



ANPEd - Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação

11286 - Resumo Expandido - Trabalho - 4ª Reunião Científica da ANPEd Norte (2022)

ISSN: 2595-7945

GT 04/GT 12 -Didática, Currículo e Tecnologias Digitais

EDUCAÇÃO EM MEIO À PANDEMIA DA COVID-19 EM MANAUS: USO DAS MÍDIAS EDUCACIONAIS EM ESTRATÉGIAS COLABORATIVAS

Gianne de Sousa Costa - UFAM - Universidade Federal do Amazonas

Gerilucia Nascimento de Oliveira - UFAM - Universidade Federal do Amazonas

Selma Suely Baçal de Oliveira - UFAM - Universidade Federal do Amazonas

Agência e/ou Instituição Financiadora: Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado do Amazonas (Fapeam)

EDUCAÇÃO EM MEIO À PANDEMIA DA COVID-19 EM MANAUS: USO DAS MÍDIAS EDUCACIONAIS EM ESTRATÉGIAS COLABORATIVAS

Introdução

Atualmente a sociedade brasileira tem se deparado com um processo devastador que desde do início do ano de 2020 tem causado inúmeras mortes em todo o mundo, o chamado Covid-19. Este cenário nos obrigou a planejar estratégias de ensino virtual à distância nas escolas de Manaus-AM. Como sugere e questiona SANTOS (2020, p.7) *a tragédia é que neste caso a melhor maneira de sermos solidários uns com os outros é isolarmo-nos uns dos outros e nem sequer nos tocarmos. É uma estranha comunhão de destinos. Não serão possíveis outras?* O que poderíamos fazer então para minimizarmos os efeitos dessa crise? O que as escolas estão fazendo para divulgar o conteúdo formal para os estudantes? Qual o impacto que a nova linguagem televisiva tem causado na aprendizagem dos estudantes? Todos esses questionamentos têm a ver com a “reinvenção” da escola e a postura que adotará com o retorno.

O objetivo dessa pesquisa foi destacar a complexidade diante dos desafios de educadores e estudantes em estabelecer uma conexão com o ensino remoto em tempo de pandemia, utilizando as tecnologias digitais para fomentar a aprendizagem. Quadro este, que se agrava quando os mesmos são desfavorecidos de ferramentas tecnológicas a exemplo do celular e TV.

A questão a ser respondida consiste em analisar **“Como as estratégias pedagógicas utilizadas pelos professores, em tempos de pandemia, contribuíram para aprendizagens significativas dos estudantes?”** já que as aprendizagens não podem ser qualificadas nem quantificadas, devido a educação remota que vivenciamos. Desta forma, a tecnologia se constituiu elemento essencial e integrante do cotidiano dos estudantes e, por isso, é fundamental sua utilização no processo de ensino aprendizagem em tempos de pandemia da Covid-19.

Neste percurso, vários organismos nacionais e internacionais, publicam periodicamente pesquisas sobre práticas pedagógicas que atendam às necessidades dos alunos e professores, bem como o monitoramento da educação em tempo de pandemia. O que faz desse projeto relevante, uma vez que a cidade de Manaus viveu um colapso no sistema de saúde, com recordes de internações por Covid-19 e hospitais sem oxigênio para cuidar dos pacientes. Destacamos o retorno semipresencial das escolas municipais de Educação – SEMED no dia 31 de março de 2021 com 50% do quantitativo de estudantes dividido em dois grupos (G1 e G2) alternadamente. Posteriormente em julho de 2021 todos retornaram presencialmente (sem escalonamento), utilizando as medidas de prevenção adotadas e orientadas pela secretaria de educação – SEMED Manaus-Amazonas.

A tessitura dessa pesquisa, pretende analisar o contexto educativo da escola Municipal Professora Elcy Mesquita Lima, situada em Manaus – AM, apresentando no seu quadro efetivo 12 professores e o quantitativo de 336 estudantes divididos nos turnos matutino e vespertino. O contexto local resultante de um processo de invasão, onde atualmente residem famílias de baixa renda e comércio local suficiente para suprir a demanda do bairro. A escola nesse contexto, corresponde às necessidades do bairro com instrução formal. Conforme afirma Gadotti:

A escola integra e articula os novos espaços de formação criados pela sociedade da informação. Ela deixa de ser “lecionadora” para ser cada vez mais “gestora” da informação generalizada, construtora e reconstrutora de saberes e conhecimentos socialmente significativos. Portanto, ela tem um papel mais articulador da cultura, um papel mais dirigente e agregador de pessoas, movimentos, organizações e instituições (GADOTTI, 2000, p.55).

Diante deste quadro, resultante de um processo de pandemia vigente em todo país e no mundo, a Secretaria Municipal de Educação – SEMED optou por um ensino remoto com uso das ferramentas tecnológicas à distância para atuação pedagógica do professor e estudante. O desafio a que nos propomos com os pais foi desenvolver processos colaborativos via grupos de WhatsApp (rede social de mensagens instantâneas) visando fortalecer competências e habilidades dos sujeitos para atender aos desafios e necessidades do Projeto Aula em Casa (TV aberta canal 2.5 ou redes sociais) no contexto da pandemia.

Metodologia

Esta pesquisa intitulada “Educação em meio à pandemia da covid-19 em Manaus: uso

das mídias educacionais em estratégias colaborativas”, tem como foco as estratégias colaborativas bem sucedidas entre os professores participantes do ensino Fundamental I (1º ao 5º ano) com estudantes da faixa etária de 6 a 10 anos. Utilizamos para tal estudo, o método fenomenológico, que para Creswell (2010) é uma estratégia de investigação em que o pesquisador identifica a essência das experiências humanas, com respeito a um fenômeno.

Sendo assim, este relato, caracteriza-se por uma abordagem qualitativa, “com o investigador tipicamente envolvido em uma experiência sustentada e intensiva com os participantes” (CRESWELL, 2010, P.211).

Os professores envolvidos da escola municipal Elcy Mesquita Lima, teve o recorte de 04 (quatro) professores dos anos de ensino, a saber: profª Estrela (3º ano A e 5º ano C), profª Sol (4º anos A e B), profª Lua (projeto *English for Kids*) e profª Galáxia (mídias – educacionais). Foram desenvolvidas diferentes estratégias colaborativas para coleta e produção de dados, temos: (a) os roteiros criativos; (b) os desafios pedagógicos; (c) as linguagens de programação; (d) educação 3.0.

Discussão e Resultados

Quando pensamos em educação no século XXI sempre idealizamos em nossas mentes, uma educação mais prática, do diálogo, da interação e afeto entre escola, família e alunos. Pensamos também em uma educação do click, do “touch”, da facilidade e da agilidade de informações. Não obstante jamais estivemos preparados para pensar numa educação de paralisação, do distanciamento social, do recuo domiciliar, e principalmente nunca precisamos tanto do acompanhamento dos responsáveis para com as atividades dos estudantes, em tempos de pandemia eles tornaram-se nossos maiores aliados. Com o passar das aulas percebemos que a maioria dos pais não conseguiam acompanhar as orientações enviadas nos grupos, por diversos fatores, como tempo acúmulo de mensagens durante o dia no grupo, trabalho, atividades com outros filhos, etc. Com as informações soltas, em mensagens simples, gradativamente foram surgindo perguntas como “Qual a disciplina mesmo de hoje?”, “Qual o conteúdo?”, “A atividade é do livro ou do caderno?”, “O que é pra fazer?”. No roteiro logo no início vem a identificação da disciplina do dia, data, conteúdo e explicação do que deve ser feito, além das saudações e mensagens de incentivos. Com resultado da estratégia didática alguns pais se manifestaram no grupo para expor a satisfação com os roteiros ativos de trabalho. A exemplo das falas selecionamos esta:

“Eu gosto da propostas dos roteiros, é um incentivo para as crianças quando elas vêm os personagens que a professora posta junto com a atividade, meu filho já pergunta logo: “Qual será o personagem de hoje mãe?”, e eu já gosto porque fica salvo na galeria de fotos do nosso celular; quando é só escrito fica ruim, pois às vezes preciso apagar as mensagens e a explicação vai junto, já as fotos dos roteiros ficam salva...”

Responsável do aluno W.G, 5º ano C

Este relato expressa como avançamos no trabalho pedagógico e social nesta troca de

experiências em tempos de pandemia. As crianças passaram a compreender de forma mais clara as propostas, os pais conseguiram organizar melhor as mídias e as informações repassadas, o que resultou no avanço das realizações de exercícios, aumento do número na entrega das atividades, melhoria no diálogo para com os responsáveis, entre outros.

A partir do pressuposto do uso de tecnologia atrelada ao ensino, pudemos incluir o pensamento de um ilustre educador brasileiro, Paulo Freire que pensou a escola como um espaço que pudesse trazer ao aluno a inquietude de aprender, despertando sua curiosidade e criatividade, conduzindo-o à investigação e formando o conhecimento que necessita (FREIRE, 2014).

Diante deste fato, pensamos em ações que buscassem as relações de afeto e acolhimento nas estratégias colaborativas nas atividades didáticas, a saber: planejamento, organização das aulas, definições de ações, intervenções didáticas foram sendo adaptados de acordo com a realidade de cada aluno. O Projeto “Aula em Casa” (2020 e 2021) com transmissão nas escolas municipais e estaduais de ensino, desta forma o estudante assistiu as aulas na televisão (figura 1) ou usar as redes sociais (youtube) e posteriormente desenvolver as atividades propostas no “Exercitando” sob a orientação da professora e/ ou com atividades complementares que contemplava outras disciplinas do currículo (figura 2).



Figura 1- Alunos assistindo o Projeto Aula em Casa na TV

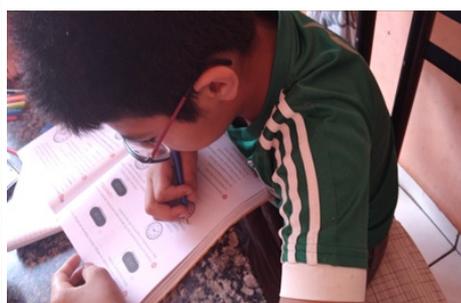


Figura 2 - Estudante realizando atividade livro didático

A professora compartilha com os responsáveis vídeos complementares, materiais de apoio e áudios explicativos, permanecendo disponível no grupo para dúvidas e questionamentos dos estudantes e responsáveis. No retorno das atividades os pais ou responsáveis, realizavam por meio de postagens de imagens, vídeos, áudios e mensagens compartilhadas sobre o conteúdo da aula da TV (Projeto Aula em Casa).

Recordamos Freire (2003) que retoma em sua fala a necessidade de os educadores criarem as possibilidades para a produção ou construção do conhecimento pelos alunos, num processo em que o professor e o estudante não se reduzem à condição de objeto um do outro. Insiste que "...ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para sua própria produção ou a sua construção" (FREIRE, 2003, p. 47), e que o conhecimento precisa ser vivido e testemunhado pelo agente pedagógico.

Outra estratégia utilizada foi a linguagem de programação “SCRATCH DAY”(dia para celebrar o Scratch), os alunos criaram o roteiro e programaram no app Scratch Jr. o “SCRATCH E DICAS NA PANDEMIA”, idealizado com base na divulgação de todo o

cuidado que devemos ter em meio à pandemia da COVID-19. Os alunos ficaram entusiasmados com a linguagem de programação, desenvolvendo um maior interesse pelas atividades propostas (figura 3). E como resultado realizaram seu projeto sob a orientação da professora Galáxia (figura 4).



Figura 3 - Estudante com atividades de Programação

Figura 4 - Vídeo produzido a partir da programação e roteirização dos alunos.

Link do vídeo produzido: <https://www.instagram.com/tv/CBmAueAHUYf/?igshid=xn5jb5qry55y>

A educação 3.0 traz as tecnologias digitais para a sala de aula para estimular a produção e a troca de conhecimentos. A sala de aula passa a ser qualquer ambiente onde as pessoas se conectam umas às outras e criam. Onde há pessoas conectadas, tem ensino e aprendizagem mediados por tecnologias digitais. Por isso, a importância nesse contexto de educação do uso de tecnologias de informação e conhecimento (TICs)

Barros e Okada (2013) afirmam que os estudantes da educação 3.0 podem ser caracterizados por três C's: conectores, criadores, construtivistas. O estudante passa a ser coautor, coaprendiz e gestores colaborativos de suas experiências de aprendizagem. O educador torna-se guia, ajuda a transferir as habilidades de autoaprendizagem que o estudante já tem no contato informal com a web para contextos de aprendizagem formal.

Dentro do contexto da Web e da educação 3.0 também podemos fazer uso da gamificação. Para Fogg (2009), “gamification” oferece as ferramentas adequadas para gerar uma mudança positiva no comportamento do aluno, criando aplicações mais eficazes e envolventes para a aprendizagem à distância. Propõe a reconstrução de sentido da educação escolar de modo a torná-la mais plural, ubíqua, tecnológica e contextualizada, permitindo a formação integral dos estudantes. As atividades-desafio consistem em utilizar recursos de jogos em outros contextos. Tornando-se uma aposta na educação no século 21, pois desperta o interesse, desenvolve **criatividade e autonomia, promovendo diálogo e resolução de situações-problemas. Outras alternativas são utilizar pontos, distintivos ou prêmios como incentivo; definir avatares ou cenários específicos com que os estudantes precisam lidar ou propor obstáculos a serem superados (figura 5).**



Figura 5 – Pontuação nos jogos de gamificação e Ranking dos estudantes na turma 4º ano, turno matutino

A educação 3.0 traz as tecnologias digitais para a sala de aula para estimular a produção e a troca de conhecimentos. A sala de aula passa a ser qualquer ambiente onde as pessoas se conectam umas às outras e criam. Onde há pessoas conectadas, tem ensino e aprendizagem mediados por tecnologias digitais. Por isso, a importância nesse contexto de educação do uso de tecnologias de informação e conhecimento (TICs)

Conforme Keats e Schmidt (2007) a Educação 3.0 se inspira na Web 3.0, além de ser interinstitucional e intercultural. Os alunos produzem e compartilham conhecimento usando as redes sociais fora do âmbito imediato da instituição educativa e de seus contextos culturais. O que constrói esta educação é dialogar, quebrar fronteiras e distinções entre professores, alunos, instituições, disciplinas, artefatos, linguagens, territórios e pessoas em geral.

Conclusões

A proposta deste regime de trabalho dispôs de profissionais comprometidos com o processo de Educação, determinados a aliar a família à escola de modo aprazível. Contou também com o engajamento desta comunidade escolar que viabilizou o ambiente de estudos, organização do material escolar necessário, incentivando o estudante a manter o foco nas aulas e atividades propostas.

A utilização de softwares voltados para a linguagem de programação incentivou a criatividade, curiosidade e o senso investigativo dos discentes e através do aplicativo Scratch Jr, a turma pode exercitar o raciocínio lógico matemático, sua noção de tempo e espaço, bem como o enriquecimento de seu vocabulário, tornando sua aprendizagem bastante significativa.

Embora tenhamos resultados positivos, não deixaremos de mencionar os obstáculos encontrados como a falta de internet, de recursos tecnológicos ou auxílio aos estudantes. Muitos outros com familiares enfermos ocasionando situações de óbito pelo Covid-19.

Enfim, motivos não nos faltaram para desistir, porém, somos conscientes de que os desafios sempre estarão postos e que é nossa a tarefa de elaborar estratégias com soluções criativas contribuindo significativamente para o sucesso escolar de nossos discentes.

Palavras-chave: Aprendizagem; Pandemia; Mídias.

REFERÊNCIAS

BARROS, Daniela Melareira; OKADA, Alexandra. Os estilos de aprendizagem para as novas características da educação (3.0). VIII International Conference on ICT in Education – Challenges 2013, **Anais ...**Braga, Portugal, 2013.

CRESWELL, Jonh W. **Projeto de pesquisa:** métodos qualitativo, quantitativo e misto. Tradução Luciana de Oliveira da Rocha. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2010.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia** - saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 2003.

FOGG, Brian Jeffrey. **A Behavior model for persuasive design**. Proceedings of the 4th International Conference on Persuasive Technology, Claremont, California, p.26-29, 2009.

GADOTTI, Moacir. **Perspectivas atuais da educação**. Porto Alegre, Ed. Arte Médicas, 2000. Disponível em: <http://dx.doi.org/101590/s0102-88392000000200002> Acessado em 17/07/2020.

KEATS, Derek; SCHIMIDT, J. Phillipp. The genesis and emergence of education 3.0 in higher education and its potential for Africa. **First Monday**, V.12, 2007

SANTOS, Boaventura de Sousa. **A Cruel Pedagogia do Vírus**. Edições Almedina. Abril, 2020.