

■ DOSSIÊ - RELATOS DE EXPERIÊNCIA

■ Práticas educativas em uma escola do campo: ensino remoto com alunos do 5º ano do Ensino Fundamental

Educational practices in a rural school: remote teaching with students in the 5th year of Elementary School

 Cristiane Alves Cardoso *

Resumo: O relato de experiência tem por escopo apresentar as práticas pedagógicas bem-sucedidas realizadas em tempo de pandemia em uma turma de 5º ano de uma escola pública do campo no município de Santo Antônio do Descoberto – GO. A partir da proposição de uma gincana remota, buscou-se descrever as práticas educativas utilizadas, com o objetivo de promover a aprendizagem de forma interdisciplinar, despertando o clima das festas tradicionais juninas de forma remota. A adaptação das atividades para o ensino remoto foi importante para atender à necessidade no período de isolamento social. Desse modo, a participação da família foi imprescindível nesse processo. Dentre as atividades desenvolvidas, destacaram-se: pesquisas, danças, brincadeiras, fabricação de brinquedos, aplicação de receitas, uso das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs). Os desafios tiveram relevância com as habilidades determinadas pela Base Nacional Curricular Comum (BNCC/2018). Convém afirmar que a gincana remota proporcionou aos estudantes competências como autonomia, responsabilidade e protagonismo em suas aprendizagens.

Palavras-chave: Práticas Pedagógicas. Ensino Remoto. Protagonismo. Gincana remota.

Abstract: The experience report aims to present the successful pedagogical practices carried out in a pandemic time in a 5th grade class of a public school in the countryside in the municipality of Santo Antônio do Descoberto - GO. From the proposition of a remote gymkhana, we sought to describe the educational practices used, with the objective of promoting learning in an interdisciplinary way, awakening the atmosphere of the traditional June parties remotely. The adaptation of activities for remote teaching was important to meet the need in the period of social isolation. Thus, the participation of the family was essential in this process. Among the activities carried out, the following stand out: research, dances, games, toy manufacturing, application of recipes, use of Digital Information and Communication Technologies (TDICs). The challenges were relevant with the skills determined by the National Common Curricular Base (BNCC/2018). It should be stated that the remote gymkhana provided students with skills such as autonomy, responsibility and protagonism in their learning.

Keywords: Pedagogical practices. Remote Learning. Protagonism. Remote gymkhana.

* Cristiane Alves Cardoso é mestra em Educação pela Universidade Católica de Brasília (UCB); licenciada em pedagogia; especialista em Desenvolvimento Humano, Educação e Inclusão Escolar (UnB); especialista em Educação Profissional e Tecnológica pelo Instituto Federal do Espírito Santo (IFES). Membro do grupo de pesquisa Políticas Públicas Educacionais no âmbito da educação básica. Servidora pública da Secretaria Municipal de Educação de Santo Antônio do Descoberto - GO. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2153738038501958>. Contato: criscardosoprof@gmail.com.

Introdução

O presente relato de experiência tem como finalidade expor as práticas pedagógicas bem-sucedidas em tempo de pandemia, resultantes do desenvolvimento de uma gincana remota realizada com uma turma do 5º ano do ensino fundamental em uma escola pública municipal do campo. A experiência descreve as práticas pedagógicas desenvolvidas no período de 17 a 28 do mês de junho do ano de 2021, mês em que, tradicionalmente, realiza-se atividades relacionadas às festas tradicionais juninas. Assim, tendo essas festas como tema norteador, desenvolveu-se na Escola Municipal do Ensino Fundamental Professora Adair Martins Pereira, localizada em BR 060, km 11, Fazenda Pontezinha - Sociedade Educacional Casa de Meu Pai, zona rural Santo Antônio do Descoberto - GO, a proposta pedagógica da realização de uma gincana junina de forma remota.

A prática pedagógica foi baseada em desafios os quais deveriam ser cumpridos pelos alunos com o auxílio da família. Dentre as atividades/desafios desenvolvidas na gincana remota, destacam-se: pesquisas; danças e brincadeiras on-line; fabricação de brinquedos; aplicação de receitas; uso das Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDICs).

A proposta pedagógica da gincana norteou-se com o objetivo geral de promover aprendizagens de forma interdisciplinar, despertando o clima das festas tradicionais juninas de forma remota. Tendo como objetivos específicos:

- Incentivar o engajamento dos estudantes no ensino remoto, reforçando os benefícios de acompanhamento das aulas on-line;
- Promover interação entre aluno, família e escola;
- Desenvolver as habilidades de leitura, interpretação e produção textual, estimulando a criatividade;
- Desenvolver a competitividade de forma saudável, fomentando a cultura brasileira de forma remota;

Os alunos foram orientados a encaminhar seus registros comprobatórios de cumprimento dos desafios através de fotos, vídeos e áudios no grupo de *WhatsApp* da turma, e assim, compartilhar com os demais participantes o resultado da realização do trabalho. O compartilhamento também objetivou facilitar o acompanhamento de todos os participantes na contabilização da pontuação dos desafios propostos durante a gincana. A escolha dessa prática educativa está relacionada com a diversificação das atividades direcionadas que podem ser utilizadas como elemento pedagógico, tendo em vista a rotina diária de atividades remotas, impressas e orientações via aplicativo de *WhatsApp*, atividades estas quando não inovadas, podem ficar enfadonhas.

A proposta de realizar a gincana remota veio com a intenção de quebrar a rotina e proporcionar aos alunos maior interesse para essas atividades. Assim, surgiu a ideia de promover atividades voltadas para a temática “festa junina”, uma vez que este tema é de grande apreço e, nos meses de junho e julho, costuma movimentar toda a comunidade escolar. A importância de manter o isolamento social, mas continuar a dar condições ao ensino de forma diferenciada, buscando meios para o envolvimento dos alunos, família e escola, diminuindo os prejuízos educacionais, foi um dos desafios enfrentados pela instituição escolar.

Vale salientar que a utilização das tecnologias no ensino remoto foi essencial para as mediações no processo de ensino aprendizagem e, conseqüentemente, evidenciou as exclusões digitais, especialmente por ser uma escola do campo (LEITE; ARAÚJO, 2021). Todas as atividades desenvolvidas tiveram que ser realizadas utilizando como ferramenta o aplicativo de *WhatsApp*, por meio de smartphone (celular), pois em geral, esta ferramenta era a única disponível pelas famílias dos estudantes. Desse modo, a ausência de ferramentas tecnológicas suficientes dificultou a adaptação à nova forma de ensinar. O desafio maior aconteceu com esta turma de 5º ano, pois sequer o acesso à internet era eficiente, tendo em vista que nem todos tinham acesso em suas residências.

Por outro lado, de forma geral, o aplicativo de *WhatsApp* utilizado de forma síncrona e assíncrona exerceu função indispensável na tentativa de estabelecer a conectividade ao longo do ano letivo de 2021, em virtude do agravamento da pandemia. A maioria dos professores utilizaram o aplicativo “para integrar o conteúdo, promover a interação entre professores, alunos e famílias, instigando o diálogo e a curiosidade, para que o conhecimento ultrapasse o aplicativo e transborde no ambiente familiar” (LEITE; ARAÚJO, 2021, p. 01), e puderam se comunicar com estudantes e/ou familiares por meio deste recurso, via aparelho celular.

Assim, como o acesso à internet era escasso e as famílias utilizavam-se apenas de dados móveis, dificultando o trabalho desenvolvido de forma on-line, a conectividade da escola com o *WhatsApp* de forma síncrona e assíncrona foi a forma encontrada para diminuir a distância do ensino entre as famílias e a escola, em atividades on-line e off-line, sobretudo com a turma de 5º ano, objeto desse relato.

Justificativa

Partindo da premissa de que conteúdos educativos relacionados à temática podem ser aprendidos de forma

lúdica e que é possível divertir, interagir e aprender em datas comemorativas e festividades, veio então a ideia de realizar uma gincana remota. A proposta tinha o intuito de quebrar a rotina imposta no cotidiano escolar e proporcionar aos alunos condições de interatividade e protagonismo nas atividades, gerando assim, maior interesse para as ações educativas no ensino remoto.

A inviabilização das aulas presenciais solicitou um novo modo de ensinar, e os profissionais de educação tiveram que se reinventar às pressas para manter o processo de educação de modo on-line e off-line, na tentativa de atenuar as perdas educacionais proferidas nesse período excepcional. Com as aulas presenciais canceladas e com vários desafios sobre a viabilização do processo educativo de forma on-line, a educação teve que se reinventar todos os dias, com a intenção de atenuar as dificuldades e minimizar os prejuízos educacionais mensurados como devastadores para os anos seguintes.

Para que se tivesse maior empenho e melhor desempenho dos alunos, a adaptação das atividades do ensino presencial para o modo remoto foi imprescindível. Inspirando-se nas Metodologias Ativas de Aprendizagem¹ e na convicção da importância de adaptar as aulas para o ensino remoto, atentou-se para a ideia de que o aluno precisaria ser protagonista da sua aprendizagem mais do que nunca nesse momento. Para que esse protagonismo se efetivasse, percebeu-se a necessidade de adaptação de práticas antigas, a partir de novas estratégias que buscassem atender às atualizações necessárias nesse período de isolamento social. Nesse sentido, a gincana remota oportunizou a participação efetiva de alunos, famílias e escola através de desafios.

Os desafios lançados tiveram relevância com as habilidades determinadas pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018), com maior ênfase ao Documento Curricular para Goiás Ampliado (DC-GO, 2018). O DC-GO/2018 está em fase de implementação e é o documento norteador das práticas educativas do município de Santo Antônio do Descoberto / Goiás. É importante destacar que o DC-GO/2018 Ampliado foi reorganizado a partir da BNCC/2018 da Educação Infantil e do Ensino Fundamental. De acordo com esses documentos, buscou-se promover as aprendizagens básicas que toda criança e alunos têm o direito de se apropriar ao longo da vida estudantil na educação básica (DC-GO, 2018).

Desenvolvimento

À priori, os alunos foram convidados a participar de uma aula on-line em sala de aplicativo de *WhatsApp*. O objetivo da aula foi deixar os alunos cientes do início da gincana e que todos deveriam ficar atentos aos desafios que poderiam ser

Fotos 1 e 2.



Fonte: Acervo Pessoal, 2021.

lançados concomitante às atividades diárias. Além disso, buscou-se esclarecer as regras para pontuação, bem como informar acerca do placar parcial que ocorreria durante a semana. Pretendia-se que assim, os alunos se sentissem motivados e, dessa maneira, desejassem participar efetivamente, sem a possibilidade de desistência em razão das dificuldades (internet, ausência familiar, dificuldade de uso do telefone celular) que pudessem ocorrer ao longo das tarefas (Foto 1).

1º desafio

O primeiro desafio lançado aos alunos consistiu em pesquisar sobre algumas brincadeiras que fazem parte das festas juninas. A regra do desafio orientou que, além de realizar a pesquisa, se fazia necessário o registro da brincadeira no caderno explicando como se brinca. Depois, era necessário que realizassem e enviassem um vídeo brincando e seguindo a regra pesquisada (Foto 2).

Observou-se que, os primeiros alunos, ao postarem os desafios, demonstraram certa timidez ou inexperiência, não tendo se atentado para o fato de que os vídeos postados poderiam ser apreciados por outras pessoas. Acerca disso, a professora orientou-os de que se fazia necessário a organização, criatividade e boa apresentação em todos os vídeos que fossem postados.

A inspiração para essa atividade está em consonância com o Documento Curricular para o Goiás (DC-GO, 2018), pois sua Unidade Temática compreende brincadeiras e jogos. A proposta de “vivenciar e analisar diferentes brinquedos, brincadeiras e jogos populares do Brasil e do mundo” no objeto de conhecimento abrange diversas atividades em que é possível reconhecer, respeitar e valorizar a importância dessas brincadeiras para o patrimônio histórico-cultural (DC-GO, 2018 p.183).

Foto 3.



Fonte: Acervo Pessoal, 2021.

2º desafio

O segundo desafio teve um tempo maior para que os alunos pudessem pesquisar uma receita de comida típica e colocar em prática. Por se tratar de um desafio que precisa ser supervisionado pela família, optou-se em encaminhar o desafio para a realização em um final de semana e, assim, aluno e família deveriam realizar o desafio juntos. Com isso, garantiu-se supervisão de um adulto na atividade.

O grau de dificuldade dessa tarefa estava na execução da receita. Para comprovar a participação efetiva no desafio e assim pontuar a gincana, se fez necessário o envio de vídeos e fotos (Foto 3).

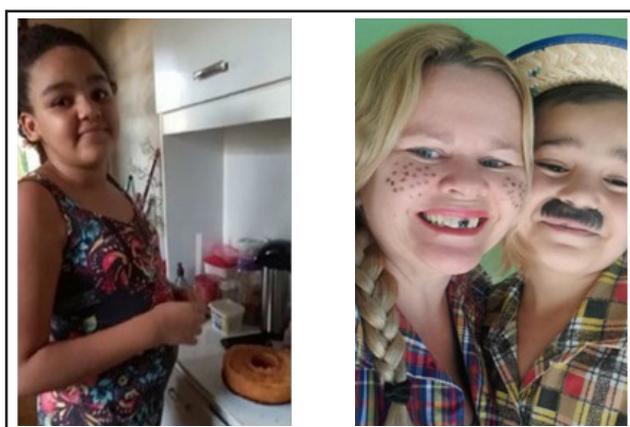
Como resultado do desafio, notou-se o engajamento da família na realização da tarefa. Nos vídeos apresentados, percebeu-se que houve planejamento, ensaio e entrosamento entre os envolvidos.

Um dos pontos marcantes nesse desafio foi a interação da família registrado em vídeo, aproveitando o momento para transformar o desafio em um momento coletivo familiar (Foto 4).

3º desafio

Nesse desafio, foi proposto aos alunos a criação de uma self caipira. A proposta de realizar uma self com a família, além de propor a inclusão tecnológica, promoveu a interação e troca de experiências entre os competidores. A realização desse desafio oportunizou aos competidores resgate da memória familiar, afetiva, cultural, sem contar na criatividade da caracterização das fotos apresentadas (Foto 5).

Fotos 4 e 5.



Fonte: Acervo Pessoal, 2021.

4º desafio

A construção de um instrumento musical utilizando material reciclável é uma forma de incentivar a reciclagem e a reutilização de materiais que normalmente são descartados por se considerar não haver funcionalidade. A proposta desse desafio está de acordo com o Documento Curricular para Goiás (DC-GO, 2018), no que concerne ao desenvolvimento de Habilidades: “projetar e construir materiais que sirvam de suporte para o jogo e brincadeiras comparando essas produções e suas possibilidades de uso frente aos brinquedos industrializados” (DC-GO, 2018 p. 183). Pensando nisso, este quarto desafio foi proposto o uso da criatividade, com vistas a construção de um instrumento musical em que o aluno tivesse familiaridade para reproduzi-lo e utilizá-lo (Foto 6).

Vários instrumentos foram criados utilizando recursos variados, como exemplo: sanfonas, chocalhos, violões e tambores. A criatividade dos alunos fez toda a diferença nesse desafio.

Assim, as manifestações culturais de Goiás foram bem representadas pela turma do 5º ano, que construíram os instrumentos musicais e compreenderam a importância desses instrumentos nos eventos da

Foto 6.



Fonte: Acervo Pessoal, 2021.

Fotos 7 e 8.



Fonte: Acervo Pessoal, 2021.

comunidade, bem como nas festas tradicionais juninas (Fotos 7 e 8).

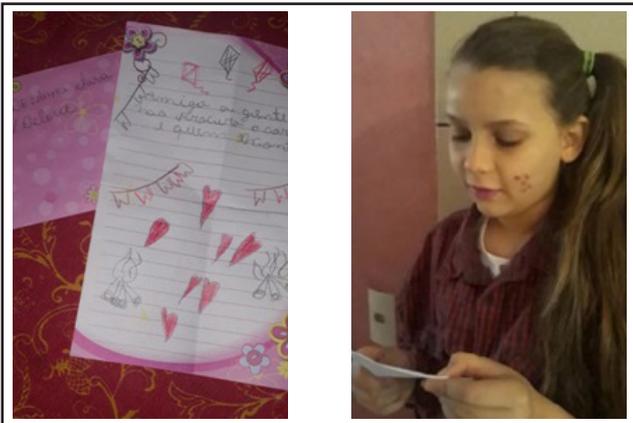
5º desafio

O Correio Elegante é uma brincadeira típica de festas juninas em que uma pessoa envia um bilhetinho para ser entregue a uma outra pessoa. Nesse período de isolamento social, receber mensagens de amizade e carinho foram alternativas para diminuir a saudade e estreitar as relações.

Para a realização dessa atividade foi lançado aos alunos um questionamento motivador: “Como estamos nos comunicando de forma remota, qual vai ser a sua criatividade para a mensagem chegar até o seu destinatário?” (Foto 9).

O encontro das ideias foi marcante. Os alunos utilizaram as tecnologias disponíveis para encaminhar o correio elegante ao seu destinatário. Além de fotos encaminhadas com o texto do correio elegante, os alunos utilizaram áudios e vídeos, demonstrando que, nessa fase da competição, já estão mais familiarizados com os

Fotos 9 e 10.



Fonte: Acervo Pessoal, 2021.

recursos tecnológicos disponíveis. Nesse caso, foi fundamental o uso do smartphone (celular) para registros de vídeos e fotos, e aplicativo de *WhatsApp* para encaminhar o material produzido.

A intenção desse desafio foi trazer interatividade, incentivando todos a compartilhar seus bilhetes direcionados aos seus colegas de turma (Foto 10).

6º desafio

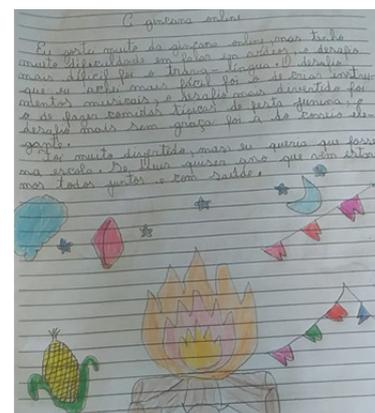
Desenvolver a oralidade faz parte da prática da linguagem. O trava-línguas é uma das atividades que pode ser desenvolvida com esse propósito nessa competição on-line. Por se tratar de um jogo lúdico, o trava-línguas pode promover uma variação linguística, favorecendo ampliação de vocabulário. No desafio proposto, a desenvoltura e quebra da timidez foram um dos pontos destaques. Nessa atividade, os alunos apresentaram boa desenvoltura e muita criatividade nas apresentações. A participação familiar nessa batalha de trava-línguas fez toda a diferença.

Fechamento da gincana

Para o fechamento da gincana, foi proposta ao grupo uma produção textual contando como foi a experiência em participar da gincana remota. Os alunos foram orientados a produzir um texto descrevendo suas experiências na gincana, contemplando os seguintes tópicos:

- Quais as dificuldades que você encontrou para a realização dos desafios?
- Qual desafio foi mais difícil e qual foi o mais fácil em realizar?
- Qual desafio foi o mais divertido?
- Qual desafio você não achou graça nenhuma em fazer? (Foto 11)

Foto 11.



Fonte: Acervo Pessoal, 2021.

Ao finalizar a produção, os alunos ficaram responsáveis ainda, em realizar a ilustração da produção textual com o tema do desafio que mais gostou e produzir um *stories*² sobre a experiência na competição junina.

Nessa atividade extra, notou-se que os alunos se envolveram com os desafios das atividades propostas e demonstraram em seus relatos a saudade em retornar as aulas presenciais.

Considerações finais

O incentivo nessa gincana teve papel importante para que os desafios, além de competitivos, fossem criativos. Tendo em vista que pontualidade, caracterização e a criatividade faziam parte da pontuação, à medida em que as postagens eram realizadas, frases de incentivos eram divulgadas, para que assim, motivassem os demais a iniciarem as suas postagens.

O fator de incentivo que mais demandou resultado foi a postagem dos vídeos e fotos no status de *WhatsApp* da professora. A partir do momento em que as postagens começaram a ser publicadas para que outros

pudessem ver, notadamente a pontualidade na entrega foi expressiva. Ficou subentendido nas ações dos alunos que ser visto por outras pessoas é uma forma de reconhecimento do trabalho. Os desafios extras tiveram papel importante tanto na questão motivacional, quanto na questão da competitividade e pontualidade.

No decorrer da gincana, notou-se evolução dos alunos na realização das atividades. Eles demonstraram interesse, competitividade saudável, entrosamento com a família e autonomia. Alguns alunos se destacaram mais que outros, tendo em vista a questão de acompanhamento familiar e por questões tecnológicas. Porém, tais fatores não impediram a participação dos alunos nos desafios, mesmo que entregues em atraso. É importante destacar que a realização da proposta pedagógica da gincana remota só foi possível devido à coparticipação e comprometimento familiar. Certamente, sem esse apoio não seria possível a sua realização.

A realização da gincana remota promoveu aprendizagens em vários aspectos aos estudantes, pois ao realizarem os desafios, resolveram o problema em relação a distância e ainda exerceram protagonismo e autoria na vida educacional e coletiva (DC-GO/2018). ■

Notas

¹ As Metodologias Ativas são práticas pedagógicas que direciona o aluno a assumir o seu papel de protagonista, ou seja, o aluno no centro de seu processo de ensino- aprendizagem (MORAN, 2018).

² Publicação de curta duração utilizada em aplicativos como: WhatsApp, Instagram ou Facebook com duração de 24 horas.

Referências

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular: Educação é a Base**. Brasília, MEC, 2018 [Disponível em: <http://base-nacionalcomum.mec.gov.br/#/site/inicio>. Acesso em: setembro de 2021].

GOIÁS. **Documento Curricular para Goiás (DC-GO)**. Goiânia/GO: CONSED/ UNDIME Goiás, 2018. Disponível em: <https://cee.go.gov.br>. Acesso em: set. 2021.

LEITE, Maria da Neves Tiburtino; ARAÚJO, Jefferson Flora Santos de. As práticas pedagógicas dos professores da Escola no Campo no contexto da pandemia da covid-19. **Revista Educação Pública**, v. 21, nº 13, 13 de abril de 2021. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/21/13/as-praticas-pedagogicas-dos-professores-da-escola-no-campo-no-contexto-da-pandemia-da-covid-19>. Acesso em set. 2021.

MORAN, José. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. Em: **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática** [recurso eletrônico] / Organizadores, Lilian Bacich, José Moran. – Porto Alegre:Penso, 2018.