

“INTELLIGENCE”: A UTILIZAÇÃO DOS ELEMENTOS DO UNIVERSO GEEK PARA RECOMPOSIÇÃO DE APRENDIZAGEM

José Henrique da Silva (Aluno do Curso Técnico em Agroecologia – ECIT- Otávia Silveira)

Linaldo Luiz de Oliveira(Orientador)

Email: henriquepolegar222@gmail.com,linaldohipnos@gmail.com

Polyana Olympio da Silva, João Lucas da Silva Francisco, Antoniel Figueiredo da Silva, Alana Gabriely Galdino de Oliveira

1. INTRODUÇÃO

Com a necessidade do ensino remoto nos anos pandêmicos, a aprendizagem dos alunos sofreu severos danos, recorrentes das dificuldades de acesso geradas pela educação a distância. Isso resultou em um desafio para os professores na sala de aula pós pandêmica, que precisaram definir meios para recompor a aprendizagem perdida. Dentro dessa realidade, a EMEF Iraci Rodrigues de Farias Melo de Mogeiro-PB implantou um programa de intervenção pedagógica, visando auxiliar na recomposição de aprendizagem dos alunos. Nesse contexto, a pesquisa objetivou desenvolver o "Intelligence", um aplicativo que usa os elementos do universo GEEK como instrumento de contextualização para promover a recomposição de aprendizagem.

2. MATERIAIS E MÉTODOS

Para compreender as principais dificuldades enfrentadas pelos alunos do programa de intervenção pedagógica da EMEF Iraci Rodrigues em relação à atual metodologia de ensino aplicada pelo programa, realizamos entrevistas semi-estruturadas com os alunos do 9º ano da EMEF Iraci Rodrigues. Essas entrevistas foram aplicadas tanto aos estudantes quanto aos professores que fazem parte do programa de intervenção pedagógica. Após a coleta de dados, os alunos do 9º ano criaram e analisaram uma tabela de dados.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Ao analisarmos a tabela, notamos uma crescente insatisfação dos alunos com a atual metodologia de ensino aplicada, e uma crescente preocupação dos professores com a desatenção e desinteresse dos alunos, conforme apontado por diversas bases de dados do país. Identificamos que a matéria do programa de intervenção que apresenta a maior dificuldade é a Matemática (52,3%). Também observamos que animes, desenhos e livros mais famosos entre os entrevistados incluem “Naruto” (14,8%). Quanto à opinião sobre a utilização de jogos dentro do ensino, (75%) responderam “Sim”.

TABELA 1. Faixa etária e totalidade de entrevistados

Total de entrevistados-21	Alunos	Materias de maior dificuldade
	12 a 14 anos	Matemática e Inglês

Os dados revelam que os alunos do programa de intervenção pedagógica têm preferências distintas, com (23,8%) expressando interesse em Matemática e Educação Física. Além disso, (14%) dos entrevistados desejam aulas mais dinâmicas, indicando um desejo por abordagens mais interativas. A maior dificuldade relatada, com (30%), é a leitura, destacando a importância de estratégias específicas para melhorar essa habilidade. Essas informações podem orientar os educadores na adaptação do programa para atender às preferências e necessidades dos alunos.

4. CONCLUSÃO

Os dados coletados mostraram resultados positivos em relação ao engajamento e participação dos alunos, que, segundo os professores, aumentaram significativamente após o uso do aplicativo, gerando um crescente aumento da atenção e interesse dos discentes, facilitando o processo de recomposição de aprendizagem.

5. REFERÊNCIAS

Salas Paula. Educador do Ano: “A cultura atual dos alunos também gera conhecimento”. Disponível em <https://novaescola.org.br/conteudo/21272/educador-do-ano-a-cultura-atual-dos-alunos-tambem-gera-conhecimento> . Acesso em: 17 de junho de 2023

Firmino Carol. Como conduzir a recomposição de aprendizagens no 9º ano?. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/21197/como-conduzir-a-recomposicao-de-aprendizagem-no-9-ano>. Acesso em: 17 de junho 2023.

Nova escola. Qual é a diferença entre recuperação, reforço e recomposição de aprendizagem?. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/21276/qual-e-a-diferenca-entre-recuperacao-reforco-e-recomposicao-de-aprendizagens> . Acesso em: 17 de junho de 2023

