



STOP CIENTÍFICO: REFORÇANDO AS DIFICULDADES DOS ENSINO REMOTO NO ENSINO DE CIÊNCIAS

Roseana Avila Passos (ropassoss@hotmail.com)
Jonathan Cardoso Farias Farias (fariasjonathanc@gmail.com)
Tanise de Oliveira Flores (tanisefloress@gmail.com)
Peterson Fernando Kepps da Silva (keppspeterson@gmail.com)

Eixo temático: 1. Experiências e Práticas Pedagógicas.

1. INTRODUÇÃO

Esse relato conta a experiência de uma prática pedagógica vivenciada por três estudantes, duas mestrandas e um estudante de graduação, que fazem parte do grupo de pesquisa PemCie (Grupo de Pesquisa em Educação em Ciências) da Universidade Federal do Rio Grande. Nessa experiência, foi realizada uma atividade na disciplina de Ciências para três turmas de 6º ano de uma escola municipal da cidade de Pelotas/RS de forma online, durante a pandemia do coronavírus.

A pandemia trouxe diversos impactos no âmbito da educação, e o desafio dos professores é com que os alunos não sejam demasiadamente prejudicados com tantas e drásticas mudanças. Foi por isso que muitas práticas em educação têm sido constantemente readequadas.

Uma das soluções, foi mudar as aulas presenciais para aulas remotas. Importante ressaltar que Ensino Remoto é diferente de Ensino a distância (EAD). Ensino Remoto é o tipo de modalidade que preza pela transmissão em tempo real das aulas, professor e aluno mantêm interação de locais distintos. Geralmente são mantidos os princípios de educação presencial. Já o EAD tem seu próprio formato de ensino-aprendizagem, geralmente não é em tempo real, professores e alunos não precisam estar todos conectados ao mesmo tempo nem no mesmo espaço.

O ensino remoto nas escolas do país foi aprovado pelo Ministério da Educação (MEC) em 2020 como forma de manter as instituições de ensino funcionando durante a pandemia. Ou seja, foi uma solução de caráter emergencial e provisória.

Hoje, mais de um ano depois do no início da pandemia, os professores e alunos ainda lidam com os desafios do ensino remoto. Todos tiveram que se reinventar, professores que não tinham tanto conhecimento em tecnologias tiveram que rapidamente aprender. E os alunos, especialmente de escolas públicas, ainda apresentam muita dificuldade de acesso à internet.

De acordo com uma pesquisa do Grupo de Estudos sobre Política Educacional e Trabalho Docente da Universidade Federal de Minas Gerais, o Gestrado (2020), mais de 53% dos professores (da rede básica de educação de escolas municipais e estaduais) entrevistados não teve nenhum tipo de conhecimento em tecnologias digitais durante sua graduação, somente 28,9% afirmaram possuir facilidade para lidar com mídias digitais.

Ficou também constatado pelo Grupo de Pesquisa que 53,6% dos professores não possuem preparo para ministrar aulas não presenciais, apenas 3 de cada 10



professores da Educação Básica afirmaram possuir algum preparo para trabalhar dessa maneira.

Nessa mesma pesquisa, também há dados sobre os alunos. Na visão desses profissionais 1 em cada 3 alunos não possuía recursos necessários para acessar as aulas. Para 46,1% dos professores entrevistados houve uma diminuição do interesse dos alunos pelas atividades escolares, para 37,7% essa diminuição foi considerada extremamente drástica, apenas para 12,4% o interesse dos alunos se manteve igual (Gestrado, 2020). Portanto, de acordo com essas pesquisas podemos perceber que muitos professores não estavam familiarizados com essas tecnologias e também com a diminuição do interesse dos alunos pela escola e mesmo assim tiveram que se adaptar de forma brusca e inesperada.

Outra pesquisa, do Centro Regional de Estudos para Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic,2020), dados recolhidos de setembro de 2020 a junho de 2021, com mais de 3,6 mil de escolas públicas e privados, mostrou que a falta de computador, celular e internet dificultou o acesso ao ensino remoto para mais de 95% dos alunos de escola pública.

Os desafios continuam sendo enormes, percebemos que nem todos os alunos possuem internet ou ao menos um computador, o que nos dá mais certeza ainda da desigualdade que muitos estudantes enfrentam. Mesmo para outros alunos que sempre tiveram internet, por exemplo, o reflexo da pandemia na economia pode fazer com que não tenham mais acesso ao mundo virtual, devido a dificuldades financeiras (BOTO, 2020).

Acreditamos que os impactos na educação serão sentidos a curto, médio e a longo prazo. A curto prazo, por exemplo, segundo Jacobs (2020), a crise pandêmica trouxe aos estudantes perturbações sociais e emocionais, o que ajudou a reduzir a motivação dos estudantes em se envolverem em atividades escolares online.

Ainda seguindo as orientações do ensino remoto e sabendo das dificuldades de acesso dos alunos, procuramos realizar uma atividade que considerasse, principalmente, a superação dessa falta de motivação. Assim, em conjunto com o professor responsável pela disciplina, elaboramos uma atividade que tentasse motivar os alunos a aprenderem de forma leve e divertida, também com a possibilidade que essa atividade extra ajudasse os alunos a revisarem o conteúdo ministrado até agora de forma remota.

2 CONTEXTO DE DETALHAMENTO DAS ATIVIDADES

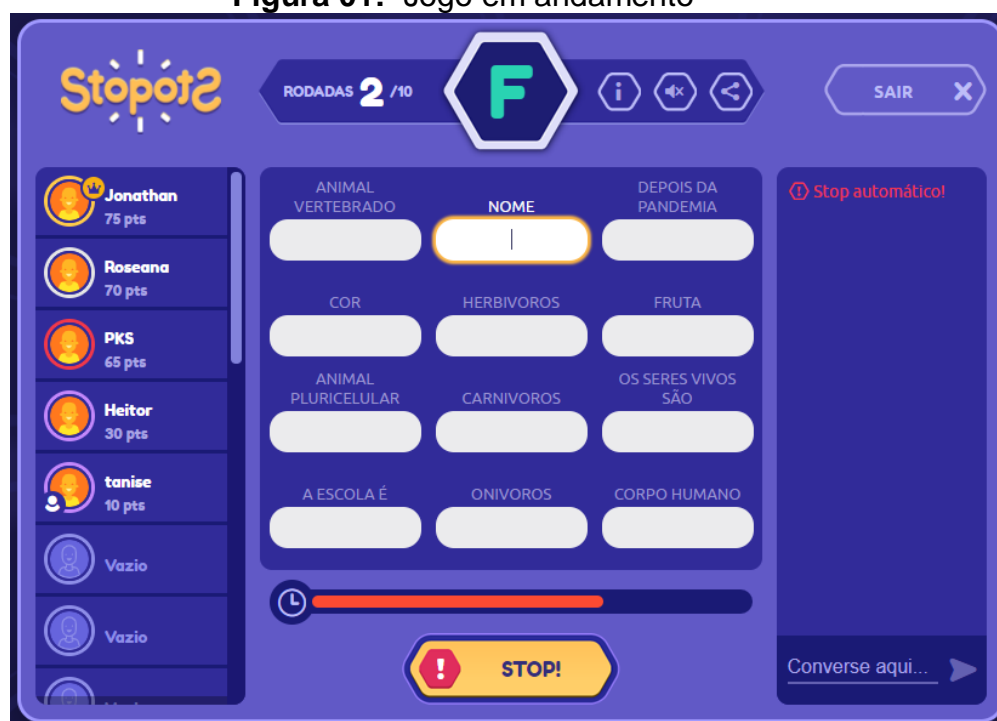
Acreditamos que atividades extras podem motivar e consideremos que os Jogos Didáticos são ferramentas facilitadoras de aprendizado. Para Britto et al (2012), esse tipo de metodologia diferenciada é um aliado do professor por facilitar o ensino, por ajudar no raciocínio lógico e na absorção do conteúdo.

Para Miranda (2001), através desses Jogos podemos trazer uma aprendizagem significativa, porque os estudantes exploram a criatividade e a socialização. Mesmo que o autor enfatize o uso de jogos nas práticas presenciais, acreditamos que, mesmo de forma online, poderemos alcançar esses objetivos.

Usamos o jogo popularmente conhecido como STOP. Este jogo, normalmente, utiliza folhas de papel e caneta e podem participar de dois a mais jogadores. Sua meta é que os jogadores preencham as categorias corretamente e mais rápido que os adversários. Uma letra do alfabeto é sorteada e com aquela letra, cada jogador tem que escrever em cada categoria. As categorias escolhidas pelos jogadores geralmente variam de pessoa para pessoa, mas geralmente são: nome, cidade, cor, fruta, animal e etc.

Em nosso trabalho, usamos o STOP jogado de forma online (Figura 1). Esse jogo é encontrado no site Stopots.com e o moderador da sala pode escolher e montar 12 categorias a critério dele.

Figura 01: Jogo em andamento



Fonte: Autores

Nós escolhemos as categorias de acordo com o trabalho feito previamente na sala de aula com o professor de ciências. O professor, nos enviou seus planos de aula para que estudássemos os temas da disciplina que ele havia trabalhado. Baseados nestes temas, montamos as principais categorias utilizadas no Stop. Como, obrigatoriamente, são 12, pensamos em mesclar categorias que retomassem as temáticas trabalhadas com outras que divertissem os estudantes. Adotamos essa estratégia pois, como falamos anteriormente, nosso objetivo é auxiliar no aprendizado, mas também que eles consigam ver que uma atividade online, neste momento tão difícil, pode ser divertida e leve.

As categorias sobre o conteúdo de ciências foram: exemplos de seres pluricelulares, exemplos de seres herbívoros, exemplos de seres carnívoros, exemplos de seres omnívoros, exemplos de seres vertebrados, "os seres vivos são?", parte do corpo humano. Já as categorias que serviram para descontração são: "a escola é?", fruta, cor, nome, "depois da pandemia eu vou?".

3. ANÁLISE E DISCUSSÃO DO RELATO

Tivemos uma hora para aplicar essa atividade e nos foi solicitado pelo professor responsável pela disciplina que antes do começo do jogo, fizéssemos uma revisão breve sobre cada item que colocaremos no jogo. Essa solicitação do professor se deu devido a que esse conteúdo foi dado praticamente todo de forma remota, portanto, segundo o mesmo, os alunos poderiam não lembrar facilmente e se sentirem até frustrados.

A atividade foi realizada no dia 2 de setembro de 2021, de forma online. Foi uma atividade extra, com convite disponibilizado anteriormente pelo professor (Figura 2) e com autorização da direção da escola. Segundo ele, seriam por volta de três turmas convidadas, em média, 90 alunos. Obviamente, não esperávamos que todos participassem, porém para nossa surpresa apenas um aluno participou da atividade.

Figura 2: Convite do jogo



Fonte: autores

No dia combinado, depois do impacto inicial de ter apenas um aluno participando, continuamos conforme o planejado. Com base nas categorias, primeiramente começamos com uma revisão sobre os Seres Vivos. Fizemos alguns questionamentos para vermos se o aluno lembrava desse conteúdo para assim o jogo fluir melhor, ele lembrava e ainda conseguia nos responder todas as questões.

No momento seguinte, explicamos como jogar o Stop, visto que o aluno não conhecia esse jogo, ele entendeu rapidamente e assim começamos. Foram quatro rodadas porque tínhamos tempo limitado uma hora na plataforma google meet). E o



aluno parecia estar apreciando bastante. Além dele, outros integrantes do grupo de pesquisa também participaram para que tivéssemos um número maior de jogadores.

Ao final do jogo fizemos algumas perguntas para saber o que ele havia achado sobre a atividade e ele respondeu que “foi muito divertida, uma pena que os outros não vieram”. Falou também sobre o jogo “rodar” sem problemas no celular dele, sem travar, visto que essa era uma preocupação devido à internet que muitos alunos possuem ser ruim e lenta.

Descreveu também, que achou um pouco rápido o tempo do jogo, mesmo assim estava conseguindo jogar. Por fim, apontou a forma como a atividade ‘juntou’ todo conteúdo que ele havia visto.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS.

Acreditamos que mesmo com a presença de apenas um aluno, alcançamos o objetivo que esperávamos. Não podemos ter a certeza de que se tivéssemos mais alunos todos saberiam o conteúdo como o aluno que participou sabia, mas podemos afirmar que tentaríamos sanar as dúvidas de todos que participassem. Acreditamos também que, pelo depoimento do aluno, um dos nossos principais objetivos, que era tornar uma aula online divertida, foi cumprido com sucesso.

Apesar de apenas um aluno ter participado da atividade, a mesma aconteceu de forma positiva, pois, conseguimos alcançar nosso objetivo de retomar o conteúdo estudado de forma leve e divertida. Após ouvir o relato do aluno presente, acreditamos que a aula tenha sido bem-sucedida e bem recebida por ele.

Com a realização da atividade, podemos perceber algumas das dificuldades enfrentadas pelos professores na tentativa de adaptar atividades ao ensino remoto. Uma delas é a pesquisa de atividades que não sejam ‘pesadas’ (no sentido de não abrirem em celulares com baixa conectividade) para que os estudantes consigam abrir com facilidade em seus equipamentos eletrônicos. Entendemos também que para a realização de atividades como esta, os professores precisam de tempo para planejar e testar antes e esse tempo muitas vezes excede sua carga horária.

Por fim, ressaltamos a importância da atuação em grupos de pesquisa como o que estamos inseridos, pois por meio deste que conseguimos pensar e discutir sobre como colocaríamos a atividade, além de possibilitar estarmos em constante formação.



5. REFERÊNCIAS

BOTO, Carlota. A educação e a escola em tempos de coronavírus. Jornal da USP, ano 2020. Disponível em: <https://jornal.usp.br/artigos/a-educacao-e-a-escola-em-tempos-de-coronavirus/>. Acesso em: 30 de agosto de 2021

COSTA BRITO, L. C. DA; APARECIDA BORGES, A. P.; OLIVEIRA BORGES, C. DE; DOS SANTOS, D. G.; MARCIANO, E. DA P.; NUNES, S. M. T. Avaliação de um minicurso sobre o uso de jogos no ensino. Revista Brasileira de Pós-Graduação, v. 8, n. 2, 31 mar. 2012.

GESTRADO. Trabalho docente em tempos de pandemia – relatório técnico. GESTRADO/UFMG, 2020. Disponível em: https://gestrado.net.br/wp-content/uploads/2020/08/cnte_relatorio_da_pesquisa_covid_gestrado_v03.pdf

JACOB, Edgar. <https://www.jacobsconsultoria.com.br/post/as-consequ%C3%Aancias-da-pandemia-na-educa%C3%A7%C3%A3o-podem-ser-piores-que-o-esperado> Acesso em: 30 de agosto de 2021

MIRANDA, Simão. No Fascínio do jogo, a alegria de aprender. Ciência Hoje, São Paulo, v. 28 n.168, p. 64-66, 2001.

NOTÍCIA PRETA, 2021. <https://noticiapreta.com.br/falta-de-computadores-celulares-e-acesso-a-internet-dificultou-ensino-remoto-para-86-dos-alunos-revela-pesquisa/amp/> Acesso em: 04 de setembro de 2021