



FORMAÇÃO DOCENTE INICIAL NO CONTEXTO PANDÊMICO: OS DESAFIOS DO ENSINO REMOTO

Francisca Janaina Sales Sousa¹
Kariny Bárbara Silva Moura²
Suyane do Nascimento Rodrigues³
Lucilene Silva Pereira Soares⁴

INTRODUÇÃO

A expansão da Covid 19 em 2020 e a posterior suspensão das aulas letivas presenciais, obrigou os professores a migrarem de um ambiente, que parecia corresponder às expectativas do ensino, para um ambiente virtual, alheio à realidade educacional na maior parte do país. Trazendo uma série de mudanças e desafios para o professor, que se viu pressionado a se reinventar e não somente a transferir práticas e metodologias do ensino presencial para o remoto, o que parecia insatisfatório (MOREIRA et al, 2020).

Conforme diz Vianna (2021) até março de 2020, as aulas ocorriam de forma presencial, não parecia necessário discutir as metodologias empregadas em sala, uma vez que o professor podia ver seus estudantes, seus rostos, expressões, ouvir seus enunciados e silêncios. Entretanto, o cenário de aula mudou e o contato entre aluno e professor, antes estabelecido em sala, passou a ser feito com a utilização das tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC), que se tornaram também importantes instrumentos de aprendizagem. Colocando, segundo Tavares e Sousa (2021), em xeque modelos de ensino antigos e práticas educacionais.

As dificuldades em relação ao ensino remoto emergencial ocorreram em diferentes áreas, que variaram desde a falta de recursos para o acompanhamento de aulas à dificuldade de estabelecer a interação entre aluno e professor através de uma tela. Sendo este último aspecto que estará em foco no decorrer deste trabalho, por ser o responsável por mudanças na forma de pensar o ensino a partir de então. Dando o estímulo necessário à definição de novas estratégias

¹ Graduanda do Curso de Licenciatura em C. Biológicas da UVA - CE, jannysalles6@gmail.com;

² Graduanda do Curso de Licenciatura em C. Biológicas da UVA - CE, karinebarbara78@gmail.com;

³ Graduanda do Curso de Licenciatura em C. Biológicas da UVA - CE, suyane.rodrigues@outlook.com;

⁴ Professora orientadora: Doutora, Curso de C. Biológicas da UVA - CE, lspsouares@gmail.com.



a serem desenvolvidas e utilização de recursos didáticos mais adequados ao desenvolvimento do processo de ensino e aprendizagem.

Apesar das dificuldades encontradas em relação à utilização das novas tecnologias, não é novo o estímulo à utilização dessas, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) já considera o desenvolvimento de competências e habilidades relacionadas a esse ponto. Estimulando a incorporação de novas tecnologias às atividades docentes, a fim de promover aprendizagens mais significativas, que despertem um maior interesse nos alunos.

Neste contexto, o presente trabalho tem por objetivo descrever as estratégias metodológicas utilizadas nas intervenções desenvolvidas pelos bolsistas do PIBID nas aulas de Biologia de turmas do ensino médio do 4ºCPM Ministro Jarbas Passarinho (Sobral-CE) durante o período de ensino remoto.

METODOLOGIA

Este trabalho constitui-se em um estudo qualitativo e descritivo das estratégias e metodologias de ensino utilizadas em intervenções realizadas no âmbito do PIBID Biologia da Universidade Estadual Vale do Acaraú (UVA), durante o período de aulas remotas. As intervenções foram feitas com o intuito de criar estratégias para viabilizar a comunicação no ambiente virtual, fundamental para o processo de ensino e aprendizagem. Essas serão descritas para posterior discussão, buscando relacionar com feedbacks feitos pelos próprios alunos. Trata-se de um estudo de caso, que, conforme Godoy (1995) consiste em uma situação bem delimitada e singular que poderá proporcionar subsídios para estudos posteriores, pois levanta questões ainda não pensadas, pelo fato de realizar-se em ambiente natural, onde os acontecimentos estão vivamente ocorrendo sob a influência de diversos fatores.

Entre as atividades realizadas com as turmas de Ensino Médio, a primeira foi a elaboração de um catálogo didático de vídeos e jogos. Realizou-se um trabalho de curadoria de vídeos e jogos disponíveis nas Plataformas *YouTube* e *Wordwall*, respectivamente, com o propósito de fornecer acesso a conteúdo e jogos didáticos que pudessem complementar o processo de ensino e aprendizagem, tornando-o mais dinâmico. Como as aulas estavam acontecendo de forma remota, os conteúdos dos vídeos foram selecionados de forma a despertar a atenção dos alunos, sendo compatível com a realidade, por isso foram escolhidas videoaulas curtas e objetivas que fossem posteriormente acessadas e não se tornassem cansativas.



A segunda atividade foi a realização de um *Quiz* de revisão para as avaliações, com a utilização de questões de vestibulares relacionadas aos conteúdos que estavam sendo estudados. Para tanto, foi utilizada a plataforma Socrative escolhida por ser de fácil acesso e por disponibilizar ao final a pontuação dos jogadores (alunos), permitindo ao professor uma compreensão do entendimento dos alunos em relação aos conteúdos abordados. A pontuação era enviada à professora supervisora e os estudantes que atingiram as três melhores pontuações recebiam um ponto extra na avaliação.

Além do Socrative foi utilizado a plataforma *Wordwall*, que disponibiliza uma série de jogos didáticos, esses foram utilizados com o objetivo de tornar as aulas mais dinâmicas e interativas, uma vez que a utilização dos jogos desperta um maior interesse nos alunos, servindo como forma de motivá-los a participar com entusiasmo das aulas.

Outra ferramenta didática aplicada nas turmas foi a utilização de paródias educativas, a fim de facilitar a compreensão dos alunos em relação a conteúdos com assuntos mais complexos, com temas relacionados à Química e Física.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O Catálogo de vídeos e jogos mostrou ser uma importante ferramenta para auxiliar os alunos nas aulas de Biologia, uma vez que ofereceu conteúdos complementares as discussões feitas em sala, possibilitando aos alunos novos campos de aprendizagem e uma melhor compreensão e interpretação do que estava sendo trabalhado (NICOLAS; PANIZ, 2017).

Após a aplicação e utilização das plataformas digitais Socrative e *Wordwall* foi possível observar que os objetivos de obter maior interação e atenção foram alcançados, visto que as aulas ocorreram de forma participativa e despertaram um maior interesse nos alunos, que relataram querer que as atividades fossem aplicadas com maior frequência, pois tornavam o momento de aula mais interessante. Pode-se dizer que a inserção de tecnologias na sala de aula pode servir como uma estratégia para aproximar o estudante de sua realidade, facilitando a interação entre eles (SANTOS; ALVES; PORTO, 2018, p. 46).

Outro aspecto trabalhado nas aulas foi a ludicidade, desenvolvida por atividades que despertam prazer. Conforme Ludwig (2006 Apud SILVA et al, 2015), o lúdico não é um novo método de ensino, é uma sugestão metodológica que tem como ponto de vista, o emprego deste como ferramenta mediadora da aprendizagem, contextualizando por meio da participação ativa e contente do educando. Nesse sentido, o lúdico é um recurso mediador da aprendizagem na qual o estudante aprende de forma alegre e prazerosa. O lúdico é uma necessidade do ser



humano em qualquer idade e quando aplicado a sala de aula nos traz grandes benefícios, como o envolvimento dos alunos nas atividades.

Quanto a utilização de paródias, os alunos relataram que foram importantes para o melhor entendimento de alguns assuntos e são uma forma de linguagem interessante e motivadora para o processo de aprendizagem. De acordo com Paim e Sant (2018), as paródias em sala de aula vêm tomando forma como facilitadoras da aprendizagem, unindo o conteúdo propriamente dito com a irreverência de uma música modificada de forma a se tornar a letra engraçada e dinâmica, podendo ser construída juntamente com os alunos.

A partir das atividades aplicadas foi possível observar que apesar de serem atividades simples, disponíveis em plataformas de fácil acesso, despertaram um maior interesse nos alunos que participaram ativamente dos momentos de intervenção. Além de terem viabilizado a criação de um canal de comunicação entre aluno e professor, fundamental para a formação de uma autêntica comunidade virtual de aprendizagem, onde o aluno se sente conectado e motivado. (MOREIRA et al, 2020).

Embora as intervenções tenham ocorrido em um momento desafiador tanto para os estudantes quanto para professores, identificou-se que a utilização dessas ferramentas de ensino foi de grande ajuda para facilitar o entendimento dos alunos nas aulas e para cativá-los a participarem dos momentos. O resultado foi que a maioria dos alunos interagiram com a equipe de bolsistas ID e a professora supervisora nos deu feedback positivo em relação aos resultados dos alunos nas avaliações.

Todas as atividades desenvolvidas possibilitaram aos bolsistas conhecer de fato como funciona a dinâmica de uma sala de aula, aproximando-nos com a realidade da docência. Vale ressaltar que é por meio desses vínculos entre acadêmicos de licenciatura e alunos que irá se reafirmar diariamente a escolha pela docência.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Frente às dificuldades ocasionadas pela pandemia da Covid-19, a educação encontrou nas TDIC e em suas diversas ferramentas a solução para realização das atividades escolares em todos os níveis de ensino e na construção de novas metodologias que contribuam significativamente no aprendizado dos estudantes. As ferramentas educativas, como as utilizadas pelos bolsistas, são de fácil manuseio e dispõe de recursos atrativos que intensificam a curiosidade e a participação dos alunos na busca pelo seu conhecimento.



Por meio das atividades desenvolvidas podemos concluir que as TDIC, através da sua correta aplicação, podem trazer melhora no desempenho dos discentes e na aproximação comunicativa com o professor, bem como o cumprimento de uma das competências propostas pela BNCC para a educação básica que visa a implementação tecnológica para o protagonismo dos discentes na construção do seu conhecimento.

É possível notar que as ferramentas digitais serão uma importante aliada na formação dos estudantes, o que possibilita a necessidade de novas pesquisas com foco na construção de metodologias e práticas que visem o máximo aproveitamento dessas ferramentas no campo educacional. Outra possibilidade a ser pensada para a implementação dessas novas metodologias educativas é o investimento das secretarias de educação no preparo dos profissionais docentes ao uso destas, pois é notório a falta de preparação de grande parte dos professores para o uso das tecnologias na educação.

Palavras-chave: Educação. Pibid. Metodologias Ativas. Tecnologias digitais.

REFERÊNCIAS

GODOY, A. S. Pesquisa qualitativa: tipos fundamentais. **Revista de Administração de empresas**, 35(3), 20-29, 1995.

MOREIRA, J. A.; HENRIQUES, S.; BARROS, D. Transitando de um ensino remoto emergencial para uma educação digital em rede, em tempos de pandemia. **Dialogia**, 34, 351-364, 2020.

NICOLA, J. A.; PANIZ, C. M. A importância da utilização de diferentes recursos didáticos no Ensino de Ciências e Biologia. **InFor**, 2(1), 355-381, 2017.

PAIM, M.R.; SANT; N.R. O Uso de Paródias como Ferramenta Didática para o Ensino de Ciências/Biologia. **Revista Eletrônica Sala de Aula em Foco**, v.7, n 2, 107-115, 2018.

SANTOS, F. M. F.; ALVES, A. L.; PORTO, C. D. M. Educação e tecnologias. **Revista Científica da FASETE**, 44, 1-18, 2018.

SILVA, E.G.; SANTOS, S.L.; CAMPOS, A.G.; OLIVEIRA, D.I.F.; ALMEIDA, L.I.M.V. Jogos Interativos: uma abordagem metodológica para auxiliar no processo ensino aprendizagem dos alunos do 6º e 7º anos na Escola Campos Sales em Juscimeira/MT. **Revista Monografias Ambientais**, v.14, Ed. Especial UFMT, p.23-40, 2015.

TAVARES, G. H. P.; DE SOUSA, C. S. Perspectivas para o ensino híbrido pós-pandemia. In: **Anais do Congresso Nacional Universidade, EAD e Software Livre**. 2021.

VIANNA, D. M., LIMA, M. C. B.; ARAÚJO, R. S. (2021). Mudaram minha sala de aula: E agora?. **Ciências em Foco**, 14, 2021.