

O ESTUDANTE COMO PROTAGONISTA NA APRENDIZAGEM

Clara Manuela Miranda de Jesus¹, Isaac de Jesus Garcia², Rodrigo Cabral da Silva¹, Cristiane Maria de Jesus Garcia¹

¹Escola Municipal Pedro Paulo de Medeiros – Corumbá-MS

claramirandajesus10@gmail.com¹, isaacjgarcia67@gmail.com², rodrigo.cbs01@gmail.com¹, criss.mariaa@gmail.com²,

Área/Subárea: MDIS - Multidisciplinar

Tipo de Pesquisa: (Científica)

Palavras-chave: Protagonista. Aprendizagem. Tecnologia.

Introdução

A Pandemia da Covid-19 ocasionou várias mudanças na rotina diária da sociedade. O distanciamento social adotado, levaram as escolas a paralisar as aulas presenciais, iniciando aulas remotas. Os planejamentos pedagógicos foram adaptados para dar continuidade as disciplinas através das ferramentas tecnológicas. Professores, estudantes e familiares começaram a se ambientar ao novo processo de ensino e aprendizagem. Da dificuldade em realizar as atividades sem a explicação presencial dos professores surge a justificativa desse projeto por permitir enaltecer e valorizar o conhecimento do estudante, estimulando o seu protagonismo, dando a ele o reconhecimento devido além de permitir uma ação que contribuirá para ajudar a outros estudantes que tenham dificuldades em compreender o conteúdo de algumas disciplinas. Através do celular, ferramenta tecnológica mais utilizada no momento, o estudante, com o auxílio do professor da disciplina, gravará um vídeo explicando o conteúdo a sua maneira e compartilha no grupo da sala através de um aplicativo de conversa, assim os demais estudantes podem compreender o conteúdo a partir do entendimento do seu colega de sala, auxiliando no desenvolvimento das atividades propostas. “O celular tem sido uma constante em sala de aula, e para o processo educacional faz-se necessário à interação dos alunos com o professor na disponibilidade e possibilidade desse recurso para a socialização do conhecimento” (RIBEIRO e WINKELER, 2014, p.8).

Metodologia

O projeto de pesquisa foi realizado com os estudantes voluntários do Ensino Fundamental séries finais, da escola municipal Pedro Paulo de Medeiros de Corumbá/MS. Desenvolvida em dois eixos: teórico e prático. Na base teórica foi feita revisão de literatura, palestras/orientações realizadas pelo Meet pela E-TIC e alguns professores da escola, sobre as características de um estudante protagonista e como utilizar o celular, alguns aplicativos, demonstrada na figura 1. No eixo prático foi realizado a gravação da videoaula da disciplina e conteúdo escolhido pelos

estudantes, demonstrado na figura 2 e 3. Esses vídeos foram compartilhados nos grupos de conversa da turma.

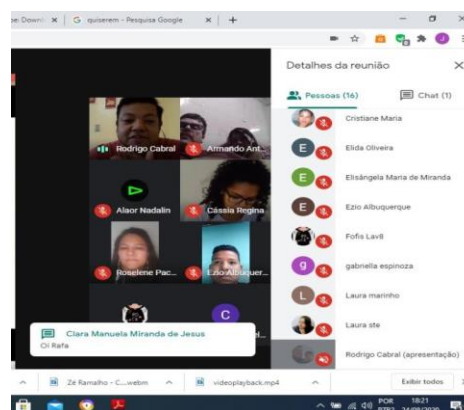


Figura 1. Apresentação e Orientações sobre o projeto.



Figura 2. Vídeo aula sobre a Pré História da disciplina de História. Foto da estudante Clara Manuela.



Figura 3. Vídeo aula sobre a Paisagem Cultural e Natural da disciplina de Geografia. Foto do estudante Isaac Garcia.

Resultados e Análise

"Sabendo que alguns estudantes já trazem consigo informação e, porque não dizer, algum domínio, sobre aspectos relacionados à tecnologia, como por exemplo, uso de celulares, videogames, internet etc." (RIBEIRO e WINKELER, 2014, p.5). Usar o celular como ferramenta no processo de ensino e aprendizagem, levando o estudante a ser protagonista neste processo. Realizaram-se pesquisas sobre os aplicativos disponíveis que pudessem auxiliar na gravação dos vídeos e permitir a aprendizagem na matemática, na língua portuguesa e outras disciplinas de maneira lúdica. Antes da pandemia, os alunos já experimentaram a monitoria em sala de aula, esta experiência foi exportada para o ambiente virtual proporcionando benefícios a todos os envolvidos. Seja os professores que receberam um apoio, seja dos colegas que puderam aprender através da percepção de um colega ou ainda aos pais que receberam de forma indireta o apoio pedagógico. Foi formado um sistema aberto onde cada componente contribuiu para o alcance do resultado do todo.

Considerações Finais

Em tempo de Pandemia ocorreram muitas mudanças no processo de ensino e aprendizagem e, tem sido necessário aventurar-se ao uso da tecnologia, onde apresenta muitas possibilidades. "As tecnologias proporcionam aos estudantes a possibilidade de estudar de vários modos possíveis, com formas de ensino diferentes e personalizadas, instigando ao aluno a curiosidade de estudar". (LOPES e SALVADOR 2018. p.4).

Observou-se o interesse dos alunos em participar no desenvolvimento do projeto. Alguns estudantes por intermédio dos pais procuraram ajuda de professores das áreas de linguagens e matemática para um auxílio na apresentação das videoaulas. As maiores dificuldades dos estudantes nesse processo foram em apresentar para uma câmera o assunto escolhido, por serem tímidos. Ao final das

apresentações os professores auxiliavam no processo, realizando as correções necessárias a respeito do conteúdo. A partir da videoaula da figura 1 e 2, os demais alunos se animaram em produzir seus vídeos explicativos.

Através dos relatos dos alunos nos encontros virtuais, foi constatado que a criatividade dos estudantes nas produções ajudou a maioria dos colegas no entendimento e absorção do conteúdo apresentado, e ajudou aos professores a, de certa forma mudar os métodos explicativos, usando mais a linguagem dos estudantes. O produto serviu para auxiliar no entendimento dos conteúdos, possibilitando o desenvolvimento das atividades em casa.

Referências

LOPES, Livia Mara Menezes; SALVADOR, Viviane Ribeiro. **O estudante como protagonista da aprendizagem em ambientes inovadores de ensino. CIET:EnPED**, [S.l.], maio 2018. ISSN 2316-8722. Disponível em: <<https://cietenped.ufscar.br/submissao/index.php/2018/articloe/view/286>>. Acesso em: 28 de Agosto. 2020.

RIBEIRO, Jocimey do Rocio Foggeatto, WINKELER, Maria Silvia Bacila. **Uso pedagógico do celular em sala de apoio e sala de recurso multifuncional**. Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor. Cadernos PDE. v. 1. 2014.