



Poços de Caldas

3º Congresso Nacional de Educação

“CLICKERS” E OS AFETOS CAUSADOS EM UMA AULA DE GEOGRAFIA

Paula Lameu

Eixo temático: Tecnologias de Informação e Comunicação aplicadas à Educação.

Resumo: Este estudo reflete sobre o uso de clickers os afetos causados em sala de aula. A teoria Assemblage é utilizada como ontologia e a Etnografia Assemblage é a metodologia de coleta de dados. A análise é feita com os conceitos de afetos e emoções. Os resultados indicam que o uso de clickers provoca diferentes tensões, levando à ações contraditórias entre componentes.

Introdução

“A aula era Geografia no 1o ano do Ensino Médio. Cheguei na sala cedo. O professor me recepcionou com um sorriso sarcástico e disse que iria usar tecnologia ‘só por minha causa’. Apesar de me sentir desconfortável, sorri e sentei no fundo. Enquanto os alunos entravam, ele disse que usaria clickers em um jogo de revisão. Ele me mostrou a maleta com os aparelhos, explicando que havia um software integrado à lousa interativa, que habilitava perguntas e respostas. A resposta escolhida seria computada e o software calcularia o resultado, mostrando o ganhador.

Era realmente necessário aquele jogo para a revisão? Os clickers tinham que ser usados? Era junho e os alunos já haviam feito as provas.

As alunas festejaram quando souberam os planos do professor. De um grupo de 16 meninas silenciosas e apáticas, elas ficaram muito empolgadas. Enquanto os clickers eram distribuídos, ouvi um ‘EU AMO...’ de uma aluna. Não sei se ela se referia aos clickers, ao jogo ou à ambos.

Fui apresentada à turma, dizendo que estava lá para vê-las usar tecnologia. Algumas olharam para mim e sorriram. Outras não se preocuparam em desviar sua atenção dos clickers. O professor testou todos os aparelhos. Cada um tinha um número e apenas um não estava funcionando. Pela facilidade com que elas se prepararam, elas já haviam usado clickers antes.

Antes de começar, o professor lembrou que o objetivo era responder certo, não rápido. O tema era Globalização. As meninas estavam falantes e entusiasmadas. Era possível sentir a empolgação na pele. As perguntas eram projetadas e havia 10 segundos para responder. Quando respondida, o software anunciava a resposta correta e a classificação das alunas. Carros de corrida coloridos apareciam entre as perguntas para indicar quem estava ganhando. Sons de “yes!” eram ouvidos entre os resultados. As meninas também vibravam pela disputa do primeiro lugar.

O professor controlava o jogo. Ele parava para explicar algum erro ou continuava de acordo com as respostas do grupo.”

Metodologia

A observação de aula tem sido usada como estratégia de pesquisa em educação. Porém, com a tecnologia, novas formas de pesquisar o contexto educativo e suas práticas são necessárias. Assim, a Etnografia Assemblage (Youdell & McGimpsey, 2015) foi a metodologia escolhida, por estar fundamentada na teoria Assemblage (DeLanda, 2006).



Poços de Caldas

3º Congresso Nacional de Educação

Essa teoria considera as relações estruturais, espaciais, temporais, representativas, discursivas, subjetivas, econômicas e afetivas entre os componentes de uma assemblage (Youdell and McGimpsey, 2015). Ela combina os princípios de observação da etnografia com a multiplicidade da realidade e as ações, reações e interações entre elementos humanos e não-humanos. O foco de observação é a interconexão entre os sentimentos, as práticas pedagógicas, os sujeitos e tudo o que pode estar conectado à assemblage da sala de aula (Lameu, 2016).

Os dados foram coletados a partir de observações de sala de aula e registrados em dois diários de campo: o diário descritivo e o diário reflexivo. No primeiro, havia a descrição do observado. No segundo, a escrita era livre para a reflexão. A análise foi feita em duas rodadas de codificação, identificando temas e subtemas relacionados à emoções, afetos e clickers. Um relato de observação foi escolhido para ilustrar o estudo de caso.

Discussão e Considerações Finais

Emoções e afetos são diferentes. Emoções referem-se à como as pessoas se sentem. Afetos são difíceis de nomear e não correspondem a uma emoção apenas. Enquanto emoções associam-se à indivíduos, os afetos relacionam-se com modos coletivos de sentir, às vezes percebidos como atmosferas ou momentos em que conexões são compartilhadas, explica Kraftl (2015). Como consequência, corpos possuem a capacidade de afetar outros corpos e serem afetados, diminuindo ou aumentando sua capacidade de ação.

Desde o início, o professor mostrou que não gostava daquela situação e da presença da pesquisadora, evidenciado pelo sorriso sarcástico e enfatizando que a tecnologia seria utilizada apenas por sua causa. A intensidade de sua insatisfação foi sentida pelo desconforto corporal da pesquisadora.

A princípio, acredita-se que a tecnologia não estava sendo usada como um recurso pedagógico, mas como uma solicitação da coordenação pedagógica, que organizou a visita da pesquisadora.

As alunas reagiram de outra forma: ora demonstrando indiferença, ora interesse ao olharem e sorrirem. Diferentes reações aos afetos vindo dos clickers e do professor foram percebidas: positivas quando a tecnologia estava em evidência e uma certa apatia quando não estava sendo usado.

Ao usar os clickers, elas vibraram, demonstrando entusiasmo e empolgação, pelo tom e volume de suas vozes e suas expressões. Porém, quando o professor falava, elas faziam anotações ou copiavam da lousa, não havendo expressão facial. A única movimentação era das cabeças alternando-se entre cadernos, professor e lousa.

O professor controlava a mudança da pergunta, mas as alunas indicavam quando isso ocorria. Assim, o centro da aula mudou do professor para as alunas, que passaram a indicar o ritmo da aula.

Não é possível afirmar se as alunas tiveram emoções positivas e estavam mais eufóricas apenas por conta dos clickers ou pelo jogo em si. No entanto, a questão é se a turma tivesse jogado sem os clickers, elas teriam agido tão ativamente? Elas celebravam a cada resposta correta. Era a competição? O uso dos clickers permite uma participação corporal maior do grupo. Mente e corpo estavam em ação quando elas selecionavam as respostas, diferente de quando estavam apenas vendo e ouvindo o professor, cujos



Poços de Caldas

3º Congresso Nacional de Educação

corpos estavam em repouso. A progressão da aula dependia diretamente da movimentação corporal das alunas.

Osclickers também possibilitaram a avaliação do conhecimento das alunas sem o peso de uma avaliação formal. Elas puderam errar ao longo da atividade e rever conteúdos antes dos exames, o que pode ter influenciado o fato delas estarem mais relaxadas durante a lição.

Uma das alunas declarou seu “amor” na aula. A intensidade da declaração indica que elas não usavam os clickers frequentemente. Até mesmo a pesquisadora sentiu-se feliz. A intensidade percebida pode não ter sido a mesma que as alunas sentiram, mas o entusiasmo estava presente, mesmo nunca tendo visto aquela turma anteriormente.

O professor não demonstrou mudar de humor durante o jogo, continuando com a mesma expressão de insatisfação e com o mesmo tom de voz. Ele alertou a turma que prestasse atenção às perguntas e respostas, porque o foco não era responder rápido, mas sim certo. A contradição foi instaurada pela animação dos carros de corrida que apareciam na lousa todas as vezes que as respostas eram checadas. O tempo de resposta era de 10 segundos. O ranqueamento ocorria a partir da rapidez de resposta. Assim, elas passaram a chutar.

Apenas as cinco primeiras colocadas apareciam na animação e por conta disso não se sabia a ordem das outras alunas. Talvez se não houvesse competição, o entusiasmo seria menor.

Por outro lado, durante os momentos em que o professor estava abordando o conteúdo com os slides projetados, professor e alunos demonstravam diferentes tipos e níveis de ação. O professor estava falando, trocando os slides, movendo-se de um lado para o outro, apontando para o que estava sendo projetado, enquanto que o grupo olhava-o, ouvia-o, fazendo anotações ou copiando. Considerando esses fatores, o professor estava mais ativo que os alunos. A aula, para progredir, dependia mais do professor do que das alunas. A movimentação corporal e facial da turma não indicou nenhuma emoção específica, mas sim um estado mais passivo, sendo levado pela inércia.

Referências

DELANDA, Manuel. **A new philosophy of society: Assemblage theory and social complexity**. Bloomsbury Publishing, 2019.

KRAFTL, Peter. **Geographies of alternative education**. London, Policy Press, 2015.

LAMEU, Paula Cristina. Classroom assemblage: the vibrant setting of the schooling process. **ETD-Educação Temática Digital**, v. 18, n. 3, p. 580-595, 2016.

LAMEU, Paula Cristina. **Education ICT Assemblage: encounters of discourses, emotions, affects, subjects, and their productive forces**. Tese (Doutorado em Educação) Department of Education and Social Justice, University of Birmingham. 2017.

YOUDELL, Deborah; MCGIMPSEY, Ian. Assembling, disassembling and reassembling ‘youth services’ in Austerity Britain. **Critical Studies in Education**, v. 56, n. 1, p. 116-130, 2015.