

O CÓDIGO HTML COMO FERRAMENTA DE ENSINO E APRENDIZAGEM NO SENAC MANACAPURU

MARCOS ROCHA MARQUES

Docente do eixo tecnológico GESTÃO E NEGÓCIOS do Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial / SENAC – AM, marcos.marques@am.senac.br

INTRODUÇÃO

Os modelos de instrumentos de ensino e aprendizagem são necessários à construção das competências do aluno. Podemos usar, desde os mais simples instrumentos até os mais complexos. Instrumentos são caminhos, isto é, módulos de reprodução de um conteúdo em formatos materiais ou mentais, desenvolvidos pelo professor para alcançar objetivos materiais e mentais. Uma análise sobre instrumentos de Rego (2002)¹:

“Vygotsky procura analisar a função mediadora presente nos instrumentos elaborados para a realização da atividade humana. O instrumento provoca mudanças externas, pois amplia a possibilidade de intervenção na natureza [...] Diferente de outras espécies animais, os homens não só produzem seus instrumentos para a realização de tarefas específicas, como também são capazes de conservá-los para uso posterior, de preservar e transmitir sua função aos membros de seu grupo, de aperfeiçoar antigos instrumentos e de criar novos”.

A mente humana não funciona em especto linear, mas sim por associações. O *HiperText Markup Language* – HTML que realizar leituras e escritas não lineares². Ao logo dos anos, a capacidade de criação dos alunos tem perdido força no construto escolar. Os autores Wechsler (2002)³ e Alencar (2007)⁴ corroboram essa afirmativa, porém observa-se retrações no estímulo e uso da criatividade nas estruturas de ensino.

A estrutura educacional não está sendo usada como ferramenta para promover o desenvolvimento humano para questões sociais, econômicas e ambientais. O processo de ensino e aprendizagem é uma construção de fatores internos e externos, que depende da sua condução e desenvolvimento de instrumentos nos espaços formais.

1 REGO, Teresa Cristina. Vygotsky, uma perspectiva historico-cultural da educação. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

2 DIAS, C. A. Hipertexto: evolução histórica e efeitos sociais. Ciência da Informação, [S. l.], v. 28, n. 3, 1999. Disponível em: <http://revista.ibict.br/ciinf/article/view/830>. Acesso em: 9 out. 2021.

3 WECHSLER, S. M. (2002) Criatividade e desempenho escolar: uma síntese necessária. Linhas Críticas, 15(8), 179-188.

4 ALENCAR, E. M. L. S. (2002) O contexto educacional e sua influência na criatividade. Linhas Críticas, 8(15), 165 – 178.

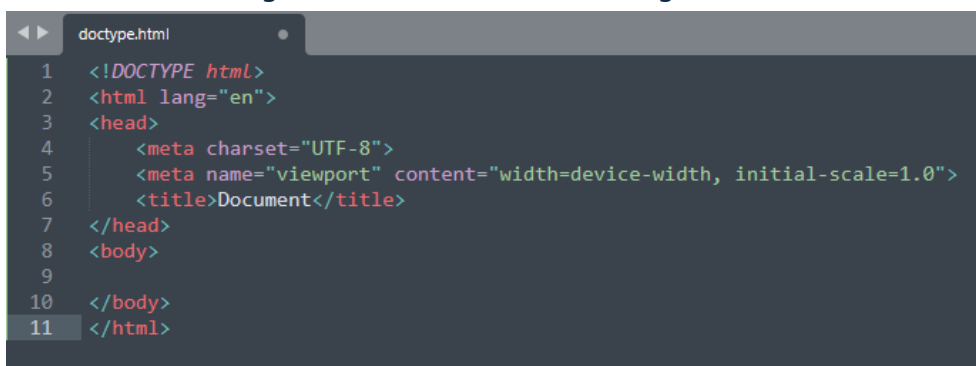
A revisão do(s) trabalho(s) é de responsabilidade dos(as) autores(as). Depois de enviado, os arquivos não são passíveis de substituição e/ou modificações.

2. DESCRIÇÃO DA EXPERIÊNCIA

No município de Manacapuru – Am, o Centro de Educação Profissional Lázaro da Silva Reis, Senac DR - Amazonas, para os cursos de qualificação profissional, no eixo tecnológico de Gestão e Negócios implementou o uso do código html como instrumento de ensino e aprendizagem. A nova ferramenta foi implementada em 20% dos alunos, nas três turmas: **i)** Aprendizagem Profissional Comercial; **ii)** Assistente Administrativo e **iii)** Técnico em Logística. A percepção sobre a falta de criatividade dos alunos em resolução de problemas complexos das aulas, quando estes tinham aulas tradicionais expositivas foi o ponto crítico para que o professor utilizasse um instrumento que mobilizasse os alunos a criar suas próprias *frameworks*.

O primeiro contato das turmas com o código html foi dado pela estrutura base, com mostra a Figura 1, logo abaixo:

Figura 1: Estrutura básica do código html



```
doctype.html
1 <!DOCTYPE html>
2 <html lang="en">
3 <head>
4   <meta charset="UTF-8">
5   <meta name="viewport" content="width=device-width, initial-scale=1.0">
6   <title>Document</title>
7 </head>
8 <body>
9
10 </body>
11 </html>
```

Com essa estrutura, as aulas eram conduzidas segundo o Modelo Pedagógico Senac – MPS, onde dividia-se em três partes: **i) Ação-1**, para o fazer empírico dos alunos, sem qualquer orientação técnica do professor; **ii) Reflexão**, exposição prática e teórica das *tags*⁵ do código e **iii) Ação-2**, onde os alunos, ao receberem seus desafios técnicos, deveriam

5 *Tags*: são marcações que abrem o campo de atuação ou criação de códigos html.

desenvolver soluções e ou criar mapas mentais das aulas utilizando o código html.

Na fase de ação-1, os alunos receberam problemáticas, onde deveriam desenhar uma solução utilizando o código html, sem qualquer interação com o professor da aula. Já na fase de reflexão, o professor, com seus conhecimentos técnicos e teóricos sobre o código html, construiu, juntamente com os alunos, um site, cujo conteúdo era a estrutura base do html e suas propriedades.

A necessidade de se formar um ambiente criativo para os alunos é corroborada pelo autor Csikszentmihalyi (1999)⁶ que apresenta a criatividade como um fenômeno a ser compreendido em seus processos sistêmicos e contínuos, produto de fatores intraindividuais, ou seja, fatores internos, quanto por fatores ambientais, externos.

As aulas tradicionais, em relação ao novo instrumento implementada gera uma disparidade no que tange a atmosfera criada por parte dos alunos. Cada aula, com o uso do código html os alunos tinham novos desafios, desde construir site sobre as aulas, como desenvolver ferramentas para auxiliar em suas tarefas administrativas de cada profissão.

3. RESULTADOS

Dados de uma pesquisa, realizada nas três turmas mencionadas acima, conclui que, 66,7% dos alunos expostos ao código html obtiveram maior retenção de conteúdos durante as aulas. Por outro lado, 40% dos alunos que foram instruídos por instrumentos tradicionais têm baixos níveis de criatividade. Essa criatividade impacta na capacidade de propor soluções coerentes com questões complexas da sala de aula. A proposta do professor nestes ambientes de formação é desenvolver habilidades do fazer profissional que possam contribuir com a sociedade em seus aspectos sociais, ambientes e econômicos.

Nas resoluções de atividades complexas das aulas, 50% dos alunos instruídos pelo código html conseguem ter êxito na resolução de problemas, enquanto 46,7% dos alunos assistidos por instrumentos tradicionais conseguem propor soluções parcialmente afirmativas para tais questões.

Os dados da pesquisa nos demonstram que, instrumentos de ensino e aprendizagem tradicionais são inibidores da criatividade dos alunos

6 CSIKSZENTMIHALYI, M. Flow: the psychology of optimal experience. New York: Happer Perennial, 1990. CSIKSZENTMIHALYI, M. Finding flow. New York: Happer Collins, 1999.

em questões complexas, pois seu foco é apenas a exposição conteúdo e avaliação da sua capacidade cognitiva de gravar conceitos, diferente dos instrumentos que impulsiona a criatividade, como o uso do código html.

Mas a relação com a criatividade é conotada no uso do código html, pois esse instrumento instiga os alunos a desenvolver seus próprios instrumentos de trabalho, ou seja, é o aluno o centro do processo de ensino e aprendizagem, quando este se depara em situações adversas, mas encontra subsídios para solucioná-lo de forma criativa e inovadora. O processo de ensino e aprendizagem foi, ao longo das aulas se tornando mais significativas, para ambos os atores, alunos e professores são os formadores do conhecimento.

REFERÊNCIAS

ALENCAR, E. M. L. S. (2002) O contexto educacional e sua influência na criatividade. *Linhas Críticas*, 8(15), 165 – 178.

CSIKSZENTMIHALYI, M. *Flow: the psychology of optimal experience*. New York: Happer Perennial, 1990. CSIKSZENTMIHALYI, M. *Finding flow*. New York: Happer Collins, 1999.

DIAS, C. A. Hipertexto: evolução histórica e efeitos sociais. *Ciência da Informação*, [S. l.], v. 28, n. 3, 1999. Disponível em: <http://revista.ibict.br/ciinf/article/view/830>. Acesso em: 9 out. 2021.

REGO, Teresa Cristina. *Vygotsky, uma perspectiva historico-cultural da educação*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

WECHSLER, S. M. (2002) Criatividade e desempenho escolar: uma síntese necessária. *Linhas Críticas*, 15(8), 179-188.