

EDUCOMUNICAÇÃO: COMO AVALIAR A APRENDIZAGEM POR VIDEOGAMES?

Raquel Cardoso de Castro

Profissional autônoma

DOI: 10.25768/21.04.01.017

RESUMO: o artigo relaciona alguns métodos de avaliação adaptados, do uso na educação presencial, para um contexto específico, a educação a distância, na qual determinados recursos, como videogames para console e apps para tablets, foram utilizados na tentativa de solucionar um desafio em particular: motivar e envolver o estudante em seu aprendizado. O artigo apresenta alguns dos métodos adaptados para avaliar a GBL como estratégia para a educação a distância.

PALAVRAS-CHAVE: educomunicação; videogames; avaliação.

ABSTRACT: The article lists some adapted assessment methods, from use in face-to-face education, for a specific context, distance education, in which certain resources, such as video games for consoles and apps for tablets, were used in an attempt to solve a particular challenge: motivate and involve the student in their learning. The article presents some of the methods adapted to assess GBL as a strategy for distance education.

KEYWORDS: educommunication; videogames; assessment.

Índice

Introdução	2	4.1 O plano de avaliação	14
1 A educação a distância	3	4.2 Portfólio	16
2 A avaliação	6	4.2.1 Como organizamos o portfólio?	17
3 A GBL	8	4.3 Diário	18
3.1 Videogames e aprendizado	8	4.4 A autoavaliação das crianças	18
3.2 Videogames e violência	11	4.5 Como observar as atividades	19
4 Método, Resultado e Discussões	13	4.6 A autoavaliação dos adultos	20
		Conclusão	26
		Bibliografia	27

© 2021, Raquel Cardoso de Castro.

© 2021, Universidade da Beira Interior.

O conteúdo deste artigo está protegido por Lei. Qualquer forma de reprodução, distribuição, comunicação pública ou transformação da totalidade ou de parte desta obra ca-

rece de expressa autorização do editor e do(s) seu(s) autor(es). O artigo, bem como a autorização de publicação das imagens, são da exclusiva responsabilidade do(s) autor(es).

“Os professores não estão criando deliberadamente narcisistas, pessoas excessivamente competitivas ou crianças emocionalmente raquíticas, mas o sistema geral em que professores, alunos e administradores trabalham está criando essas pessoas. Acho que esse sempre foi o caso, mas o número de pessoas afetadas não era tão grande como agora porque a escola não era tão abrangente na vida das pessoas no passado. Conforme a tecnologia e o big data se fundem, a escola está se tornando mais eficiente na formatação dos alunos como produtos, o que tem fortes efeitos sobre os alunos além de suas notas”

Patrick Farenga²

[...] Um dia, algo surpreendente aconteceu. Em um dos jardins de infância, as crianças e eu estávamos discutindo a diferença entre a casa deles e o jardim de infância. Mette disse que o jardim de infância é maior e que há mais adultos e mais crianças. Então, o geralmente bastante calmo Anders disse, hesitante: “Err, eles te dão mais bronca no jardim de infância.” Mette e Anna concordaram. As crianças do outro jardim de infância fizeram declarações semelhantes. Nenhuma criança afirmou o contrário. Isso foi difícil de esquecer [...] Outro elemento abordado no Projeto da Bronca foi uma nova visão emergente na época sobre o relacionamento com as crianças, respectivamente: que as crianças são pessoas com direitos (Qvortrup, 1994), eles têm muitas competências (Stern, 1995), e eles precisam entrar em relações apreciativas com os outros (Bae & Waastad, 1992) [...] Quando essas visões começaram a surgir, a noção de que a criação dos filhos era sobre “estabelecer limites” prevalecia até então quase completamente. Crianças com várias dificuldades foram comumente descritas como “testadoras de limites”. Problemas com delinquentes juvenis, tóxico dependentes ou outros eram tipicamente atribuídos à falta de limites firmes. Neste contexto, a necessidade de “limites” para as crianças refere-se à primordialidade dos adultos exigirem coisas delas, lhes dizerem o que fazer, e proibirem certas atividades [...] Os adultos estão numa posição de poder em relação às crianças no que diz respeito à sua percepção de si mesmos. A maneira como os adultos reagem à comunicação das crianças, a maneira como verbalizam suas ações e experiências, o que respondem ou não respondem – são os processos através dos quais o poder de definição é exercido. Esse poder pode ser exercido de forma a promover a independência das crianças, confiança, autorespeito e respeito pelos outros; mas também pode ser usado de uma forma que mina o respeito próprio das crianças e independência. O problema com o abuso do poder de definição existe em todos os relacionamentos onde uma parte depende, de alguma forma, da outra.

Erik Sigsgaard³

Introdução

ENTENDEMOS a Educomunicação como uma prática – uso de mídias na educação – nascida justamente da interface entre Educação e Comunicação⁴; e que propõe uma nova forma de aprendizagem, envolvente e motivante, utilizando recursos tecnológicos, e, propõe uma nova re-

² Farenga, Patrick. "Less Play + Less Empathy + More Narcissism = Today's Society". [Disponível em: www.shorturl.at/ajqJ7; consultado a novembro de 2021].

³ Sigsgaard, Erick. "Scolding: Why It Hurts More Than It Helps". [Disponível em: www.shorturl.at/qrvP2; consultado a novembro de 2021].

⁴ Silva, Érica Daiane da Costa. «Educomunicação» [Disponível em: www.shorturl.at/nrwBC; consultado a novembro de 2021]. Soares, Donizete «Educomunicação o que é isto?» [Disponível em: www.shorturl.at/nAMU1; consultado a novembro de 2021].

lação na comunicação pedagógica⁵, mais democrática e igualitária, menos autoritária e hierarquizada. A GBL⁶, com o uso de videogames e apps, seja presencial ou a distância, promete muito. Mas como avaliar o aporte dessas mídias para o aprendizado na educação? Esse artigo justamente relaciona alguns métodos de avaliação adaptados para averiguar o uso de uma mídia (videogames e apps) para a aprendizagem na educação a distância, a fim de verificar se efetivamente otimizou a comunicação do conteúdo para o estudante, o motivando e envolvendo em seu aprendizado.

1 A educação a distância

“As crianças aprendem o que vivem. Coloque as crianças em uma sala de aula e elas viverão suas vidas em uma jaula invisível, isoladas de sua comunidade; interrompa as crianças com sinos o tempo todo e elas não aprenderão que nada é importante ou vale a pena terminar; ridicularize e envergonhe as crianças e elas perderão sua humanidade. Os hábitos ensinados em organizações de grande escala são fatais [...] A escola é uma sentença de prisão de doze anos em que os maus hábitos são o único currículo verdadeiramente aprendido. Eu ensinei numa escola e ganhei prêmios fazendo isso. Eu deveria saber.”

John Taylor Gatto⁷

A educação a distância é uma modalidade recente, assim como as escolas primárias, pois a busca pela alfabetização universal é um desenvolvimento dos últimos 150-200 anos⁸. Até o século XIX a educação da criança e sua infância⁹ eram em casa com a família, aliás, por centenas de milhares de anos – a nossa espécie animal tem em torno de 300 mil anos –, as crianças se educaram através de brincadeiras e exploração autodirigidas, com suas famílias. Somente a partir de 11.800 da época Holoceno¹⁰ começaram a pipocar as primeiras escolas¹¹, chamadas escolas de uma sala só (*one-room schools*¹²) que recebiam crianças e adolescentes, meninos e meninas, todos tendo aula com um só professor, numa mesma sala. E por volta de 11.800 também nasceu

⁵ Scarinci, Anne. “A comunicação pedagógica em diferentes modalidades de ensino”. [Disponível em: www.shorturl.at/mpJR6; consultado a novembro de 2021]

⁶ Nós não adotamos a gamificação, que é uma transformação do processo de aprendizagem como um todo em um jogo. Nós adotamos, sim, a Aprendizagem Baseada em Jogos (Game Based Learning) que usa videogames ou jogos como parte do processo de aprendizagem. Vide: Karagiorgas, Dimitrios. Gamification and Game-Based Learning. [Disponível em: www.shorturl.at/fmrFR; consultado a novembro de 2021]

⁷ Gatto, John Taylor. “Dumbing Us Down”. [Disponível em: www.shorturl.at/gPQ05; consultado a novembro de 2021].

⁸ Gray, Peter. “A Brief History of Education”. [Disponível em: www.shorturl.at/ezGW4; consultado a novembro de 2021].

⁹ Entendemos por infância, a definição dada por Françoise Dolto (pediatra e psicanalista), o período de 0 a 11 anos de idade, adolescência o período de 12 a 23 anos de idade, e

esses períodos são estabelecidos com base médica, trata-se da conclusão de terminações nervosas na primeira e segunda etapa. Vide: Dolto, Françoise. *Psicanálise & Pediatría*. Rio de Janeiro: Zahar.

¹⁰ Segundo a datação eurocêntrica religiosa em torno de 1.800 antes de Cristo. O nome “Holoceno” foi proposto em 1850 pelo paleontólogo e entomologista francês Paul Gervais (1816-1879). Vide: HAY, William. Cesare Emiliani (1922-1995): the founder of paleoceanography [Disponível em: www.shorturl.at/dzCKY; consultado a novembro de 2021].

¹¹ O conceito de agrupar alunos em um local centralizado para a aprendizagem existe desde a Antiguidade, quando surgiram os primeiros impérios, e era voltado para jovens e adultos, vide: Gray, Peter. *The Challenges and Benefits of Unschooling*. [Disponível em: www.shorturl.at/cnzFL, consultado a novembro de 2021].

¹² Zinkina, Julia. *Mass Primary Education in the Nineteenth Century*. [Disponível em: www.shorturl.at/sDGU4; consultado a novembro de 2021].

a educação a distância¹³, primeiro por correspondência, depois se desenvolveu por rádio, TV, e Internet¹⁴.

“Hoje parece que quase tudo pode ser feito remotamente – na maioria das vezes eletronicamente. Desde compras e serviços bancários até a realização de pesquisas e cursos, as pessoas usam a Internet e outras mídias eletrônicas como recursos e como meio de concluir uma infinidade de tarefas simples e complexas. As instituições educacionais há muito adotam o conceito de educação a distância como um meio de servir os alunos e, com os recentes avanços na tecnologia, muitas instituições estenderam seus programas para on-line, oferecendo novas e sofisticadas oportunidades de aprendizado para estudantes de todas as idades. A educação a distância, e mais especificamente o aprendizado on-line, está crescendo em popularidade porque oferece instrução a qualquer momento e além das fronteiras geográficas, estendendo as oportunidades educacionais nacional e internacionalmente. A educação a distância tem sido e continua sendo uma fonte e significativa oportunidade educacional, principalmente para alunos talentosos. A proliferação de programas e o avanço contínuo da tecnologia oferecem aos alunos a chance de aprender conteúdos nunca antes disponíveis para eles e de maneiras que possam atender às suas necessidades individuais”¹⁵.

A Clonlara é uma escola que desde 1979 oferece o programa off-campus (educação a distância), e, agora, com a Internet seu alcance é internacional. O ensino fundamental e médio off-campus sempre foram oferecidos no formato de ritmo individual (self-paced courses) que maximiza a liberdade e autonomia dos alunos. A Clonlara somente informa variadas possibilidades às famílias do programa off-campus, e, cabe aos responsáveis pelo estudante ler, selecionar e montar o projeto pedagógico, o plano de ação, com as metodologias educacionais, as formas de avaliação, o material didático etc., com o auxílio da tutora.

Então, nós, responsáveis por nossos filhos enquanto estudantes do ensino a distância do Colégio Clonlara, pesquisamos, estudamos, e entendemos a pedagogia como a ciência da educação, e, as concepções pedagógicas, e concepções educacionais, como teorias que buscam fundamentar o saber pedagógico, e são reconhecidas as seguintes concepções: a) concepção tradicional; b) concepção comportamentalista; c) concepção humanista; d) concepção cognitivista; e) concepção sociocultural); nós optamos pela concepção sociocultural como norte para nosso projeto pedagógico (proposta pedagógica). Optamos por um projeto pedagógico em que se privilegia os aspectos da personalidade do sujeito que aprende. Corresponde ao ensino centrado no aluno. O conhecimento existe no âmbito da percepção individual do coletivo. A aprendizagem se constrói por meio da resignificação das experiências pessoais do conhecimento (ficções compartilhadas) produzido pelo coletivo em que se está inserido. O aprendiz é o “autor” (é um processo automático) de seu processo de aprendizagem, realizando suas potencialidades, seu lugar nesse coletivo em sua relação com o outro¹⁶, participando como animal simbólico na evolução desse sistema no qual está imerso¹⁷. A educação assume um caráter mais amplo, organizando-se no sentido da

¹³ Cole, Elizabeth. The Invisible Woman and the Silent University. [Disponível em: www.shorturl.at/drtD6, consultado a novembro de 2021].

¹⁴ Kentnor, Hope. Distance Education and the Evolution of Online Learning in the United States. [Disponível em: www.shorturl.at/ajxGR, consultado a novembro de 2021].

¹⁵ Olszewski-Kubilius, Paula. Distance Education: Where It Started and Where It Stands for Gifted Children and Their

Educators. [Disponível em: www.shorturl.at/uvPV6; consultado a novembro de 2021].

¹⁶ Dolto, Françoise. (2003) Seminário de psicanálise de crianças. São Paulo: Editora Martins.

¹⁷ Jablonka, Eva. (2010) Evolução em quatro dimensões. São Paulo: Companhia da Letras.

formação total do ser humano em sua rede social e não apenas do aluno. Afinal de contas, somos uma espécie animal eusocial¹⁸ que usa da técnica da linguagem¹⁹, herdada do *homo erectus*²⁰, como amálgama e suporte do coletivo²¹, então é de suma importância atentar para quais narrativas (ficções coletivas) estamos compartilhando com um primata *Sapiens* em formação²², e como este ser em formação está absorvendo essas narrativas/ficções.

O plano de ação/trabalho para cada estudante é apropriado para o desenvolvimento integrado, é um plano totalmente individualizado, e continuamente construído, pelos responsáveis, com auxílio da tutora da Clonlara responsável pela nossa família, sobre os pontos fortes e interesses do estudante ao longo do ano. Então, a partir de uma avaliação para o aprendizado (diagnóstica)²³, optamos por uma abordagem flexível, usando metodologias ativas²⁴, como: o aprendizado baseado em projetos²⁵, aprendizado baseado em jogos, o estudo autodirigido²⁶, e estratégias como a promoção de debates, estudos de casos, excursões ou passeios, trabalhos de campo, uso de diário; entre outras, para o plano de ação. Com isso se minimiza a compartimentalização do conhecimento na elaboração do plano²⁷.

O material didático, em parte, lançamos mão do *Google suite for education* gratuito, então abrimos uma conta google exclusiva para a educação a distância para os registros. Utilizamos

¹⁸ Wilson, Edward O. (2012) *A conquista social da terra*. São Paulo: Companhia das Letras.

¹⁹ Dor, Daniel. *The instruction of imagination: language and its evolution as a communication technology*. [Disponível em: www.shorturl.at/gjwK7; consultado a novembro de 2021].

²⁰ Palestra do linguista Daniel Everett no Instituto de Linguística da Universidade de Potsdam [Disponível em: <https://bit.ly/3iVD7vs>; consultado a novembro de 2021]; e, palestra no Harvard Science Book Talks [Disponível em: <https://bit.ly/2ZSotMz>; consultado a novembro de 2021]

²¹ Sloman, Steve. (2017) *The Knowledge Illusion: Why We Never Think Alone*. New York: Riverhead Books.

²² Harari, Yuval. (2015) *Sapiens*. Porto Alegre: L&PM Editores.

²³ NSW. *Approaches to assessment* [Disponível em: <https://bit.ly/3jjGa0y>; consultado a novembro de 2021].

²⁴ MEC e Metodologias ativas. [Disponível em: <https://bit.ly/2OIQ3Xq>; consultado a novembro de 2021].

²⁵ Buck Institute for Education. *What is PBL?* [Disponível em: www.shorturl.at/nvGMR; consultado em novembro 2020].

²⁶ The Alliance for Self-Directed Education (ASDE). *What Is Self-Directed Education?* [Disponível em: www.shorturl.at/bckG7; consultado a novembro de 2021].

²⁷ O próprio MEC aponta para a compartimentalização do conhecimento como algo negativo e que é fruto da burocracia do sistema educacional: “[...] Nas escolas, em geral, é costume trabalhar no contexto das chamadas “grades

curriculares”, compostas por disciplinas, cada uma delas representando uma área do conhecimento humano. Dessa forma, a realidade do ensino contemporâneo é a compartimentalização do conhecimento, fenômeno constituinte de um todo maior, a especialização do saber. Quando assiste a uma determinada aula de uma das disciplinas que compõem o currículo escolar, cada aluno abre a “gavetinha” de seu “arquivo mental” em que guarda os conhecimentos específicos daquela disciplina; ao final da aula, fecha essa “gavetinha” e abre aquela referente à matéria a ser estudada na próxima aula, e assim por diante ... E como cada uma das “gavetinhas” é estanque, sem nenhuma relação com as demais, os alunos não conseguem perceber que todos os conhecimentos vivenciados na escola são perspectivas diferentes de uma mesma e única realidade [...]” Vide Currículo, Conhecimento e Cultura. “[...] E o ordenamento dos conteúdos por séries, níveis, disciplinas, gradeado e precedente, por lógicas de mérito e sucesso nada mais é do que a tradução curricular dessa lógica do mercado e da visão mercantilizada que nós fazemos dos educandos [...]” Vide Educandos e Educadores: seus Direitos e o Currículo. E o próprio MEC aponta para a importância de um plano de ação que se “[...] construa coletivamente através de projetos temáticos (aprendizagem baseada em projetos), em torno dos quais os professores de cada disciplina desenvolvem seus conteúdos próprios [...] a idéia é a de inverter a lógica da grade curricular, em lugar de ela ser articulada em torno das disciplinas, são escolhidos alguns temas que serão o eixo do currículo, e atravessarão todas as disciplinas. A metodologia dos temas transversais foi criada por um grupo de professores espanhóis na Universidade Autônoma de Barcelona e depois adotada no Brasil, sendo a referência básica para os Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental [...]” (idem). Só que lamentavelmente não encontramos isso em nenhuma das escolas.

as ferramentas da Google para registros de diversas ordens, como, por exemplo: (1) a biblioteca virtual pelo GoogleBooks, (e uma física também) adquirida e utilizada durante os projetos temáticos; (2) o “baú de memórias” das crianças pelo GoogleBlogspot (particular) onde registramos as atividades realizadas sob os projetos temáticos escolhidos pelas crianças; (3) o GooglePhotos (particular) onde carregamos as fotos e vídeos das crianças realizando todas as atividades, num álbum dedicado a Clonlara; (4) Google Hangout onde trocamos links de vídeos, tiktoks, leituras etc; (5) o GoogleKeep e ScienceJournal que usamos por um tempo como diário de campo; (6) o GoogleMaps e GoogleEarth onde exploramos os mapas; (7) Google Arts&Culture onde exploramos obras de arte e monumentos com nossos filhos; (8) Google Chrome que as crianças usam como buscador; (9) Google Canvas para desenhos digitais; (10) Google Calendar para aprenderem a usar a agenda eletrônica.; (11) Google Drive para arquivar documentos; (12) GoogleDocs para redações; (13) GoogleMail para as crianças aprenderem a escrever emails para familiares e amigos; (14) e ainda existem muitos outros que vamos explorar aos poucos.

E quanto à avaliação, adaptamos algumas formas que encontramos para verificar se a GBL (assim como as outras metodologias e estratégias adotadas) efetivamente otimizou a comunicação do conteúdo para o estudante, o motivando e envolvendo em seu aprendizado.

2 A avaliação

“A avaliação como disciplina existe há muito tempo. E tem muito a nos oferecer na educação. O pensamento avaliativo é uma abordagem disciplinada de investigação e prática reflexiva que nos ajuda a fazer julgamentos sólidos usando boas evidências, como uma questão de hábito. A avaliação é o que nos permite conhecer nosso impacto e fortalecer nossa prática em resposta”

Helen Timperley²⁸.

Em nossa pesquisa aprendemos que o uso intencional da avaliação pode incluir – na educação a distância, assim como na educação presencial – três abordagens que infelizmente nem sempre são adotadas pelas escolas, mas, juntas, contribuem enormemente para a aprendizagem, respectivamente:

- (A) A avaliação para a aprendizagem que é a avaliação diagnóstica, para descobrir onde está o estudante. No nosso caso: (A1) foi realizada uma avaliação baseada na teoria das múltiplas inteligências, com a orientação do livro: “Multiple intelligences”²⁹ do Thomas Armstrong³⁰; para saber sobre o conjunto intelectual singular das crianças, seus pontos fortes e fracos. Esses conjuntos determinam quão fácil ou difícil é para um estudante demonstrar seu aprendizado de uma determinada maneira, e quais inteligências ainda precisa de estímulo para desenvolver. (A2) foi realizada a avaliação diagnóstica indicada pelo MEC no Caderno PRA-LER³¹. (A3) e duas avaliações do estilo emocional das crianças, uma orientada pelo livro

²⁸ Timperley, Helen. Evaluative thinking for successful educational innovation. [Disponível em: www.shorturl.at/itOU2; consultado a novembro de 2021].

²⁹ Armstrong, Thomas. Multiple Intelligences [Disponível em: www.shorturl.at/IKLO2; consultado a novembro de 2021].

³⁰ Website do Thomas Armstrong [Disponível em: www.thomasarmstrong.co.uk/; consultado a novembro de 2021].

³¹ Caderno Praler 6 – Avaliação diagnóstica [Disponível em: www.shorturl.at/jrwRU; consultado a novembro de 2021].

“O estilo emocional do seu cérebro”³² do Richard Davidson³³; e a outra orientada pelo livro “O poder dos quietos”³⁴ da Susan Cain³⁵ para trabalhar o aprendizado socioemocional.

- (B) A avaliação como aprendizagem é a avaliação formativa, em que as crianças são seus próprios avaliadores. Elas monitoram seu próprio aprendizado, fazem perguntas e usam uma série de estratégias para decidir o que sabem e podem fazer, e como usar a avaliação para novos aprendizados. E cabe a nós orientar isso, observar, dar um feedback, e também reunir informações sobre a aprendizagem das crianças. As estratégias podem incluir observações formais e informais, discussões, conversas de aprendizado/ auto-reflexões /questionamentos, conferências/palestras/apresentações, tarefas realizadas em grupos, projetos e continuidades (maquete, diorama, ppt, jardinagem etc), portfólios, diários, demonstrações e performances (teatro, fantoche, dedoche, desempenho num jogo ou videogame, dança, partida de carteadado etc), avaliações por pares e autoavaliações, , ensaio/ redação/ teste /prova. As estratégias de avaliação que adotamos foram: (B1) conversações – trata-se do feedback das crianças em conversas focadas (student-led-conferences – vide anexo); (B2) observações (observation: a guide for use in evaluation) – trata da lista dos livros lidos; a lista dos apps, jogos e videogames explorados; a lista dos curtas, desenhos animados, filmes, novelas e seriados, youtubers e tiktokers debatidos; (B3) produções – um portfólio digital no Google Blogspot, e, um álbum de registros digital no Google Photos, com fotos, colagens, vídeos e animações.
- (C) A avaliação da aprendizagem que é a avaliação somativa, para resumir o que as crianças aprenderam. É um relato dos resultados e progressos. A avaliação do aprendizado ocorre após o aprendizado, em pontos-chave definidos no final de uma unidade. No caso, com a Clonlara, no final de todo semestre, e se consagra com o que eles chamam de “relatório de progresso” (Progress Report – vide anexo). A avaliação da aprendizagem é usada principalmente para: (1) planejar metas e caminhos futuros de aprendizagem; (2) fornecer evidências do que foi realizado para a tutora da Clonlara revisar e formalizar num histórico escolar. Além desse comunicado (reporting), a Clonlara também faz uma conferência pais-alunos-tutora (chamado parent-student-teacher conference). A avaliação da aprendizagem é usada para classificar o desempenho do aluno, então exige que se faça um julgamento sobre a aprendizagem do estudante. Por isso é importante que a lógica subjacente à medição, dessa avaliação da aprendizagem, seja credível e defensável. Daí a coleta de informações ao longo de todo o semestre, nas diversas atividades adaptadas para que a aprendizagem específica do estudante ficasse visível. Muitas formas de avaliação oferecem muitos caminhos para tornar a aprendizagem do aluno transparente. Por exemplo, um conteúdo específico apontado pela BNCC pode ser demonstrado por meio de representações visuais, orais, dramáticas ou escritas, assim, a criança que tem dificuldades com a linguagem escrita, por exemplo, tem a mesma oportunidade de demonstrar seu aprendizado que as demais. A classificação na Clonlara é sobre a qualidade da performance do estudante e se resume aos conceitos: (1) Excelente (Excellent), o estudante superou as expectativas e apresenta um desenvolvimento acima da média do que é esperado para crianças da sua idade; (2) Satisfatório (Satisfactory), o estudante atingiu as expectativas e apresenta desenvolvimento dentro da média das cri-

³² Davidson, Richard. (2013) O estilo emocional do seu cérebro. Rio de Janeiro: Sextante. ³⁴ Cain, Susan. (2017) O poder dos quietos. Rio de Janeiro: Agir.

³³ Website do Richard Davidson [Disponível em: www.richardj davidson.com/; consultado a novembro de 2021]. ³⁵ Website da Susan Cain [Disponível em: www.quietrev.com/; consultado a novembro de 2021].

anças da sua idade; (3) Precisa melhorar / Em desenvolvimento (Needs improvement), o estudante não atingiu as expectativas e precisa melhorar, o seu aprendizado ainda está em desenvolvimento.

E, na educação a distância, cabe aos responsáveis pelo estudante orientar, observar, dar um feedback, e reunir informações sobre a aprendizagem para uma avaliação. No caso, da nossa parte, foi realizada uma extensa avaliação baseada no que aprendemos sobre pensamento avaliativo (evaluative thinking), e é isso que nós compartilhamos neste ensaio.

3 A GBL

“Garantir a motivação do aluno sempre foi um aspecto crítico de bom design instrucional. A atração evidente dos videogames para uma parcela significativa da população de aprendizes está provando ser igualmente irresistível para designers instrucionais. A pesquisa é clara; as pessoas aprendem com videogames”

Tobias Sigmund³⁶.

O uso de mídias na educação propõe uma nova forma de aprendizagem, envolvente e motivante, utilizando recursos tecnológicos, e propõe uma nova relação na comunicação pedagógica, mais democrática e igualitária, menos autoritária e hierarquizada. Tendo em vista que o modelo de educação da escola presencial – em que os professores apresentam aos estudantes pepitas de informação pré-embaladas e prontas para uso, geralmente na forma de apostilas caras – teve impacto zero em termos de aprendizado para os nossos filhos – pois éramos nós em casa buscando diferentes formas de engajá-los, e eles se envolvendo no processo, que proporcionava algum aprendizado – resolvemos nos abrir para a experiência de um aprendizado com o uso de videogames e apps.

3.1 Videogames e aprendizado

Várias famílias relataram experiências³⁷ de engajamento, envolvimento, e o aprendizado ocorrendo naturalmente, sem estresse com o uso de videogames e apps. Ainda encontramos alguns livros que também nos imbuíram de confiança e respaldo na adoção de videogames e apps para o aprendizado das crianças. Retiramos alguns trechos com argumentos sólidos a seguir.

Livro “What video games have to teach us about learning and literacy”³⁸ > “[...] Concentrando em um bom videogame moderno, vou argumentar que as crianças hoje muitas vezes se engajam no aprendizado de ponta em suas práticas culturais populares, de um tipo que se encaixa bem com o que as ciências cognitivas têm descoberto sobre a ideal aprendizagem, mas não necessariamente bem com a maneira como a atual escola opera (Bransford et al., 2000; Gee, 2003, 2004, 2005). Bons videogames nos desafiam a verdadeiramente integrar cognição, linguagem, alfabetização, afeto, e interação social em nossas idéias sobre aprendizagem e organização da aprendizagem dentro e fora das escolas (Damasio, 1994; Gee, 1996, 2004) [...]”.

Livro “Tudo que é ruim é bom para você: como os games e a tv nos tornam mais inteligentes”, o autor Steven Johnson argumenta que os videogames desenvolvem de maneira lúdica e prática o

³⁶ Sigmund, Tobias. Game-Based Learning. [Disponível em: www.shorturl.at/hquwS; consultado a novembro de 2021].

³⁸ Gee, James Paul. What video games have to teach us about learning and literacy [Disponível em: www.shorturl.at/bgjC6; consultado a novembro de 2021]

³⁷ Dodd, Sandra. Learning to read from videogames [Disponível em: www.shorturl.at/juORY; consultado a novembro de 2021].

método científico na criança, pois a todo o momento a criança precisa tomar decisões; e, as escolhas são feitas pelo método de tentativa e erro, seguido de análise e reconhecimento de relações de causa e efeito. É exatamente o que um cientista faz. E foi exatamente o que experienciamos com nossos filhos curtindo os videogames acima. Na palestra do TED de Sir Ken Robinson, “Do Schools Kill Creativity?”, ele nos lembra que nosso sistema educacional tem estigmatizado os erros. Como resultado, as crianças têm medo de estarem erradas. No entanto, se não nos prepararmos para lidar com nossos erros, não conseguiremos criar nada criativo ou resolver problemas complexos. Videogames, por outro lado, incorporam tentativa e erro na base do jogo. As crianças não foram naturalmente excelentes nos jogos já na primeira vez. Elas desenvolveram o domínio através da prática disciplinada – um caminho marcado por becos sem saída, falhas em giros, enfim, uma série de erros. No entanto, elas não se sentiram humilhadas por tomarem decisões erradas porque os jogos incentivam uma mentalidade de crescimento. Os erros no videogame são justamente a forma que as crianças tem de descobrir o que não funciona e fornece o ímpeto para se concentrar no que funciona. A seguir uma revisão do livro: “[...] Tomando como base campos tão variados como a neurociência, a economia e a teoria da mídia, Steven Johnson mostra que a cultura inútil que estamos tão ansiosos em banir de nossas vidas está, na realidade, nos tornando mais talentosos. Um videogame jamais será um livro, Johnson admite, nem teria tal pretensão – e, de fato, os videogames têm demonstrado aumentar o grau do QI e desenvolver as habilidades cognitivas que não podem ser aprendidas por intermédio de livros. Da mesma maneira, quando analisada com atenção e levada a sério, a televisão bem-sucedida - os shows de sucesso de todos os gêneros: “Os Simpsons”, “24 Horas”, “O Aprendiz” – exibem uma sofisticação surpreendente de narrativa e de exigências intelectuais. “Em Surpreendente!”, Johnson argumenta que a Curva do Dorminhoco é atualmente a mais importante nova força que altera o desenvolvimento mental dos jovens, potencializando suas faculdades cognitivas em vez de embotá-las [...]”.

Livro “Building Intelligent Interactive Tutors Student-centered strategies for revolutionizing e-learning”³⁹ > “[...] Existem dois princípios do aprendizado humano razoavelmente consistentes. Primeiro, os alunos precisam estar envolvidos, engajados e ativos para ocorrer um aprendizado; porque o aprendizado só é eficaz quando os alunos estão motivados para aprender, isso é ponto pacífico entre educadores. Página virada, gráficos simples e simulações não são suficientes; a experiência deve ser autêntica e relevante. Sistemas que simplesmente apresentam textos, gráficos ou até multimídia proporcionam pouquíssimo aprendizado, na maioria das vezes nenhum. Os alunos não aprendem simplesmente pressionando os botões, mesmo que as novas páginas tenham animações, imagens, sons ou vídeo. Os exercícios devem preferencialmente envolver os alunos no material e devem ser adaptáveis a diferentes necessidades de aprendizado. Um segundo princípio consistente de aprendizado é que as pessoas aprendem em velocidades diferentes e de maneiras diferentes (Vygotsky, 1978). Nenhum método funciona para todas as pessoas, isso também é ponto pacífico entre educadores (Ou seja, não adianta impor uma mesma apostila para milhares de alunos, pode ser conveniente e lucrativo para a escola, mas para o aluno é prejudicial). Os alunos parecem aprender de forma mais eficaz e eficiente quando o material é personalizado e individualizado. As abordagens de aprendizagem devem ser adaptadas aos alunos e suas situações [...]”. A tradução do trecho acima é nossa, tentamos resumir uma série de pontos colocados ao longo do livro que tem quase 500 páginas para dar uma ideia dos argumentos em questão.

³⁹ Woolf, Beverly. Building Intelligent Interactive Tutors, Student-Centered Strategies for Revolutionizing E-Learning [Disponível em: www.shorturl.at/owLQX; consultado a novembro de 2021].

Livro “Homo Zappiens”⁴⁰ > “[...] Caso seu objetivo seja desafiar as crianças, dar a elas espaço para errar, confiar nelas e dar relevância e atenção a seus talentos, é preciso fazer que haja imersão e que sigam suas paixões. A imersão é o que elas experimentam nos videogames. Elas entram em mundos virtuais e se tornam parte deles. A imersão é muito importante para os alunos e não é tão difícil de se chegar a ela. Em vez de dar aos alunos aulas passo a passo em uma linguagem estranha a eles, deixe que eles penetrem em um ambiente de aprendizagem, e deixe que trabalhem nesse ambiente durante horas e por muitos dias. Os professores de línguas me garantiram que aprender uma língua estrangeira pode ser fácil sem qualquer gramática durante os dois primeiros anos de estudo. Um número limitado de escolas já adotou essa abordagem de imersão no ensino de línguas, e boa parte dos alunos holandeses aprendeu inglês jogando no computador e assistindo à televisão. Eles têm muito mais conhecimento de inglês do que tínhamos quando estávamos na escola. A imersão deles consiste em começar a jogar. Nada de abordagens passo a passo, apenas imersão [...]”.

Cabe ainda ressaltar outro ponto: o de que “[...] *os robôs, a automação, a inteligência artificial e as máquinas estão comendo os talentos e os empregos humanos. E não se trata apenas de tarefas repetitivas e de baixa qualificação. Automação, robótica, algoritmos e inteligência artificial (IA) nos últimos tempos mostraram que podem fazer trabalho igual ou às vezes melhor do que humanos que são médicos, avaliadores de seguros, advogados, testadores sísmicos em campos de petróleo, jornalistas esportivos e repórteres financeiros, tripulantes em contratorpedeiros de mísseis guiados, gerentes de contratação, avaliadores psicológicos, tutores/professores a distância, vendedores de varejo, agentes de patrulhamento de fronteiras, entre outros empregos. Além disso, há uma crescente ansiedade de que os desenvolvimentos tecnológicos num futuro próximo esmaguem os empregos de milhões de pessoas que dirigem carros e caminhões, técnicos que analisam exames e dados médicos, realizem tarefas de administração médica, dispensem remédios melhor que os farmacêuticos, comercializem ações, avaliem mercados, lutem em campos de batalha, executem funções de governo e até mesmo substituam aqueles que programam software – isto é, os criadores de algoritmos [...]*”⁴¹.

Como alerta o historiador Yuval Noah Harari, atualmente, é enorme a quantidade de escolas que se concentram em abarrotar os estudantes de informação. No passado isso fazia sentido, porque a informação era escassa, e mesmo o lento gotejar da informação existente era repetidamente bloqueado pela censura, já no século XXI, estamos inundados por enormes quantidades de informação, nem mesmo os sensores conseguem bloqueá-las.

Então, diante desse quadro de automação e inundação de informações, A ÚLTIMA COISA QUE UM PROFESSOR PRECISA DAR A SEUS ALUNOS É INFORMAÇÃO. Eles já têm muita informação. Portanto, não foi prioridade em momento algum sufocar as crianças numa avalanche de informações desnecessárias, como vimos acontecer na escola presencial tradicional. Nós fugimos do conteudismo. E os videogames prometem uma abordagem envolvente, exercitando os modos de pensar⁴² (disciplinas), e, trabalhando os 4 C’s. Um número considerável de respondentes da pesquisa da Pew (já referenciada em rodapé) aconselha que programas educacionais ensinem as pessoas a serem aprendizes por toda a vida. Logo, esse, sim, foi o objetivo desde que tiramos nossos filhos da escola presencial tradicional. Um enfoque em nutrir habilidades humanas únicas

⁴⁰ Veen, Wim. Homo zapiens [Disponível em: www.shorturl.at/puvvWP; consultado a novembro de 2020].

⁴² Currie-Knight, Kevin. “Ways of Thinking, Not School Subjects”. [Disponível em: www.shorturl.at/efwAD; consultado a novembro de 2021].

⁴¹ Pew Research Center Internet & Technology “The Future of Jobs and Jobs Training” [Disponível em: www.shorturl.at/ktyIU; consultado a novembro de 2021].

que a inteligência artificial (IA) e máquinas parecem incapazes de replicar. Muitos desses especialistas discutiram em suas respostas os talentos humanos que acreditam que a automação não será capaz de duplicar, observando que estas devem ser as habilidades desenvolvidas por programas de educação e treinamento para preparar as pessoas para trabalhar com sucesso ao lado da IA. Esses entrevistados sugerem que os trabalhadores do futuro devem aprender, cultivar e explorar profundamente as seguintes habilidades: a criatividade, a cooperação (em atividade colaborativa), a crítica (pensamento abstrato e sistêmico), a comunicação, e a resiliência (capacidade de prosperar em diversos ambientes).

A nossa experiência com a escola presencial tradicional é que lamentavelmente não trabalha essas habilidades: (1) a criticidade, por ser um ambiente extremamente autoritário a escola não desenvolve o pensamento crítico, é necessário um ambiente democrático para se expor opiniões e exercitar o debate para se desenvolver o pensamento crítico; (2) a comunicação, na escola justamente é exigido que o aluno se cale e apenas ouça ao monólogo do professor, o aluno inclusive precisa pedir permissão para falar; (3) a cooperação, a escola promove justamente o contrário: a competição, não a cooperação; e as crianças não têm liberdade para desistir quando outras falham de forma a respeitar suas necessidades e desejos, são inclusive punidas quando tentam cooperar e ajudar um colega, a escola etiqueta como “cola” ou “interrupção da aula” tal comportamento⁴³; (4) a criatividade, a escola estimula o aluno a decorar o conteúdo para cuspir na prova depois, nunca é pedido a ele para criar nada, e, conforme a tecnologia e o big data se fundem, a escola presencial tradicional está se tornando mais eficiente na formatação dos alunos como produtos, o que tem fortes efeitos sobre os alunos além de suas notas.

3.2 Videogames e violência

Em relação a questão dos videogames e violência, nós sentamos com as crianças para ver os jogos que escolheram explorar (como jogos do estilo battle royale e outros do gênero), e resolvemos liberar porque não vimos algo prejudicial. Nós consultamos literatura sobre essa questão e encontramos o seguinte: “[...] Quanto à pergunta sobre pistolas, fuzis etc., acho que as crianças precisam brincar de guerra [...] As brincadeiras de guerra são brincadeiras de crianças pequenas; mais tarde, gosta-se de artes marciais – como se diz – que são brincadeiras com regras e que exigem autocontrole [...]” (Fraçoise Dolto em “Quando os filhos precisam dos pais” pg 52). Nós vemos o videogame (como o Fortnite, por exemplo) como essa brincadeira de guerra, como um jogo de paintball virtual. Além disso, F. Dolto aponta para o fato de valorizarmos as armas em desfiles cívicos, pois representam parte da organização monopolista da violência que proporcionou a paz que vivemos hoje, se compararmos com a enorme violência no passado – aliás, diga-se de passagem, esses nossos ancestrais não jogavam videogames, e, no entanto, eram absurdamente mais violentos. E, as crianças são levadas com suas famílias para admirar esse desfile cívico de armas, então, nos questionamos, será que não é natural a criança ter curiosidade sobre essas armas,

⁴³ O próprio MEC, inclusive, no Caderno “Currículo e avaliação”, convida as escolas para refletir sobre isso, colocando uma imagem de uma criança copiando o caderno da outra criança, e questionando o seguinte: “É comum nas escolas encontrarmos estudantes que necessitam copiar as tarefas dos outros, por uma série de razões. Interessamos aqui refletir sobre o fato de que ao realizar atividades em que estão sendo avaliados, alguns estudantes, sejam crianças ou jovens, copiam o que seu colega ao lado está realizando. Independentemente da possibilidade de ques-

tões de foro pessoal, qual ou quais as práticas de avaliação existentes na escola que podem levar o estudante a ter tal postura? O que existe no currículo oculto da escola que induz a essa atitude? Poderia ser diferente? Como? Em que essa questão se relaciona com a discussão da exclusão ou promoção? Como caberia discutir a partir dessa imagem, a função social da escola e sua relação com a avaliação?” [Disponível em: www.shorturl.at/xyNZ5; consultado a novembro de 2021].

e duelos, e guerras? E se achamos ok levar nossos filhos para ver esses desfiles cívicos repletos de armas, canhões e tudo mais, por que não está ok ver essas mesmas armas num jogo de videogame?

Nessa mesma linha de reflexão, lemos contos de fada para os nossos filhos regados de cenas violentas, como “Contos da mamãe gansa” (1697), de Charles Perrault, com a história do “Pequeno Polegar”, em que um ogro ameaça Polegar e seus irmãos com o canibalismo, contra o qual o pequeno herói investe munido apenas por sua astúcia⁴⁴, e achamos que está ok narrar essa violência, é até saudável. E as ilustrações de Gustave Doré tornam as ameaças do conto ainda mais terríveis. Mas um monte de personagens do mundo da fantasia, como um gato com corpo humano, um homem dourado, uma banana gigante correndo pra lá e pra cá armados, aí não, isso já é o cúmulo da violência, vai transformar nossos filhos em psicopatas assassinos em série!? Realmente não conseguimos acompanhar essa predição. Não estamos dizendo com isso que todas as crianças devem jogar Fortnite, ou jogos do gênero. Estamos falando apenas que para os nossos filhos, no contexto em que vivemos, simplesmente não fez sentido pra gente negar a experiência do jogo.

Nós também encontramos dois estudos interessantes, um do professor Edward O. Wilson “The Social Conquest Of Earth”⁴⁵, e, do professor Norbert Elias “Deporte Y Ocio En El Proceso De La Civilización”⁴⁶, ambos apontam para uma canalização civilizadora da violência através das competições organizadas, ou seja, os esportes. A nossa espécie animal tem uma tendência forte a buscar o pertencimento a um grupo, essa é uma das mais fortes propensões da psique do primata Sapiens e a fonte de muita violência também. No entanto, ambos os autores acreditam que estamos evoluindo, para evitar a guerra e a violência, mas sem abrir mão da alegria da competição entre os grupos, através das competições organizadas com os esportes, incluso campeonatos de videogames. O futebol americano, por exemplo, é um esporte de sangue, que atrai milhares de animais Sapiens, por proporcionar um orgulho nacional ou regional, que está relacionado aos esportes coletivos. E é isso que devemos buscar mesmo, porque, novamente, esse espírito é um dos mais criativos. Isso faz parte do ser humano. Precisamos de nossos grandes jogos, esportes coletivos, competição e Olimpíadas. Ou seja, seguindo essa linha de raciocínio o videogame justamente ajuda a diminuir a violência.

Por fim, nós ouvimos a Byron Katie⁴⁷, o Trabalho⁴⁸, e, lemos como outros pais⁴⁹ unschoolers estão lidando com essa questão. Ainda buscamos em revistas argumentos sólidos que nos convencessem a negar o Fortnite (e outros jogos do gênero), mas encontramos justamente o contrário, encontramos argumentos que nos convenceram de liberar. Como o artigo “Fortnite: Violent, Compelling, and (Sometimes) Manageable Strengths, risks, and recommendations: 7 ways parents can manage Fortnite use”⁵⁰, ficamos atentos ao comportamento dos nossos filhos diante do Fortnite; já faz mais de dois meses que eles estão jogando, e não presenciamos a manifestação de nenhum dos riscos apontados pela Ph.D. Dona Matthews. Lemos também o artigo “Blame Game: Violent

⁴⁴ Silva, Alexandre. O canibalismo no fantástico [Disponível em www.shorturl.at/fkEQ9; consultado a novembro de 2021]. [//youtu.be/d9OnYvZRdwA](https://youtu.be/d9OnYvZRdwA); consultado a novembro de 2021].

⁴⁵ Wilson, Edward O. (2012) A conquista social da terra. São Paulo: Companhia das Letras.

⁴⁶ Elias, Norbert. Deporte y ocio en el proceso de la civilización [Disponível em: www.shorturl.at/yFQZ6; consultado a noviembre de 2021].

⁴⁷ Vídeo do Workshop “The Work of Byron Katie”, trecho sobre “Videogames e Violência” [Disponível em: <https://www.shorturl.at/uCEG2>; consultado a novembro de 2021].

⁴⁸ Website da Byron Katie [Disponível em: <https://thework.com/>; consultado a novembro de 2021].

⁴⁹ Dodd, Sandra. About videogames [Disponível em: www.shorturl.at/fBJM8; consultado a novembro de 2021].

⁵⁰ Mathews, Dona. Fortnite: Violent, Compelling, and (Sometimes) Manageable. Strengths, risks, and recommendations: 7 ways parents can manage Fortnite use. [Disponível em: www.shorturl.at/uCEG2; consultado a novembro de 2021].

Video Games Do Not Cause Violence: What research shows us about the link between violent video games and behavior⁵¹”, e, francamente, os testes e a conclusão da APA não nos convenceram de que o Fortnite geraria comportamento agressivo em nossos filhos. O que nós presenciamos até o momento foram situações das crianças tendo que lidar com a frustração de perder uma jogada, e isso tem sido uma ótima oportunidade de praticarem a resiliência em um ambiente seguro e cercados de amor e atenção.

Ainda consultamos o guia prático de classificação indicativa, produzido pela Secretaria Nacional de Justiça (SNJ), do Ministério da Justiça, que tem como uma de suas competências a atribuição da classificação indicativa a obras audiovisuais (inclusive videogames), onde é colocado claramente que essa política pública consiste em indicar a idade não recomendada, no intuito de informar aos pais, garantindo-lhes o direito de escolha. Lemos os critérios do guia que mais nos preocupavam e constatamos o seguinte:

- (A) sobre a presença de armas, “a utilização de armas em estandes de tiro, treinamentos em que não há agressão direta entre os personagens e a utilização em qualquer outro local apropriado, em que o uso não seja apresentado de forma violenta”. Vimos que o Fortnite, que encaramos como um treinamento de paintball virtual, não permite um jogador agredir o outro. Entendemos por agressão o ato em que um indivíduo lesa fisicamente o outro. No Fortnite, por mais que o personagem de um jogador atire ou bata no personagem de outro jogador, não ocorre lesão, nenhum membro do corpo é esquartejado, não se vê uma gota de sangue, os personagens permanecem intactos / ilesos, e quando perdem na briga simplesmente desaparecem, como que capturados por uma luz;
- (B) sobre a violência "cenas em que as mortes são apresentadas sem violência, tanto no momento em que o ato ocorre, como na exposição de cadáver, sem que haja o envolvimento de dor ou lesões" e "apresentação de níveis elementares e fantasiosos de violência, a exemplo dos atos agressivos vistos em desenhos animados destinados ao público infantil, que não apresentem correspondência com a realidade". Vimos que o Fortnite não apresenta sangue, corpos dilacerados, cadáveres, ou qualquer cena do gênero, e o personagem de um jogador, quando abatido, não teatraliza dores, gritos, expressão de sofrimento, ele simplesmente é levado por uma luz e pode escolher assistir a partida até o fim, para ver como se sai a sua equipe, ou entrar em outra partida. Nos pareceu até menos violento que os desenhos do Frajola, Papa-Léguas, Patolino e outros do gênero, em que um personagem, por exemplo, bate com uma bigorna na cabeça de outro, que é completamente amassado e, logo em seguida, volta a sua forma original.

Como o próprio SNJ coloca "nem sempre a ocorrência de cenas que remetem à violência é prejudicial ao desenvolvimento psicológico da criança". Então, diante de tudo que vimos até o momento, resolvemos liberar videogames como Fortnite, entre outros do gênero.

4 Método, Resultado e Discussões

Dentre os recursos que a Clonlara nos apontou – no Guia “Off Campus Program” de educação elementar – estavam os sites de países que seguem uma tendência internacional de reforma da educação; entre eles: o nosso Brasil, a Austrália, Estados Unidos, Inglaterra, África do Sul, Cuba,

⁵¹ Fishman, Andrew. Blame Game: Violent Video Games Do Not Cause Violence. What research shows us about the link between violent video games and behavior. [Disponível em: www.shorturl.at/jzHRW; consultado a novembro de 2021].

Chile, Portugal, Coreia do Sul. Mas cada um se organizou de um jeito. Então, em busca por métodos de avaliação, primeiro, nós consultamos o MEC. Mas, como a leitura do material sobre avaliação, elaborado e publicado pelo MEC, que encontramos no site <http://portal.mec.gov.br/>, não foi suficiente para nos guiar na avaliação das crianças, aí saímos em busca de outras fontes. O material que mais nos ajudou a entender como se realiza uma avaliação foi o da Austrália: <https://education.nsw.gov.au/>. Lá aprendemos sobre o pensamento avaliativo (evaluative thinking)⁵² que é o pensamento crítico (critical thinking) aplicado ao contexto da avaliação, com uma abordagem disciplinada da investigação e prática reflexiva que nos ajudou a fazer julgamentos sólidos usando boas evidências. Depois de estudar o material disponível no site, todo o passo-a-passo⁵³, e os modelos disponibilizados, aí adaptamos para avaliar a GBL como estratégia para o ensino a distância.

4.1 O plano de avaliação

A seguir descrevemos como ficou o plano de avaliação. Então, o que nós estamos avaliando é a GBL como estratégia para a educação a distância. O resultado pretendido com o uso da GBL era principalmente:

- (1) fortalecer o desenvolvimento e melhorar o envolvimento das crianças nos diferentes modos de pensar⁵⁴, isto é, nas disciplinas (português, matemática, ciência, geografia e história) que são um exercício das diferentes perspectivas de mundo; e,
- (2) aumentar nossa confiança e nossas habilidades no uso eficaz da GBL na educação a distância em todas as áreas de aprendizagem.

Os objetivos desta avaliação foram:

- (A) examinar se a GBL melhorou o envolvimento das crianças em seus aprendizados;
- (B) verificar se a GBL seria continuada no próximo ano letivo e identificar fatores e recursos que precisariam ser levados em consideração se a GBL fosse continuada;
- (C) averiguar se os investimentos valeram a pena;
- (D) ver se seria necessária mais aprendizagem (qualificação) nossa para melhorar a nossa prática como facilitadores e responsáveis pelo estudante na educação a distância.

As interrogações que nos colocamos para essa avaliação foram, respectivamente:

- (a) sob a questão de processo,
 - (a.1) o que nós realizamos? Evidências das atividades com registros mostrando o que aconteceu;
 - (a.2) e quão bem realizamos? Evidência da qualidade do processo, não apenas nos dizendo o que fizemos, mas também o quão bem fizemos;

⁵² NSW. Evaluative thinking [Disponível em: <https://bit.ly/2OyAy4t>; consultado a novembro de 2021]

⁵⁴ Currie-Knight, Kevin. "Ways of Thinking, Not School Subjects". [Disponível em: www.shorturl.at/efwAD; consultado a novembro de 2021].

⁵³ NSW. Evaluation design and planning [Disponível em: <https://bit.ly/3exNWAo>; consultado a novembro de 2021]

(b) sob a questão do resultado,

(b.1) até que ponto a GBL melhorou os resultados das crianças no envolvimento delas com o aprendizado? A evidência de impacto nos permitiu discutir as consequências das ações do programa, os resultados de curto, médio e longo prazo que decorreram de nossos esforços.

(c) sob a questão do investimento,

(c.1) o custo benefício da GBL valeu a pena, considerando os recursos gastos e o tempo comprometido?

Nós abordamos essas questões da seguinte forma:

(1) Processo, entendemos por “realizar bem” as atividades que:

(1.a) não foram excessivamente estressantes para nós ou para os nossos filhos;

(1.b) as crianças não se distraíram do aprendizado;

(1.c) foram organizadas de forma a levar em consideração as necessidades e o contexto da aprendizagem.

(2) Resultado, para os resultados queremos dizer por envolvimento das crianças:

(2.a) o tempo dedicado à tarefa,

(2.b) diversão e prazer nas atividades,

(2.c) atenção focada nas atividades,

(2.d) habilidades de trabalho em grupo (capacidade de planejar conosco e entre eles, capacidade de negociar funções),

(2.e) capacidade de gerenciar e evitar conflitos (resiliência).

(3) Investimento, focamos sobre

(3.a) as finanças, o custo comparado com o custo de quando nossos filhos eram matriculados na escola presencial tradicional;

(3.b) o estado de espírito, o humor e a disposição emocional das crianças comparados com a situação anterior na escola presencial tradicional.

Os dados coletados para análise foram:

(A) conversações (student-led-conferences)

(B) portfólio (baú de memórias)

(C) observação participante assistemática

(D) questionário “o que funciona melhor”

4.2 Portfólio

Escolhemos montar um portfólio como forma de registrar o ensino a distância por diversas razões, dentre elas:

- o portfólio também funciona como uma forma de avaliação formativa e é uma das atividades promovidas dentro das metodologias ativas;
- queríamos garantir um registro completo das atividades dos nossos filhos porque aqui no Brasil ainda está em trâmite a regulamentação do ensino a distância para o fundamental 1 e 2, daí a leitura da obra "O direito à educação domiciliar" do Alexandre Moreira⁵⁵ nos ajudou muitíssimo, e lá encontramos uma forte recomendação de que se registrasse TUDO do ensino em casa. Como achamos que o progress report para a Escola Clonlara não cobria toda a riqueza de atividades das crianças, aí o portfólio nos pareceu uma ótima opção;
- queríamos algo que não acumulasse volume e poeira, escolhemos morar numa tinyhome, então não temos espaço para armazenar e acumular registros materiais das atividades dos nossos filhos, e, ambos são muito alérgicos a poeira, remédios etc., então com o portfólio evitamos amontoados que virem depósito de poeira;
- queríamos uma forma de registrar que não nos onerasse, e o portfólio no blogspot sai de graça pra gente;
- queríamos algo familiar, do qual já tivéssemos algum conhecimento, para não ter que aprender a usar uma nova ferramenta do zero, tendo já tantos outros desafios com a desescolarização. Como nós já tínhamos blogs, aí foi fácil abrir um portfólio no blogspot para registrar as atividades dos nossos filhos;
- queríamos um registro fácil de manipular, consultar, resgatar, e o portfólio no blogspot oferece uma busca eficiente, por ex.: encontrar atividades buscando pelo código da BNCC, ou palavra-chave. E, oferece também a categorização dos conteúdos, os chamados labels / marcadores, que possibilitou criar um marcador para cada um dos projetos temáticos (o de artes, o de cozinha, o de jardinagem, o de jogos, o de leituras, o de passeios, e o socioemocional); e cada uma das inteligências (a cinestésica, a espacial, a interpessoal, a lingüística, a matemática, a musical, e a naturalista); também as disciplinas (matemática, português, inglês, espanhol, história, geografia, ciências, educação física), entre outros grupos de marcadores que aos poucos fomos criando, como veículos (texto, vídeo, áudio etc); práticas (p. costura, p. bordado, p. tecelagem, p. pintura, p. desenho, p. cerâmica, p. marcenaria, p. fotografia, p. pirografia, p. dobradura, p. música, p.teatro); locais (biblioteca, sebo, museu, centro cultural, parque, praia, cachoeira etc); atuações/performances (a. esportes, a. brincadeiras, a. jogos, a. apps, a. videogames), etc etc etc. Desta forma, por exemplo, quando queremos saber quais atividades nossos filhos realizaram cobrindo temas da BNCC da disciplina matemática, ou atividades desenvolvidas sob o projeto temático da cozinha, ou das atividades que estimularam o desenvolvimento da inteligência naturalista, basta clicar no marcador que o blogspot puxa e lista pra mim de todas essas atividades. Isso nos permite uma rápida localização do que quer que se esteja procurando. Eu coloquei esses marcadores aqui nesse blog a título de exemplificação, basta você procurar os marcadores no menu para ter uma ideia de como funciona;

⁵⁵ Moreira, Alexandre. "O direito à educação domiciliar" por Alexandre Moreira [Disponível em: www.shorturl.at/bhtCN; consultado a novembro de 2021]

- queríamos um registro capaz de concentrar e abarcar diferentes mídias (áudio, imagem, vídeo, texto etc.), e o blogspot nos oferece a possibilidade de reunir isso tudo numa única postagem sobre uma atividade das crianças.

4.2.1 Como organizamos o portfólio?

- estamos usando o blog como portfólio e encaramos como um baú de memória. Então escolhemos atividades que registram de maneira concreta o caminho dos nossos filhos ao longo da educação a distância, e os nossos filhos fazem parte dessa seleção. O MEC propõe uma reflexão muito pertinente: “Cabe-nos refletir acerca do papel desses registros. Seria coerente com a proposta de uma educação voltada para a construção da cidadania e da autonomia, que os estudantes, por exemplo, só tomassem contato com o final de seu processo de aprendizagem, depois de findo o bimestre, trimestre, semestre ou ano? Estariam acompanhando seu processo e podendo, dessa forma, ser mais autônomos e responsáveis pelo mesmo?” E, em seguida, o MEC aponta para o baú de memórias como um instrumento de registro que propicia a memória dos processos de ensino e de aprendizagem, e, ainda constitui também um procedimento de avaliação formativa. Então, selecionamos com as crianças as atividades que vão para o blog (baú de memória delas) toda semana, procurando não repetir atividades que já tenham sido registradas, mesmo as tendo realizado durante toda a semana, porque o objetivo não é um diário de classe, mas, sim um baú de memórias. E como o aprendizado não ocorre num supetão, mas, sim, por etapas, retornamos muitas vezes a postagem de uma atividade para atualizá-la com os novos conteúdos aprendidos. Desta forma, colocamos nossos filhos em contato com suas aprendizagens constantemente, valorizando seu trabalho. O baú torna-se um registro realmente demonstrativo do crescimento dos nossos filhos ao longo do tempo, pelo qual eles podem navegar. É um verdadeiro dossiê de suas trajetórias, com um acervo de material rico, para inclusive nos auxiliar nas próximas etapas. E, o blogspot nos ofereceu uma maneira fácil de organizar essa coleção de atividades das crianças, e ainda ofereceu, de certa forma, uma avaliação autêntica alternativa do progresso deles, pois demonstra seus esforços, progressos, desempenho, criações.
- procuramos postar cronologicamente diferentes atividades, preferencialmente atividades que humanizaram nossos filhos. “Humanizar é o processo pelo qual todo ser humano passa para se apropriar das formas humanas de comunicação, para adquirir e desenvolver os sistemas simbólicos, para aprender a utilizar os instrumentos culturais necessários para as práticas mais comuns da vida cotidiana até para a invenção de novos instrumentos, para se apropriar do conhecimento historicamente constituído e das técnicas para a criação nas artes e criação nas ciências. O Processo de humanização implica, igualmente, em desenvolver os movimentos do corpo para a realização de ações complexas como as necessárias para a preservação da saúde, para as práticas culturais, para realizar os vários sistemas de registro, como o desenho e a escrita a existência da escola”. Por isso é importante o acesso a bens culturais, acesso aos equipamentos tais como o computador, aos instrumentos básicos das ciências (como da biologia, física e química), aos instrumentos e materiais das artes, etc. Segundo o MEC, cumpre a educação (no nosso caso a distância) o objetivo antropológico muito importante de garantir a continuidade da espécie, suas aquisições e invenções resultantes do desenvolvimento cultural da humanidade. Logo, é fundamental a aplicabilidade do conhecimento à realidade cotidiana vivida por cada grupo social, e, o conhecimento formal dessa sociedade que traz outras dimensões ao desenvolvimento humano, além do “uso prático”.

O portfólio digital⁵⁶ está online <https://nossobaudememorias.blogspot.com/> com acesso disponível somente mediante cadastramento. E compartilhamos os recursos que julgamos serem úteis para outras famílias no ensino a distância no blog <https://aprendizagemespontanea.blogspot.com/>.

4.3 Diário

Nós abrimos um diário, usando o Google Keep, para registrar os bastidores do portfólio. O portfólio apresenta o que foi realizado e consumado, e o diário apresenta parte do processo, em que resoluções foram tomadas e ações foram empreendidas, tendo como conteúdo: os registros das conversações em que realizamos autoavaliação, as observações realizadas no desenrolar de algumas das atividades, alguns trechos de livros, vídeos e áudios para reflexão.

A respeito da conversação diária com as crianças cabe dizer que acontece naturalmente, geralmente ocorre durante e após as refeições, e é quando as crianças compartilham suas atividades conosco. E nós aproveitamos esse momento, colocando algumas questões, e encaramos como uma autoavaliação delas, o chamado student-led conferences⁵⁷.

Aprendemos que para as crianças se tornarem auto-avaliadores eficazes, capacitados a assumir o controle de seu próprio aprendizado, precisam desenvolver essa habilidade, que é inclusive necessária para o aprendizado ao longo da vida. Mas, a autoavaliação leva tempo e prática, e, nós, responsáveis pelo estudante na educação a distância, precisamos demonstrar e modelar explicitamente como autoavaliar antes, até as crianças usarem a autoavaliação com eficiência.

4.4 A autoavaliação das crianças

Depois de analisar muitos modelos no site www.teacherspayteachers.com/, montamos um cartão com algumas questões, que, geralmente, guiam a reflexão.

- (A) Qual foi a coisa mais importante que eu aprendi hoje?
- (B) Que dúvidas eu tive hoje?
- (C) O que eu entendi hoje que eu não entendia antes?
- (D) O que eu ainda quero estudar mais?

Além dessas questões, também exploramos uma autoavaliação com rubricas holísticas. A definição comumente aceita de Heidi Andrade é da rubrica como um documento que articula as expectativas de uma tarefa listando os critérios ou o que conta, e descrevendo os níveis de qualidade de excelente a ruim. As rubricas são frequentemente usadas para classificar o trabalho do estudante, mas também podem servir para outra função mais importante: as rubricas podem ensinar e avaliar. Quando usadas como parte de uma abordagem formativa e centrada no aluno, para avaliação, as rubricas têm o potencial de ajudar os alunos a desenvolver compreensão do que buscam e a habilidade de se autoavaliar, de fazer julgamentos confiáveis sobre a qualidade de seu

⁵⁶ Ajudou muito a leitura desses cinco cadernos publicados pelo MEC: Currículo e Desenvolvimento Humano [<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/Ensfund/indag1.pdf>]; Educandos e Educadores: seus Direitos e o Currículo [www.blogger.com/]; Currículo, Conhecimento e Cultura [<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/Ensfund/indag3.pdf>]; Diversidade e Currículo [<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/Ensfund/indag4.pdf>]; Currículo e Avaliação [<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/Ensfund/indag5.pdf>].

⁵⁷ NSW.Strategies for student self-assessment [Disponível em: <https://bit.ly/2BeL0es>; consultados a novembro de 2020]

próprio estudo. O estudante pode usar rubricas da mesma maneira que os professores as usam – para esclarecer os padrões para um desempenho de qualidade e orientar o feedback contínuo sobre o progresso em relação a esses padrões.

Então pensamos com as crianças rubricas focadas no estudo autodirigido delas, e a qualidade do desempenho em termos de Fraco – Médio – Forte

- (A) Eu consegui escolher as minhas tarefas de hoje?
- (B) Eu consegui me organizar?
- (C) Eu consegui chegar onde eu queria?
- (D) Eu consegui ver o que ainda falta para eu chegar onde eu quero?

Depois dessas conversações, tomamos notas do que recordamos do relato das crianças no diário.

4.5 Como observar as atividades

Sobre as observações que inserimos no diário, estudamos o material de apoio no site <https://education.nsw.gov.au/>, e adaptamos dois modelos de avaliação⁵⁸. Pois, observar é uma coisa, ver ou enxergar é outra bem diferente, quem vê teve que aprender a ver, a interpretar o que estava sendo observado⁵⁹. E os modelos adotados nos ensinaram o que ver quando observamos as crianças e como anotar o que vimos. Ainda complementamos, a adoção desses modelos, com outras leituras. O plano de avaliação já delimitou: o objetivo da observação, o contexto / situação de aprendizagem, o perfil dos estudantes, a metodologia ativa usada, e o observador. Focamos então nas estratégias sobre o que o observador pode procurar observar durante a atividade, tomando o cuidado para separar as observações das reflexões, como indicado no modelo da NSW. A seguir, o modelo adaptado para a observação:

1. Data:
2. Conteúdo:
3. Atentar para a comunicação não-verbal ao longo da atividade
4. O ambiente de estudo foi organizado de forma a acomodar as necessidades do estudante?
5. Como o estudante é envolvido na aprendizagem?
6. Por quanto tempo o estudante permaneceu envolvido?
7. As tarefas são claras e coerentes de forma a apoiar o aprendizado do estudante?
8. As tarefas são desafiadoras, relevantes, alcançáveis pelo estudante?
9. Como a variedade de tarefas apoia o aprendizado?

⁵⁸ MODELO 1 – Observation: a guide for use in evaluation [última visita em 2020 última visita em 2020 <https://education.nsw.gov.au/content/dam/main-education/teaching-and-learning/professional-learning/media/documents/Observation-form-example.pdf>].

⁵⁹ CADERNO SECAD 3 OBSERVAÇÃO E REGISTRO, AVALIAÇÃO E PLANEJAMENTO. [última visita em 2020 http://portal.mec.gov.br/secad/arquivos/pdf/eja_caderno3.pdf]

10. As tarefas exercitam os diferentes modos de pensar (disciplinas)?
11. É levado em consideração os interesses, as habilidades, e bagagem do estudante?
12. Como é indicado quais comportamentos são inadequados?
13. Qual é a resposta dada para comportamentos inadequados?
14. Como é assegurado respeito entre os participantes?
15. Como é apontado o progresso do estudante?
16. Quais oportunidades são oferecidas para o estudante se autoavaliar?
17. De quais formas a atividade foi relevante para a experiência pessoal do estudante?
18. Como o responsável dá um retorno efetivo para o estudante?

4.6 A autoavaliação dos adultos

Quanto à autoavaliação dos adultos responsáveis pelo estudante, o questionário utilizado foi uma adaptação do método de avaliação "O que funciona melhor"⁶⁰, e também procuramos registrar no diário tudo que julgamos pertinente após essa autoavaliação. Trata-se de um recurso que fornece estratégias para apoiar os professores em sua autoavaliação diária e a traduzir a teoria em prática. Foi estruturado em oito temas: expectativas elevadas, ensino explícito, feedback eficaz, uso de dados para informar prática, avaliação, gestão da sala de aula, bem-estar e colaboração. E é apresentada a seguir a adaptação desse questionário que nós fizemos para o nosso uso, como responsáveis pelos nossos filhos, enquanto estudantes de um programa de educação a distância. Nós procuramos nos colocar uma pergunta ou outra, todos os dias, dependendo da atividade em curso, e nos dá um norte para o que atentar. Procuramos registrar no diário nossa autoavaliação.

(1) As expectativas elevadas

Entendemos que o tema “expectativas elevadas” diz respeito se o responsável pela educação do estudante acredita no estudante, o reconhecendo capaz e competente. Pois as crenças do responsável sobre o estudante influenciam como interage com esse estudante. Isso pode afetar a motivação e a confiança do estudante, e conseqüentemente seu aprendizado.

São consideradas formas de estabelecer expectativas elevadas e evidenciá-las:

- Trabalhar com o estudante para estabelecer as regras e rotinas, por exemplo, criando listas de verificação que o estudante possa usar para monitorar seu comportamento.
- Estabelecer metas com o estudante que sejam relevantes, específicas, mensuráveis, desafiadoras, viáveis e alinhadas às necessidades do estudante.
- Garantir que o estudante tenha um ponto de referência visual, como no quadro, na pasta de trabalho ou eletronicamente, onde ele possa encontrar facilmente as suas intenções de aprendizado concisas e claras, os critérios de sucesso, atividades e instruções principais.

⁶⁰ What works best: 2020 update do Centre for Education Statistics and Evaluation [última visita em 2020 <https://bit.ly/39cnprc>].

- Oportunizar atividades cada vez mais complexas que consideram o conhecimento prévio e capacidade do estudante, aumentando os desafios, as questões que requerem um pensamento mais profundo e a solução de problemas.
- Usar a avaliação formativa regularmente para entender os pontos fortes e fracos do estudante para poder apontar / fornecer uma variedade de oportunidades significativas de aprendizado.
- Fornecer feedback claro e específico que ajude o estudante a identificar o próximo passo e as habilidades necessárias para melhorar.
- Criar um espaço seguro onde o estudante se sinta confortável em assumir riscos, cometer erros, fazer perguntas.
- Criar um ambiente positivo, caracterizado por interação, apoio, colaboração. Por exemplo, interações positivas podem ser facilitadas incentivando o estudante a oferecer suas observações sobre o objeto de estudo em questão.
- Certificar-se de que o estudante saiba que seu aprendizado pode ser alcançado quando ele trabalhar duro. Isso pode ser feito enfatizando como um esforço do estudante contribuiu para a melhoria de sua performance.

Questões para o responsável pelo estudante na educação a distância refletir:

- (1.a) Como você atualmente promove expectativas elevadas?
- (1.b) Qual é o impacto da sua prática atual? Como você sabe (que evidência você tem)?
- (1.c) O que você precisa fortalecer?
- (1.d) O que você precisa adotar / iniciar?
- (1.e) O que você precisa adaptar / mudar?
- (1.f) O que você precisa interromper / parar de fazer?

(2) O ensino explícito

Entendemos que o “ensino explícito” é quando o responsável pelo estudante explica claramente a importância de se ter uma história coerente e significativa do mundo⁶¹, e de se desenvolver os modos de pensar⁶² (as disciplinas). Por exemplo, “nós tendemos a pensar em matemática como um assunto de estudo, um corpo de conhecimento que, para aprender, devemos deliberadamente sentar e estudar. Primeiro, você recebe instruções de matemática, então você pode fazer coisas com matemática”. Mas a matemática é como uma habilidade: adição, divisão e álgebra são apenas maneiras de manipular números, não objetos discretos de estudo. E o mesmo vale para as outras disciplinas como português, ciências, geografia e história, logo, a razão pela qual aprendemos história na escola, por exemplo, não deveria ser a de que nos lembremos de todos os fatos históricos, num decoreba sem ter fim, mas, sim, para que nos familiarizemos com a maneira de pensar historicamente (como ler documentos históricos, construir e pensar sobre relatos históricos

⁶¹ Harari, Yuval Noah. (2018) 21 Lições Para o Século 21. ⁶² Currie-Knight, Kevin. "Ways of Thinking, Not School Subjects". [Disponível em: www.shorturl.at/efwAD; consultado a novembro de 2021].

etc)”. As práticas explícitas de ensino baseiam-se em pesquisas sobre como o estudante efetivamente capta e retém informações e como eles usam essa informação, conhecimento e compreensão para resolver problemas, fazer perguntas, sintetizar e justificar seu raciocínio.

São consideradas formas de estabelecer um ensino explícito e evidenciá-lo:

- Planejar o escopo e a sequência das atividades que pretende oferecer ao estudante, de forma a ajudá-lo a compreender uma história resumida, coerente e significativa do mundo, e de forma que exercite os diferentes modos de pensar (disciplinas).
- Usar os dados dos diferentes tipos de avaliação formativa para conhecer os pontos fortes da aprendizagem, as necessidades do estudante, monitorar e avaliar a eficácia das atividades.
- Fazer perguntas instigantes, como “por que?”, “por que não?”, “como?”, “e se?”, “como X se compara com Y?”, a fim de aprofundar o conhecimento e verificar o entendimento.
- Proporcionar para o estudante oportunidades e tempo para verificar sua compreensão, fazer perguntas e receber feedback claro e eficaz sobre aspectos do seu desempenho.

Questões para o responsável pelo estudante na educação a distância refletir:

- (2.a) Como você implementa atualmente o ensino explícito?
- (2.b) Qual é o impacto da sua prática atual? Como você sabe (que evidência você tem)?
- (2.c) O que você precisa fortalecer?
- (2.d) O que você precisa adotar / iniciar?
- (2.e) O que você precisa adaptar / mudar?
- (2.f) O que você precisa interromper / parar de fazer?

(3) O retorno efetivo

Entendemos que o retorno efetivo (ou feedback eficaz) fornece ao estudante informações relevantes, explícitas, contínuas, construtivas e acionáveis sobre seu desenvolvimento. Existem dois elementos necessários que o responsável pelo estudante deve fornecer para um feedback efetivo. O primeiro é saber e informar onde o estudante precisa chegar (o resultado da aprendizagem) e o segundo é encontrar evidências de onde o estudante está (através de avaliação e observação) para situá-lo

São consideradas formas de estabelecer um retorno efetivo e evidenciá-lo:

- Organizar com o estudante uma forma de registrar suas conquistas ao longo do percurso e o que ainda falta desenvolver, ajudando assim o estudante a entender onde ele está agora em comparação com suas intenções de aprendizado e o que ele precisa fazer para alcançá-las.
- Reconhecer o processo e o esforço do estudante verbalmente. Por exemplo: “eu vi o esforço que você fez!”; ou “Seu método/estratégia inicial não funcionou, mas você continuou tentando abordagens diferentes e você foi capaz de resolver o problema”.
- Lembrar e refletir sobre o desempenho e o esforço anteriores do estudante. Por exemplo, alocando cinco minutos no dia para discutir seu progresso.

- Facilitar oportunidades para o estudante realizar sua autoavaliação – com ou sem rubricas holísticas ou analíticas –, analisando em que medida atingiu seu objetivo, identificando área que requer melhoria, e refletindo como pode realizar essas melhorias.

Questões para o responsável pelo estudante na educação a distância refletir:

- (3.a) Como você atualmente fornece ao estudante um feedback efetivo?
- (3.b) Qual é o impacto da sua prática atual? Como você sabe (que evidência você tem)?
- (3.c) O que você precisa fortalecer?
- (3.d) O que você precisa adotar / iniciar?
- (3.e) O que você precisa adaptar / mudar?
- (3.f) O que você precisa interromper / parar de fazer?

(4) O uso de dados para informar a prática

Entendemos que o responsável pelo estudante pode usar dados para verificar e entender onde o estudante está e como planejar o que fazer em seguida. Os dados podem ser quantitativos (informações que podem ser reduzidas a um conjunto de números, a partir dos quais médias, contagens, porcentagens ou totais podem ser obtidos) ou qualitativos (informações que tendem a incluir pensamentos, observações, sentimentos, opiniões e experiências). Fontes comuns de dados sobre a aprendizagem do estudante incluem atividades (como, por exemplo: o desempenho num videogame, ou performance etc), amostras de um trabalho (como, por exemplo: um diário, ou artesanato etc), autoavaliação, e observações.

São consideradas formas de estabelecer um uso de dados para informar a prática e evidenciá-lo:

- Tornar a coleta e o uso de dados uma rotina e parte regular da prática de facilitador do estudante.
- Coletar uma variedade de informações sobre o aprendizado do estudante através das avaliações diagnóstica, formativa e somativa.
- Refletir sobre o progresso de cada estudante, triangulando diferentes fontes de dados, para identificar seus pontos fortes e fracos, e saber o que se deve complementar em seu perfil de aprendizagem. Por exemplo: quais inteligências ainda precisam de estímulos? A Naturalista? Então, pensar com o estudante atividades nesse sentido, como montar um terrário, ou aquário, ou horta em vasos etc.
- Refletir sobre a eficácia das atividades realizadas, a fim de verificar o que valeu a pena ou não, e o que deve ser continuado ou descontinuado.

Questões para o responsável pelo estudante na educação a distância refletir:

- (4.a) Como você atualmente usa dados para informar sua prática?
- (4.b) Qual é o impacto da sua prática atual? Como você sabe (que evidência você tem)?
- (4.c) O que você precisa fortalecer?

- (4.d) O que você precisa adotar / iniciar?
- (4.e) O que você precisa adaptar / mudar?
- (4.f) O que você precisa interromper / parar de fazer?

(5) A avaliação

Entendemos que a avaliação do estudante refere-se à variedade de métodos que seu responsável usa para avaliar, medir e documentar sua prontidão acadêmica, seu progresso da aprendizagem, sua aquisição de habilidades ou suas necessidades educacionais. Somente através de uma avaliação – diagnóstica, formativa e somativa – eficaz é que o responsável pelo estudante na educação a distância pode saber se a aprendizagem está ocorrendo.

São consideradas formas de estabelecer uma avaliação e evidenciá-la:

- Fornecer regularmente ao estudante oportunidades para demonstrar o que ele sabe e pode fazer em relação à aprendizagem.
- Desenvolver e aplicar uma variedade de avaliações para verificar se o estudante entendeu, e informar possíveis passos a seguir.
- Colocar para o estudante desafios instigantes de forma a levá-lo a aprofundar seu pensamento e articular seu raciocínio.
- Use a avaliação como uma oportunidade contínua para fornecer feedback de apoio ao estudante. O feedback deve ser específico e focado, com ênfase em como o estudante pode melhorar.
- Dedicar regularmente tempo para garantir que a avaliação crie oportunidades de aprendizagem para o estudante e que sirva um objetivo muito além do que a mera qualificação do seu desempenho.

Questões para o responsável pelo estudante na educação a distância refletir:

- (5.a) Como você usa atualmente a avaliação para melhorar o aprendizado do estudante?
- (5.b) Qual é o impacto da sua prática atual? Como você sabe (que evidência você tem)?
- (5.c) O que você precisa fortalecer?
- (5.d) O que você precisa adotar / iniciar?
- (5.e) O que você precisa adaptar / mudar?
- (5.f) O que você precisa interromper / parar de fazer?

(6) O gerenciamento da ambiência

Entendemos que o gerenciamento da ambiência é um termo amplo para uma série de práticas e estratégias que o responsável pelo estudante pode usar para promover um aprendizado seguro, positivo e estimulante. O ambiente de estudo bem gerenciado mantém um clima positivo que maximiza o tempo de aprendizagem, incentiva comportamentos positivos de aprendizagem, e o desengajamento e as interrupções são tratados de maneira oportuna e apropriada.

São consideradas formas de estabelecer um gerenciamento do ambiente de estudo e evidenciá-lo:

- Proporcionar e estimular a manutenção de um ambiente limpo e organizado para os estudos.
- Investir tempo em conhecer o estudante, seus interesses, pontos fortes, atitude em relação à aprendizagem e aspirações.
- Incentivar o estudante a se expressar, perguntando por aspectos da vida. Isto pode ser feito através de conversas informais, e valorize suas opiniões.
- Refletir sobre o próprio comportamento, emoções e pensamentos ao interagir com o estudante. Por exemplo, minimize comportamentos que possam ser potencialmente negativos, como o sarcasmo, a ironia.
- Reconhecer os comportamentos proativos. Usar agradecimentos verbais e não verbais, avisando ao estudante que o comportamento foi notado e apreciado.

Questões para o responsável pelo estudante na educação a distância refletir:

- (6.a) Como você atualmente gerencia a ambiência?
- (6.b) Qual é o impacto da sua prática atual? Como você sabe (que evidência você tem)?
- (6.c) O que você precisa fortalecer?
- (6.d) O que você precisa adotar / iniciar?
- (6.e) O que você precisa adaptar / mudar?
- (6.f) O que você precisa interromper / parar de fazer?

(7) O bem-estar

Entendemos que o bem-estar do estudante é um termo amplo que abrange muitas dimensões, incluindo cognitiva, social, bem-estar físico e espiritual. O responsável pelo estudante pode proporcionar o bem-estar através de práticas que promovem engajamento emocional, comportamental e intelectual e relacionamentos positivos.

São consideradas formas de estabelecer um bem-estar e evidenciá-lo:

- Criar estratégias que promovam a aprendizagem socioemocional.
- Apoiar o desenvolvimento da autorregulação, como nomear e entender as emoções, a regulação física do estresse, e incentivar o estudante a desescalar respostas emocionais e manter foco em situações estressantes.
- Estar disponível para o estudante sentir que tem a quem recorrer para obter apoio e conselhos.

Questões para o responsável pelo estudante na educação a distância refletir:

- (7.a) Como você atualmente promove o bem-estar do estudante?
- (7.b) Qual é o impacto da sua prática atual? Como você sabe (que evidência você tem)?
- (7.c) O que você precisa fortalecer?
- (7.d) O que você precisa adotar / iniciar?

- (7.e) O que você precisa adaptar / mudar?
 (7.f) O que você precisa interromper / parar de fazer?

(8) O espírito colaborativo

Entendemos que a colaboração envolve o responsável pelo estudante pesquisar outras práticas baseadas em evidências, conhecimento e solução de problemas.

São consideradas formas de estabelecer um espírito colaborativo e evidenciá-lo:

- Usar conhecimentos externos para identificar e implementar modelos de boas práticas.
- Participar ativamente de redes profissionais e comunidades de aprendizagem profissional.
- Desenvolver ideias e recursos e compartilhar. Por exemplo, compartilhar recursos, planilhas, folhetos, programas etc.
- Observar profissionais qualificados para desenvolver uma melhor compreensão do que pode funcionar e o que pode ser adotado.

Questões para o responsável pelo estudante na educação a distância refletir:

- (8.a) Como você atualmente desenvolve um espírito colaborativo?
 (8.b) Qual é o impacto da sua prática atual? Como você sabe (que evidência você tem)?
 (8.c) O que você precisa fortalecer?
 (8.d) O que você precisa adotar / iniciar?
 (8.e) O que você precisa adaptar / mudar?
 (8.f) O que você precisa interromper / parar de fazer?

Conclusão

Depois que nós começamos a nossa jornada com a educação a distância com os nossos filhos, junto ao Colégio Clonlara (www.clonlara.pt/), nós mudamos completamente a nossa visão sobre avaliação. Nós julgávamos a avaliação horrível, mas, depois de um tempo estudando sobre como avaliar os nossos filhos, aprendemos muito sobre a verdadeira avaliação, que não tem nada a ver com a avaliação da escola presencial tradicional que vivenciamos, e é de fato até prejudicial para o estudante. Hoje em dia sabemos que uma avaliação bem feita é uma ferramenta poderosa que auxilia o aprendizado:

“Um sistema de avaliação alternativo compreende múltiplas formas de representação do desempenho dos alunos por meio da escrita, meios numéricos, orais, visuais, tecnológicos ou dramáticos que são coletados em um portfólio diversificado de atividades e realizações. Distinções hierárquicas de valor entre essas diferentes formas de representação são diminuídas ou eliminadas, de modo que as conquistas dos alunos de culturas visualmente orientadas, por exemplo, não sejam sistematicamente desvalorizadas em comparação com o realizações de alunos cujo forte é mais nas áreas de escrita ou aritmética. Isso permite que o trabalho dos alunos seja visto através de múltiplas perspectivas e permite que a complexidade de suas habilidades e identidades seja reconhecida mais prontamente”⁶³.

⁶³ Earl, Lorna. “Perspectives on Alternative Assessment Reform”. [Disponível em: www.shorturl.at/szGOQ ; consultado a novembro de 2021].]

Esperamos que o artigo tenha elucidado algumas das diversas possibilidades de avaliação que podem ser exploradas pelos responsáveis do estudante no ensino a distância.

Bibliografia

- Armstrong, T. (s.d.). Multiple Intelligences. www.shorturl.at/IKLO2.
- Cain, S. (2017). *O poder dos quietos*. Agir.
- Cole, E. (s.d.). The Invisible Woman and the Silent University. www.shorturl.at/drtD6.
- Currie-Knight, K. (s.d.). Ways of Thinking, Not School Subjects. www.shorturl.at/efwAD.
- Davidson, R. (2013). *O estilo emocional do seu cérebro*. Sextante.
- Dodd, S. (s.d.). Learning to read from videogames. www.shorturl.at/juORY.
- Dodd, S. (s.d.). About videogames. www.shorturl.at/fBJM8.
- Dolto, F. (s.d.). *Psicanálise & Pediatria*. Zahar.
- Dolto, F. (2003). *Seminário de psicanálise de crianças*. Editora Matins.
- Dor, D. (s.d.). The instruction of imagination: language and its evolution as a communication technology. www.shorturl.at/gjwK7.
- Earl, L. (s.d.). Perspectives on Alternative Assessment Reform. www.shorturl.at/szGOQ.
- Elias, N. (s.d.). Deporte y ocio en el proceso de la civilización. www.shorturl.at/yFQZ6.
- Farenga, P. (s.d.). Less Play + Less Empathy + More Narcissism = Today's Society. www.shorturl.at/ajqJ7.
- Fishman, A. (s.d.). Blame Game: Violent Video Games Do Not Cause Violence. What research shows us about the link between violent video games and behavior. www.shorturl.at/jzHRW.
- Gatto, J. (s.d.). Dumbing Us Down. www.shorturl.at/gPQ05.
- Gee, J. (s.d.). What video games have to teach us about learning and literacy. www.shorturl.at/bgjC6.
- Gray, P. (s.d.). A Brief History of Education. www.shorturl.at/ezGW4.
- Gray, P. (s.d.). The Challenges and Benefits of Unschooling. www.shorturl.at/cnzFL.
- Hay, W. (s.d.). Cesare Emiliani (1922-1995): the founder of paleoceanography. www.shorturl.at/dzCKY.
- Harari, Y. (2015). *Sapiens*. L&PM Editores.
- Harari, Y. (2018). *21 Lições Para o Século 21*. Companhia das Letras.
- Jablonka, E. (2010). *Evolução em quatro dimensões*. Companhia da Letras.
- Kentnor, H. (s.d.). Distance Education and the Evolution of Online Learning in the United States. www.shorturl.at/ajxGR.

- Mathews, D. (s.d.). Fortnite: Violent, Compelling, and (Sometimes) Manageable. Strengths, risks, and recommendations: 7 ways parents can manage Fortnite use. www.shorturl.at/uCEG2.
- Olszewski-Kubilius, P. (s.d.). Distance Education: Where It Started and Where It Stands for Gifted Children and Their Educators. www.shorturl.at/uvPV6.
- Scarinci, A. (s.d.). A comunicação pedagógica em diferentes modalidades de ensino. www.shorturl.at/mpJR6.
- Sigsgaard, E. (s.d.). Scolding: Why It Hurts More Than It Helps. www.shorturl.at/qrvP2.
- Sigmun, T. (s.d.). Game-Based Learning. www.shorturl.at/hquwS.
- Silva, A. (s.d.). O canibalismo no fantástico. www.shorturl.at/fkEQ9.
- Silva, É. (s.d.). Educomunicação. www.shorturl.at/nrwBC.
- Soares, D. (s.d.). Educomunicação o que é isto?. www.shorturl.at/nAMU1.
- Slovan, S. (2017). *The Knowledge Illusion: Why We Never Think Alone*. Riverhead Books.
- Timperley, H. (s.d.). Evaluative thinking for successful educational innovation. www.shorturl.at/itOU2.
- Veen, W. (s.d.). Homo sapiens. www.shorturl.at/puvwP.
- Wilson, E. (2012). *A conquista social da terra*. Companhia das Letras.
- Woolf, B. (s.d.). Building Intelligent Interactive Tutors, Student-Centered Strategies for Revolutionizing E-Learning. www.shorturl.at/owLQX.
- Zinkina, J. (s.d.). Mass Primary Education in the Nineteenth Century. www.shorturl.at/SDGU4.