



Simpósio de Integração Acadêmica

“Bicentenário da Independência: 200 anos de ciência, tecnologia e inovação no Brasil e 96 anos de contribuição da UFV”

SIA UFV 2022



RELATO DE EXPERIÊNCIA: COMO AS PLATAFORMAS DIGITAIS AUXILIARAM NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM NO ENSINO REMOTO DURANTE A PANDEMIA DA COVID-19

Norton César Da Silva Almeida – Departamento de Geografia/UFV; norton.almeida@ufv.br

Janete Regina De Oliveira – Departamento de Geografia/UFV; janete.oliveira@ufv.br

Fernando Conde Veiga – Departamento de Geografia/UFV; conde@ufv.br

Carolina Alvarenga De Carvalho – EE Effie Rolfs; carolina.alvarenga@educacao.mg.gov.br

Ensino, Pandemia, Estudantes

Geografia - Ciências Humanas e Sociais - Ensino

Descrição do tema central

O ensino remoto trouxe várias incertezas à docência e para toda comunidade escolar. Como seriam as aulas? Como seria construída a aprendizagem dos estudantes? Como passaríamos esse período sem o contato com os professores, colegas e funcionários da escola? Essas perguntas estavam no ar e o ensino remoto não respondeu de imediato todas elas. No primeiro módulo do Residência Pedagógica (RP) tivemos dificuldades de acesso aos estudantes, talvez pelo fato de ainda estarmos experimentando a questão do ensino a distância e devido a escola não ter adotado as aulas síncronas no início.

Público alvo

Professores e estudantes da educação básica.

Justificativa

Durante o segundo módulo do RP, na Escola Estadual Effie Rolfs, situada em Viçosa-MG, tivemos mais contato com os estudantes através das aulas síncronas. Na minha primeira regência, me lembro de um vazio de ideias muito grande, não sabia como realizar a aula, pensava que uma aula “tradicional” poderia não chamar a atenção dos estudantes e poderia gerar desinteresse, por ser mais do mesmo. Acreditava que talvez eles quisessem algo que possibilitasse mais a participação deles, para potencializar a interação com os colegas de turma.

Objetivos e Metodologias

Relatar a experiência vivenciada no Programa de Residência Pedagógica da CAPES sobre como as plataformas digitais auxiliaram no processo de aprendizagem no ensino remoto durante a pandemia da covid-19. Escolhemos a plataforma Kahoot, que funciona como um jogo de perguntas e repostas, podendo ser acessada facilmente tanto por um navegador do computador ou pelo celular simultaneamente por todos os alunos.

Resultados

O papel da preceptora da escola foi fundamental para que pudessemos desenvolver aulas interativas e que proporcionasse a participação dos alunos. Krieger et al. (2008), nos fala que a motivação é um dos fatores mais importantes no processo de aprendizagem, e as plataformas digitais disponíveis e voltadas para o ensino nos proporcionou uma experiência fantástica com os estudantes. O Kahoot apresenta uma estrutura virtual lúdica, que chama a atenção dos estudantes, possibilitando analisar cada questão de forma leve e descontraída, que gerou maior interesse dos estudantes.

Conclusões

O Kahoot tem potencial de tornar as aulas mais interessantes, apesar de suas limitações, como limite de tempo nas respostas, limites de alternativas a cada pergunta e por possuir uma pontuação própria com critérios não muito explícitos.

Bibliografia

KRIEGER, Maria da Graça Taffarel et al. **Psicodinâmica da aprendizagem**: fatores importantes na aprendizagem. Canoas: Ulbra, 2008.

Apoio Financeiro

Os autores agradecem à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Ensino Superior (CAPES) pelo apoio financeiro.

Agradecimentos

Os autores agradecem aos professores, alunos e funcionários da Escola Estadual Effie Rolfs.