



VIVÊNCIAS EM AULAS REMOTAS NOS TEMPOS DE PANDEMIA: PROPOSTA PARA O USO DE APLICATIVOS NA EDUCAÇÃO BÁSICA, MUNICÍPIO DE TUCURUÍ/PA.

João Alves Farias Filho ¹
Gabriel Vinicius Queiroz ²
Natalia Karina Nascimento da Silva ³
Neila de Jesus Ribeiro Almeida ⁴
Renata Albuquerque da Silva ⁵

INTRODUÇÃO

Levando em conta as dificuldades provenientes do isolamento social decorrente da pandemia de COVID-19, que causou inúmeras problemáticas para professores e alunos de diferentes contextos e condições sócio-econômicas, a necessidade pelo uso de tecnologias para a realização das aulas se intensificou, mas essas por muitas vezes são inacessíveis e requerem domínio que antes não se tinha, foi inevitável se deparar com uma deficiência no setor da educação.

Considerando este cenário e os objetivos do PIBID (Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência), vinculado à Universidade do Estado do Pará, que visa a produção de materiais pedagógicos, desenvolvimento de práticas e formação de professores, buscou-se por meio das práticas realizadas durante o período de atuação no programa, realizar o ensino de Biologia ao passo em que, lidando com os problemas de comunicação e acessibilidade enfrentados (principalmente pelos alunos), fossem desenvolvidas práticas pedagógicas que resgatassem a qualidade e estabilidade do ensino presencial pré-pandemia.

Este relato concerne o acompanhamento da turma de Ensino Médio 1º MR04 na Escola Estadual de Ensino Médio Simão Jacinto dos Reis, realizado pelos Pibidianos Gabriel Vinicius Soares Queiroz e João Alves Farias Filho, sob a monitoria da Professora Renata Albuquerque de Silva e co-orientação da Professora Neila de Jesus Ribeiro Almeida. Na

¹ Graduando do Curso de Licenciatura em Biologia da Universidade do Estado do Pará - UEPA, dr.joaofilho2019@gmail.com;

² Graduando do Curso de Licenciatura em Biologia da Universidade do Estado do Pará - UEPA, gabrielviniciusq99@gmail.com ;

³ Doutora em Genética e Biologia Molecular pelo Curso de Genética e Biologia Molecular da Universidade Federal do Pará – UFPA, nataliakarina.silva@uepa.br;

⁴ Doutora pelo Curso de Ecologia Aquática e Pesca da Universidade Federal do Pará - UFPA, neila.almeida@escola.seduc.pa.gov.br;

⁵ Professor orientador: Renata Albuquerque da Silva – Secretaria de Estado de Educação-SEDUC, renataalbuquerquebio@gmail.com.



turma em questão, uma das principais dificuldades encontradas se evidencia com o alto número de alunos que não participam das aulas online, mas que realizam as atividades propostas. Com tal observação, evidencia-se a caracterização de um cenário onde o acesso à internet é precário, sendo suficiente apenas para o download e envio dos arquivos de atividade, mas impossibilitando a participação no momento em que a aula ocorre. Dos 42 alunos, participam das aulas no máximo 10.

Portanto, considerando as experiências durante esse período de atuação pode se ressaltar como grande obstáculo para a prática docente os problemas de comunicação, em mais de um sentido. O primeiro deles refere-se à já evidente inacessibilidade, que, na ausência do espaço físico da sala de aula, exige dos alunos a disposição de conexão à internet e aparelhos eletrônicos compatíveis com os aplicativos utilizados. Evidencia-se assim um número de alunos que, na ausência das aulas presenciais, não tem alcance à educação por não conseguirem participar dos encontros on-line. Já o segundo sentido deve-se a um fator que já se fazia presente nas aulas presenciais, que é a capacidade de conquistar o engajamento da turma, que foi grandemente afetada pela ausência de contato e proximidade que caracteriza o ensino à distância. Com isso, a aplicação de metodologias que se beneficiam de participação e discussão, por exemplo, é grandemente prejudicada.

Vale ressaltar, no entanto, que apesar do que foi citado, esse momento proporciona oportunidades que não eram valorizadas anteriormente, na normalidade das aulas presenciais. Em meio a disponibilidade de tecnologia e necessidade de realização das aulas, emerge a busca por novas metodologias, sejam estas realizadas com o auxílio de aplicativos, conteúdo audiovisual, jogos, etc.

REFERENCIAL TEÓRICO

Há muito percebe-se a ausência de uma reflexão pela escola sobre a sociedade contemporânea, em especial sobre as mudanças advindas do avanço das tecnologias e seu impacto na vida social e institucional (CARDOSO 2020). Com isso, a pandemia serviu como evidência da falta de preparo ou deficiência do ensino para o conhecimento tecnológico.

Esse arcabouço tecnológico sugerido trazido pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC) na área de conhecimento das Ciências Naturais e suas Tecnologias, na competência específica 3 que visa investigar situações-problema e avaliar aplicações do conhecimento científico e tecnológico, em diversos contextos e por meio de diferentes mídias e tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC) (BRASIL, 2018) Bem como as habilidades da



EM13CNT302, que traz a comunicação para públicos variados, por meio de diferentes linguagens, mídias, tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC), de modo a participar e/ou promover debates em torno de temas científicos e/ou tecnológicos de relevância sociocultural e ambiental (BRASIL, 2018).

Assim, aplicação das TICs (Tecnologias da Informação e da comunicação) na educação possibilita que os discentes construam seu próprio conhecimento, desenvolvam sua criatividade e possam se expressar com mais facilidade, assegurando assim sua inclusão na sociedade como indivíduos atuantes e críticos (SANTOS. FREIRE. LIMA. BARBOSA. SILVA, 2019). Desse modo, o uso de jogos e softwares como o Kahoot, são de suma importância para momentos de desmotivação por parte dos discentes.

OBJETO DE ESTUDO

Considerando o que foi vivenciado, busca-se manter a produção de materiais de apoio adequados bem como a elaboração de práticas participativas, que proporcionem engajamento e interesse na turma. Tem sido um desafio realizar tais tarefas de forma sublime, mas até então tem se notado que é um esforço válido e que gera retorno, necessitando de aperfeiçoamento e mais planejamento. Para tal é importante que se leve em conta as informações obtidas por meio do contato com a turma nesse período de atuação, visando a aplicação de táticas que melhor se adequem e atendam às necessidades da turma. Com isso, existe uma busca por metodologias ativas mais adequadas para o número médio de alunos presentes e para o tempo de aula disponível, que sejam efetivas em instigar a participação ao passo em que colaboraram significativamente para o aprendizado.

Pretende-se obter mais qualificação em eventos e palestras que contribuam para a formação e práticas docentes, além de mais fundamentação em bibliografias adequadas.

METODOLOGIA

Os procedimentos metodológicos desenvolvem-se através da utilização como instrumento de ensino aplicativos e softwares para possibilitar o ensino remoto (ensino emergencial que antes presencial agora online).

Diversas estratégias digitais de ensino são utilizadas para fornecer base para a efetivação do processo de ensino e aprendizagem, entre as quais podemos destacar: o link do Kahoot para o grupo de whatsapp e na chamada via meet.



Os discentes acessam o link compartilhado ao vivo no momento das aulas na chamada Google meet. Respondem as questões e seu ranking iria subir ou descer em relação aos outros discentes.

Essas questões tem um tempo de 60 minutos, sendo 10 questões ao todo. Essas questões são dois tipos de questões: múltipla escolha (a,b,c,d) e verdadeiro ou falso.

RESULTADOS

Com o desenvolvimento de ações em forma de observação, participação e preparo para as aulas (tanto em forma de estudo quanto produção de material), foi possível ao longo desse período de atuação conhecer um pouco da realidade e dificuldades enfrentadas pelo profissional da educação, marcada pela necessidade por flexibilidade e resiliência, em todos os sentidos das palavras. Por meio das expectativas que se tinham e da realização de algumas destas na prática, alcançou-se certo amadurecimento e autocrítica em relação às perspectivas de práticas e atuações futuras, o que garante uma melhoria nas práticas futuras por meio do desenvolvimento de uma mais realista.

Considerando que as aulas se dariam via on-line e a proposta de aplicar de alguma forma um jogo didático, surgiu a necessidade de um recurso tecnológico que atendesse a possibilidade de acompanhamento da dinâmica e quantificação dos resultados obtidos.

Foi possível desenvolver, nos momentos necessários, práticas que escapassem um pouco à monotonia de uma aula meramente expositiva, no entanto, estas podem ainda se desenvolver de formas mais efetivas. Dessa forma, considerando o atual cenário pandêmico, pretende-se continuar associando ideias criativas às tecnologias disponíveis e acessíveis para a melhora desse aspecto. Nota-se assim que as iniciativas tomadas pelos envolvidos em guiar os momentos de aula geram grande impacto, evidenciando resultados visíveis na participação, curiosidade, satisfação e desempenho dos alunos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante o período de acompanhamento na turma 1º MR04, com a ocasional aplicação de dinâmica, foi possível perceber a efetividade das tecnologias de informação e comunicação. Podem ser citadas a aplicação de um jogo em formato de quis por meio do aplicativo Kahoot, no qual a turma foi bem participativa e a aplicação de uma revisão dialogada, que, com incentivo para ficarem à vontade e tirar dúvidas, contou com a



participação ativa de alguns poucos alunos, o que não deixa de ser uma conquista, já que estes podem apenas ingressar à reunião e facilmente ignorar a aula.

REFERÊNCIAS

AMARAL, E. M. H.; ÁVILA, B.; ZEDNIK, H.; TAROUCO, L. Laboratório Virtual de Aprendizagem: uma proposta taxonômica. **Novas Tecnologias na Educação**, v. 9, n.2, 2011.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular-Ensino Médio. Brasília, 2018.

CARDOSO, N. MENDONÇA, S.; FORPIBID e a politização ao ensino remoto. 2020. P. 684-654. 2020.

FRANTZ, D. S. F. S.; MARQUES, N, L. R.; NUNES, J. F.; MARQUES, I. L. Ensino Híbrido com a utilização da plataforma Moodle. **Revista Thema**, v. 15, n. 3, p.1175-1186, 2018.

NICHELE, A. G.; SCHLEMMER, E. Aplicativos para o ensino e aprendizagem de Química. **Novas Tecnologias na Educação**, v. 12, n. 2, p. 1-9, 2014.

SANTOS. FREIRE. LIMA. BARBOSA. SILVA.; Atividades com jogos digitais: relato de experiência do PIBID interdisciplinar nas aulas de Química e Biologia. 2019.