

RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA NO CONTEXTO DA PANDEMIA DO COVID-19

Carla Germana Santos ¹

Orientador do Trabalho: Prof. Dra. Josandra Araújo Barreto de Melo ²

INTRODUÇÃO

A pandemia do COVID-19 impôs uma mudança de paradigmas com grandes desafios a serem superados em uma esfera global. Segundo a Organização Pan-Americana de Saúde e a Organização Mundial da Saúde (OMS), o COVID-19 é uma doença infecciosa causada pelo coronavírus SARS-CoV-2, que pode ser transmitida por vias aéreas através da circulação de pessoas. Sendo assim, de acordo com própria OMS e o Ministério da Saúde do Brasil, uma das medidas para o combate ao COVID-19 é o distanciamento social. Nessa conjuntura, observa-se que o âmbito educacional é um dos setores que mais sofre com as consequências da pandemia, principalmente em países subdesenvolvidos, devido a precariedade no sistema de ensino, o que conseqüentemente cria entre as autoridades políticas e educacionais uma série de discussões com base na necessidade de oferecer alternativas viáveis para a manutenção do ensino no Brasil.

Somado a isso, o programa Residência Pedagógica, que tem por objetivo aperfeiçoar a formação nos cursos de licenciatura através prática dos licenciandos nas escolas de educação básica, foi uma ferramenta muito importante para a manutenção da aprendizagem na escola de ensino médio ECIT Francisco Ernesto do Rego (Ernestão), na cidade de Queimadas – Paraíba., visto que, professores e alunos residentes puderam buscar novos caminhos a partir da realidade do ensino remoto, bem como proporcionar uma reflexão acerca da prática docente durante a pandemia.

Desse modo, esse trabalho tem por finalidade relatar as experiências vivenciadas por uma graduanda do curso de Licenciatura em Geografia, dentro do programa Residência Pedagógica, a partir do ensino remoto e de como o contato com outras

¹ Bolsista do Residência Pedagógica/CAPES, UEPB – Campus Campina Grande - PB. Curso de Geografia Licenciatura. E-mail: carlygeo3@gmail.com

² Professor orientador: Prof. Dra. Josandra Araújo Barreto de Melo. E-mail: ajosandra@yahoo.com.br

tecnologias e novas metodologias de ensino puderam modificar o aprendizado dos jovens da educação básica e trazer uma nova realidade aos residentes, contribuindo para sua formação acadêmica e possibilitando uma crítica ao modelo do ensino remoto.

METODOLOGIA

No início do ano letivo de 2021, as aulas de Geografia foram desenvolvidas com o foco dentro do ensino remoto de modo a mesclar as atividades síncronas e assíncronas. Segundo Moreira & Barros - 2020, as atividades síncronas são aquelas que ocorrem em conjunto com todos os participantes em um mesmo espaço (online ou físico) de modo que possam se comunicarem em tempo real. Por outro lado, as aulas assíncronas ocorrem de modo distinto, não sincronizado, o que não exige a presença simultânea dos participantes, nem no espaço e nem no tempo para comunicarem-se entre si (Moreira & Barros).

Nesse sentido, o planejamento das aulas de Geografia ocorreu de modo online, através do *WhatsApp* e *Google Documentos* em conjunto com o professor de Geografia da escola. As aulas síncronas com exposição dos conteúdos e diálogos entre alunos, professores e residentes, aconteceram por meio de videoconferência através da plataforma *Google Meet*. Já as aulas assíncronas foram divididas entre: um grupo de *WhatsApp*, onde os alunos poderiam entrar esporadicamente e tirar dúvidas com os residentes; o canal do *YouTube* (com as aulas gravadas e demais vídeos) e o *Site* do professor, onde os alunos podiam visualizar os conteúdos, textos, vídeos e acessar as atividades de cada bimestre. Dessa forma, vê-se que o uso das ferramentas digitais e o desenvolvimento das aulas foram pensadas de modo a otimizar o tempo de aulas síncronas e conseguir suprir qualquer necessidade de materiais de apoio e dúvidas que os alunos pudessem ter durante as aulas assíncronas.

As turmas que foram trabalhadas durante o programa foram o 1º e 3º ano do ensino médio. Nas turmas conjuntas do 3º ano, foram utilizados mapas mentais como recurso didático na apresentação do conteúdo de forma que pudesse ajudar os alunos a sintetizar o conteúdo de forma mais rápida e eficiente. Já em algumas aulas do 1º ano, optou-se por utilizar *gifs*, *memes*, filmes e exemplos reais, afim de agregar os conteúdos de geografia com o cotidiano do aluno.

A partir do 4º bimestre, foi realizado um projeto de intervenção pedagógica utilizando gamificação como ferramenta metodológica. Por agregar aspectos de jogos, a proposta da gamificação facilita a interatividade dos alunos, pois introduz aspectos clássicos presentes nos jogos, como a comunicação entre alunos, competição, trabalho em equipe e desafios para a resolução de problemas (Cecílio, 2019). A partir disso, foi aplicado diagramas através da plataforma *WordWall*, de modo que os alunos pudessem relacionar e diferenciar os tipos de climas no Brasil levantando questionamentos acerca das características de cada região.

REFERENCIAL TEÓRICO

O isolamento social provocado pela pandemia do COVID-19, estabeleceu um novo ritmo para o funcionamento das sociedades. As escolas deixaram o modelo tradicional de sala de aula e passaram a empregar o ensino remoto como alternativa de modo que, viram-se na obrigação de recorrer a diferentes estratégias pedagógicas que pudessem dar continuidade ao ensino e manter o mesmo padrão de conteúdo didático, com a presença dos alunos nas disciplinas mantendo o mesmo nível carga horária e de avaliação que estava presente no ensino presencial (Salping et al., 2020).

No Brasil, de acordo com os dados CETIC, durante a pandemia, houve um aumento nas atividades realizadas *online*, onde é possível ver que, os usuários da Classe C, realizaram mais cursos à distância e estudaram mais por conta própria em 2020 do que em relação a 2019. A pesquisa também identificou que houve um aumento na proporção dos domicílios com acesso à internet, onde os domicílios das classes C (91%) e DE (64%) apresentam as maiores diferenças em comparação a 2019 (80% e 50%, respectivamente). No entanto, o maior desafio em relação ao ensino remoto, dar-se devido a precariedade dos meios tecnológicos utilizados por alunos e professores, o uso limitado de internet por parte de alguns alunos e principalmente a falta de uma formação dos professores nas tecnológicas de informação e comunicação, (Souza, 2020).

Desse modo, a utilização de metodologias ativas tornou-se uma ferramenta eficaz nas experiências de aprendizagem online dos alunos, pois contribui para interação/participação dos alunos buscando a colaboração e a autonomia dos mesmos (Piffero, et al., 2020). Aliado a isso, a gamificação tem sido cada vez mais procurada

por professores como recurso didático, pois possibilita o incorporar elementos de jogos nas aulas de modo a gerar dinâmica, competitividade e desafios entre os alunos (Cecilio, 2019), além de se relacionar bem como ensino remoto, ajudando na interação dos alunos em sala de aula virtual.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Durante boa parte da execução do programa, percebe-se que o ensino remoto tende a ser menos motivante que o presencial, tanto para os professores quanto para os alunos, visto que, um dos maiores desafios encontrados foi a falta de participação ativa dos alunos em sala de aula, a evasão dos alunos ao longo do ano e também a falta de recursos tecnológicos e de internet.

Apesar das controvérsias impostas pelo ensino remoto, foi-se possível atingir bons resultados, como a utilização de novos recursos de ensino, novas metodologias e experiências que puderam proporcionar novos desafios e vivências no âmbito da docente. Embora o contato direto com os alunos tenha sido prejudicado, o convívio e a troca de experiências com professores, demais residentes e com os alunos proporcionou uma reflexão acerca da importância do papel do professor em sala de aula e da utilização das tecnologias da informação e comunicação (TIC) no ensino de jovens.

Na realização do projeto de intervenção, a gamificação como processo metodológico ajudou a dinamizar a aula online, possibilitando que os alunos competissem entre si para resolução dos diagramas propostos e contribuíssem mais ativamente no desenvolvimento da aula com levantamento de questões acerca do clima de sua região. Dessa forma, a gamificação mostrou-se uma aliada das tecnologias, visto que o aluno consegue agregar suas experiências a aula e torna-la mais participativa, deixando de lado sua passividade e assim contribuísse para que o professor pudesse orientar seu aluno e conseqüentemente reforçar a formação (Cecílio, 2019).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante da experiência relatada percebe-se que o ensino remoto trouxe muitos desafios a serem superados, mas que proporcionaram aos residentes experimentar uma outra realidade no âmbito educacional e também conhecer novos recursos como a utilização das metodologias ativas que se mostrou, de certa forma, eficaz se usadas em conjunto com as tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC).

O programa residência pedagógica permitiu aos residentes conhecer a realidade do funcionamento interno das escolas, aprender sobre o desenvolvimento e planejamento das aulas, buscar novas formas de melhorar o ensino de geografia nas escolas, bem como seus desafios e complexidades no contexto remoto. Além disso, permitiu ver que a estruturação das escolas com base no ensino remoto ainda encontra precariedades e, ainda que todo corpo docente esteja empenhado no seu trabalho de educar, existe muito a ser superado e principalmente muito a aprender.

Palavras-chave: Metodologias Ativas, Ensino Remoto, Gamificação.

AGRADECIMENTOS

Este trabalho foi realizado através do Programa Residência Pedagógica em parceria com a Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES.

REFERÊNCIAS

CECÍLIO, A.R. et al. **Metodologias ativas: gamificação no processo de aprendizagem**. Anais VI CONEDU... Campina Grande: Realize Editora, 2019. Disponível em: <<https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/61117>>. Acesso em: 21 Feb 2022.

CETIC - Centro Regional para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação. **Cresce o uso de Internet durante a pandemia e número de usuários no Brasil chega a 152 milhões, é o que aponta pesquisa do Cetic.br**. Disponível em: <<https://cetic.br/pt/noticia/cresce-o-uso-de-internet-durante-a-pandemia-e-numero-de->

usuarios-no-brasil-chega-a-152-milhoes-e-o-que-aponta-pesquisa-do-cetic-br/>. Acesso em: 21 Feb. 2022.

MINISTÉRIO DA SAÚDE. **Como se proteger?** Disponível em: <<https://www.gov.br/saude/pt-br/coronavirus/como-se-proteger>>. Acesso em: 21 Feb. 2022.

OPAS BRASIL. **Folha informativa sobre COVID-19 - OPAS/OMS | Organização Pan-Americana da Saúde.** Paho.org. Disponível em: <<https://www.paho.org/pt/covid19>>. Acesso em: 20 Feb. 2022.

PIFFERO, Eliane; SOARES, Renata; COELHO, Caroline; *et al.* Metodologias Ativas e o ensino de Biologia: desafios e possibilidades no novo Ensino Médio. **Revista Ensino & Pesquisa**, v. 18, n. 2, p. 48–63, 2020. Disponível em: <<http://periodicos.unespar.edu.br/index.php/ensinoepesquisa/article/view/3568>>. Acesso: 24 Feb. 2022

PROGRAMA DE RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA. CAPES. Disponível em: <<https://www.gov.br/capes/pt-br/acesso-a-informacao/acoes-e-programas/educacao-basica/programa-residencia-pedagogica>>. Acesso em: 21 Feb. 2022.

SOUZA, E.P. **Educação em tempos de pandemia: desafios e possibilidades.** Uesb.br. Disponível em: <<https://periodicos2.uesb.br/index.php/ccsa/article/view/7127/5030>>. Acesso em: 22 FEB. 2022.

SALPING, M. *et al.* **View of Higher education challenges and possibilities: a Brazilian experience in times of COVID-19.** Rsdjournal.org. Disponível em: <<https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/5970/5129>>. Acesso em: 23 Feb. 2022.