



ENSINO REMOTO: UMA REFORMULAÇÃO NAS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS

Everton Felipe Tenório da Silva Santos¹

Monique Vitória Ferreira de Lima²

Sandro Luís da Silva³

Gustavo Guilherme da Silva Nunes⁴

RESUMO

Este relato de experiência tem como finalidade apresentar discussões referentes aos desafios do ensino híbrido relacionados ao planejamento de atividades remotas no âmbito do Programa Residência Pedagógica (RP/FACHO). Dessa maneira, o trabalho traz investigações a partir dos seguintes objetivos específicos: pesquisar os impasses e contribuições das ferramentas tecnológicas para o ensino de língua portuguesa; argumentar sobre os percursos da formação inicial docente frente aos recursos digitais; analisar as lacunas na interação virtual que dificultam o ensino e a aprendizagem. Como aporte teórico, utilizamos as palavras de Castro et al. (2015), caracterizando o ensino híbrido e as modalidades virtuais. Além disso, foi utilizado como base as contribuições de Barros et al. (2021) sobre a pandemia de COVID-19 e perspectivas concernentes às práticas educacionais, bem como suas reformulações aplicáveis à realidade social do estudante. Apresentamos Fardo (2013) com a relação entre a gamificação e o processo de ensino-aprendizagem, bem como Souza e Miranda (2020). Os caminhos metodológicos desta produção se baseiam na pesquisa qualitativa, com levantamentos descritivos para nortear as propostas das discussões. Adotamos como objeto de observação os sujeitos envolvidos nas regências do programa, como também o desenvolvimento das aulas, para compreender os resultados das aplicações de plataformas virtuais. Assim, a produção se justifica no aperfeiçoamento da prática educacional, evidenciando que a docência necessita de reformulações didáticas e nos recursos deles para assegurar o conhecimento. Como resultado, observamos que a complementação das ferramentas de gamificação no ensino de língua portuguesa tornou as aulas mais atrativas, com mais interações com os conteúdos propostos.

Palavras-chave: Linguagem. Formação Docente. Ensino Remoto.

¹ Especialista em Linguística Aplicada ao Ensino da Língua Portuguesa pela Faculdade Frassinetti do Recife (FAFIRE). E-mail: tenorioeverton@gmail.com

² Especialista em Literatura Infantil, Juvenil e Brasileira pela Faculdade Frassinetti do Recife (FAFIRE). E-mail: moniquevitoria8@gmail.com

³ Graduado em Letras (Português/Inglês) pela Faculdade de Ciências Humanas de Olinda (FACHO). E-mail: sandroluis.2019@gmail.com

⁴ Graduando em Letras (Português/Inglês) pela Faculdade de Ciências Humanas de Olinda (FACHO). E-mail: gustavonunes.2022@gmail.com



ABSTRACT

This experience report aims to present discussions regarding the challenges of blended learning related to the planning of remote activities within the scope of the Pedagogical Residency Program (RP/FACHO). In this way, the work brings investigations from the following specific objectives: to research the impasses and contributions of technological tools for teaching the Portuguese language; argue about the pathways of initial teacher training in the face of digital resources; analyze gaps in virtual interaction that hinder teaching and learning. As a theoretical contribution, we use the words of Castro et al. (2015), characterizing hybrid teaching and virtual modalities. Furthermore, the contributions of Barros et al. (2021) on the COVID-19 pandemic and perspectives regarding educational practices, as well as their reformulations applicable to the student's social reality. We present Fardo (2013) with the relationship between gamification and the teaching-learning process, as well as Souza and Miranda (2020). The methodological paths of this production are based on qualitative research, with descriptive surveys to guide the discussion proposals. We adopted as object of observation the subjects involved in conducting the program, as well as the development of classes, to understand the results of the applications of virtual platforms. Thus, the production is justified in the improvement of educational practice, showing that teaching needs didactic reformulations and their resources to ensure knowledge. As a result, we observed that the complementation of gamification tools in Portuguese language teaching made classes more attractive, with more interactions with the proposed contents.

Keywords: Language. Teacher Training. Remote Learning.



1. INTRODUÇÃO

É notória a evolução dos métodos e recursos educacionais ao longo das relações sociais. Com a constante evolução tecnológica, a praticidade nas ações humanas se tornou cada vez mais presente. Com a educação não se fez diferente. Progressivamente, as escolas apresentam recursos de multimídia, bem como Datashow, projeção de slides e, quando o recurso é possível, laboratórios para determinadas disciplinas.

Devido à situação causada pela pandemia de COVID-19 no Brasil, as plataformas digitais se tornaram fundamentais para manter as atividades pedagógicas, considerando as restrições do convívio social de forma presencial. Em vista disso, surge o questionamento de como trabalhar as mudanças e as reformulações do ensino quando as plataformas digitais são os únicos recursos possíveis. É possível assegurar o aprendizado com o ambiente remoto?

As buscas das respostas para essa indagação originaram esta produção. Dessa maneira, este relato de experiência tem como finalidade apresentar discussões referentes aos desafios do ensino híbrido perante a formação de atividades remotas por meio da perspectiva da Residência Pedagógica (RP/FACHO). Para isso, adotamos os seguintes objetivos específicos: pesquisar os impasses e contribuições das ferramentas tecnológicas para o ensino de língua portuguesa; argumentar sobre os percursos da formação inicial docente frente aos recursos digitais; analisar as lacunas na interação virtual que dificultam o ensino e a aprendizagem.

Como aporte teórico, foram de grande relevância os estudos de Souza e Miranda (2020) explicitando as dificuldades do ensino remoto e do contexto educacional. Além disso, contribuíram as palavras de Castro et. al (2015), mostrando a caracterização do ensino híbrido e como pode ser diversificado em seu funcionamento. Os estudos de Berlamindo (2017) foram valiosos, tendo em vista a relevância do trabalho com a oralidade e com a argumentatividade nas plataformas de interação virtual. Para tratar sobre os desafios enfrentados durante as atividades remotas no contexto docente,



fundamentamo-nos nas palavras de Barros et al. (2021). Ademais, utilizamos como ferramenta norteadora de leitura desta produção as contribuições de Fardo (2013) sobre o planejamento pedagógico a partir da gamificação, como método adequado às realidades da cultura digital dos alunos.

Adotamos como metodologia a pesquisa qualitativa, com levantamentos descritivos para nortear a leitura. Com isso, os sujeitos envolvidos para este trabalho são residentes e alunos no projeto Residência Pedagógica, proporcionado pela Faculdade de Ciências Humanas de Olinda (FACHO), e desenvolvido na Escola Estadual de Abreu e Lima (Abreu e Lima-PE).

A produção se justifica no aprimoramento da prática docente, para que, a partir das ideias relatadas e propostas, outras metodologias possam ser adotadas, de maneira que seja contribuinte para as relações entre as adaptações do ensino presencial e remoto, tornando a educação híbrida mais aprimorada para assegurar o aprendizado.

2. DESENVOLVIMENTO

Desde o advento da pandemia do COVID-19 no Brasil, foi explícita a necessidade de paralisação das atividades escolares. Assim, ficaram nítidas as descobertas de novas metodologias na área da educação básica, tais como aplicação de ferramentas interativas – Wordwall e Kahoot por exemplo – para as aulas de morfossintaxe, assim como pesquisas assíncronas por meio do estudo e elaboração de podcast. O professor, enquanto mediador da formação cidadã dos alunos, amplia os horizontes dos recursos de ensino, dando à tecnologia e às novas linguagens um novo olhar. Notoriamente, surge o questionamento de muitos profissionais da educação: como assegurar o aprendizado acessível a todos quando as plataformas virtuais de interação são os únicos recursos disponíveis? Este tópico discorrerá sobre essa indagação relacionada ao contexto do



Programa Residência Pedagógica. Para isso, no entanto, é de grande valia explicitar as ideias de ensino remoto e ensino híbrido para fundamentar o relato.

A caracterização do modelo híbrido de práticas pedagógicas se faz presente na seguinte contribuição:

São muitos os tipos de misturas que ocorrem no ambiente de educação formal. Na escola, em seus diferentes níveis e modalidades, nos deparamos com saberes, metodologias, desafios e valores das diferentes áreas de conhecimento. Além dessa diversidade, na atualidade, muitas escolas introduzem as novas tecnologias como forma de diversificar as atividades e as estratégias de ensino, integrando as atividades de sala de aula com as digitais e algumas vezes as atividades presenciais com as virtuais. (CASTRO et al. 2015, p. 49)

Os autores nos mostram que, além de não ser fácil, a tarefa de conceituar a educação híbrida é diversificada, pois se trata de uma interligação entre as atividades presenciais e as diferentes plataformas de tecnologias existentes, o que tornam as mudanças nas práticas pedagógicas uma ação desafiadora tanto para os estudantes quanto para os docentes. Muitas escolas já adotam esse modelo, entretanto, com a situação de pandemia, as instituições aderiram como uma saída emergencial. As aulas remotas, porém, têm caráter emergencial, ou seja, um período de adaptação às necessidades sociais, conforme defende Souza e Miranda (2020, p. 83).

A partir do ano de 2020, com a pandemia de COVID-19, surgiram diversos desafios para os profissionais da educação. Nessa situação, eles tiveram de se reinventar, buscar o conhecimento em tecnologia, além de trabalhar com o ensino à distância sem formação prévia para as devidas modalidades.

A partir disso, Barros et al. (2021) apresenta que o profissional docente, assim como o estudante, neste período de restrição das interações presenciais, precisou reaprender a aprender:

Mais do que nunca, as instituições de ensino tiveram que refletir sobre o ato de educar, redefinindo suas práticas educativas e aplicando novas formas de ensinar para continuarem proporcionando o ensino e aprendizagem. Nesse contexto, gestores, professores e alunos tiveram que reaprender a aprender. (BARROS et al. 2021, p. 15)



Ou seja, por meio da inesperada crise sanitária, o contexto educacional necessitou incluir diferentes recursos tecnológicos para adaptar o ensino. As urgentes mudanças nas práticas docentes resultaram em constantes reflexões sobre como democratizar, mesmo que de forma reduzida, o acesso à educação, para que o máximo de pessoas tenha acesso ao conhecimento e à formação de cidadania.

Os fatores se agravam, pois, antes da calamidade de saúde pública, já havia impertinências educacionais no país. São algumas delas: a superlotação de salas, desvalorização profissional na esfera social e política, bem como a má estruturação financeira relacionada às gestões políticas. Esse argumento é evidenciado, também, na pesquisa de Souza e Miranda, quando mostra que:

O professor, desvalorizado socialmente, economicamente e politicamente, é colocado à prova e se vê diante de um novo desafio, diferente de todos os outros encontrados em sua carreira. Acostumado a lecionar para turmas lotadas e à falta de estrutura e materiais para executar plenamente o seu trabalho, é obrigado a se reinventar, como se já não o fizesse a cada aula que ministra. Aulas presenciais são suspensas e substituídas por um ensino remoto, por meio de plataformas virtuais. (SOUZA & MIRANDA, 2020, p. 83)

Os impasses mencionados pelos autores não foram diferentes no Projeto de Residência Pedagógica, na Escola Estadual de Abreu e Lima (Abreu e Lima-PE). No início das atividades, tivemos dificuldades para desenvolver as regências, pois o acesso aos notebooks e smartphones não era igualitário a todos os alunos envolvidos.

Tornou-se, portanto, fundamental adaptar os materiais didáticos e as plataformas. O consenso estabelecido entre residentes, preceptor e gestores foi de não deixar as aulas cansativas para os alunos, com conteúdo de longa duração, tendo em vista o estado emocional de cada indivíduo e a preservação da saúde mental.

Para isso, utilizamos ferramentas digitais, como jogos e demais aplicativos que pudessem manter a ludicidade e conquistar a atenção dos alunos, sendo algo de fundamental importância, tendo em vista que não estávamos cientes da realidade educacional da escola, e nos deparamos com um espaço carente de recursos tecnológicos



lúdicos. Logo, a contribuição dos residentes serviu de base para não ficarem restritos às práticas tradicionais de ensino.

No ensino de Língua Portuguesa, foi inevitável trazer a interligação entre a diversidade linguística e as tecnologias, pois as produções assíncronas do projeto mencionado reforçaram o entrelaçamento entre o cotidiano, a internet e a comunicação. Adotamos a produção de revistas literárias, gravações de animações e o reforço na importância da literatura por meio das aulas para auxiliar a interação entre a prática docente e estudantes da instituição de ensino básico referida.

Ao realizar essas atividades, os desafios foram nítidos. Ressaltamos a má formação docente para esses fins. O corpo de professores, residentes e efetivos da escola do projeto não tinham uma preparação prévia para a modalidade online, precisando de formações externas. Dessa maneira, cursos, tutoriais de internet, bem como atividades de extensão oferecidas por inúmeras faculdades e universidades foram imprescindíveis para o aprimoramento das práticas pedagógicas.

Por meio desse aperfeiçoamento profissional, utilizamos o Wordwall, plataforma de jogos interativos, para falar sobre os substantivos. Também foi elaborado um jogo de perguntas a partir de uma roleta virtual para estimular, por meio do entretenimento, a curiosidade de turmas de alunos de 8 anos e 9 anos.

Os resultados foram promissores nas respostas escritas. Os estudantes conseguiram interagir entre si para refletir sobre a funcionalidade dos substantivos. No entanto, as duas turmas não se sentiram estimuladas a ligarem o áudio para discutir os assuntos propostos, podendo essa prática ser uma oportunidade para desenvolver a oralidade. Com isso, percebemos uma falta de incentivo que não foi algo incomum ao longo do Programa de Residência Pedagógica. Apenas em um momento da aula mencionada, ao perceber a descontração do momento, uma aluna incomodada com a falta de compreensão do conteúdo utilizou a função da plataforma Google Meet conhecida por “levantar a mão”, que representa um pedido de fala.



Autorizada, a discente apresentou dúvidas relacionadas ao tema proposto, em dois momentos da aula. Isso pode representar que a oralidade, fator fundamental para se trabalhar nas aulas de Língua Portuguesa, pois, de acordo com Preti:

O ato de conversação implica uma naturalidade, em que se levam em conta, no momento de sua realização, os objetivos imediatos de comunicação. É evidente que a cultura linguística do falante, seu grau de escolaridade, sua profissão, sua faixa etária, pesam suficientemente sobre seus hábitos de linguagem, para que ele se autodiscipline mais. (PRETI, 2004, p. 14)

Assim, conforme defende o teórico, as ações socioculturais do indivíduo demarcam o desempenho da linguagem oral, sendo necessário em sala de aula que o aluno perceba a importância das suas individualidades e identidade linguística para se comunicar em diferentes contextos de fala. Logo, a oralidade é mais um desafio neste período de restrições do convívio social. Faz-se necessário estimular o estudante a debater o conteúdo tanto na forma lúdica quanto na aplicabilidade dos conteúdos com a vivência dos indivíduos.

Trata-se de um desafio que, ao enfrentá-lo, traz benefícios para o contexto docente, tendo em vista que é na oralidade que o ser humano pode desenvolver-se discursivamente a partir da interpretação e da argumentatividade. O trabalho com a oralidade se faz necessário, pois, segundo Berlamindo:

Em suma, os gêneros argumentativos orais ou escritos se constituem como atividades que proporcionam o funcionamento de grande parte das relações sociais. Por meio da argumentação, os indivíduos expressam valores e concepções em situações comunicativas que envolvem temas sociais e controversos. (BERLAMINDO, 2017, p. 44)

É na expressão oral que o indivíduo amplia as suas leituras de mundo por meio de situações e temas diversos. Dessa maneira, julgamos fundamental durante o projeto em pauta estimular os alunos a ativarem os áudios para se expressarem oralmente a partir dos conteúdos propostos, ampliando os olhares da avaliação contínua de cada turma.

É fundamental ressaltar que as tecnologias, no âmbito escolar, proporcionam uma maior democratização da educação, porque se compreende que a era da informação virtual é facilitadora no processo ensino aprendizagem, a fim de contribuir para o



desenvolvimento social do aluno, tendo o professor como mediador nesse processo. De certa maneira, esses novos multimeios da educação são contemplados pela utilização dos recursos educacionais digitais que facilitam a prática docente, ao passo que estimula a participação e o aprofundamento do conhecimento dos educandos.

Acerca das contribuições para a prática docente promovida com o uso dos recursos educacionais digitais, Kenski (2011) afirma que:

O uso criativo das tecnologias pode auxiliar os professores a transformar o isolamento, a indiferença e a alienação com que costumeiramente os alunos frequentam as salas de aula, em interesse e colaboração, por meio dos quais eles aprendam a aprender, a respeitar, a aceitar, a serem pessoas melhores e cidadãos participativos. (KENSKI, 2011, p. 103)

É benéfico compreender que o ensino deve promover interação professor-aluno para que tenha uma relação de respeito e aceitação, tal prática incentiva à participação, pois o aluno terá autonomia e compromisso em aprofundar seus conhecimentos, libertando o professor da figura de detentor do conhecimento ou do ser que tudo sabe.

Portanto, durante os contatos com educadores promovidos pela residência pedagógica, tivemos como princípio instigar e estimular o aluno a participar das atividades propostas, ao passo que, eles se sentiam mais seguros no contexto de ensino remoto, que é bastante desafiador, porque requer metodologias ativas contemporâneas, seja uso de mídias como Podcast, utilização da gamificação que se demonstra bastante promissor, pois segundo Fardo (2013, p. 65):

A gamificação pode promover a aprendizagem porque muitos de seus elementos são baseados em técnicas que os designers instrucionais e professores vêm usando há muito tempo. Características como distribuir pontuações para atividades, apresentar feedback e encorajar a colaboração em projetos são as metas de muitos planos pedagógicos. A diferença é que a gamificação provê uma camada mais explícita de interesse e um método para costurar esses elementos de forma a alcançar a similaridade com os games, o que resulta em uma linguagem a qual os indivíduos inseridos na cultura digital estão mais acostumados e, como resultado, conseguem alcançar essas metas de forma aparentemente mais eficiente e agradável (FARDO, 2013, p. 65).

Assim, percebemos que a referida estratégia pedagógica é benéfica, tendo em mente que os educandos são de uma geração que utiliza muito jogos entre outros, e, por meio de pontuação e de feedbacks, o aluno demonstra engajamento, considerando a



afinidade com o jogo educativo proposto. Além disso, em certas vezes em que essa metodologia foi utilizada em aulas pela residência pedagógica foi possível notar que os estudantes queriam imensamente participar da atividade, demonstrando êxito em seus conhecimentos.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Levando em consideração a avaliação escolar como um processo contínuo, ou seja, em todas as interações em sala de aula ficou explícita a necessidade de readaptação das práticas pedagógicas, sendo elas mais dinâmicas, por meio das tecnologias, para que possa servir de complementação tanto à perspectiva tradicional, quanto às concepções de ensino mais socio interacional, para que haja possibilidades de ensino mais efetivo em momentos diversos.

As ferramentas digitais são bastante promissoras para o ambiente educacional e para o desenvolvimento das práticas docentes. Na residência, entretanto, esses recursos se tornam mais necessários, pois é através dele que o aluno pode familiarizar-se com a linguagem, bem como demais conteúdos aos quais o projeto se direcione.

Logo, a gamificação foi um fator basilar para assegurar a atenção do aluno no contexto de ensino, pois as plataformas de jogos interativos, quando aplicadas aos conteúdos propostos, formavam momentos dinâmicos ao longo das atividades remotas na Escola Estadual de Abreu e Lima (PE).

Contudo, ressalta-se que foi desafiador relacionar a gamificação à sala de aula, pois o estudante estava inserido em um contexto com bastante demandas de conteúdos online, precisando o professor adaptar, inclusive, a dinâmica e o tempo de aula não apenas na instituição de ensino em questão, mas também como apresenta outras pesquisas, mostrando que um dos grandes impasses nas aulas de Língua Portuguesa no ensino básico



“[...] é a desmotivação que pode ocorrer entre os alunos. Muitos deles reclamam da infinidade de regras normativas e as memorizam apenas com o intuito de realizarem as avaliações, o que é um agravante.” (MARCONDES et al., 2022, p. 4)

Ficou visível a importância de se trabalhar e de estimular a oralidade dos estudantes ao longo do processo de restrição do convívio social. Solicitar a ativação de áudio para debates ou atividades lúdicas sobre as quais um determinado aluno possa responder indo além da escrita, torna-se algo essencial para o desenvolvimento da comunicação e para a formação cidadã do indivíduo. É a partir da expressão oral que o indivíduo pode se adequar aos diversos contextos comunicativos, tendo em vista que os gêneros orais estão presentes no plano da formalidade e nos aspectos informais da linguagem cotidiana, o que resulta na construção e no desenvolvimento do conhecimento do discente, por meio das diferentes realidades nas quais ele esteja inserido.

Ressaltamos, no entanto, que as sugestões explicitadas aqui não são proposições absolutas para qualquer ambiente de ensino. É necessário avaliar qual o andamento e o nível da turma em questão para que se possam aplicar as respectivas metodologias. Além disso, é fundamental a formação contínua do professor e a constante pesquisa para que se possa haver efetivações na construção do conhecimento. Paralelamente, para que este profissional esteja inserido na pesquisa educacional e na formação continuada, é necessário que haja uma efetiva colaboração interventiva do Estado, seja financeira, seja por via de políticas públicas, para que o educador consiga sua devida valorização enquanto trabalhador.



4. REFERÊNCIAS

BARROS, Claudia Cristiane Andrade et al. Precarização do Trabalho Docente: reflexões em tempos de pandemia e pós pandemia. *Ensino em Perspectivas*. Fortaleza, v. 2, n. 2, p. 1-23, 2021.

BELARMINO, Annabell Santos. *Oralidade e Argumentação: análise de uma proposta de ensino por meio do gênero debate*. 2018. 131 f. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada) Centro de Ciências Humanas e Naturais, Universidade Federal do Espírito Santo, Vitória, 2017.

CASTRO, Eder Alonso et al. Ensino híbrido: desafio da contemporaneidade? *Projeção e docência*, v. 6, n. 2, p. 47-58, 2015.

DE SOUZA, Dominique Guimarães; MIRANDA, Jean Carlos. Desafios da implementação do ensino remoto. *Boletim de Conjuntura (BOCA)*, v. 4, n. 11, p. 81-89, 2020.

FARDO, Marcelo Luis. *A Gamificação como Estratégia Pedagógica: estudo de elementos dos games aplicados em processos de ensino e aprendizagem*. 2013. 104 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade de Caxias do Sul, Caxias do Sul, 2013.

KENSKI, V.M. *Educação e Tecnologias - o Novo Ritmo Da Informação*. 8. ed. São Paulo: Campinas, 2011.

MARCONDES, Rosana Maria Santos Torres et al. Gamificação no ensino remoto emergencial como recurso didático-pedagógico no desenvolvimento das aulas de Língua Portuguesa. *Research, Society and Development*, v. 11, n. 6, 2022. Disponível em: <<https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/29480/25550>>. Acesso em: 10 abr. 2023.

PRETI, Dino. *Estudos de língua oral e escrita*. Rio de Janeiro: Lucerna, 2004.