



DIFERENTES ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS PARA O ENSINO REMOTO: RELATO DE EXPERIÊNCIA COM ALUNOS NA DISCIPLINA DE CIÊNCIAS

Gabrielle Maria Galvão ¹
Mariana Ribeiro Inocêncio ²
Gabriely Aparecida Felde ³
Marina Comerlatto da Rosa ⁴

INTRODUÇÃO

Devido a pandemia da COVID-19, estudantes da educação infantil ao ensino superior de todo mundo foram afetados, e como uma medida emergencial iniciaram-se as aulas e atividades remotas. Segundo Behar (2020), o termo “remoto” significa distante no espaço e se refere a um distanciamento geográfico. O ensino é considerado remoto porque os professores e alunos foram impedidos de frequentar presencialmente instituições educacionais para evitar a disseminação do vírus. É emergencial porque subitamente o planejamento pedagógico para o ano letivo de 2020 teve que ser suspenso e reformulado. Diante disso, usa-se nesta pesquisa a terminologia de ensino remoto emergencial, um modelo de ensino utilizado devido a pandemia.

A partir do ensino remoto emergencial o ambiente escolar passou por grandes modificações. Um dos maiores desafios para os profissionais da educação foram as aulas continuarem de maneira remota, tendo como um importante aliado no ensinar os pais ou responsáveis dos alunos. Diante deste cenário as instituições de ensino público, neste relato em específico, do Paraná deram continuidade às suas atividades letivas de maneira remota através de canais digitais vinculados a emissoras de televisão, Youtube, aplicativo Aula Paraná e ferramentas como o *Google Meet* e *Google Classroom*, este último possibilitou o gerenciamento de atividades e avaliações, tornando possível disponibilizar links de materiais complementares aos alunos no formato de sala de aula virtual, permitindo também a interação entre os participantes e registro completo de todas as atividades desenvolvidas.

Com essa mudança exigida pela pandemia, houve uma grande necessidade de reinventar novas estratégias metodológicas de aprender ou ensinar, com isso surge a oportunidade dos professores repensarem suas práticas, com um olhar atento às necessidades dos seus alunos.

¹ Graduanda do Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas, UTFPR- PG, gabriellegalvao@alunos.utfpr.edu.br;

² Graduanda pelo Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas, UTFPR- PG, minocencio@alunos.utfpr.edu.br;

³ Graduanda pelo Curso de Licenciatura em Ciências Biológicas, UTFPR- PG, gfelde@alunos.utfpr.edu.br;

⁴ Professora orientadora: Doutoranda em Sustentabilidade Ambiental Urbana, UTFPR- PG, mcomerlattodarosa@gmail.com;



Diante disso, o planejamento pedagógico exerce um importante papel ao considerar o desenvolvimento dos alunos como protagonistas na construção do conhecimento através do seu envolvimento direto, participativo, reflexivo e ativo durante as aulas. Adaptar antigas práticas pedagógicas e adicionar novas estratégias não foi uma tarefa fácil, porém foi muito mais que essencial.

Partindo desse contexto, objetiva-se relatar as estratégias utilizadas entre os residentes e preceptor participante do Programa Residência Pedagógica durante aulas remotas da disciplina de Ciências.

METODOLOGIA

Este trabalho configura-se como um relato de experiência baseado nas narrativas vivenciadas por bolsistas do Programa Residência Pedagógica, este que é um programa desenvolvido pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes) e suas atuações integram a Política Nacional de Formação de Professores inserindo o licenciando em sala de aula. O Programa Residência Pedagógica, Núcleo Biologia, acompanha o Colégio Estadual Polivalente no município de Ponta Grossa, Paraná, o recorte utilizado para este trabalho são as estratégias utilizadas entre os residentes e preceptor com os alunos do 7º, 8º e 9º anos do Ensino Fundamental II durante aulas remotas de disciplina de Ciências. Tais residentes inseriram-se no colégio com a pandemia vigente, dessa maneira não houve nenhum tipo de contato presencial com a escola, preceptores e alunos. As observações, participações e intervenções foram iniciadas já no ambiente virtual.

Nas observações, participações e intervenções foram notadas a interação entre os alunos, a comunicação entre alunos e professor/residentes, o desempenho individual de cada aluno, bem como suas dificuldades diante do modelo de aula remotas. As informações contidas neste trabalho foram coletadas por meio de observações, interações, intervenções, reflexões e vivências, sustentadas por pesquisa bibliográfica fundamentada em estudos da área educacional.

REFERENCIAL TEÓRICO

A educação tradicional se baseia em aulas expositivas, previamente selecionadas e elaboradas, sendo o professor o ponto central e detentor do conhecimento, e os alunos, seres passivos, apenas recebendo as informações passadas (FREIRE, 2004). Porém, algumas mudanças estão sendo feitas, contrapondo o modelo tradicional, sendo chamadas de



metodologias ativas. As metodologias ativas são pontos de partida para avançar para processos mais complexos de reflexão, de integração cognitiva, de generalização, de reelaboração de novas práticas (MORÁN, 2015). Trazendo os alunos como participantes ativos no seu processo de construção do conhecimento, para isso existem diferentes estratégias de metodologias ativas para ser adotada em sala de aula, como: Aprendizagem Baseada em Problemas, Produções audiovisuais (filmes, documentários, filmes), Gamificação e Paródias Musicais.

A aprendizagem baseada em problemas (ABP) é uma proposta pedagógica que iniciou no final dos anos 60 no Canadá e em seguida na Holanda (COSTA, 2011). Se trata de uma metodologia centrada no aluno e implica na proposta de uma situação-problema na qual para vencer esse obstáculo proposto é preciso efetuar uma aprendizagem precisa, tomando decisões e criando estratégias de resolução do problema proposto. Dentre outros objetivos a ABP propõe-se em “estimular no aluno a capacidade de aprender a aprender, de trabalhar em equipe, de ouvir outras opiniões, mesmo que contrárias às suas e induz o aluno a assumir um papel ativo e responsável pelo seu aprendizado” (WANZELER; TAVARES; MALHEIRO, 2015, p. 03).

A utilização de meios de produções audiovisuais, como filmes, documentários, vídeos, sempre trouxe resultados em sala de aula, o estímulo visual ajuda a compreensão de conceitos e abre espaço para discussões e reforça o interesse do aluno. As produções escolhem imagens que criam um mundo novo, "mundo este em que a imagem sensibiliza o olhar do espectador de modo intencional e crítico, possibilitando-lhes dialogar com o texto-imagem por meio do olhar resultando, assim, atitudes interpretativas sobre o conteúdo e a forma.” (PINHEIRO, 2011, p. 16).

Uma ferramenta muito utilizada atualmente que tem ganhado destaque no ambiente escolar, é a gamificação. A gamificação tem origem, do termo em inglês “*gamification*”, que significa “à aplicação de elementos de jogos em atividades de não jogos” (FADEL; ULBRICHT, 2014, p. 6). De acordo com as autoras a gamificação não é uma estratégia metodológica nova, “na educação, por exemplo, a criança podia ter seu trabalho reconhecido com estrelinhas (recompensa) ou as palavras iam se tornando cada vez mais difíceis de serem soletradas no ditado da professora.” (FADEL; ULBRICHT, 2014, p. 6).

Essa ferramenta é baseada na utilização de elementos de jogos, como por exemplo, desafios e competição, missões e desafios, criação de avatares, prêmios e pontuações, rankings entre os participantes de acordo com a pontuação etc. Esse método visa o entretenimento dos alunos, utilizando sua lógica, criatividade, interatividade e competição saudável entre os mesmos, além de transformar o aluno em um agente ativo no processo de aprendizagem. (FADEL; ULBRICHT, 2014).



O importante papel do professor em construir e reconstruir conhecimentos com seus alunos é uma tarefa difícil, pois exige esforço do professor no pensar e agir diante dos planejamentos de aulas que tenham a intenção de melhor se adaptar ao diálogo com o aluno.

Neste cenário, as paródias educacionais podem ser uma ferramenta para o ensino e aprendizagem. Portanto, a música enquanto alvo de inspiração e expressão de sentimentos desenvolve habilidades e assim "toda e qualquer pessoa ligada e dedicada à educação tem conhecimento da importância de se proporcionar atividades que desenvolvam muitas habilidades nas crianças. Entre tantas, a musicalidade é uma dessas habilidades, a qual deve ser incentivada." (COPETTI; ZANETTI; CAMARGO, 2011).

Logo, a prática sobre o uso de paródias educacionais pode inserir-se na forma de revisão para o conteúdo trabalhado, assim, poderá promover um momento significativo de interação com os alunos, a manifestação cultural, de tal modo que corresponde ao essencial para o desenvolvimento humano (OLIVEIRA, 1993).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Ao decorrer das aplicações das aulas, percebeu-se a pouca participação, interesse e comunicação dos alunos. Entende-se que a falta de interação e pouca participação são resultantes do sentimento que a pandemia tem se perdurado, já a comunicação está na insegurança e medo de falar algo errado, principalmente a timidez ao ligar a câmera e o microfone.

Outro fator que afetou os alunos foi a falta de motivação e disposição diante de todo o cenário das medidas de distanciamento social (ALVES, 2020). No ensino presencial havia a socialização e interação com os colegas, já no ensino remoto essa possibilidade diminuiu, uma vez que não é possível uma rede de contato presencial. Percebe-se que a concentração entre os alunos diminuiu em razão de que muitas vezes o ambiente de casa atrapalha, já que é compartilhado com diversas pessoas fazendo outras atividades que não seja estudar.

Percebeu-se que a participação dos alunos ficou mais ativa a partir do momento que se adaptou antigas práticas pedagógicas e adicionou-se novas estratégias para as aulas, como: Aprendizagem Baseada em Problemas; Produções audiovisuais (filmes, documentários, filmes); Gamificação e Paródias Musicais. Essas estratégias se tornaram um importante fator na construção de ações individuais e/ou coletivas que auxiliaram nas reflexões de como trabalhar com os alunos e melhorar o aprendizado no ensino remoto.

Ressalta-se que as interações podem ocorrer de maneira presencial ou no ambiente virtual, onde o professor é responsável por ações como: incentivar, mediar, problematizar e



interagir, mantendo a aprendizagem ativa sobre os conteúdos e temas da aula, e haja qualidade e efetividade no ensino. A educação e tecnologia são grandes aliadas e podem promover a construção de novos saberes, o ambiente virtual deve ser usado como meio para criar um ambiente focado na aprendizagem. Entende-se que mesmo diante de algumas limitações é possível acontecer a interação dos alunos durante as aulas remotas, no entanto para isso se faz necessário o uso de ferramentas educacionais efetivas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As várias ferramentas que foram citadas ao longo do trabalho, como: Aprendizagem Baseada em Problemas; Produções audiovisuais (filmes, documentários, filmes); Gamificação e Paródias Musicais auxiliaram no processo de ensino e aprendizagem, tornando-o mais dinâmico e interativo, já que os alunos ficam desmotivados com o modelo de aulas remotas, com a falta de interação com os outros colegas e a perda do foco.

Com o ensino remoto emergencial a adoção de estratégias de aprendizagem para apoiar professores e alunos tornou-se uma necessidade para adequar e otimizar a educação para o mundo *online*. As diversas plataformas digitais utilizadas buscaram despertar a comunicação e o desenvolvimento do pensamento crítico dos estudantes, autonomia e acompanhamento de atividades escolares.

REFERÊNCIAS

ALVES, L. Educação remota: entre a ilusão e a realidade. **Educação**. Aracaju, v.8, n. 3, p. 348 – 365, jun. 2020. Disponível em:

<<https://periodicos.set.edu.br/educacao/article/view/9251/4047>>. Acesso em: 20 de outubro de 2021.

BEHAR, P. A. **O Ensino Remoto Emergencial e a Educação a Distância**. Brasil: UFRGS, 2020. Disponível em: <<https://www.ufrgs.br/coronavirus/base/artigo-oensino-remoto-emergencial-e-a-educacao-a-distancia/>> Acesso em 14 out. 2021.

COPETTI, A. A. O; ZANETTI, A; CAMARGO, M. A. S. A música enquanto instrumento de aprendizagem significativa: a arte dos sons. Anais VI Congresso Nacional de Educação (CONEDU)- XVI Seminário Interinstitucional de ensino, pesquisa e extensão, 2011.



COSTA, V. C. I. Aprendizagem baseada em problemas (PBL). **Revista Tavola Online**,
Ribeirão Preto, p.1-3, mar. 2011. Disponível em:
<http://files.profernanda.webnode.com/200000204-02efb03ea9/aprendizagem-baseada-em-problemas-pbl.pdf>. Acesso em: 14 out. 2021.

FADEL, L. Maria; ULBRICHT, V. R.; BATISTA, C. R.; VANZIN, T. (Org.). **Gamificação na educação**. 1 ed. São Paulo: Pimenta Cultural, 2014.

FREIRE, P. **Pedagogia do Oprimido: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 2004.

MORÁN, J. **Mudando a educação com metodologias ativas**. In: SOUZA, C. A. de; MORALES, O. E. T. (Orgs.) Coleção Mídias Contemporâneas. Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens. Vol. II. PG: Foca Foto-PROEX/UEPG, 2015. Disponível em:
https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4941832/mod_resource/content/1/Artigo-Moran.pdf. Acesso em: 16 out. 2021.

OLIVEIRA, M. K. de. **Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento, um processo histórico**. São Paulo: Scipione, 1993.

PINHEIRO, M. M. **A produção audiovisual como ferramenta de aprendizagem**. Monografia (Comunicação social), UniCEUB - Brasília - DF. 2011. Disponível em:
<https://repositorio.uniceub.br/jspui/bitstream/123456789/1171/2/20839189.pdf>. Acesso em: 18 out. 2021

WANZELER, D. R.; TAVARES, E. do C.; MALHEIRO, J. M. da S. Concepções de Aprendizagem Baseada em Problemas (ABP) manifestadas por professores de ciências participantes de um curso de férias. In: ENCONTRO NACIONAL DE PESQUISA EM EDUCAÇÃO EM CIÊNCIAS, ENPEC, 10.. 2015, Águas de Lindóia. **Anais...** Águas de Lindóia, 2015. p. 1 – 8. Disponível em: < <http://www.abrapecnet.org.br/enpec/x-enpec/anais2015/resumos/R1721-1.PDF>>. Acesso em 26 out. 2021.