnico de Informática do IF-Sertão PE Campus Petrolina com o uso de afetividade na relação professor-aluno como uma maneira de aumentar as motivações e o conhecimento em sala de aula.

Palavras-chave: Ensino-aprendizagem, afetividade, programação.

INTRODUÇÃO

É indiscutível a necessidade humana de manter relações uns com os outros, mantendo a engrenagem da vida em comunidade funcionando de maneira correta. Em sua grande maioria, essas relações são baseadas em vínculos afetivos, já que o ser humano possui emoções e sentimentos influenciando o seu cotidiano. Contudo, na educação, os professores parecem não perceber que a classe é composta por pessoas, com os seus turbilhões de problemas e especificidades, criando uma barreira entre ele e seus alunos. Quando, na verdade, deveria aumentar este elo. De acordo com Freire, o professor deve estar aberto a “gostar” de querer bem aos seus discentes sem se assustar em expressar sua afetividade. Esta abertura significaria um autêntico selo de compromisso para com os educandos, descartando a falsa separação entre seriedade docente e afetividade (1996 *apud* CASTRO, 2015).

O autor e teórico Jean Piaget (1999 *apud* BRENELLI, 2004) foi um grande pesquisador da construção do conhecimento, através de estudos sobre o desenvolvimento do raciocínio lógico nas crianças. Nessa abordagem, Piaget refere-se à afetividade como os sentimentos, desejos e valores



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

implícitos e presente em toda a ação do ser humano. Afirma também, que a motivação é proveniente da afetividade, ou seja, da ligação do sujeito a outro ou ao objeto. Já o teórico Wallon (1968, 1971, 1978 *apud* LEITE, 2012) baseia o desenvolvimento humano em um processo de relação entre 4 núcleos funcionais: a afetividade, a cognição, o movimento e a pessoa. Leite (2012) afirma que:

“Para o autor, o processo de desenvolvimento, que ocorre através da contínua interação entre esses núcleos, só pode ser explicado pela relação dialética entre os processos biológicos/orgânicos e o ambiente social – ou seja, o biológico e o social são indissociáveis, estando dialeticamente sempre relacionados.”

Diante desses pressupostos este relato tem como objetivo descrever a experiência realizada do uso de afetividade, entre aluno e professor, como um fator importante no ensino-aprendizagem na disciplina de Lógica de Programação no 1º ano do ensino médio integrado, curso técnico de Informática, no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Sertão Pernambucano Campus Petrolina (IF-SERTÃO PE). Esta disciplina é a uma das que mais reprova, tanto na modalidade ensino médio-técnico quanto no ensino superior no mesmo instituto. Pois, consiste no desenvolvimento de algoritmos, este é uma sequência de passos em uma determinada ordem visando atingir o objetivo proposto (FORBELLONE E EBERSPÄCHER,2005). Inúmeras são as dificuldades que os alunos encontram, podendo ser um dos motivos pelas evasões em cursos da área de computação. Sendo assim é de suma importância a busca do professor por métodos que diminuam o atraso da aprendizagem.

O trabalho a seguir está organizado em quatro seções, a partir desta introdução. A segunda seção aborda a metodologia utilizada. Na seção seguinte, é descrito a experiência em sala de aula e os resultados observados pelo professor. Consequente as conclusões seguida das referências bibliográficas.

METODOLOGIA

De acordo com o Projeto Político Pedagógico do curso Técnico em Informática do IF-SERTÃO PE Campus Petrolina (2009), o aluno inserido na disciplina de Lógica de Programação deverá aplicar seu raciocínio lógico matemático para o desenvolvimento de estruturas de programação, conhecendo as diversas técnicas e ferramentas gráficas. Trata-se de uma disciplina dada no 1º ano que serve como um alicerce para a disciplina de Programação dada no 2º ano.

A turma inicialmente, possuía 25 alunos matriculados regularmente e 4 pagantes (alunos que reprovaram nessa matéria no ano anterior). Dentre os repetentes, 3 conheciam o educador. No início do mês de junho mais um aluno foi inserido na turma, transferido de outro Instituto Federal.

Na parte de ensino estavam envolvidos: o orientador (professor da disciplina) e estagiário. O primeiro acompanhava frequentemente as aulas e todo o preparo de material por parte do estagiário.



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

Este último era o que realmente estava envolvido com a classe nesta experiência: explicando os assuntos, tentando solucionar as dúvidas, aplicando atividades e avaliações.

A inspiração para esta experiência surgiu há um ano, quando o autor realizava uma atividade de pesquisa com o propósito de indagar aos professores o uso de afetividade em sala de aula. Um dos entrevistados foi o orientador deste experimento, o qual considerou bastante importante na relação com seus alunos, enfatizando que os laços de amizade podem ser sim um facilitador no diálogo entre ambas as partes.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Quantas vezes já se escutou alunos reclamando de disciplinas da área exata, como Matemática? Frases como “Odeio matemática” “Matemática é estressante, horrível” e etc. Em lógica de programação, a mesma chateação, tristeza, dificuldade e desmotivação se repete. Então, se torna um desafio para o professor “quebrar” esse paradigma.

Devido a uma greve que ocorreu na Instituição no 2º semestre do ano anterior, 2015, o calendário escolar foi prejudicado, iniciando as aulas de 2016 apenas na última semana do mês de abril. Além disso, o estagiário só pode iniciar as aulas na semana seguinte, devido a procedimentos burocráticos envolvendo o orientador. As aulas aconteciam nas sextas-feiras (uma vez na semana) nos últimos horários da tarde, de 16h:45min as 18h:15min.

No primeiro contato com a turma, percebeu-se que eles estavam calmos e com olhos curiosos em relação àquela nova pessoa ali em sala, o estagiário. Houve a apresentação para a turma e em seguida iniciou-se o conteúdo. Como era a primeira aula do estagiário com aquela classe, ocorreu um nervosismo, atrapalhando um pouco o desempenho. Uma vez que se queria uma relação aberta com os alunos, foi dito a eles: “Estou um pouco nervosa. Me desculpem, mas eu costumo ser assim nos primeiros dias. Com o tempo que nos conhecermos, isso passa (risos)”. Isso foi feito pensando na premissa: como um professor pode pedir a seus alunos que manifeste seus sentimentos e dificuldades perante o conteúdo se até o professor tem receio de manifestar as suas emoções?

Na semana seguinte descobriu-se que dois dos alunos tinham participado de um projeto no ano anterior, o qual o educador estava envolvido. Sendo assim, através de um deles iniciou-se uma conversa pela rede social *Facebook* perguntando se estava gostando do curso, o que estava achando da escola, entre outras coisas. Dias seguintes a conversa aconteceu pela rede social mobile *Whatsapp*, sendo que as conversas evoluíram para assuntos do mundo cultural *geek*, na definição de Bicca (2013) é uma cultural juvenil em que os integrantes relatam sobre uso de aparelhos tecnológicos, e tem como formas de se divertir filmes de ficção científica, histórias em quadrinho, seriados de TV, jogos, entre outros artefatos culturais.



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

Na terceira semana foi pedido à líder de classe que colocasse o estagiário no grupo da turma no *Whatsapp*, contudo perguntando a todos se queriam isso. A resposta foi positiva. Nas duas semanas seguintes os alunos já começaram a tirar dúvidas por esse mesmo ambiente. Notou-se que os alunos não possuíam receio em escrever errado por se tratar de uma rede virtual, e também, para eles era mais prático mandar fotos das atividades para resolver problemas nos algoritmos. Conforme o tempo foi passando surgiram brincadeiras entre as partes de maneira que quem lesse as conversas pensaria que era mais um aluno inserido no contexto do que um educador.

Com o decorrer das aulas, grande parte dos alunos criaram um vínculo a ponto de criar um apelido para o professor. Grande parte adquiriu o hábito de chegar em sala e abraçar o professor ou fazer sinal de coração com as mãos demonstrando carinho.

No início foi dificultoso separar as brincadeiras externas da sala de aula. Desta forma, teve-se que repetir inúmeras vezes que a “zombaria” não deveria ser trazida para a aula com o intuito de evitar prejuízos.

CONCLUSÕES

Os alunos, como dito anteriormente, tentavam trazer as piadas para o horário de aula tornando a explicação bastante fatigante em determinadas ocasiões, precisando chamar a atenção várias vezes. Em contrapartida, observou-se que os mesmos interagiam mais em sala: tanto com os outros colegas quanto com o professor. Percebia-se uma troca mútua de conhecimento, em um momento, por exemplo, um aluno resolveu uma questão e chamou para a correção, neste instante a resposta parecia correta aos olhos do educador. Em seguida o professor dirigiu-se a outro aluno. Foi reparado que a resposta tinha o mesmo raciocínio utilizado pelo aluno anterior, contudo percebeu-se um erro que existia em ambas. Chamou-se o primeiro aluno e foi dito: “Olha, eu percebi um erro na forma que vocês pensaram em resolver. Se for testado determinados valores, seu programa não funcionará.”, o aluno respondeu: “É verdade, não tinha pensado nisso. Como posso consertar?”, “Acredito que desta maneira não dá.”. Posteriormente ele disse: “Consegui fazer da minha maneira. Fiz desta forma...” e descreveu a pequena mudança tornando a questão correta. Em nenhum instante o estagiário ponderou uma maneira diferente da que conhecia e surpreendeu-se com o raciocínio do discente. Foi respondido a ele: “Meus parabéns! Nunca imaginei assim. Que bom que você está aqui para me ensinar também.”. Houve troca de sorrisos e ele continuou: “Que bom que aprendi com a senhora.”

Contudo, não se conseguiu atingir a todos, pois alguns eram tímidos e/ou isolados. Houve a tentativa de se ter relações de amizade com os mesmos, porém com receio de invadir a privacidade o estagiário decidiu não insistir demasiadamente.



III CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE
E D U C A Ç Ã O

A partir das observações feitas e do trabalho aqui apresentado nota-se que alunos são pessoas dentro e fora da escola, com desejos, sentimentos, emoções assim como os professores. Não deveriam ser excluídos, e sim utilizados de maneira que se tornassem um aliado na melhoria do ensino-aprendizagem.

Ao fim desta experiência, que continuará sendo aplicada até o fim do ano letivo de 2016, espera-se que a afetividade no âmbito educacional, desta disciplina, possa ser uma ferramenta visando aumentar as motivações e o conhecimento e diminuir as reprovações e desistências.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CASTRO, Cicera A.D.; PEREIRA, Zildene F.P. (2015). **Afetividade, desenvolvimento infantil e a relação professor-aluno à luz da teoria walloniana**. II CONEDU - CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO. Campina Grande, PB, Outubro.

BOSSE, Y E GEROSA, M.A. (2015). **Reprovações e Trancamentos nas Disciplinas de Introdução à Programação da Universidade de São Paulo: Um Estudo Preliminar**. XXIII WEI – Workshop sobre Educação em Informática. Recife, Julho.

FORBELLONE, A. E EBERSPÄCHER, H. (2005). **Lógica de Programação: a construção de algoritmos e estruturas de dados**. 3. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall.

BOSSE, Yorah; GEROSA, Marco Aurelio. **As Disciplinas de Introdução à Programação na USP: um Estudo Preliminar**. In: Anais dos Workshops do Congresso Brasileiro de Informática na Educação. 2015. p. 1389.

BRENELLI, R. P. Piaget e a Afetividade. In: SISTO, F. F.; OLIVEIRA, G. C.; FINI, L. D. T. **Leituras de Psicologia para Formação de Professores**. 3. ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2004. p. 105 – 116.

LEITE, Sérgio A. da Silva. **Afetividade nas práticas pedagógicas**. Temas em Psicologia, v. 20, n. 2, p. 355-368, 2012.

IFSERTÃO- PE Campus Petrolina. **Projeto Pedagógico do curso técnico de nível médio integrado em Informática**. P. 62, 2009.

BICCA, Angela Dillmann Nunes et al. Identidades Nerd/Geek na web: um estudo sobre pedagogias culturais e culturas juvenis. **Conjectura: filosofia e educação**, v. 18, n. 1, p. 87-104, 2013.