

O uso de RED's (recursos educacionais digitais) como estratégia de superação de atrasos de aprendizagem em Língua Portuguesa provocados pela Pandemia da Covid-19 em alunos da Educação básica

Jerffeson Gonçalves Antunes¹; Will Yam Aguiar de Almeida²; Ana Maressa da Silva Gomes³; Ricardo Felipe da Silva de Abreu⁴; Jhonathan Costa da Silva⁵; Livia Maria Rosa Soares Oliveira⁶

1- Resumo

O projeto teve como principal objetivo incentivar o uso de recursos educacionais digitais através de oficinas formativas para professores de Língua Portuguesa da região do Médio Mearim, no Maranhão. Essas atividades visaram demonstrar o potencial dessas metodologias como uma estratégia para mitigar os prejuízos de aprendizagem causados pela pandemia da Covid-19, com foco nos componentes curriculares de leitura e escrita. Durante o projeto, os professores tiveram a oportunidade de aprender a utilizar os recursos digitais de forma planejada, observando como esses podem ajudar a superar as lacunas no aprendizado, especialmente considerando que muitos alunos são nativos digitais e tendem a ter melhor aproveitamento ao utilizar a tecnologia como facilitadora do processo educacional. O projeto proporcionou experiências teóricas e práticas aos docentes, abordando temas como novos letramentos, multimodalidade, comunicação e letramentos digitais, de acordo com as diretrizes dos PCN's e da BNCC. Realizado em duas etapas, o projeto começou com uma revisão teórica sobre gamificação e metodologias ativas. Além disso, foi criado um drive e um site com materiais, jogos e tutoriais para facilitar o acesso dos professores aos recursos. Como resultado, as oficinas práticas demonstraram que a tecnologia tem grande potencial para melhorar o ensino, tornando as práticas pedagógicas mais dinâmicas e alinhadas às necessidades contemporâneas. Os participantes se engajaram significativamente, atualizando suas práticas e contribuindo para um ensino de maior qualidade.

¹ Estudante do Curso de Licenciatura em Física do IFMA Campus Pedreiras; E-mail: jerffesongoncalves@acad.ifma.edu.br.

² Estudante do Curso de Eletromecânica Integrado ao Ensino Médio 3º ano do IFMA Campus Pedreiras; E-mail: nolaxcapudo@gmail.com.

³ Estudante do Curso de Licenciatura em Física do IFMA Campus Pedreiras; E-mail: maressaa@acad.ifma.edu.br.

⁴ Estudante do Curso de Petróleo e Gás Integrado ao Ensino Médio 3º ano do IFMA Campus Pedreiras; E-mail: ricardo.felipe@acad.ifma.edu.br.

⁵ Extensionista do Projeto, Estudante do Curso de Licenciatura em Letras da UEMA Campus Pedreiras; E-mail: Js9730461@gmail.com.

⁶ Doutora em Letras pela Universidade Estadual do Rio Grande do Norte. Professora EBTB de Língua Portuguesa do IFMA Campus Pedreiras; E-mail: livia.soares@ifma.edu.br.

Palavras-chave: Aprendizagem; Recomposição de aprendizagens; Língua Portuguesa; Gamificação.

2 - Introdução

A Língua Portuguesa constitui um componente curricular que serve de base para todos os demais, tanto que é um dos parâmetros avaliados em exames internacionais que medem a qualidade e eficácia da Educação de um país. A pandemia da Covid-19 provocou um redimensionamento na forma como o ensino alcançou os alunos, forçando a implementação de metodologias pautadas nas TIC's (tecnologias de informação e comunicação). Por um lado, isso possibilitou uma maior imersão dos alunos e professores em ferramentas informacionais com uso educativo, mas por outro, ampliou as desigualdades de acesso a uma aprendizagem realmente efetiva, especialmente em alunos da zona rural e que não possuíam rede de internet, aparelhos celulares e computadores. Além disso, muitos docentes não tiveram tempo hábil para planejar e se apropriar dos inúmeros benefícios que essas ferramentas podem trazer para o ensino.

Ao retornar ao ensino presencial, foram inúmeras as deficiências percebidas, especialmente em leitura e escrita em grande parte dos alunos, o que pode impedi-los de avançar para níveis educacionais mais elevados. Diante dessa lacuna, esse projeto de pesquisa e inovação apresentou capacitações para professores da Educação básica (ensinos fundamental e médio) que atuam na região do Médio Mearim maranhense tendo como foco principal a implementação de estratégias de superação das deficiências de aprendizagem decorrentes do período de ensino remoto. Os professores (tanto da rede Estadual quanto municipal) foram estimulados a trabalharem com recursos educacionais digitais, aproveitando que muitos já se apropriaram dessas ferramentas na época do isolamento social, porém, alguns ainda usam as RED's de maneira superficial sem explorar todas as suas potencialidades. Essas estratégias foram apresentadas visando permitir que alunos tanto recuperem conteúdos na área de linguagem, além de contribuir para a disseminação da cultura de inovação nas escolas públicas.

Ressaltamos ainda que a popularização das tecnologias digitais causou uma verdadeira revolução sociocultural nas formas de comunicação, oportunizando diferentes formas de garantir a aprendizagem. Na atual sociedade digital, a ampla utilização de diferentes recursos e mídias sociais também facilitou a produção e a circulação de

conhecimentos, exigindo dos usuários maior apropriação e domínio das diferentes formas de uso da linguagem. Além disso, no contexto de ensino remoto, as TIC's (tecnologias da informação e comunicação) cumpriram uma importante função, porém com o retorno do ensino presencial, muitos alunos seja por dificuldade no acesso às aulas via internet, quer pelas dificuldades financeiras da família em custear aparelhos eletrônicos ou ainda pelas instabilidades de conexões ou não adaptações ao formato das aulas, não alcançaram o nível de conhecimento esperado para o nível de ensino em que estão, o que pode culminar em fracasso ou abandono escolar, impedindo-o de ter uma aprendizagem realmente eficaz.

Segundo relatório divulgado pelo CIEB (Centro de inovação para a educação brasileira), o qual realizou um diagnóstico do nível de adoção de tecnologias nas escolas públicas brasileiras em 2022, nos últimos anos, o país obteve conquistas importantes para impulsionar o uso de tecnologias na educação pública, chegando a um contexto atual em que distintas políticas e fontes de financiamento podem alavancar significativamente a universalização do acesso à internet em alta velocidade e fomentar o uso pedagógico de tecnologias digitais na educação básica. Entre essas ações cita-se Política de Inovação Educação Conectada (PIEC Instituída pela Lei Federal no 14.180/2021, tem como objetivo apoiar a universalização do acesso à internet em alta velocidade e fomentar o uso pedagógico de tecnologias digitais na educação básica, cita-se ainda Grupo de Acompanhamento do Custeio a Projetos de Conectividade de Escolas (GAPE), responsável por supervisionar a alocação de R\$ 3,1 bilhões oriundos do Leilão 5G para conectividade de escolas públicas; Fundo de Universalização dos Serviços de Telecomunicações (FUST) cujo objetivo é garantir conectividade em escolas públicas até 2024.

Apesar de todos esses avanços para garantir a conectividade nas escolas, ainda não há uma contrapartida dos órgãos de educação básica em promover itinerários formativos para que esses programas cumpram sua função. Dados apresentados no Relatório Guia Edutec, atestam que os/as professores/as não estão preparados/as para utilizar as tecnologias digitais para inovar nos processos de ensino e de aprendizagem: os/as docentes brasileiros/as alcançam apenas o nível familiarização (2 de 5) das competências digitais, o que significa que começam a conhecer e a usar pontualmente as tecnologias em suas atividades, identificam e enxergam as tecnologias como apoio ao ensino, e que o uso de tecnologias está centrado no/a docente. Para mudar esse cenário e que as competências digitais sejam desenvolvidas, é necessário que as formações continuadas garantam experimentação e metodologias ativas direcionadas ao uso intencional das tecnologias e alinhado à proposta pedagógica da escola e ao currículo da rede de ensino.

Por essa razão é tão importante o uso qualificado e intencional de tecnologias educacionais, porém poucos docentes têm acesso a formações em tecnologia voltada para a educação. Assim, aproveitando que muitos docentes já iniciaram na adoção de TIC's nas aulas de Língua Portuguesa durante o isolamento social, aproveitamos esse conhecimento prévio para implantar formas mais dinâmicas e acessíveis às condições de trabalho dos profissionais, sugerindo atividades de forma dinâmica e significativa.

3 - Metodologia/etapas do projeto

As atividades do projeto foram organizadas seguindo as seguintes metodologias:

- Inicialmente foi feito um planejamento e levantamento dos RED's disponíveis para cada nível de ensino, além das legislações educacionais que fundamentam o uso de ferramentas tecnológicas no ensino.
- Construção de uma plataforma que reunisse os recursos educacionais digitais, além de cursos on-line oferecidos e disponibilizados.
- Após esse levantamento, oferecemos oficinas formativas para os professores inscritos.
- Após o término das oficinas, fizemos o acompanhamento da aplicação desses recursos nas aulas de alguns participantes selecionados.

4 - Resultados e discussão

Os professores foram estimulados a entender como o uso planejado e consciente dos recursos educacionais digitais contribuem para a superação de lacunas na aprendizagem, uma vez que lidam com alunos que são nativos digitais e muitos já se apropriaram de alguns desses recursos durante a pandemia. Considera-se que para o processo de formação do leitor crítico é indispensável, primeiro, que a formação inicial de professores de línguas propicie aos docentes experiências teóricas e práticas sobre os conceitos de novos letramentos; multimodalidade e comunicação; multiletramentos e Letramentos Digitais, conforme preconiza a BNCC.

As oficinas ocorreram durante o Planejamento anual dos professores da Rede Municipal de Pedreiras, no formato remoto (via google meet) e presencialmente na Fábrica

de inovação do Campus Pedreiras. A oficina "**Metodologias ativas e inovação digital como facilitadoras do ensino de língua portuguesa**", apresentou atividades práticas e estratégias de aulas de Língua Portuguesa mediadas com o uso da tecnologia, tendo o aluno como o protagonista de sua aprendizagem. Os participantes refletiram sobre suas posturas educacionais, considerando que muitos profissionais se apropriaram desses métodos durante o período de aulas remotas. Considerando essa experiência acumulada, apresentamos de forma prática novas metodologias com o uso da mediação tecnológica, só que agora estimulando a recomposição de aprendizagens.

Uma outra atividade importante do projeto foi o levantamento de ferramentas e aplicativos para serem utilizados em sala de aula como um recurso educacional digital, analisando seus benefícios. Todos eles foram disponibilizados o endereço eletrônico <https://projetobibliotecav.wixsite.com/biblioteca-virtual02> que está disponível mesmo após a conclusão do projeto. As percepções dos participantes foram de entusiasmo com os recursos e da forma como eles podem tornar as aulas mais atrativas e atualizadas às atuais demandas dos estudantes.

5 - Conclusão

Como resultados, conseguimos inserir entre os docentes participantes a cultura da inovação e o uso planejado e direcionado sobre as TIC's e RED's, que não podem ser vistas como corpos estranhos no espaço educacional. Também foi possível estimular o uso de metodologias inovadoras nas aulas de Língua Portuguesa, contribuindo para melhoria da proficiência aprendizagem em leitura e escrita, ajudando a amenizar os efeitos danosos decorrentes do período do ensino remoto, que ampliou ainda mais as desigualdades educacionais em todo o país, e de forma mais acentuada nos municípios do interior maranhense.

Além disso, a atividade desenvolvida junto à Fábrica de Inovação do IFMA - Pedreiras, permitiu a transferência de conhecimento sobre tecnologias que podem ser usadas como facilitadoras do processo de ensino-aprendizagem.

O Projeto priorizou a aplicação de metodologias construídas e reformuladas através do uso de recursos educacionais digitais, com o intuito de capacitar professores no uso planejado de recursos educacionais com fins educativos, visando recuperar os atrasos de aprendizagem em

alunos que não tiveram acesso ao ensino remoto durante a pandemia, especialmente os do ensino fundamental e médio.

6 - Agradecimentos

Agradecemos à Fundação de Amparo à Pesquisa do Maranhão (FAPEMA) e ao Instituto Federal de educação, ciência e tecnologia do Maranhão, através da Pró-reitoria de Pesquisa e Inovação (PRPGI), pelo financiamento das bolsas de pesquisa e suporte na condução do projeto.

7 - Referências

ALMEIDA, M. E. B.; VALENTE, J. A. **Tecnologias e currículo: trajetórias convergentes ou divergentes?** São Paulo: Paulus, 2011.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino médio: introdução aos parâmetros curriculares nacionais/Secretaria de Educação Fundamental.** Brasília: MEC/SEF, 1998.

COELHO, P. M. F. **Um estudo do game educativo Miquel Crusafont aplicado à educação.**

Revista Educa online, Rio de Janeiro, v. 7, p. 1-20, jan./abr. 2013a. Disponível em:

<http://www.latec.ufrj.br/revistas/index.php?journal=educaonline&page>. Acesso em: 21 maio 2020.

MATTAR, J. **Games em educação: como os nativos digitais aprendem.** São Paulo: Pearson

Prentice-Hall, 2010.

MATTOS, C. M. de. **A escola como espaço de inclusão digital: facetas da inclusão digital caracterizando-se em sua maioria em uma pesquisa de campo.** 2010. Disponível em:

<http://monografias.brasile escola.com/matematica/a-escolacomo-espaco-inclusao-digital.htm>.

Acesso em: 21 maio 2020.

MENDES, C. L. **Jogos eletrônicos: diversão, poder e subjetivação.** Campinas: Papirus, 2006