

Anais CINTERGEO

III Congresso Internacional de Educação e Geotecnologias
VIII Encontro de Pesquisadores da Rádio



2021



CINTERGEO

Congresso Internacional de Educação e Geotecnologias

III Congresso Internacional de Educação
e Geotecnologias

VII Encontro de Pesquisadores da Rádio

Dias 29 e 30 de Julho de 2021

Corpo Editorial e Expediente

Comitê Científico

Dra. Andréa Ferreira Lago (UNEB)
Ma. Ana Vitória da Paixão Silva (UNEB)
Me. Antonio Atta (UNEB)
Ma. Antônia Reis Barbosa (SEC-BA)
Dra. Cecília Aguirre (UFBA/UNEB)
Dr. Davi Silva (IFBaiano)
Me. Gilmar Gois de Souza (SMED Salvador)
Me. Inaiá Brandão Pereira (SEC-BA)
Dra. Jadirlete Lopes Cabral (UFBA/UNEB)
Ma. Jomária Alessandra Queiroz de Cerqueira Araújo (SMED/ UNEB)
Dra. Kátia Soane Santos Araújo (SMED/UNEB/UFBA)
Ma. Maria Lívia Astolfo (UNEB)
Ma. Mayanne Jesus Oliveira Vasconcelos (UFBA)
Ma. Patrícia Almeida Moura (SMED Salvador)
Me. Roberto Claudino Ferreira (UESB)
Ma. Rosângela Patrícia de Sousa Moreira (IFBA – Valença)
Ma. Samira Souza Feitosa (SEC-BA/SMED Salvador)
Ma. Sandra Maria Ferreira de Souza (SEC-BA)
Dra. Sílvia Letícia Costa Pereira Correia (SMED Salvador)

Coordenação Geral do CINTERGEO

Dra. Tânia Maria Hetkowski (UNEB)
Dr. José Antônio Carneiro Leão (UNEB)

Coordenação Executiva do CINTERGEO

Dra. Fabiana dos Santos Nascimento (SMED Salvador/UNEB)
Dra. Gerusa Soares Pinheiro (UNEB)

Organização do CINTERGEO (Coordenações das Comissões)

Dra. Andréa Ferreira Lago (UNEB)
Me. Antonio Atta (UNEB)
Ma. Antônia Reis Barbosa (SEC-BA)
Dra. Cecília Aguirre (UFBA/UNEB)
Me. Inaiá Brandão Pereira (SEC-BA)
Dra. Jadirlete Lopes Cabral (UFBA/UNEB)
Dra. Kátia Soane Santos Araújo (SMED/UNEB/UFBA)
Ma. Maria da Conceição Nascimento Marques (SMED-Salvador)
Ma. Maria Lívia Astolfo Coutinho (UNEB)

Esp. Paulo Marcelo Spínola Ramos Pereira e Pereira (UNEB)
Ma. Samira Souza Feitosa (SEC-BA/SMED Salvador)
Dra. Tânia Maria Hetkowski (UNEB)

Corpo Editorial dos Anais CINTERGEO

Me. Antonio Atta (UNEB) – Editor
Dra. Cecilia Aguirre (UFBA/UNEB) – Revisora
Me. Esiel Pereira Santos (SEDUC-São Francisco do Conde) – Revisor
Esp. Jaquelineide Souza de Lima (SEDUC de Dias D'Ávila) – Revisora
Esp. Paulo Marcelo Spínola Ramos Pereira e Pereira (UNEB) – Material Gráfico

Periodicidade

O CINTERGEO é um evento bienal.

Contato

Universidade do Estado da Bahia – UNEB – Campus I
Rua Silveira Martins, 2555, Cabula – Salvador-BA
CEP 41.150-000
Prédio da Pós-Graduação em Educação – GEOTEC
E-mail: cintergeo@uneb.br



SUMÁRIO

Apresentação	7
Categoria I: Pesquisadores da Graduação e Pós-graduação	9
A IMPORTÂNCIA DA PESQUISA CIENTÍFICA PARA A EXPANSÃO DO CONHECIMENTO INTERDISCIPLINAR	10
A MÚSICA COMO TECNOLOGIA NO COLÉGIO ESTADUAL DA POLÍCIA MILITAR – LUIZ TARQUÍNIO	15
A PERCEPÇÃO DOS PROFESSORES DAS ESCOLAS PÚBLICAS DA REGIÃO METROPOLITANA DE SALVADOR SOBRE O USO DA HQS COMO RECURSO PEDAGÓGICO	20
AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E O PROJETO HQ/K-LAB COMO PROCESSO EDUCACIONAL E TECNOLÓGICO	26
AS RELAÇÕES POLÍTICAS E A EDUCAÇÃO NO BRASIL: REFLEXÕES HODIERNAS SOBRE UMA DEMOCRACIA AMEAÇADA NO SÉCULO XXI	32
ASSISTÊNCIA PSICOPEDAGÓGICA: POSSIBILIDADES DO USO DAS TIC NO CENÁRIO PANDÊMICO	39
CARTOGRAFIA DOS GRUPOS DE PESQUISA DA UNEB: ARTICULANDO REDES DE DIFUSÃO DO CONHECIMENTO NA UNIVERSIDADE	45
COORDENADORES PEDAGÓGICOS: ITINERÁRIOS DE MULTILETRAMENTOS EM REDE DIALÓGICA	50
CORPOGRAFIA E GEOTECNOLOGIA: UMA IMERSÃO CONCEITUAL PARA ESPAÇOS EDUCATIVOS	56
CRIAÇÃO DE MATERIAIS DIDÁTICOS DE BAIXO CUSTO PARA O ENSINO DA CARTOGRAFIA NAS SÉRIES FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL	62
DIRETIVAS PARA A DEFINIÇÃO DE OBJETIVOS PEDAGÓGICOS PARA UM PROJETO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: RACIONAL SOBRE OS RESULTADOS DA PROVA BRASIL/SAEB	68
EAD: DIMENSÕES DO PROCESSO FORMATIVO DA LICENCIATURA EM PEDAGOGIA	75
EDUCAÇÃO INCLUSIVA E A ATIVIDADE DE BRINCAR: REFLEXÃO NECESSÁRIA EM CONTEXTO DE AULA REMOTA NA EDUCAÇÃO INFANTIL	81
ELABORAÇÃO DE CONCEITOS: UMA PROPOSTA DE APLICAÇÃO DO MODELO DE DESIGN DE PERSONAGENS PARA HQ EM SALA DE AULA	87

GEOTECNOLOGIAS, ARTES E ESPAÇOS EDUCATIVOS: O REDEPUB E AS TRILHAS PEDAGÓGICAS ARTÍSTICAS DIGITAIS PERCEBIDAS NA ESCOLA ESTADUAL DONA JENNY GOMES	93
HQ/K-LAB: ASPECTOS PEDAGÓGICOS DE UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS	98
O CAMINHO DIALÓGICO DO ENSINO REMOTO NA CONSTRUÇÃO DE AUTONOMIA EM TEMPO DE PANDEMIA	104
O LUGAR DA FORMAÇÃO DOCENTE: UMA ANÁLISE REALIZADA NA ESTRUTURAÇÃO DO OBSERVATÓRIO REDE I-9	110
O USO DE JOGOS DIGITAIS NO ENSINO DA LÍNGUA ITALIANA EM NÍVEL BÁSICO	116
O USO DO <i>MENTIMETER</i> COMO RECURSO DE APRENDIZAGEM EM TEMPOS DE ENSINO REMOTO	122
PERCURSOS DA EDUCAÇÃO INTEGRAL: IDEÁRIOS DE EQUIDADE DE ANÍSIO TEIXEIRA	128
POLÍTICAS PÚBLICAS: UM ESTUDO DE CASO DO GOOGLE FOR EDUCATION NA ESCOLAB - SALVADOR/BA	133
QUADROS QUE CHORAM	139
SENSORIAMENTO REMOTO E SISTEMA DE INFORMAÇÕES GEOGRÁFICAS: DISSEMINAÇÃO DAS GEOTECNOLOGIAS ATRAVÉS DE CURSOS GRATUITOS EM EMPRESA JÚNIOR DE GEOGRAFIA	145
USO DAS TICS NO ATENDIMENTO PSICOPEDAGÓGICO PARA A PESSOA COM DEFICIÊNCIA INTELECTUAL DURANTE A PANDEMIA DA COVID-19	151
Categoria II: Jovens Pesquisadores do Projeto da Rádio e Estudantes da Educação Básica	157
A CULTURA SURDA EM SALVADOR	158
A EXPOSIÇÃO DEMASIADA DE JOVENS AOS APARELHOS ELETRÔNICOS DURANTE O ISOLAMENTO SOCIAL E SEUS EFEITOS NA FORMAÇÃO EDUCACIONAL COTEMPORÂNEA	159
A PROSTITUIÇÃO EM SALVADOR-BA E A PANDEMIA DA COVID-19: UMA REFLEXÃO SOBRE INVISIBILIDADE SOCIAL	161
AS REDES SOCIAIS E A SAÚDE MENTAL DOS ESTUDANTES	162
AS REDES SOCIAIS E O TRANSTORNO DO ESPECTRO DO AUTISMO	163
DESAFIOS PSICOSSOCIAIS CAUSADOS PELA PANDEMIA DO COVID-19 AOS JOVENS DA COMUNIDADE DA TIMBALADA SSA/BA	165
ENSINO REMOTO: POSSIBILIDADES E DESAFIOS PARA OS ESTUDANTES DA EDUCAÇÃO BÁSICA, EM TEMPOS DE PANDEMIA DO COVID-19	166
ESTRATÉGIAS ARTÍSTICAS, CULTURAIS E SOCIAIS PARA MELHORIA DA SAÚDE MENTAL DURANTE A PANDEMIA CAUSADA PELO COVID-19	168
ESTUDANTES DO CPM DENDEZEIROS EM TEMPOS DE PANDEMIA	170

IMPACTOS FINANCEIROS DA COVID-19 NAS FAMÍLIAS DOS ESTUDANTES DO CPM- DENDEZEIROS	172
MIND THE GAP: UM FILME PRODUZIDO POR ESTUDANTES DA ESCOLA MUNICIPAL JOIR BRASILEIRO (SALVADOR/BA)	174
O JOVEM DA ESCOLA PÚBLICA E OS DESAFIOS DA EDUCAÇÃO DIGITAL EM TEMPOS DE PANDEMIA	176
O PODER DOS HOBBIES SOBRE O PSICOSSOCIAL DOS ADOLESCENTES	178
O USO DO STREAMING DURANTE A PANDEMIA NO BRASIL	179
OLHARES DOS PSICÓLOGOS FRENTE À PANDEMIA DA COVID-19 EM SALVADOR-BA	180
OS JOVENS DA ESCOLA PÚBLICA E AS DESIGUALDADES SOCIAIS	182
RELAÇÃO DOS JOVENS COM SEUS FAMILIARES EM TEMPOS DE PANDEMIA EM SALVADOR-BA	183
VIOLÊNCIA INFANTIL NA PANDEMIA	185



CINTERGEO
Congresso Internacional de Educação e Geotecnologias

III Congresso Internacional de Educação
e Geotecnologias

VII Encontro de Pesquisadores da Rádio

Dias 29 e 30 de Julho de 2021

APRESENTAÇÃO

O Congresso Internacional de Educação e Geotecnologias - CINTERGEO é um evento bienal organizado pelo Grupo de Geotecnologias, Educação e Contemporaneidade - GEOTEC, grupo de pesquisas associado aos Programas de Pós-Graduação Educação e Contemporaneidade (PPGEDUC) e Gestão e Tecnologias Aplicadas à Educação (GESTEC) do Departamento de Educação I (Campus I) da Universidade do Estado da Bahia – UNEB. Em 2021 realizamos a sua 3a. edição, paralelamente com a 8a. edição do Encontro de Pesquisadores da RÁDIO, eventos que compõem, conjuntamente, o CINTERGEO. Em virtude da pandemia da Covid-19 e a consequente vigência das orientações institucionais de distanciamento físico, esta edição do CINTERGEO ocorreu no formato totalmente remoto, nos dias 29 e 30 de julho de 2021, a partir do canal do GEOTEC no Youtube: <https://www.youtube.com/geotecuneb>, onde as atividades encontram-se gravadas. Além desse canal, todas as informações adicionais sobre o evento estão disponíveis no seu site oficial: <https://cintergeo.uneb.br>.

O CINTERGEO contou com palestrantes de renome, nacionais e internacionais, que participaram de Conferências, Mesas e Rodas de conversas sobre temas voltados à Educação na contemporaneidade e o papel das tecnologias digitais – e das geotecnologias – nos processos formativos em tempos da pandemia. O evento apresentou-se igualmente como um espaço aberto para discussões críticas sobre a condução das políticas públicas na área da Educação neste momento da nossa história, em diálogo com os modelos em andamento em países vizinhos na América Latina. Cumprindo a sua vocação como ação de Extensão Universitária, o evento alcançou professores, pesquisadores, gestores da Educação Básica e Superior, nas esferas municipais, estaduais e federais, que tiveram a oportunidade de participar das discussões e apresentar seus resultados de pesquisas científicas nas diversas Sessões de Comunicação Oral que fizeram parte da programação do evento.

Outro ponto de destaque foram as apresentações de trabalhos dos pesquisadores estudantes (ICJr) da Educação Básica e, especificamente, daqueles que desenvolvem atividades de iniciação de formação em Educação Científica a partir das ações do Projeto da RÁDIO – um dos projetos articuladores do GEOTEC. Estes estudantes encontraram no CINTERGEO um ambiente propício à expansão da formação científica, pela oportunidade de apresentação oral e divulgação de suas pesquisas em um evento acadêmico público de grande porte.

Estes Anais veiculam à comunidade os textos dessas pesquisas, que foram selecionados para publicação por um Comitê Científico na área da Educação e apresentados no CINTERGEO. Os Anais estão divididos em duas seções: Categoria I – Pesquisadores da Graduação e Pós-graduação; e Categoria II - Jovens Pesquisadores do Projeto da Rádio e Estudantes da Educação Básica, cujos textos estão dispostos em ordem alfabética de títulos de trabalhos dentro de cada Categoria.

Foram selecionados e publicados um total de 25 (vinte e cinco) trabalhos apresentados na Categoria de Pesquisadores da Graduação e Pós-graduação e 18 (dezoito) trabalhos na Categoria Jovens Pesquisadores do Projeto da Rádio e Estudantes da Educação Básica.

Esperamos que o esforço de organização e edição destes Anais constitua-se em mais um canal exitoso de divulgação das investigações científicas apresentadas pelos nossos pesquisadores e que, sobretudo, sirva como elemento extra de incentivo aos estudantes pesquisadores da Educação Básica, para seguirem a formação em ciência e pesquisa nas etapas futuras de suas vidas acadêmicas, com reflexos positivos na formação cidadã e atuação crítica e construtiva desses sujeitos na sociedade.

Tânia Maria Hetkowski
Coordenadora Geral do CINTERGEO

Antonio Atta
Coordenador da Comissão de
Certificados e Anais



**Categoria I:
Pesquisadores da Graduação e Pós-
graduação**



A IMPORTÂNCIA DA PESQUISA CIENTÍFICA PARA A EXPANSÃO DO CONHECIMENTO INTERDISCIPLINAR

Vitória Maria Dias de Almeida¹
Israel Leite de Oliveira²

Eixo – Produção Científica

Resumo

Compreende a este texto a exposição da importância que as realizações de pesquisas científicas possuem no processo alargador do conhecimento interdisciplinar e como isso é refletido na formação do discente pesquisador, além de ressaltar o desafio enfrentado pelos mesmos por conta da falta de investimento social. Elucida o papel das ações científicas interdisciplinares como aliado na obtenção de conhecimento e preparação acadêmica para a obtenção de senso crítico e a capacidade de discorrer sobre os múltiplos conteúdos presentes no contexto social. Expõe também as dificuldades que os graduandos pesquisadores enfrentam com a falta de apoio e os prejuízos que essas causam para o desenvolvimento da ciência. Sua metodologia consiste na abordagem qualitativa, utilizando-se do método indutivo através da análise bibliográfica e documental de fontes secundárias somada à pesquisa participante. Por meio desta pesquisa obtivemos os seguintes resultados: fica claro que o conhecimento interdisciplinar é fundamental para a evolução pessoal do discente, traz aprendizagem e experiência para o pesquisador, tendo em vista isto, as pesquisas científicas possibilitam que seja exposto fatos que vão além do que é ensinado nos cursos superiores aproximando o aluno da realidade social capacitando-o como personalidade crítica, entretanto, foi observado também que esses benefícios são minimizados por falta de investimento na ciência por parte do poder político. Conclui-se que a realização de produções e pesquisas científicas trazem o conhecimento interdisciplinar e, através disto, há evolução e engrandecimento dos pesquisadores graduandos contribuindo para sua formação pessoal e profissional, trazendo benefícios para si e para toda a sociedade, contudo, para que essas contribuições aconteçam cada vez mais, a ciência necessita de maior enaltecimento e investimento por parte do governo brasileiro pois, a falta de apoio ameaça o papel fundamental das pesquisas científicas prejudicando o potencial de conhecimento que as atividades interdisciplinares podem oferecer aos discentes pesquisadores.

Palavras-chave: Conhecimento Interdisciplinar. Ciência. Pesquisa Científica. Pesquisadores

Introdução

As diversas produções científicas que estão ao alcance de jovens pesquisadores graduandos, tanto no aspecto mundial quanto brasileiro, trazem consigo grande variedade de conteúdos e conhecimentos interdisciplinares. Estes possuem papel fundamental na formação

¹Universidade do Estado da Bahia; 1º semestre de Bacharelado em Direito; vitoriadidas12345@gmail.com

²Universidade do Estado da Bahia; 4º semestre de Bacharelado em Direito; israelleite_bdo@hotmail.com

do discente, uma vez que, através da interdisciplinaridade, a expansão das concepções que estão além do que é ensinado em sala de aula aprimoram cada vez mais o olhar crítico à realidade. Sendo assim, a realização de pesquisas científicas que entrelaçam informações, fenômenos e tantos outros fatores são fundamentais para o amplo debate dentro de um contexto onde diversas informações, verdadeiras e falsas, são espalhadas a todo momento na Internet.

Dessa maneira, o conhecimento trazido pela interdisciplinaridade qualifica o pesquisador a avaliar a veracidade de informações e opinar sobre elas. Quando submetido ao processo de investigação de uma problemática, análise minuciosa de um fenômeno, entre outras hipóteses, o protagonista de uma pesquisa se depara com a linha que divide o senso comum do que o filósofo Michel Foucault considera novos saberes (as diversas ramificações do meio científico). Sendo assim, a ciência é capaz de gerar personalidades aptas para expor ideias que refletem olhares aprofundados sobre diversos temas do cotidiano.

Sob esse aspecto, para que as desenvolvimentos das produções científicas prosperem cada vez mais são necessários o apoio e financiamento governamental já que, sem recursos, a falta de incentivo afeta diretamente na quantidade de desenvolvimento dessas pesquisas e, conseqüentemente, na redução da malha interdisciplinar que é tecida sobre o processo criativo e cognitivo. Dessa forma, as limitações enfrentadas pelos pesquisadores diminuem as beneficências que a ampla pesquisa é capaz de proporcionar, moderando o debate e a difusão de opiniões dos discentes, delimitando as chances de formação de pessoas qualificadas e preparadas uma vez que, “O aprofundamento e relação entre as disciplinas fazem nascer um profissional caracterizado e postulado por uma visão mais global e consistente do que vem a ser conhecimento” (CUNHA, 2007).

Metodologia

Sob a utilização do método indutivo, o presente resumo foi elaborado baseando-se na abordagem qualitativa. Foi realizado através da pesquisa exploratória e explicativa que foram feitas através do levantamento de referencial teórico e documental por meio de fontes secundárias, além do procedimento de pesquisa participante aos quais os resultados serão expostos no tópico seguinte.

Resultados e Discussão

Diante da pesquisa realizada e da experiência que nós autores graduandos temos, é observado que as utilizações de recursos interdisciplinares dentro das produções científicas

auxiliam e enriquecem os trabalhos. Para a realização deste presente texto foi necessário cruzar conhecimentos e opiniões diferentes para ter noção de que “Com a interdisciplinaridade, o homem passa a adquirir uma postura mais crítica, compreendendo melhor a dinâmica da realidade que se encontra inserido” (CUNHA, 2007).

Além do mais, observando a contemporaneidade e a quantidade de informações que são compartilhadas todos os dias, a necessidade de um olhar crítico sobre as temáticas é indispensável para que seja reafirmado ou desmentido o conteúdo, para isso a interdisciplinaridade é protagonista. A elaboração de conteúdos seriamente científicos que mesclam pesquisas, conhecimentos, realidades e pontos de vista diferentes ou iguais é respeitável diante das tantas distorções que se espalham rapidamente na Era Digital. Esse fato é bem pontuado no seguinte trecho:

A fragilidade do conhecimento nos dias atuais é mensurada por uma gama de informações disseminadas pelo advento dos novos recursos tecnológicos, principalmente pela Internet, mesmo diante deste impasse não podemos perder de vista a sua precípua função formadora de opinião e senso crítico. Dessa forma, toda essa transformação estrutural mundial também não deixa imune o campo educacional. A importância da tradução de um saber sincronizado com a lógica interdisciplinar, evidencia-se uma educação baseada na transmissão de conhecimentos, mais centrada na pesquisa, busca, na inquirição, contribuindo para a formação de um indivíduo mais aberto ao trabalho em rede e mais participativo. (CUNHA, 2007)

Como visto, a interdisciplinaridade é uma forma eficaz de ir além das disciplinas cursadas em sala de aula para observar a realidade com olhar crítico e trazer para dentro da pesquisa fatores concretos, questionamentos objetivos, capacidade de criar soluções para problemas, entre outras mais. A interligação que produções desse caráter apresenta possui capacidade de expandir a maneira como o pesquisador se comporta diante de fatores externos e movimenta o processo de modificação social.

Sob esse viés, quando o conhecimento interdisciplinar é adquirido através das pesquisas e produções científicas e aplicado no contexto vivido, a expansão da percepção das problemáticas sociais e da propriedade com que se pode debatê-las ganha longo alcance. Projetos de extensão, seminários, produção de artigos e demais são fontes enriquecedoras para a pesquisa científica e contribuem na formação dos discentes, além de proporcionar capacidade suficiente para difundir, contradizer ou alegar veracidade no que lhe foi repassado. Porém, quando há desinteresse na realização desses projetos o alcance pessoal e social é reduzido.

Ainda que o governo brasileiro defenda nas mídias um discurso de total apoio à ciência e alegue investimentos nela, não é essa a realidade mostrada por Diego Braga Norte no texto

“Cortes e mais cortes: o que será da ciência e da pesquisa no Brasil? ” (2020). A ameaça de corte em bolsas de pesquisa científica e a não renovação das que já existiam é um risco que os graduandos pesquisadores sofrem constantemente desde 2015. Como relatado na matéria, de 30 cientistas que atuavam no Laboratório de Fisiologia Celular da Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), após os cortes restam somente 4 em atuação.

Entende-se que o desprezo com que as pesquisas científicas são tratadas atrapalham diretamente na produção de conhecimento e nas relações interdisciplinares que elas podem alcançar pois, é visto que

(...) estamos há mais de 15 anos estagnados no quesito investimento. O impacto é sentido diariamente nos laboratórios, universidades e instituições de pesquisa, onde faltam materiais, infraestrutura básica e equipamentos de qualidade. Esse cenário acaba gerando uma situação de indignação por parte dos atuais pesquisadores, e desmotivação e medo de quem algum dia pensou em trabalhar na área. (CABRAL, 2017)

Sendo assim, a falta de apoio faz com que as universidades atuem de forma limitada, escondendo a sua real capacidade de ser uma instituição difusora do conhecimento e reduzindo o potencial da formação de pessoas com experiências interdisciplinares que priorizem a ciência em seus discursos. Desse modo, a sustentação da pesquisa científica e da malha de conhecimento adquirido e distribuído pelos pesquisadores passa pelo desafio do desincentivo pois, sem o crédito social, o desenvolvimento de caráter interdisciplinar só é possível pela vontade subjetiva e pelas condições que as instituições de ensino tentam oferecer dentro de sua linha orçamentária.

Conclusões

Como exposto nos tópicos supracitados, a importância das produções e pesquisas científicas na realização de conhecimento interdisciplinar detêm papel muito importante na aprendizagem e na formação pessoal e profissional de discentes. Nesse sentido, oferece peso didático ao que for debatido e oportuna a expansão da capacidade intelectual do pesquisador. Esses subsídios são benéficos aos graduandos que se dedicam à produção de materiais científicos trazendo para seu cotidiano o senso crítico e a capacidade de levar a ciência a outras pessoas.

Entretanto, apesar dos resultados positivos desses fatores, o desincentivo sofrido pelos alunos por conta da falta de investimentos nesse processo gera perda de grandes trabalhos para o âmbito científico. Desse modo, evidencia-se que sem o reconhecimento das ações científicas

realizadas no cenário universitário e das contribuições que elas trazem para o meio social e pessoal, não há expectativa de progresso nesta área sem que ela receba a importância que merece, pois, sua cooperação é refletida na capacitação intelectual de personalidades e em toda a sociedade.

REFERÊNCIAS

BOMENY, Helena; FREIRE-MEDEIROS, Bianca; EMERIQUE, Raquel Balmant; O'DONNELL, Julia. **Tempos modernos, tempos de sociologia**. 2ª Edição. São Paulo: Editora do Brasil, 2013, p.149.

CABRAL, Camila Gomes. Os Desafios de se Fazer Ciência no Brasil. **Profissão Biotec**, 2017. Disponível em: <<https://profissaobiotec.com.br/os-desafios-de-se-fazer-ciencia-no-brasil/>>. Acesso em: 28. Jul. 2021.

CUNHA, Ihasmine Almeida. O Conhecimento Interdisciplinar na Sociedade Contemporânea. **Revista Gestão Universitária**, 2007. Disponível em: <<http://gestaouniversitaria.com.br/artigos/o-conhecimento-interdisciplinar-na-sociedade-contemporanea>>. Acesso em: 26. Maio. 2021.

NORTE, Diego Braga. Cortes e mais cortes: o que será da ciência e da pesquisa no Brasil? **VC S/A**, 2020. Disponível em: <<https://voca.abril.com.br/carreira/cortes-bolsas-pesquisa-ciencia/>>. Acesso em: 26. Maio. 2021.



A MÚSICA COMO TECNOLOGIA NO COLÉGIO ESTADUAL DA POLÍCIA MILITAR – LUIZ TARQUÍNIO

Paulo Sérgio Rodrigues da Silva¹
Tânia Maria Hetkowski²

Eixo – Práticas Educativas

Resumo

Esta proposta tem o objetivo de discutir a Música como Tecnologia, entendida a partir da Arte da criatividade e da produção humana, junto aos alunos da Educação Básica, do Colégio da Polícia Militar (CPM) – Unidade Luiz Tarquínio, a qual desenvolve o senso crítico, amplia a cognição, a emoção e a interação, se tornando fundamental no contexto do prazer e, aumentando assim, o rendimento escolar, ampliando a capacidade para agregar valores à trajetória discente. Amparado na Pesquisa Participante, este projeto, tem como locus o CPM – Luiz Tarquínio, localizado à Rua Polydoro Bittencourt, s/n, Bairro Boa Viagem, CEP: 40.414-340, Salvador-Bahia e, por se tratar de uma rede de ensino totalmente musical e diferenciada, vimos que a Música fornece subsídios culturais e educacionais, ampliando a integração da comunidade discente, onde os sujeitos-participantes serão os estudantes do Ensino Médio, séries finais, no turno matutino e, na disciplina Artes, de modo que o objetivo geral será investigar e propor a Música como Tecnologia, junto aos estudantes da Educação Básica, subsidiando o desenvolvimento da criatividade, frente ao conhecimento musical desta população. Este projeto procura elencar, através dos estudantes do CPM – Luiz Tarquínio, os desafios e as trajetórias musicais, onde podemos, em parceria, ter a competência e a responsabilidade de compreender, potencializar, incentivando posturas e atitudes, no tocante da inovação, elencando o processo de integração da Música como Tecnologia, a partir de um entendimento criativo e humano. A Música, de forma geral, é uma necessidade, um complemento, um estado comportamental inerente ao ser humano e, às suas dimensões, onde esta pesquisa terá um caráter inovador, embasado principalmente na herança musical destes estudantes. Neste contexto será possível relacionar a identidade e a minha experiência musical com a dos alunos, através de Encontros Formativos, explorando a Música, o corpo e a criatividade como uma tecnologia humana.

Palavras-chave: Música. Tecnologia. Educação Básica. Colégio da Polícia Militar

¹Secretaria de Educação do Estado da Bahia (SEC); Mestrando do Programa de Pós-graduação em Gestão e Tecnologias Aplicadas à Educação (GESTEC-UNEB); blackpaulo71@gmail.com

²Universidade Estadual da Bahia (UNEB); Pós-Doutoranda-UCHILE; Coordenadora do GEOTEC; hetk@uol.com.br

Introdução

A Música já faz parte da minha vida desde cedo. Como DJ e músico, desde meados dos anos 80, estou inserido no contexto de eventos populares da cidade de Salvador, bem como de outras localidades da Bahia, a exemplo do Carnaval, Lavagem do Bonfim em outros eventos de caráter público, de pequeno, médio e grande portes, os quais envolvem gentes corpóreas de música, de dança e de diferentes ritmos.

O meu encanto, assim como a minha paixão pela Música, se fundamenta pela concretude em acreditar que ela tem um valor importante e, um poder imensurável de transformação nas diversas situações em que o homem está inserido.

Por outro lado, sendo professor de Artes, já desenvolvi diversas iniciativas explorando a Música, no CPM– Luiz Tarquínio, juntamente com os alunos, inserindo dois equipamentos sonoros, desenvolvidos por mim, que são o “Nano trio DJ Móvel”³ e “Microtrio Takombinarte”⁴ elementos esses essenciais para uma visibilidade às sonoridades, frente à imensidão dos Trios Elétricos⁵ industriais e mercadológicos. Nesse sentido, a Música pode ser compreendida como Tecnologia que entrelaça a dimensão técnica (instrumentos) e social (ensino e aprendizagem criativa e dialógica) entre estudantes, professores e comunidade, pois ela é um poderoso instrumento de afetos, de democracia, de participação, de alegria contagiante e de saberes populares.

“A influência que a Música exerce sobre nós remete-nos evidentemente a seu poder sobre o corpo; ela coloca o corpo em movimento, faz com que ele vibre de forma não comparável às outras Artes; e é o fato de estarem escritas em nosso corpo que dá tanta acuidade às emoções musicais; por seu enraizamento psicológico, a própria Música atinge uma espécie de existência corporal”. (SNYDERS, 1994, p.85).

³ Nano Trio é um veículo de tração humana (empurrado por pessoas ou movido com uso de pedal), sem palco, dotado de sonorização, iluminação cênica, decoração e alegoria carnavalesca, alimentado através de grupo gerador de energia própria, com tamanho máximo de 3m de comprimento e 1m de largura.

⁴ Micro Trio é um veículo de tração motora (motocicleta ou automóvel) dotado de palco com sonorização, iluminação cênica, decoração e alegorias carnavalescas, alimentado por gerador de energia própria, com dimensões aproximadas em 5 metros de comprimento para automóveis, com capacidade máxima de 5 pessoas, e para motocicletas com até 3 metros de comprimento, com capacidade máxima para 3 pessoas, em ambos os casos com altura máxima para o assoalho do palco de 90 cm em relação ao solo e a sonorização dos deve cobrir todas as direções dos veículos e não deve exceder os limites de emissão de som estipulados pelo órgão regulador.

⁵ Trios Elétricos são veículos automotores (caminhão ou carreta), composto de uma enorme quantidade de equipamentos eletroeletrônicos de sonorização, iluminação e grupo gerador, pesando aproximadamente 30 Toneladas, com amplitude sonora que pode chegar até 110 Decibéis.

A linguagem da Música tem o poder, frente ao sujeito, de imergir na sintonia, na sincronia, na harmonia, na maestria, na autoria e em outras potencialidades que exploram o corpo, o movimento, a Dança, a leveza, a sutileza e a obra artística como arte humana.

A Música oferece uma característica diferenciada e peculiar, colocando o corpo em movimento, através do ato da vibração, fazendo com que o mesmo se torne mais expressivo, transformado em elemento percussivo, harmônico, melódico, acústico, capaz de reverberar as mais diversas formas de manifestações sonoras.

Frente ao contexto das dimensões humanas, a Música, é responsável em desencadear, no sujeito, em relação às outras formas artísticas, novas possibilidades de expressão como emoção, sensibilidade, relaxamento, calma, desejo, vibração dentre outras. Para isso, faz-se necessário destacar que a Música possibilita aos alunos o experimentar o “ouvir” e o “escutar”, sendo que a primeira tem um caráter objetivo sobre as escolhas e divergências sonoras e, a segunda se refere ao sentido da música e suas relações com a cultura, com os sujeitos sociais e com as interações sujeito-cotidiano.

Assim, esta proposta propõe discutir e potencializar a Música como Tecnologia junto aos estudantes do Ensino Médio do CPM – Luiz Tarquínio, município de Salvador/Ba.

Metodologia

Inicialmente destaco a importância de estar inserido em um espaço plural, significativo, agregador e acolhedor denominado Grupo de Pesquisa Geotecnologias, Educação e Contemporaneidade (GEOTEC), amparado pelos Programas de Pós-Graduação Educação e Contemporaneidade (PPGEDUC) e Gestão e Tecnologias Aplicadas à Educação (GESTEC), ambos da Universidade do Estado da Bahia (UNEB).

O GEOTEC agrega em sua estrutura três grandes projetos, sendo que esta proposta de pesquisa está atrelada ao Projeto “A Rádio da Escola na Escola da Rádio”, o qual tem como objetivos discutir as potencialidades das tecnologias com diferentes temáticas que permeiam a vida dos sujeitos e os espaços da Escola, em especial das Redes Públicas da Educação Básica, neste caso a Música como elemento potencial criativo e humano, no CPM – Unidade Luiz Tarquínio.

De modo que, a abordagem metodológica desta proposta será a Pesquisa Participante, com caráter participativo e colaborativo dos estudantes da Educação Básica, na composição das

memórias e histórias dos sujeitos partícipes sobre a importância da Música como Tecnologia, (material e imaterial).

A Pesquisa Participante desencadeia um caminhar, lado a lado, com os sujeitos da pesquisa no intuito de parceria, proporcionando a concreta integração e interação entre pesquisador e pesquisados, no qual, esta abordagem de pesquisa visa complementar o dia a dia escolar, traçando os caminhos essenciais, destinados à produção e ampliação do conhecimento discente.

Como premissa teórica, discorrer sobre a Música (Snyders, 1994, Duarte, 2011), Tecnologia (Hetkowski, 2004; Hetkowski e Lima Jr, 2006) e mudança e inovação pedagógica (Cardoso, 2003 e Hetkowski et al, 2016). No que se refere aos pressupostos da Pesquisa Participante elegemos como interlocutores Brandão e STRECK (2006), o qual nos permitirá dialogar com o universo educacional, onde os alunos, como sujeitos críticos e participativos, possam colaborar com outras formas de pensar, registrar e fazer Música.

Como procedimentos metodológicos, teceremos alguns pontos a serem efetuados: escolha intencional de uma turma de alunos do Ensino Médio; diagnóstico sobre o que pensam sobre Música na escola; análise das respostas e das sugestões; convite à turma e/ou a um grupo de alunos para “pensar, registrar e fazer” Música como Tecnologia. Sendo assim, esses procedimentos serão instaurados a partir do segundo semestre de 2021.

Resultados e Discussão

Esse trabalho se encontra em andamento, assim não temos resultados alcançados, mas demonstra uma trajetória ascendente, onde compreendemos que a Música e a Tecnologia estão em sintonia, principalmente quando se trata da nova e contemporânea forma de criar, lapidar e executar Música, ou seja, utilizar Música atrelada à Tecnologia é oportunizar, é dar sentido, é enriquecer e ressignificar esta vertente artística, imprimindo e fortalecendo nos estudantes o desencadeamento da troca e da parceria, no que diz respeito à difusão do conhecimento, onde as Artes, em qualquer lugar, têm o poder de somar e de transformar. Portanto, a Música brota descobertas, posturas, atitudes, referências, ou seja, ela deixou e deixará legados transformadores e socializadores, pelo seu poder de propulsão, de contágios e de energização entre sujeitos. Assim, explorar Música como Tecnologia no CPM – Luiz Tarquínio é acreditar que a mesma poderá transformar momentos “jururus” em espaços alegres e criativos.

Conclusões

A Música como Tecnologia e como Arte têm o poder de somar, de ressignificar e de mobilizar, transformando a escola num espaço fértil, criativo e propício às descobertas para aflorar novas posturas e condutas dos alunos e professores, trazendo mais esperança, sensibilidade e criatividade entre “gentes”.

Assim, essa proposta sobre a Música como Tecnologia está sendo lapidada e, o que sabemos, até então, sobre essa potencialidade, a partir das vivências e experiências como Professor e Músico do CPM-Unidade Luiz Tarquínio, é que a escola precisa repensar a função, o papel e a importância da Música na vida dos jovens, em especial de adolescentes do Ensino Médio, os quais estão ávidos de sons, sonoridades, ritmos, criação e escuta. Esta proposta, em efervescência, trará resultados surpreendentes para o fazer Música na escola como Tecnologia humana.

REFERÊNCIAS

BRANDÃO, C. R. e STRECK, D. R. Pesquisa Participante: o Saber da Partilha. 2. ed. Aparecida: Ideias & Letras, 2006.

CARDOSO, Ana Paula de Oliveira. A receptividade à mudança e à inovação pedagógica: o professor e o contexto escolar. Porto: Edições Asa, 2003.

DUARTE, Milton D. F. A música e a construção do conhecimento histórico em aula. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo (USP). São Paulo, 2011.

HETKOWSKI, Tânia Maria; LIMA Jr, Arnaud Soares de. Educação e contemporaneidade: desafios para a pesquisa e a pós-graduação. Rio de Janeiro: Quartet, 2006.

HETKOWSKI, Tânia Maria; SANTOS, Tarsis de Carvalho; CORREIA, Silvia Leticia Costa Pereira (Orgs.). DIÁLOGOS E INTERLOCUÇÕES: experiências e práticas pedagógicas na América Latina. Curitiba: CRV, 2016.

SNYDERS, Georges. A escola pode ensinar as alegrias da música? Trad. Maria José do A. Ferreira. São Paulo: 2. ed. Cortez, 1994.



A PERCEPÇÃO DOS PROFESSORES DAS ESCOLAS PÚBLICAS DA REGIÃO METROPOLITANA DE SALVADOR SOBRE O USO DA HQS COMO RECURSO PEDAGÓGICO

Fabiana dos Santos Nascimento¹

Antônio Atta²

Tânia Maria Hetkowski³

Eixo – Produção Científica

Resumo

Este trabalho apresenta e discute as etapas iniciais de constituição do Projeto HQ do K-Lab/GEOTEC à perspectiva de produção de HQs com propostas pedagógicas contextualizadas para aplicação nas escolas. Entre as ações introdutórias do projeto, detectamos a demanda e carência de informações sobre as concepções dos professor(a)s da Educação Básica a respeito do uso das HQs como recurso didático. Essa ausência de informações estimulou o grupo de pesquisadores do projeto a buscar respostas para a seguinte pergunta: qual a percepção dos professor(a)s da Educação Básica, especificamente aqueles que atuam nos anos finais do Ensino Fundamental, sobre o uso das HQs como gênero textual e recurso pedagógico em suas práticas cotidianas em sala de aula? A metodologia de investigação adotada foi a pesquisa diagnóstica, usando como instrumento um questionário operacionalizado em plataforma digital. Ficou evidenciado ao final desta etapa investigativa que: há uma compreensão ampla dos docentes pesquisados sobre o potencial das HQs como recurso didático; a sua utilização não está restrita a um grupo reduzido de disciplinas; muitos deles já fazem uso das HQs em níveis distintos; há, portanto, espaço amplo para o desenvolvimento e aceitação prática de propostas como as do Projeto HQ nas escolas.

Palavras-chave: Histórias em Quadrinhos. Pesquisa diagnóstica. Recurso didático. Projeto HQ/K-Lab

Introdução

O Laboratório de Projetos, Processos Educacionais e Tecnológicos – K-Lab é um projeto articulador do Grupo de Geotecnologias, Educação e Contemporaneidade – GEOTEC,

¹ Professora SMED; Doutora em Educação e Contemporaneidade – UNEB; fabnascimento@uneb.br

² Professor UNEB – DCET-I; Doutorando do Programa de Pós-graduação em Educação e Contemporaneidade – PPGEduc da UNEB; atta@uneb.br

³ Professora UNEB no PPGEduc; Doutora em Educação - UFBA; taniah@uneb.br

grupo de pesquisas da Universidade do Estado da Bahia – UNEB cadastrado no CNPQ. O K-Lab é objetivado pelo trabalho colaborativo de pesquisadores com interesses em temáticas na área de Educação e suas tecnologias, que se reúnem periodicamente para discutir e desenvolver projetos de pesquisa. No ano de 2020, o K-Lab iniciou a elaboração do Projeto HQ que visa investigar as possibilidades tecnológicas de produção e promoção desse gênero textual entre os docentes da Educação Básica das escolas públicas da Região Metropolitana de Salvador – RMS. A proposta investiga a incorporação de conteúdos pedagógicos contextualizados no universo dos quadrinhos de modo a permitir sua adoção como recurso didático. Apesar de seminal no âmbito do K-Lab, o Projeto HQ inicia sua trajetória explorando todo o potencial do ecossistema de personagens, roteiros, produções em mídias variadas e esforços de pesquisa de um projeto antecessor, desenvolvido pelo próprio grupo, o jogo digital Kimera – Cidades Imaginárias. (HETKOWSKI, DIAS, *et al.*, 2012).

Este trabalho visa expor e discutir as HQs na perspectiva de gênero textual e recurso pedagógico a partir da apresentação dos resultados específicos, relacionados a essas perspectivas, obtidos em uma pesquisa com professore(a)s do Ensino Fundamental II que buscou compreender as concepções e uso prático das HQs por parte desses docentes no seu cotidiano em sala de aula.

Metodologia

A metodologia adotada na execução desta investigação foi definida a partir de premissas encarnadas no grupo de pesquisas GEOTEC. Historicamente, o grupo se constituiu com o desenvolvimento de projetos objetivados na Educação Básica. Atualmente, são muitas as escolas públicas parceiras do grupo e isso se reflete na constituição de seu corpo de pesquisadores, notadamente formada por professores(as) com atuação nesse segmento da Educação. Essa aproximação com as escolas direcionou a estratégia metodológica desta investigação, tendo em vista a obtenção de resultados consistentes, ainda que em um período de ausência das aulas presenciais imposta pela pandemia da Covid-19. Assim, decidimos pela realização de uma pesquisa diagnóstica usando como instrumento um formulário contendo 16 questões (7 questões - perfil de formação e atuação profissional do respondente; 8 questões - HQs como recurso didático e; 1 questão aberta - prática e/ou experiência com HQs no ensino).

O formulário foi implementado em plataforma digital e com acesso em rede – *Google Forms*⁴. Com o objetivo de difundir e promover a participação dos docentes dos anos finais do Ensino Fundamental (6º a 9º ano) – foco do Projeto HQ, nessa pesquisa, professore(a)s da Educação Básica atuantes no grupo GEOTEC foram convidados a colaborar como nossos representantes nas escolas.

A estratégia de aproximação aos respondentes potenciais por via de professores representantes se mostrou muito eficiente, gerando uma quantidade de formulários preenchidos superior à nossa expectativa. Em um período de cerca de 10 dias, de 03/11/2020 a 13/11/2020, 85 respondentes completaram com sucesso o preenchimento do formulário, com um total de 28 escolas públicas estaduais e municipais da Região Metropolitana de Salvador – RMS envolvidas. No tratamento subsequente dos dados, 2 formulários foram descartados por não preenchimento da questão específica que autorizava o uso das informações em atividades de pesquisa. Vale ressaltar que dos 83 questionários validados, 65 foram auto identificados pelo respondente (preenchimento opcional), o que consideramos positivamente como grau elevado de confiabilidade nas respostas à pesquisa – aspecto fundamental em uma pesquisa diagnóstica.

Como *feedback* e agradecimento aos representantes e respondentes da pesquisa pela participação voluntária e comprometida, um infográfico com a compilação das principais informações resultantes da pesquisa foi produzido e enviado a todos, mais uma vez contando com o trabalho colaborativo dos próprios pesquisadores representantes nas escolas.

A seguir apresentamos e discutimos os achados mais relevantes da pesquisa diagnóstica relacionados com a questão norteadora deste trabalho.

Resultados e Discussão

O estrato de professore(a)s convidado à participação na pesquisa diagnóstica restringiu-se aos docentes dos anos finais do Ensino Fundamental (6º ao 9º ano) – EF-II que constitui a proposta de produção das primeiras HQs do projeto. 40% dos respondentes informaram que trabalham em escolas municipais, 44% em escolas estaduais e 16% responderam atuar em escolas de ambas as dependências administrativas. Houve uma distribuição praticamente equitativa do conjunto de respondentes quanto aos anos do EF-II nos quais têm turmas alocadas, enquanto no conjunto de disciplinas houve uma concentração em Língua Portuguesa,

⁴ Disponível em <https://forms.google.com>

Matemática, Ciências e História nessas turmas. Quanto ao tempo de experiência em sala de aula, 69% reportaram possuir mais de 10 anos.

Na avaliação das HQs como gênero textual, o formulário reuniu duas perguntas identificadas como Q.10 e Q.11; as Tabela 1 e Tabela 2 compilam os seus resultados. A primeira questão buscou qualificar o perfil dos respondentes quanto à promoção, neutralidade ou detração das HQs como recurso didático. A coluna Perfil constitui uma classificação interna dos pesquisadores do Projeto HQ após a agregação dos dados da pesquisa. Entre os perfis de “promoção” e “flexibilidade à promoção” encontramos 77% dos respondentes, indicando uma receptividade favorável ao estabelecimento de parcerias no desenvolvimento do projeto. A segunda questão buscou avaliar o gênero HQ em uma perspectiva mais pessoal dos respondentes. Como no caso da questão anterior, a coluna Perfil separa o conjunto em uma classificação interna definida pelos pesquisadores quanto as expectativas de ordem emocional dos respondentes a respeito das HQs. Para a maioria deles o apelo das linguagens diversas, além da verbal, constitui o grande potencial do uso das HQs na Educação Básica.

Tabela 1 – Percepção profissional das HQs

Q.10 - Considerando o contexto de ensino, a formação do aluno, os conteúdos planejados e as possibilidades de construção de conhecimentos, analise as HQs como gênero textual e escolha entre as respostas abaixo a que mais representa a sua percepção sobre esse recurso.		
Respostas	Respondentes	Perfil
Percebo as HQs como um gênero textual de grande interesse dos alunos e potencial a aprendizagens diversas	68 (82%)	Promotor
As HQs apresentam possibilidades pedagógicas auxiliares interessantes, mas não devem ser usadas como recurso pedagógico principal na construção de conhecimentos dos alunos	9 (11%)	Flexível
Tenho restrições na percepção das HQs como proposta de gênero textual por conta das narrativas limitadas e voltadas a temas muito específicos que costumam apresentar, o que dificulta de certa forma a sua aplicação em sala de aula	3 (4%)	Detrator
É um gênero textual rico com diferentes linguagens e de interesse dos leitores alunos. Pode-se ainda trabalhar com fragmentos, além das variações linguísticas e da estrutura narrativa com dinamismo e leveza. Indispensável na sala de aula como gênero de leitura	1 (1%)	Promotor
Não tenho opinião formada	2 (2%)	Neutro

Fonte: elaborada pelo(a)s autore(a)s

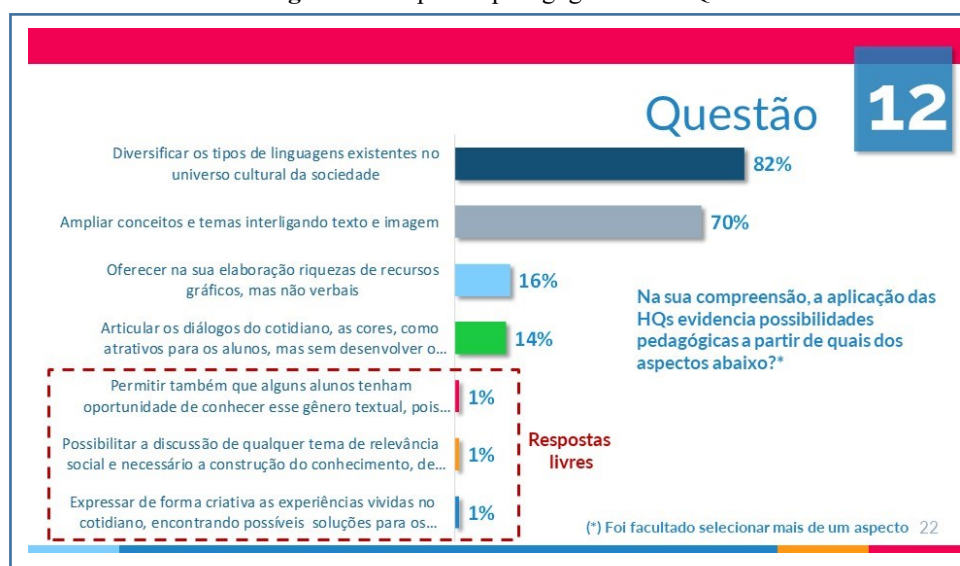
Tabela 2 – Percepção pessoal/emocional sobre as HQs

Q.11 - Na sua percepção pessoal, como você melhor caracterizaria as HQs na perspectiva de gênero textual?		
Respostas	Respondentes	Perfil
Como gênero textual, apresentam diversidade de linguagens (verbal, visual, simbólicas etc.) que as diferenciam de outros gêneros, apresentando grande potencial para um aprendizado lúdico associado ao entretenimento	51 (61%)	Emocional visual
Como qualquer outro gênero textual, deve ser bem escolhido e adequar-se à proposta didático-pedagógica para a qual foi selecionado, do contrário pode limitar o alcance dos objetivos de aprendizagem	26 (32%)	Didático pedagógico
Apresentam histórias por meio de narrações usando linguagem verbal e não verbal em quadros sequenciais	3 (4%)	Funcional
Retratam, normalmente, narrativas com conflito dramático em níveis variados que podem ser explorados dialogicamente com os alunos na construção de conhecimentos	2 (2%)	Funcional emocional
Não respondeu	1 (1%)	N/A

Fonte: elaborada pelo(a)s autore(a)s

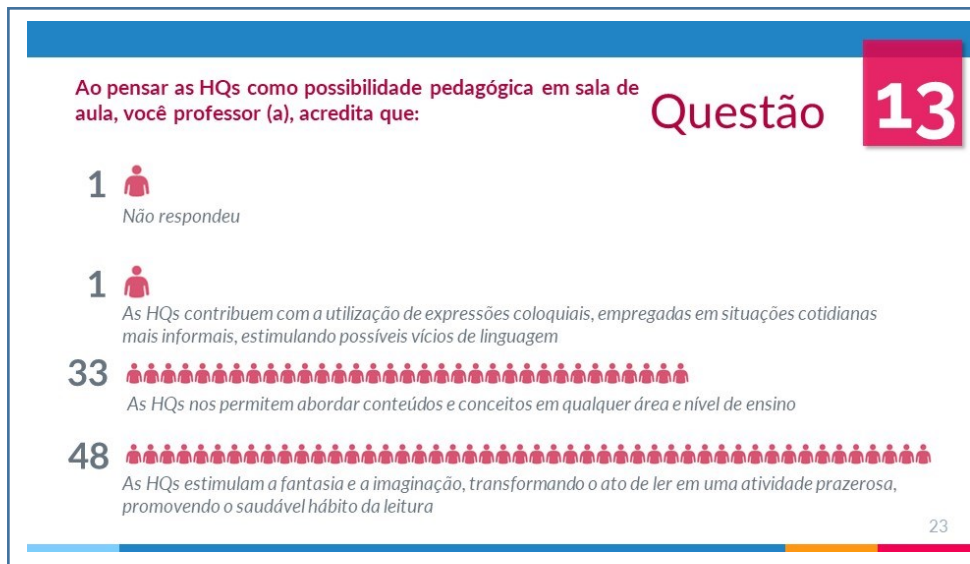
Para avaliar a compreensão das HQs como recurso pedagógico, a pesquisa destinou duas perguntas rotuladas como Q.12 e Q.13. As Figuras 1 e 2 ilustram os resultados a partir da composição da apresentação para discussão no grupo de pesquisas. A pergunta Q.12 permitiu escolher mais de uma opção de resposta e, quando desejado pelo respondente, acrescentar outras respostas; a pergunta Q.13 foi configurada como resposta única e permitia ao respondente, igualmente, acrescentar outras respostas além das ofertadas pelo formulário por padrão. Como as figuras são autoexplicativas, deixamos as respectivas análises para o leitor.

Figura 1 – Aspectos pedagógicas das HQs



Fonte: elaborado pelo(a)s autore(a)s; fonte do *template: slidescarnival.com*

Figura 2 – Possibilidades pedagógicas das HQs em sala de aula



Fonte: elaborado pelo(a)s autore(a)s; fonte do *template: slidescarnival.com*

Conclusões

A compilação das informações extraídas na pesquisa diagnóstica indica que: há uma compreensão ampla dos docentes pesquisados sobre o potencial das HQs como recurso didático; a sua utilização não está restrita a um grupo reduzido de disciplinas; muitos deles já fazem uso das HQs em níveis distintos; há, portanto, espaço amplo para o desenvolvimento e aceitação prática de propostas como as do Projeto HQ nas escolas. Por outro lado, a ampla aceitação de participação na pesquisa por parte dos docentes respondentes é um indicador de uma possível parceria no uso e promoção dos produtos desenvolvidos no projeto.

REFERÊNCIAS

HETKOWSKI, T. M. et al. **Kimera - Cidades Imaginárias**: desenvolvimento de um jogo/simulador. Atas do Encontro sobre Jogos e Mobile Learning. Braga: Centro de Investigação em Educação (CIE) - Universidade do Minho. 2012. p. 133-141.



AS HISTÓRIAS EM QUADRINHOS E O PROJETO HQ/K-LAB COMO PROCESSO EDUCACIONAL E TECNOLÓGICO

Samira Souza Feitosa¹
Maria Lívia Astolfo Coutinho²
Tânia Maria Hetkowski³

Eixo – Produção Científica

Resumo

O presente trabalho apresenta o Projeto de Pesquisa História em Quadrinhos – Projeto HQ, iniciado em 2020, pelo Laboratório de Projetos, Processos Educacionais e Tecnológicos – K-Lab, projeto articulador do Grupo de Pesquisa Geotecnologias, Educação e Contemporaneidade - GEOTEC, da Universidade do Estado da Bahia. O Projeto HQ foi pensado e desenvolvido colaborativamente entre os membros do K-Lab, a partir de suas formações e experiências. A adoção pelo K-Lab de um projeto de pesquisa que usa as HQs como recurso pedagógico, se faz pelo entendimento de que através da utilização da linguagem dos quadrinhos, os professores podem estimular a autonomia e a autoria dos estudantes, tornando-a aliada no desenvolvimento educativo, contribuindo com o processo de ensino e aprendizagem. Um dos objetivos deste projeto é pesquisar e desenvolver recursos pedagógicos no contexto das HQs para aplicação nas salas de aula da Rede Pública de Educação, o qual prevê o desenvolvimento de uma HQ piloto e, para isso, estes pesquisadores foram divididos em dois subgrupos: 1) responsável pelo argumento da HQ e; 2) responsável pela elaboração dos objetivos pedagógicos da HQ. Dentre as ações desenvolvidas durante o ano de 2020, ressaltamos três movimentos: as formações internas para os pesquisadores que atuam no K-Lab, com o intuito de compreender os elementos e o processo de construção das HQs; a realização de uma pesquisa diagnóstica com os professores da Educação Básica das escolas públicas da Rede Municipal de Salvador/Ba e; a análise do desempenho dos alunos do Ensino Fundamental II das escolas municipais no exame SAEB de 2019. Essas ações subsidiaram a escolha da temática Matemática como área de concentração para a composição do viés pedagógico da HQ piloto. Concluímos que as HQs se constituem como um recurso de valor pedagógico relevante para o processo de ensino e aprendizagem, uma vez que possibilita ao aluno o desenvolvimento de processos criativos.

Palavras-chave: K-Lab. História em Quadrinhos. Matemática

¹Universidade do Estado da Bahia; Doutoranda pelo Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade; samfeitosa@hotmail.com.

²Universidade do Estado da Bahia; Doutoranda pelo Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade; marialivia@uneb.br.

³Universidade do Estado da Bahia; Doutora em Educação pela Universidade Federal da Bahia; taniah@uneb.br.

Introdução

O ano de 2020 foi atípico em razão das restrições enfrentadas devido à crise de saúde pública, caracterizada pela Organização Mundial de Saúde – OMS, como uma pandemia, causada pelo novo coronavírus (SARS-CoV-2) responsável pela COVID-19⁴. Uma das formas encontradas pelas autoridades para diminuir a transmissão do vírus foi o distanciamento social. Com isso escolas e universidades foram conduzidas a adaptar seu funcionamento e, muitas passaram a realizar atividades de forma *online*. Em conformidade com o cenário, os encontros e as pesquisas realizadas pelo Grupo de Pesquisa Geotecnologias, Educação e Contemporaneidade – GEOTEC, da Universidade do Estado da Bahia – UNEB, ocorreram sincronicamente através da plataforma Microsoft Teams⁵. Nesse ano de 2020, o Laboratório de Projetos, Processos Educacionais e Tecnológicos – K-Lab, que é um dos três projetos articuladores do grupo de pesquisa GEOTEC, iniciou uma pesquisa sobre a produção de Histórias em Quadrinhos - HQs, com objetivos pedagógicos à constituição do “Projeto HQ”. A escolha das HQs, como tema do projeto, foi uma decisão coletiva dos integrantes do K-Lab, em sintonia com os interesses na pesquisa em Educação e com as experiências dos seus pesquisadores, devido a relevância desse gênero textual como recurso didático e pedagógico. Concordamos com Mendonça (2007, p. 207) que,

Reconhecer e utilizar histórias em quadrinhos como ferramenta pedagógica parece ser fundamental, numa época em que a imagem e a palavra, cada vez mais, se associam para a produção de sentido nos diversos contextos comunicativos.

O K-Lab é constituído por cinco grupos de trabalho – GT – eixos de pesquisa: Multiletramento e Geotecnologias; Ilustração, HQ e Audiovisual; Jogos e Educação; Ensino e Educação Matemática e; Educação e Tecnologias. Nas reuniões *online* realizadas pelo grupo foram definidas as contribuições de cada GT-eixo na composição do Projeto HQ, conforme figura a seguir:

⁴ Site da Organização Pan-Americana da Saúde (OPAS). Disponível em: <https://www.paho.org/pt/covid19/historico-da-pandemia-covid-19>. Acesso em: 06 de jun. 2021.

⁵ <https://www.microsoft.com/pt-br/microsoft-teams/group-chat-software>

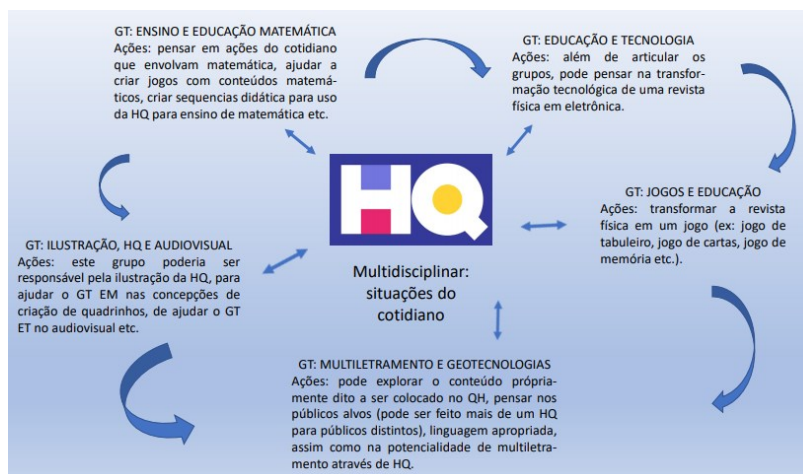


Figura 1: Entrelaçamento dos subgrupos temáticos do K-Lab no Projeto HQ
Fonte: Elaborado pelas autoras

A HQ é uma forma de narrativa constituída de escrita e desenho que exige do leitor uma interpretação visual e verbal. É um meio de comunicação que pode tornar-se um aliado no processo educativo. A adoção do uso de uma outra forma de linguagem em ambiente escolar possibilita tornar as aulas mais agradáveis e dinâmicas, permitindo que o estudante tenha contato com temas e conteúdos de diferentes áreas de forma lúdica e prazerosa, proporcionando um desempenho melhor do aluno (SANTOS NETO e SILVA, 2015).

Rama, *et al* (2018) aponta alguns motivos pelos quais deveríamos utilizar as HQs nas escolas. Alguns desses motivos são de que: os quadrinhos auxiliam no desenvolvimento do hábito de leitura; enriquecem o vocabulário do estudante; ensinam de forma mais eficiente juntando palavras e imagens; contém um alto nível de informação; além do mais, podem ser utilizados em qualquer nível escolar e com qualquer tema.

A adoção pelo K-Lab de um projeto de pesquisa, que usa as HQs como recurso pedagógico, é por entender que por meio da utilização da linguagem dos quadrinhos, os professores podem promover a autonomia e autoria nos estudantes através de práticas pedagógicas diferenciadas, que mobilizam a inteligência dos mesmos, uma vez que “o aluno encontra nessa forma de comunicação um meio de expressar ideias, sentimentos, arte, texto e ao publicar esse material, a atividade pedagógica ajuda na formação da identidade do aluno” (PESSOA, 2015, p. 70).

E por que trabalhar com HQs? Porque “as histórias em quadrinhos são uma forma de comunicação e de arte que pode tornar-se aliada no processo educativo” (SANTOS NETO e SILVA, 2015, p. 11). O Projeto HQ está sendo engendrado nesse ambiente de

investigações e possui como objetivos: a) pesquisar e desenvolver recursos pedagógicos no contexto das HQs para aplicação nas salas de aula da Rede Pública de Educação; b) Potencializar a dinâmica e o universo dos personagens do projeto anterior Kimera – Cidades imaginárias neste novo projeto, e; c) desenvolver o projeto a partir de um ambiente de pesquisa colaborativo, por intermédio da formação e experiência dos membros do K-Lab.

Metodologia

O Projeto HQ foi pensado e está sendo desenvolvido colaborativamente entre os membros do K-Lab, utilizando-se da formação e experiência dos mesmos. No decorrer das reuniões *online* do grupo de pesquisa foram definidas algumas estratégias com o intuito de atingir os objetivos, inicialmente, propostos do Projeto HQ. Realizamos quatro encontros formativos com os membros do K-Lab, conduzidos por pesquisadores do grupo que possuem *expertise* nas temáticas: Elementos e processo criativo de histórias para mídias diversas (filmes, Séries, HQs); Conceito de sinopse, argumento, arcos de desenvolvimento de histórias, roteirização etc.; Socialização e discussão dos trabalhos de pesquisa de membros do K-Lab, cujo objeto de pesquisa era a construção de HQs como recurso pedagógico voltado à Educação Básica e; Design de personagens.

Esses encontros formativos subsidiaram o grupo com conceitos fundantes para a construção de uma HQ. Partimos, então, para a produção colaborativa de um argumento para o desenvolvimento de uma HQ piloto.

Para constituição do argumento da HQ piloto, surgiu a necessidade de definir qual o viés pedagógico do trabalho. Nesse sentido, o grupo foi dividido em dois subgrupos internos de trabalho: 1) responsável pelo desenvolvimento de um argumento único com base em algumas ideias discutidas nas reuniões e; 2) responsável de definir os aspectos pedagógicos que norteariam o argumento da HQ piloto, nesta fase inicial do projeto.

O Projeto HQ ainda está em andamento e nas próximas etapas haverá a articulação dos trabalhos realizados pelos Subgrupo 1 (Argumento) e Subgrupo 2 (Objetivos pedagógicos).

Resultados e Discussão

Como resultados parciais desta pesquisa podemos destacar: Subgrupo 1 – construção colaborativa de um argumento que ainda será ampliado e/ou modificado de acordo com as diretrizes pedagógicas ainda em construção. Esse argumento irá embasar o roteiro da HQ piloto

e, elaborado com personagens já criados pelo grupo K-Lab (antigo Kimera: Cidades imaginárias⁶), tais como Kaos, Analu, Isack, Sarita, Belle, Luka, Maya, Andy, Josias, entre outros. Subgrupo 2 – realização de uma Pesquisa com Professores/as que atuam no Ensino Fundamental II das Escolas Municipais da Rede Pública de Salvador/BA, ressaltamos que a análise dos dados desta pesquisa diagnóstica ainda está em andamento, mas já subsidiou a definição das perspectivas conceituais e pedagógicas da HQ piloto e; a análise do desempenho dos alunos do Ensino Fundamental II das escolas municipais de Salvador no exame SAEB⁷ de 2019, para definição do nível de aprofundamento pedagógico desejado na HQ piloto. As análises já realizadas subsidiaram a escolha da Matemática como área de concentração do viés pedagógico da HQ piloto.

Esperamos que, o ensino da Matemática, contextualizado através de HQs, possa favorecer aos estudantes uma construção significativa do conhecimento, contribuindo na compreensão e entrelaçamento da Matemática com o cotidiano de suas vidas. Desta forma, as HQs podem ser um recurso pedagógico importante para o desenvolvimento da criatividade e do raciocínio lógico dos estudantes.

A fase atual de desenvolvimento do Projeto HQ, visa a conclusão da HQ piloto, voltada para alunos de Matemática do 6º ano do Ensino Fundamental II (anos finais), com o intuito de ser aplicada como recurso pedagógico, em sala de aula, por professores da Rede Pública da cidade de Salvador/Ba.

Conclusões

O Projeto HQ desenvolvido pelo GEOTEC, através do seu projeto articulador K-Lab, iniciado no ano de 2020, apesar do contexto de pandemia que apresenta muitos desafios, realizou algumas etapas, tais como: encontros formativos; desenvolvimento de um argumento inicial; pesquisa diagnóstica com Professores/as que atuam no Ensino Fundamental II das Escolas Municipais da Rede Pública de Salvador/BA e; análise do desempenho dos alunos do Ensino Fundamental II das escolas municipais de Salvador no exame SAEB de 2019.

Com base na pesquisa desenvolvida, consideramos as HQs como um recurso pedagógico relevante, potencial à contribuição da criatividade e raciocínio lógico dos estudantes na disciplina de Matemática. Além de potencializar aprendizagens desses alunos,

⁶ <https://www.inovamais.uneb.br/projeto-1-kimera/>

⁷ Sistema de Avaliação da Educação Básica – SAEB

que através das HQs podem imergir numa aventura, abordando a Matemática de uma forma lúdica e contextualizada, inserida em situações cotidianas.

Permanece na contemporaneidade a necessidade de novas pesquisas que explorem experiências pedagógicas com o uso de HQs em sala de aula, fomentando nosso interesse em desenvolver uma futura investigação com maior aprofundamento, sobre a aplicação da HQ piloto, que será distribuída em algumas escolas parceiras, da Rede Pública Municipal de Salvador/Ba. A partir do resultado desta pesquisa, novos trabalhos devem ser publicados.

REFERÊNCIAS

MENDONÇA, M. R.S. **Um gênero quadro a quadro: a história em quadrinhos.** *In:* DIONOSIO, A. P.; MACHADO, A. R. e BEZERRA, M. A. (org.) *Gêneros textuais e ensino.* 5. ed. Rio de Janeiro: Lucena, 2007.

PESSOA, A. **Pedagogia de projetos com histórias em quadrinhos e propagação de conteúdo pela internet 2.0:** uma proposta complementar na educação básica. *In:* SANTOS NETO, E.; SILVA, M. R. P. **História em Quadrinhos e Práticas Educativas:** os gibis estão na escola, e agora? – 1ª ed. – São Paulo: Criativo, 2015.

RAMA, A.; VERGUEIRO, W; BARBOSA, A.; RAMOS, P. e VILELA, T., **Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula.** – 4. ed. – São Paulo: Contexto, 2018.

SANTOS NETO, E.; SILVA, M. R. P. **História em Quadrinhos e Práticas Educativas:** os gibis estão na escola, e agora? – 1ª ed. – São Paulo: Criativo, 2015.



AS RELAÇÕES POLÍTICAS E A EDUCAÇÃO NO BRASIL: REFLEXÕES HODIERNAS SOBRE UMA DEMOCRACIA AMEAÇADA NO SÉCULO XXI

Inaiá Brandão Pereira¹
Tânia Maria Hetkowski²

Eixo – Produção Científica

Resumo

A conjuntura social no Brasil, especialmente nos últimos cinco anos do século XXI, apresenta sintomas de agravamento da degradação das relações políticas e de ataques às bases de sua democracia. O surgimento de movimentos políticos como “Escola Sem Partido” e de combate a “Ideologia de Gênero”; as redes sociais e os ataques que incentivam rede de ódio e fake news; ações xenofóbicas; agressões à população de Lésbicas, Gays, Bi, Trans, Queer/Questionando, Intersexo, Assexuais/Arromânticas/Agênero, Pan/Poli, e mais – LGBTQI+; racismo extensivo aos indígenas, negros e quilombolas; ataques às Universidades, professores e à ciência; ao pensamento das obras de Paulo Freire e; a ascensão de Jair Messias Bolsonaro à Presidência da República, com objetivo de exercer uma política institucional autoritarista e fascista, baseadas em ideologias de cunho conservador, misógino e negacionista, constituem-se como a materialização dessas dinâmicas sociais deste século. A partir deste contexto que esse trabalho objetiva construir reflexão epistêmica sobre as relações políticas estabelecidas na sociedade brasileira, que indicam uma degradação da política institucional do Estado e ameaça aos princípios democráticos que reverberam nas concepções e na elaboração de políticas sociais, econômicas, culturais e educacionais. Para isto, utilizaremos como abordagem metodológica uma revisão de literatura, baseado nas obras de Hannah Arendt e Enrique Dussel, com intuito de fundamentar uma pesquisa documental, baseada em textos jornalísticos; documentos institucionais e de movimentos políticos, por meio digital, com intuito de tecer uma análise da conjuntura social e política no Brasil. Deste modo, apresentaremos aqui reflexões, análises e resultados parciais de uma pesquisa autoral em processo de construção no âmbito do Programa de Pós-graduação em Educação e Contemporaneidade – PPGEduc, na Universidade do Estado da Bahia – UNEB.

Palavras-chave: Política. Educação. Fetichismo do poder

Introdução

Como todo momento histórico, o século XXI é perpassado por dinâmicas oriundas dos distintos fatos ocorridos no passado, assim como no tempo presente, a sociedade é configurada

¹Professor da Rede Estadual de Educação da Bahia – SEC-BA; Doutorando em Educação e Contemporaneidade – PPGEduc/ UNEB; inaiabrandao@hotmail.com

² Professora da Universidade do Estado da Bahia - UNEB; Doutora em Educação – UFBA; hetk@uol.com.br

por escolhas e decisões de nossos antepassados: insurgências, lutas que materializam a heterogeneidade de uma sociedade, em que conflitos marcam a historicidade e demonstram as peculiaridades do capitalismo e suas implicações sociais. Estas materializadas, dentre outras formas, em uma “sociedade de classes”, tal como já denunciavam Karl Marx e Friedrich Engels (1999), ao afirmarem que a sociedade burguesa moderna não aboliu os antagonismos de classes, já existentes na sociedade feudal, mas foram substituídas por novas classes, novas condições de opressão, novas formas de luta, aprofundando os antagonismos de classes em dois vastos campos opostos: a burguesia e o proletariado.

Assim, os antagonismos de classes, especialmente no Brasil, ganham cada vez mais complexidade e se fazem presentes nas suas mais diversas formas de opressão. Os interesses de uma classe privilegiada e branca, articula diversos movimentos políticos, ideológicos e partidários, contraditórios em sua gênese, ganham notoriedade e ocupam as instâncias da política institucional, acentuando as polarizações entre narrativas políticas de esquerda e direita, intolerâncias ideológicas, agressões de gênero e classe entre outras desconstruções de fatos históricos. Dentre esses movimentos, destacam-se meta-narrativas (LYOTARD, 2002), construídas e defendidas por setores conservadores, expressadas em pensamentos e ações xenofóbicas; violências à população de Lésbicas, Gays, Bi, Trans, Queer/Questionando, Intersexo, Assexuais/Arromânticas/Agênero, Pan/Poli, e mais – LGBTQIA+; racismo; articulações e narrativas como a “Escola sem partido” e combate a “Ideologia de Gênero”; ataques ao pensamento teórico de Paulo Freire; “demonização” do comunismo e limpeza do “marxismo cultural” existente nas escolas; desqualificação da profissão docente; transferência de responsabilidade do estado-nação para instituições escolares; redução de investimentos desvalorização da ciência; uso e banalização da religiosidade entre outras barbáries extensivas aos pobres, mulheres e LGBTQIA+.

Movimentos pautados em uma falsa “moralização” da educação e que ganham alicerces em princípios ético-religiosos. Soma-se a tais fatos, a ascensão de um governo federal brasileiro no ano de 2019, defensor destas e de outras concepções que ameaçam a democracia, a Constituição Federal e ao Direito de os sujeitos viver, estudar, ter atendimento à saúde e livre arbítrio.

A breve contextualização fundamenta a construção de uma reflexão sobre as relações políticas constituídas na sociedade brasileira, que indicam para uma degradação da política institucional do Estado-mínimo e ameaça os princípios democráticos que reverberam sobre as

concepções educacionais. Assim, apresentaremos aqui ponderações com base nos resultados parciais de uma pesquisa de Doutorado em processo de construção no âmbito do Programa de Pós-graduação em Educação e Contemporaneidade – PPGEduc, da Universidade do Estado da Bahia – UNEB.

Metodologia

A construção deste trabalho está fundamentada em dois procedimentos metodológicos basilares: revisão de literatura e pesquisa documental. Na primeira etapa de pesquisa deste trabalho, foi construído uma revisão de literatura com base nas contribuições teóricas da filósofa Hannah Arendt e do filósofo Henrique Dussel, com intuito de constituir bases teóricas para o entendimento dos conceitos de Política e Fetichização do poder político. A compreensão de tais conceitos fundamentam a segunda etapa, para o desenvolvimento deste trabalho, a qual consiste em uma pesquisa documental, baseada em textos jornalísticos e outros documentos disponíveis em meio digital, para fundamentação e análise da conjuntura social e política no Brasil nos anos de 2019 até 2021. Vale-se ressaltar que, neste trabalho, serão apresentados alguns resultados desse processo de investigação, ainda em desenvolvimento.

Resultados e Discussão

A política, então, deve ser entendida como algo inerente às relações humanas em sociedade, permeada e fortalecida pelo debate, em um movimento, dentre outras coisas, de comunhão e respeito à diversidade de saberes e perspectivas. É o princípio de que a política, como afirma Hannah Arendt (1999), trata da convivência entre os diferentes, do respeito e da dignidade humana, possibilitando que “os homens se organizam politicamente para certas coisas em comum, essenciais num caos absoluto, ou a partir do caos absoluto das diferenças”. (ARENDR, 1999, p.21-22). A ‘diferença’, então, está no cerne da constituição de relações humanas, na gênese da política, nas formas de organização da sociedade e na sua estruturação.

A perspectiva de Hannah Arendt, apresenta os princípios fundamentais para constituição de uma vida social e democrática, fundamentos à compreensão de que a política é inerente às nossas relações sociais e para isso, precisamos estar atentos às tentativas de cerceamento da liberdade e das diferentes ações totalitárias que emergem na nossa sociedade. Movimentos políticos e ideológicos de cunho conservador, como o “Escola Sem Partido”, buscam uma desconstrução de valores e princípios democráticos, do direito à liberdade e legitimação de um processo educacional “acrítico”. A referida proposta surge no cenário brasileiro a partir do ano

de 2004, liderada pelo advogado Miguel Nagib e consiste em “uma iniciativa conjunta de estudantes e pais preocupados com o grau de contaminação político-ideológica das escolas brasileiras, em todos os níveis: do Ensino Básico ao Superior”.

De acordo com este projeto e registrados no site do grupo³, os defensores explicitam uma proposta para combater o que denominam de “doutrinação ideológica” no ambiente escolar, materializado na atuação de professores que transmitem uma visão crítica, mas que representam “um exército organizado de militantes travestidos de professores a prevalecer-se da liberdade de cátedra e da cortina de segredo das salas de aula para impingir-lhes a sua própria visão de mundo”. Além disto, defendem a aprovação de projetos de leis em todas as instâncias (Federal, Estadual e Municipal), disponibilizando modelos para que parlamentares possam utilizar como padrões a serem apresentados e aprovado nas Assembleias Legislativas de todo Brasil.

O processo de desconstrução e degradação das relações políticas, presentes nesses movimentos, não podem ser considerados ingênuos ou isolados. São ações que mobilizam atores sociais que se articulam com uma proposta de sociedade maior, visam a implementação de suas concepções ideológicas nas estruturas da política institucional e na promoção de políticas públicas do Estado, fortalecendo o poder político fetichizado. As concepções para o entendimento do “fetichismo do poder” são concebidas pelo filósofo latino-americano Henrique Dussel, quando destaca que o poder fetichizado se estrutura na materialização da “vontade de poder” (DUSSEL, 2007) dos representantes e dos políticos (como costumamos afirmar em nossos cotidianos) que buscam controlar e dominar o povo e seu poder político originário (a *potentia*).

Isso caracteriza uma inversão espectral da composição do poder político. As instituições, o representante ou o governante agem como se fossem os únicos detentores e símbolos do poder político, aparecendo assim como fundamento de toda política, quando o fundamento é o povo (*potentia*). É preciso reafirmar que em uma sociedade democrática, a constituição do poder político possui como fundamento o povo e o poder político originário, a *potentia*, tal como afirma Dussel (2007). É a partir de um consenso, ou princípio da consensualidade, que o povo estrutura e constitui a política institucional, a *potestas*.

É neste movimento de inversão, em que não predomina a relação positiva da política, mas sim um processo de fetichização do poder, que operam os totalitarismos, a violência

³ <https://www.escolasempartido.org/>

institucional, na necropolítica (MBEMBE, 2018) e que, por conseguinte, poder culminar com o processo ou com a degradação da política no âmbito do Estado brasileiro (tomando este como a *potestas*, o poder institucionalizado em nosso contexto social). Sendo assim, são diversas as formas em que o poder fetichizado é manifestado nas ações políticas dos governantes, tais como podem ser observadas em dois fragmentos de documentos jornalísticos publicados em 2019 e 2020, quando das tentativas de censura no âmbito da Agência Nacional do Cinema - ANCINE,

O presidente Jair Bolsonaro afirmou nesta sexta-feira (19) que se o governo não puder impor algum filtro nas produções audiovisuais brasileiras, por meio da Agência Nacional do Cinema (Ancine), ele extinguirá a agência. (...) a Ancine é uma agência reguladora que tem como atribuições o fomento, a regulação e a fiscalização do mercado do cinema e do audiovisual no Brasil. (...) "Vai ter um filtro sim. Já que é um órgão federal, se não puder ter filtro, nós extinguiremos a Ancine. Privatizaremos, passarei ou extinguiremos". (O GLOBO, 2019).

Em 2019 os ataques não pararam e o edital de projetos sobre diversidade (que contempla projetos com temáticas LGBTQI+) voltado a TVs públicas foi suspenso. A suspensão veio após Bolsonaro criticar alguns projetos pré-selecionados. Lançado em março de 2018, com recursos previstos de R\$ 70 milhões a diversidade proposta, englobando 12 categorias, entre elas raça, religião e meio ambiente. (MÍDIA NINJA, 2020).

No primeiro recorte, a caracterização da conjuntura social brasileira, nesta segunda década do século XXI, na qual se configura a ameaça e ataque do governo federal às instituições que consolidam o “estado de direito”. Nesse caso, com regulação e subjugação ao controle ideológico do Estado, sobre as ordens do Governo Federal liderado pelo Presidente Jair Messias Bolsonaro, ameaçam a liberdade de expressão da produção cultural no país, concretizadas, nesta situação, em construção de “filtros” (potenciais censuras) à produção audiovisual no país, subjugando a produção cultural aos interesses ideológicos de um governo, ao invés de contemplar a diversidade de pensamento e concepções de sua população. A preservação da autonomia destas agências, dentro da regulamentação do Estado e fiscalização da sociedade, é fundamental para construção de uma sociedade democrática, desde que respeitadas a diversidade cultural, pluralidade sociopolítica e dignidade humana para toda população.

Conclusões

Nesta escrita escolhemos alguns fatos e aproximações teóricas que denotam dinâmicas e processos a constituição as relações políticas em sociedade. São inúmeras as ações, do atual Governo Federal, que degradam o princípio fundamental da política como promotora do bem-estar social digno de toda sociedade. Aviltamento contra pobres e mortos na pandemia;

arrefecimento aos direitos de acesso a saúde; despolitização da escola como espaço público; desqualificação da ciência e dos pesquisadores brasileiros; processos de corrupção e privatização dos bens públicos; poder maquiavélico pelo representante maior da nação; empobrecimento e retaliação aos pobres e miseráveis e ameaças a democracia e aos direitos garantidos na CF/1988. Tudo isso e muito mais representam o fetichismo e poder, em detrimento de um exercício do poder obediencial (voltado ao princípio de servir ao povo que vos elegeram).

Expressões de fetichização do poder são visivelmente notáveis em todas as instâncias do campo político institucional do nosso país, mas em especial no governo federal, o qual mina, negativamente, gentes, cidades, estados e regiões. Sejam representantes políticos que se articulam em movimentos como o “Escola sem partido” ou governantes em âmbito federal quando tentam esvaziar os debates sobre questões sociais básicas e; promover o negacionismo do conhecimento científico, potencializados no período pandêmico com posicionamentos anti-vacina e anti-ciência. Porém, todos estes eventos não impedem os ventos da esperança, que continuam a soprar nos movimentos sociais, nos grupos de ativismo em rede, nas instituições solidárias e de coletivos organizados e, nas ações desenvolvidas nas escolas, as quais buscam uma ação legítima à construção de políticas para melhoria da vida da população pobre e vilipendiada.

REFERÊNCIAS

- ARENDDT, Hannah. **O que é política?** 7ª ed. Rio de Janeiro: Ed. Bertrand Brasil, 1999.
- DUSSEL, Enrique. **20 teses de política.** 1ª ed. São Paulo: Ed. Expressão Popular/Buenos Aires, Consejo Latinoamericano de Ciencias Sociales – CLACSO, 2007, 184 p.
- MARX, Karl; ENGELS, Friedrich. **Manifesto do Partido Comunista.** Rocket Edition, 1999.
- LYOTARD, Jean François. **A Condição Pós-Moderna.** 7ª Ed. Rio de Janeiro: José Olympio Editora, 2002.
- MBEMBE, Achille. **Necropolítica.** 3. ed. São Paulo: n-1 edições, 2018. 80 p.
- MAZUI, Guilherme. Se não puder ter filtro, nós extinguiremos a Ancine', diz Bolsonaro. **G1**, Brasília, 19 de jul. 2019. Disponível em: <https://g1.globo.com/politica/noticia/2019/07/19/se-nao-puder-ter-filtro-nos-extinguiremos-a-ancine-diz-bolsonaro.ghtml> Acesso: 20/07/2019.

DANIEL, Rachel. O desmonte da ANCINE e do cinema brasileiro desde a posse de Bolsonaro. **Mídia Ninja**. 19 de Jun. 2020. Disponível em: <https://midianinja.org/news/o-desmonte-da-ancine-e-do-cinema-brasileiro-desde-a-posse-de-bolsonaro/>



ASSISTÊNCIA PSICOPEDAGÓGICA: POSSIBILIDADES DO USO DAS TIC NO CENÁRIO PANDÊMICO

Airí Brandão Pereira da Conceição¹
Tânia Maria Hetkowski²

Eixo – Produção Científica

Resumo

Esta pesquisa, com início neste ano de 2021 no Programa de Pós-graduação em Educação e Contemporaneidade (PPGEduC), da Universidade Estadual da Bahia (UNEB), está atrelada a linha 4, Educação, Currículo e Processos Tecnológicos e, tem como objetivo analisar as potencialidades das Tecnologias da Informação e Comunicação - TIC na assistência Psicopedagógica online junto aos sujeitos-atendidos em idade escolar, por meio de práticas psicopedagógicas remotas, imposto pelo contexto pandêmico e o distanciamento social, considerando o aumento do sofrimento dos mesmos e de suas famílias no processo de ensino e aprendizagem. Tal assistência vem sendo desenvolvida pelo grupo de Voluntárias do Projeto Transformação, da Associação Brasileira de Psicopedagogia (ABPp, sessão Bahia) no Instituto Social Minervina e Alúisio Pereira (ALUMI). Cabe-nos destacar que neste cenário da não presencialidade das aulas, as Tecnologias da Informação e Comunicação – TIC se fizeram essenciais no andamento das atividades, no contato com as famílias e desses sujeitos atendidos pelo Instituto, porém faz-se necessário enfatizar que muitas crianças e adolescentes ficaram sem atendimento devido aos problemas com a falta de acesso aos instrumentos tecnológicos, a rede de internet e uso destes nos processos escolares. Com intuito de analisar essas circunstâncias, será utilizada a metodologia da Pesquisa Participante, baseada nos pressupostos de Paulo Freire (1996) e Carlos Brandão (2006), a qual envolverá as Psicopedagogas Voluntárias, as famílias, as crianças e os problemas que permearam os atendidas na intervenção psicopedagógica comunitária, pelo ALUMI. Destacamos que a pesquisa se encontra em andamento e, neste momento, nosso desejo é comunicar a proposta e as intenções desta investigação em construção.

Palavras-chave: Assistência Psicopedagógica. TIC. Pandemia

Introdução

O ano de 2020 foi marcado historicamente pela Pandemia mundial provocada pelo COVID-19. As pessoas precisaram se readaptar em todas as áreas das suas vidas, pois passaram a conviver com perdas diárias como: privação da sua liberdade cessadas do direito de ir e vir, pela necessidade de permanecer em casa em isolamento social; a perda de pessoas próximas,

¹ Universidade Estadual da Bahia (UNEB); Mestranda no Programa de Pós-graduação em Educação e Contemporaneidade (PPGEduC); airipereira@gmail.com.

² Universidade Estadual da Bahia (UNEB); Pós-Doutoranda na UChile - Chile; hetk@uol.com.br.

familiares e amigos; números alarmantes de mortes em todo o planeta por pessoas atingidas pelo vírus. Esse contexto atingiu diretamente a área da educação principalmente as crianças e adolescentes, que segundo o estudo “Cenário da Exclusão Escolar no Brasil – um alerta sobre os impactos da pandemia da Covid-19 na Educação”, realizado pelo Fundo das Nações Unidas para a Infância (UNICEF) em parceria com o Centro de Estudos e Pesquisas em Educação, Cultura e Ação Comunitária (CENPEC), lançado em abril de 2021, onde 5 milhões de meninos e meninas não tiveram acesso à escola no ano de 2020.

É notório que o afastamento da escola e isolamento social causou sofrimento no núcleo familiar como um todo. Desta forma, as famílias das crianças e adolescentes por não saberem como lidar com tais situações, passaram a sofrer com a sobrecarga de atividades cotidianas, associadas às atividades escolares desses sujeitos aprendizes em tempos de pandemia.

Assim todo o cenário pandêmico potencializou o sofrimento emocional gerado nos aprendizes e nos seus familiares que passaram a procurar a Psicopedagogia, não somente pelas dificuldades de aprendizagem existente anteriormente, mas também propiciado pelo surgimento de um novo cenário aliado a outras questões como: falta de recursos tecnológicos, acesso à internet, custos com acesso as redes, falta de domínio das plataformas e ausência de um espaço adequado para que esses aprendizes pudessem realizar suas atividades. Essa situação ampliou o sofrimento psíquico devido ao isolamento social, interferindo na aquisição do conhecimento; não adaptação ao ensino remoto por alguns aprendizes pela ausência da presencialidade de seus colegas e professores e; a dificuldade de atendimento especializado.

Para tanto, o objetivo da gênese deste projeto é analisar as potencialidades das TIC na Assistência Psicopedagógica online junto aos “atendidos” em idade escolar, por meio de práticas que possibilitem o atendimento remoto imposto pelo contexto pandêmico, considerando o aumento do sofrimento desses sujeitos e de suas famílias no processo ensino e aprendizagem e, a necessidade de adequações às intervenções psicopedagógicas realizadas pelos profissionais voluntários no Instituto ALUMI.

Assistência Psicopedagógica Virtual

Esse contexto pandêmico e as demandas por novas formas de atendimento psicopedagógico conduziram a Associação Brasileira de Psicopedagogia – ABPp, a criar

diretrizes para a Assistência Psicopedagógica Virtual³ através do documento denominado Novas Orientações para Psicopedagogos em Tempos de Coronavírus, o qual contextualiza o surgimento de assistência como alternativa ao atendimento psicopedagógico presencial (não o substituindo), reconhecendo o momento emergencial do contexto pandêmico e a necessidade da implantação da mesma, considerando os aspectos do código de ética da referida associação.

Esse formato de assistência, como campo propositivo aos profissionais, cria e busca novas adaptações aos conhecimentos da área psicopedagógica e uma nova forma de atuar, utilizando como aliadas as plataformas digitais. Partindo desse pressuposto, a Assistência Psicopedagógica acontece, a partir do contato com as famílias inicialmente por telefone, para fazer o primeiro acolhimento e saber se as mesmas possuíam ou não um equipamento (computador, notebook ou celular) disponível para a realização do atendimento.

Assim, após ter conhecimento das condições tecnológicas que as famílias possuem, é traçado o planejamento de intervenção psicopedagógica aos atendimentos, a serem realizados a partir do acesso a uma das plataformas (Zoom ou Google Meet), ou aplicativos como o WhatsApp.

Instituto Social Minervina e Aluísio Pereira - ALUMI

No Instituto se constituiu um grupo de Psicopedagogas Voluntárias que atuam no Projeto Transformação, idealizado pela Associação Brasileira de Psicopedagogia - (ABPp) sessão Bahia que funciona em parceria com o ALUMI. Dessa forma as voluntárias, associadas à ABPp-Ba, atuam no projeto e realizam os Atendimentos Psicopedagógicos presencial desde 2017 a 2019 de forma presencial. No ano de 2020 esse grupo de profissionais teve que buscar adequações diante do contexto Pandêmico, devido ao alastramento da COVID-19, e a sede física do Instituto precisou ser fechada e as aulas escolares passaram a ser remotas.

Surgiu então uma procura maior pelo Atendimento Psicopedagógico, decorrente do sofrimento psíquico das famílias, que além de sofrer com o isolamento social, observam que os desafios na aprendizagem dos seus filhos e filhas foram potencializados, pois se a maioria das crianças e adolescentes estavam sofrendo para se adaptarem ao ensino remoto emergencial, imagina para quem já tinha anteriormente questões relacionadas ao aprender. Assim é notório

³ Nesse momento não se tem a pretensão de discutir o conceito de virtual, apenas de abordar como uma categoria dada como título a esse tipo de Assistência Psicopedagógica, pelo documento da Associação Brasileira de Psicopedagogia – ABPp.

a necessidade de continuar o suporte para as famílias e principalmente para os aprendizes com a Assistência Psicopedagógica Virtual.

As Psicopedagogas Voluntárias então, se depararam nesse cenário, onde precisaram acolher tais famílias do ALUMI, com as quais já trabalhavam anteriormente. Mas ao mesmo tempo enfrentam diversas dificuldades como: sofrimento com o cenário pandêmico; falta de habilidade com o uso das Tecnologias da Informação e Comunicação Digitais; adaptação de suas casas para serem utilizadas como ambientes virtuais de atendimento, conciliando família e trabalho remunerado remoto.

Nesses acolhimentos é notório a presença de questões de ordem emocional tanto dos aprendizes quanto dos seus responsáveis, que interferem diretamente no processo de aprendizagem formal dos indivíduos envolvidos nos atendimentos. Sendo assim, a intervenção psicopedagógica com o auxílio das tecnologias digitais expressa um potencial importante no auxílio ao enfrentamento dos sofrimentos perpassados pelos sujeitos no seu aprender.

Considerações Metodológicas e Andamento do Projeto

O ALUMI acompanha, os moradores dessas comunidades constituintes da Península de Itapagipe, no bairro de Massaranduba, cidade baixa do Município de Salvador/Ba, onde está situada a sede do Instituto. A maioria das famílias são desprovidas de recursos financeiros para proporcionar atendimento psicopedagógico particular para seus filhos, e há uma carência abissal desse serviço no setor público, levando a crescente procura, pelos responsáveis das crianças e adolescentes, ao Projeto Social do Instituto ALUMI, onde a prática e a colaboração de voluntárias se faz com respeito a realidade e a história de vida dos sujeitos, bem como contam com a participação das famílias para que ocorra o sucesso destes sujeitos-atendidos.

Diante dessa realidade, pretendemos na pesquisa a ser realizada, fazer uso da Abordagem Metodológica guiada pela Pesquisa Participante, baseada nos pressupostos de Paulo Freire (1996) e Carlos Rodrigues Brandão (2006). Considerando que Freire foi atuante na Educação Popular libertadora, na alfabetização de adultos nordestinos e na dialogicidade com as “gentes”, utilizando o procedimento da palavra geradora, que parte da realidade dos sujeitos e, através do Método Dialógico, conduz o “homem” no ato da leitura e escrita, concretizada pela aquisição e desenvolvimento de uma conscientização política, social e transformadora, com respeito e compromisso com o sujeito que aprende.

Essa prática freiriana, inspirada na dialogia, nos conduzirá na troca de experiências junto aos sujeitos partícipes, onde eles serão protagonistas e participantes dos processos de ensino e

de aprendizagens escolares, motivados e mobilizados pelas Psicopedagogas Voluntárias do Instituto ALUMI. Para Brandão, (2006, p.12), esta abordagem de pesquisa, “deve ser compreendida como um repertório múltiplo e diferenciado de experiências de criação coletiva de conhecimentos destinados a superar a oposição sujeito/objeto no interior de processos que geram saberes e na sequência das ações que aspiram gerar transformações a partir também desses conhecimentos.”

Conclusão

Esperamos que ao final desta pesquisa, possamos colaborativamente contribuir com novas possibilidades para o uso das TIC na Assistência Psicopedagógica Online, desenvolvendo um número maior de práticas que possam abranger mais famílias e auxiliar outros tantos sujeitos-atendidos pelo Instituto ALUMI e, que a formação continuada, das Psicopedagogas do ALUMI, seja ampliada e possibilite a inovação nos atendimentos junto as comunidades carentes.

REFERÊNCIAS

ABPP. **Código de Ética do Psicopedagogo**. São Paulo. 26/10/2019. Disponível em: <https://www.abpp.com.br/documentos_referencias_codigo_etica.html>. Acesso em 15 nov.2020

ALUMI, Instituto Minervina e Aluísio Pereira. **Estatuto do Instituto Social Minervina e Aluísio Pereira**. 22 de Abril de 2016.

BRANDÃO, Carlos Rodrigues; STRECK, Danilo R. **Pesquisa participante: a partilha do saber**. Aparecida, SP. Ideias & Letras, 2006.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

HETKOWSKI, Tânia Maria. **As tecnologias da informação e da comunicação possibilitam novas práticas pedagógicas**. Tese de Doutorado. Salvador,BA: FAGED-UFBA,2004.

LEI BRASILEIRA DE INCLUSÃO. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/l13146.htm. Acesso em: 23/05/21

MANTOVANI, Ana Margô; SANTOS, Bettina Steren dos. **Aplicação das tecnologias digitais virtuais no contexto psicopedagógico**. Revista psicopedagógica. São Paulo, v. 28, n. 87, p. 293-305. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-84862011000300010&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 16 out. 2020.

QUEVEDO-ÁLAVA, Romina Adelina et al. **Psicopedagogía y TIC en período de COVID-19. Una reflexión para el aprendizaje significativo.** EPISTEME KOINONIA, [S.l.], v. 3, n. 5, p. 202-222, jun. 2020. ISSN 2665-0282. Disponível em: <<https://fundacionkoinonia.com.ve/ojs/index.php/epistemekoinonia/article/view/769>>. Acesso em: 18 nov. 2020.

RESOLUÇÃO CEE Nº 50, DE 09/11/2020. Disponível em: file:///C:/Users/windows/Downloads/Resolucao_50_e_Parecer_99_Anexo_Republicado.pdf. Acesso em: 23/05/21

UNESCO. **Dados da UNESCO mostram que, em média, dois terços de um ano acadêmico foram perdidos em todo o mundo devido ao fechamento das escolas devido à COVID-19.** Disponível em: <https://pt.unesco.org/news/dados-da-unesco-mostram-que-em-media-dois-tercos-um-ano-academico-foram-perdidos-em-todo-o#:~:text=Press%20release-,Dados%20da%20UNESCO%20mostram%20que%2C%20em%20m%C3%A9dia%2C%20dois%20ter%C3%A7os%20de,escolas%20devido%20%C3%A0%20COVID%2D19>. Publicado em 25/01/21. Acesso em: 17/05/21

UNICEF. **Cenário da Exclusão Escolar no Brasil - Um alerta sobre os impactos da pandemia da COVID-19 na Educação.** Disponível em: <https://www.unicef.org/brazil/media/14026/file/cenario-da-exclusao-escolar-no-brasil.pdf>. Acesso em: 17/05/21



CARTOGRAFIA DOS GRUPOS DE PESQUISA DA UNEB: ARTICULANDO REDES DE DIFUSÃO DO CONHECIMENTO NA UNIVERSIDADE

Cláudia Aragão¹
Mary Valda S. Sales²

Eixo – Produção científica

Resumo

Este texto é fruto de reflexões e inquietações da pesquisa de doutorado em andamento que apresenta como questão central: que redes são estabelecidas pelos grupos de pesquisa certificados da UNEB, a partir dos seus processos comunicacionais, tendo em vista a difusão do conhecimento na universidade? A pesquisa tem como princípios epistemológicos, a multirreferencialidade e o rizoma. Optamos pela abordagem qualitativa de pesquisa e, como método a cartografia que possibilitará perceber relações comunicacionais que se estabelecem e são tensionadas nos grupos de pesquisa, com o intuito desvelar as redes de difusão do conhecimento. Ainda não temos resultados, pois a pesquisa se encontra em desenvolvimento, apresentaremos aqui as primeiras reflexões sobre os princípios epistemológicos e metodológicos e as percepções e achados desta caminhada, ainda em construção.

Palavras-chave: Cartografia. Grupos de pesquisa, Redes de difusão do conhecimento. Universidade

Introdução

Na sociedade contemporânea, o conhecimento transformou-se em um bem essencial. A universidade, como centro de produção e difusão desse bem, desempenha um papel fundamental nesse cenário. É no meio acadêmico que diferentes saberes são sistematizados e validados, transformando-se em patrimônio público, estabelecendo-se como um elo formativo junto a diferentes segmentos educacionais, como a educação básica e a sociedade em geral.

Em nosso país, a maioria dos esforços de desenvolvimento técnico-científico, tecnológico e formação de recursos humanos qualificados tem sido intermediada pela

¹ Universidade do Estado da Bahia -UNEB; Graduada em Comunicação Social, Mestre em Educação; Doutoranda do Programa de Pós-graduação em Educação e Contemporaneidade (PPGEduC); Membro do grupo de pesquisa Formação, Tecnologias, Educação a Distância e Currículo (ForTEC). E-mail: caragao@uneb.br

² Universidade do Estado da Bahia -UNEB. Pedagoga, Mestrado e Doutorado em Educação, Pós-doutorado em Tecnologias Educacionais e da Comunicação; Líder do grupo de pesquisa Formação, Tecnologias, Educação a Distância e Currículo (ForTEC); E-mail: marysales@uneb.br

universidade articulando ensino, pesquisa e extensão. Entretanto, não basta produzir conhecimentos que não são disseminados. Para que os saberes possam atingir a sociedade e beneficiar as comunidades, deve-se pensar nos melhores meios de difusão nos âmbitos interno e externo à academia. Em uma instituição pública de ensino superior como a UNEB, com características peculiares trazidas pela multicampia³ – como o alto grau de complexidade, estrutura, gestão, administração acadêmica e processos de comunicação micros e macros – esse desafio é ainda maior e aumenta a relevância deste tema, pois difundir o conhecimento produzido corresponde ao desenvolvimento da comunidade acadêmica e, conseqüentemente, da sociedade. Nesse sentido, a pesquisa apresenta como questão central: que redes são estabelecidas nos grupos de pesquisa certificados da UNEB, a partir dos seus processos comunicacionais, tendo em vista a difusão do conhecimento na universidade? E tem como principal objetivo, desvelar as redes produzidas pelos grupos de pesquisa certificados da UNEB inerentes aos seus processos comunicacionais, tendo em vista a difusão do conhecimento.

Tentando acessar o objeto desta pesquisa, redes de difusão do conhecimento e processos comunicacionais, a partir de uma visão complexa, plural e múltipla, que desse conta das áreas de conhecimento que conformam o objeto – a comunicação e a educação –, que por si mesmas já se entrecruzam com outras áreas, como a filosofia, a sociologia, a psicologia, a história, a biologia, a política, a cibernética, elegemos, como princípios epistemológicos a multirreferencialidade ARDOINO (1998) e o rizoma DELEUZE e GUATTARI, (2011).

A abordagem multirreferencial pressupõe a conjugação de uma série de abordagens, mas de forma a não se reduzirem umas às outras, levando-nos a um tipo de conhecimento que se diferencia daquele que foi concebido na ótica do cartesianismo e do positivismo, e caracterizando-se, principalmente, pela pluralidade e a heterogeneidade. Isso nos leva, no caso especial desta pesquisa, a trazer, também, como pressuposto epistemológico, a ideia de rizoma, a partir de Deleuze e Guattari (2011). Esta concepção nos ajuda abordar a complexidade dos processos comunicacionais dos grupos de pesquisa de uma universidade multicampi, e o movimento das possíveis redes de difusão de conhecimento.

O rizoma pode ser visto como uma metáfora para a epistemologia, estudo do conhecimento e também para estruturas sociais e políticas. E pode ser pensado como conexões

³ A UNEB possui vinte e nove departamentos distribuídos por vinte e seis campi, presentes em vinte e seis municípios do estado da Bahia. Sua estrutura multicampi atual é constituída por 130 cursos de graduação de oferta contínua, 46 cursos em programas especiais de formação e 19 cursos de pós-graduação *stricto sensu*.

de pessoas, objetos, redes de conhecimentos. Assim, a pesquisa terá como categorias teóricas norteadoras: O estudo dos processos comunicacionais e tecnológicos a partir da visão dos ecossistemas comunicacionais inspirados, principalmente, pelos estudos de MORIN (2005) PEREIRA (2011), SANTAELLA (2003, 2010), CASTELLS (1999, 2017) redes LATOUR (2012, 1994), RECUERO e a difusão do conhecimento FROES BURNHAM (2012), a partir de uma leitura multirreferencial ARDOINO (1998), e rizomática DELEUZE e GUATTARI (2011).

Metodologia

Optamos pela pesquisa qualitativa como base norteadora que se constrói a partir de uma análise plural, aberta, rizomática e multirreferencial dos processos comunicacionais como potencializadores de redes de difusão de conhecimento, tal perspectiva nos encaminhou ao método cartográfico, como possibilidade inicial de adentrar o território da pesquisa.

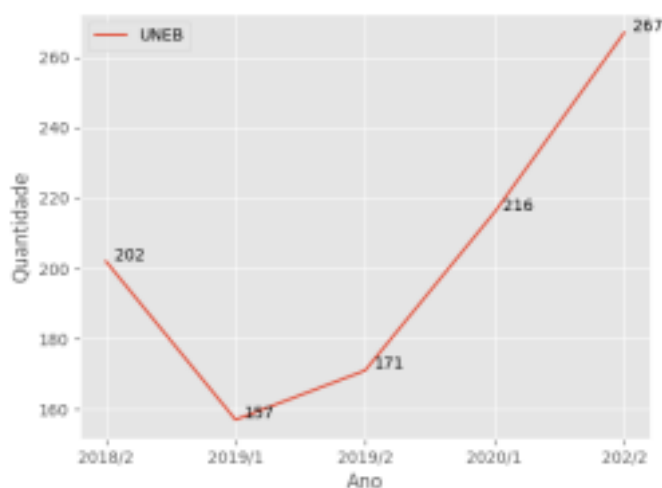
A inspiração que buscamos na cartografia está voltada para os campos das ciências sociais e humanas e, mais que o mapeamento do território, no seu sentido físico, pretendemos acompanhar processos comunicacionais, conexões que não se referem a método como proposição de regras e procedimentos, mas como estratégia de análise para perceber relações comunicacionais que se estabelecem e se tensionam nesse território. A cartografia pode ser aqui entendida como um trilhar metodológico que visa a construir um mapa “nunca acabado” do objeto de estudo, partir de um olhar atento, das observações e percepções que são únicas em cada pesquisa. Como dispositivos para esse mapeamento, teremos, inicialmente, a pesquisa documental, através de documentos e portal da universidade, de listas e relatórios da Pró Reitoria de Pesquisa e Ensino de Pós-Graduação (PPG) sobre a pesquisa na universidade e buscas no Diretório de Grupos de pesquisa no Brasil (DGP) do CNPQ. Para uma aproximação com os sujeitos da pesquisa elaboramos um questionário online que está sendo aplicado com os coordenadores dos grupos de pesquisa certificados da UNEB.

Resultados e Discussão

Como o mapeamento encontra-se em fase inicial, para conhecermos o campo e lócus da pesquisa e com o propósito de desenvolvê-la a partir da abordagem multirreferencial e rizomática e utilizando algumas pistas da atenção do método cartográfico a partir de Kastrup (2009): rastreio, toque, pouso e reconhecimento atento, em 2019, fizemos um primeiro "rastreio" uma “varredura inicial” no campo desta pesquisa. Fizemos então um “pouso”, nossa

atenção voltou-se para o fechamento do campo, numa espécie de “zoom” buscando dados mais recentes sobre os grupos de pesquisa da instituição pesquisada. A partir de relatório do DGP obtida através da Pró-Reitoria de Pesquisa e Ensino de Pós-Graduação, obtivemos informações sobre o quantitativo dos grupos de pesquisa cadastrados.

EVOLUÇÃO DO QUANTITATIVO DOS GRUPOS DE PESQUISA



Fonte: Pró-Reitoria de Pesquisa e Ensino de Pós-Graduação-2020

A partir dos dados, fizemos uma nova busca do DGP e constatamos 180 grupos certificados e com atualizações no ano de 2020. Serão esses grupos o lócus de nossa pesquisa. Foi elaborado um questionário composto por perguntas fechadas e abertas. As questões estão agrupadas a partir de categorias teóricas que permeiam a pesquisa e estão dispostas em 4 (quatro) seções temáticas para melhor organização. Porém, as questões e as seções dialogam: I -Perfil do Grupo de Pesquisa; II- Processos comunicacionais e Tecnologias da comunicação e informação III-Articulações para a pesquisa IV – Possibilidades da difusão do conhecimento. O questionário será enviado inicialmente, por e-mail para 180 coordenadores de grupos de pesquisa.

Conclusões

A partir do que foi inicialmente apresentado, vamos estabelecendo relações e buscando pistas de modo a aprofundar teórica e metodologicamente o objeto pesquisado. Salientamos que é necessário amadurecimento e o aprofundamento do corpus teórico, assim como dos dispositivos e os próprios procedimentos que constituem a cartografia. Acrescente-se a isso um

olhar flexível sobre a realidade que se dá num contexto em que a contradição deve ser incluída no processo de construção. Pensar a universidade nesta perspectiva requer desprendimento, rompendo com um conhecimento universal e paradigmático. No dizer de Macedo:

As ideias de reflexão e inspiração emanam, acima de tudo, da necessidade de explicitar pressupostos e referências e do cuidado crítico com a pluralidade, a abertura ao inacabado e a realidade empírica construída e reconstruída por seus atores. (2000, p. 35).

Espera-se assim, perceber como os processos comunicacionais são estabelecidos, como circulam, como podem ser potencializadores de redes de difusão de conhecimento. Dessa forma, esperamos que esta pesquisa possa contribuir para a reflexão, a construção de indicadores para a difusão de conhecimento na universidade, no sentido de transformação da realidade investigada e de geração de novos conhecimentos.

REFERÊNCIAS

- ARDOINO, Jacques. Abordagem multirreferencial (plural) das situações educativas e formativas. In: BARBOSA, Joaquim Gonçalves. (Coord.). **Multirreferencialidade nas ciências e na educação**. São Carlos: EdUFSCAR, 1998.
- DELEUZE, G.; GUATTARI, F. **Mil Platôs**. São Paulo: Ed.34, 2011.
- FRÓES BURNHAM, Teresinha e coletivo de atores. **Análise cognitiva e espaços multirreferenciais de aprendizagem**: currículo, educação a distância, e gestão/difusão do conhecimento. Salvador: EDUFBA, 2012.
- LATOUR, Bruno. **Reagregando o social**: uma introdução à teoria ator-rede. Salvador: EDUFBA, 2012.
- MACEDO, Roberto Sidnei. **A etnopesquisa crítica e multirreferencial nas ciências humanas e na educação**. 2. ed. Salvador: EDUFBA, 2000.
- MORIN, Edgar. **Introdução ao pensamento complexo**. Porto Alegre: Editora Sulina, 2015.
- KASTRUP, Virgínia. O funcionamento da atenção no trabalho do cartógrafo. In: PASSOS, Eduardo; KASTRUP, Virgínia; ESCÓSSIA, Liliana da. (Orgs.). **Pistas do método da cartografia**: pesquisa-intervenção e produção de subjetividade. Porto Alegre: Sulina, 2009.
- PEREIRA, M.F. Ecossistemas comunicacionais: uma definição conceitual. In: MALCHER, M.A.; SEIXAS, N.S.A.; LIMA, R.L.A.L.; FILHO, O. A. (Orgs.). **Comunicação Midiatizada na e da Amazônia**. Belém: Fadesp, 2011.
- RECUERO, Raquel. **Redes sociais na internet**. Porto Alegre: Sulina, 2009.
- SANTAELLA, Lúcia. **Culturas e artes do Pós-humano**: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.



COORDENADORES PEDAGÓGICOS: ITINERÁRIOS DE MULTILETRAMENTOS EM REDE DIALÓGICA

Jaqueline Souza de Lima¹
José Antônio Carneiro Leão²
Cecilia Gabriela Aguirre³

Eixo – Práticas Educativas

Resumo

O estudo se justifica pela necessidade contemporânea em que a relação com tudo e todos está no desafio de conectar-se ao mundo num entrelugar do real e virtual. Sendo assim, este trabalho teve como objetivo apresentar, mobilizar e compartilhar estratégias de uso de práticas situadas a partir da realidade educativa de cada escola da Rede Municipal onde a investigação se desenvolve. Para isso buscamos saber: Como mobilizar práticas situadas para compartilhar estratégias educativas em rede digital, através dos coordenadores pedagógicos do município de Dias d'Ávila/BA? O pressuposto foi da criação de uma Rede Dialógica que contempla itinerários de debates, tendo em vista o desenvolvimento dos multiletramentos, em especial o letramento digital. Na conversa com autoras que discorrem sobre educação em rede e letramentos, os desafios foram sendo ressignificados numa perspectiva metodológica colaborativa. A pesquisa participante fundamentou os itinerários possíveis a este percurso, transformando-o em uma proposta organizacional. Os resultados apontados a partir do questionário-mapeamento e das trilhas formativas online foram configurados numa nuvem de palavras que desafia o ser formante a imergir (na) e re/conhecer sua realidade, compreender, experimentar, ressignificar os seus saberes e fazeres para inferir em sua própria realidade social, intelectual e cognitiva. Sendo assim, as conclusões tiveram o desenvolvimento de letramentos digitais como um dos maiores “ganhos” de profissionais da educação, no município pesquisado, mobilizados por ações pedagógicas articuladas nas escolas da Rede pelos Coordenadores Pedagógicos.

Palavras-chave: Multiletramento. Letramento Digital. Rede Educativa

Introdução

A pandemia “desterritorializou” a escola e desvelou experiências para além dos seus muros e salas, enquadradas em padrões de infraestrutura e parâmetros de qualidade dos espaços físicos, definidos por organizações institucionalizadas. Mostrou a essencialidade de ensinar

¹ Mestranda em Gestão e Tecnologias Aplicadas a Educação-GESTEC/UNEB; Professora da rede municipal de Dias d'Ávila. leide.educ@hotmail.com.

² Universidade do Estado da Bahia; Professor Doutor em Educação; jleao@uneb.br

³ Universidade Federal da Bahia; Professora Doutora em Letras; cga.ufba.2015@gmail.com.

extrapolando conteúdos pré-definidos nos documentos oficiais pensando-os a partir da realidade multicultural e multimodal desse “outro” perfil institucional. Neste contexto, o desenvolvimento de práticas pedagógicas mais aproximadas dessa realidade exige dos sujeitos em processo educativo o aprofundamento de novas habilidades para atuar nas redes educativas como a escola, que agrega grande diversidade cultural e multimodal.

Um dos desafios do trabalho pedagógico na escola, em tempo de educação em rede, é transgredir e romper com a lógica tradicional da reprodução do currículo formal institucionalizado e do espaço físico no intuito de compreender os conteúdos científicos a partir de marcas da comunidade onde a escola está inserida e dos símbolos que a anunciam. Assim, pensar o lugar dos multiletramentos na atuação do Coordenador Pedagógico (CP) significa pensar em uma proposta que “caracteriza-se como um trabalho que parte das culturas de referência do alunado (popular, local, de massa) e de gêneros, mídias e linguagens por eles conhecidos, para buscar um enfoque crítico, pluralista, ético e democrático” (ROJO e MOURA, 2012, p. 8).

Margarita Gomez (2010) sinalizava para uma nova fase na educação em que tudo começaria a integrar-se, a conectar-se. Pois, para mobilizar Redes Educativas: “O mundo físico se reproduz em plataformas digitais e todos os serviços começam a poder ser realizados física e virtualmente” (GOMEZ, 2010, p. 9). A escola, fortemente impactada pelas tecnologias em rede, exige uma nova postura daquele que é o articulador de processos formativos nesse espaço – o Coordenador Pedagógico – que passa a ter um papel fundamental nessa “outra” conjuntura.

Para auxiliar nesse processo, surge a propositiva desta pesquisa, que visa apresentar, mobilizar e compartilhar estratégias de uso de práticas situadas a partir da realidade educativa de cada escola da Rede Municipal. Sendo assim, questionamos: Como mobilizar práticas situadas para compartilhar estratégias educativas em rede digital, através dos coordenadores pedagógicos do Município de Dias d’Ávila/BA? O pressuposto foi da criação de uma Rede Dialógica que contempla itinerários de debates, tendo em vista o multiletramento, em especial o letramento digital.

Nesse tempo de afastamento social, as atividades escolares se desenvolvem remotamente e/ou via aplicativos e plataformas educacionais, o Coordenador Pedagógico e outros sujeitos do meio educacional enfrentam a necessidade de despertar a sua “curiosidade epistemológica” (FREIRE, 1996, p. 29). Foram desenvolvidas ações que evidenciaram momentos de discussões e reflexões sobre “os fazeres” pedagógicos desse tempo e propiciaram

a criação de uma Rede Educativa-gerencial Dialógica como apoio à atuação do Coordenador Pedagógico, nos Anos Iniciais, depois estendida a todos da Rede Municipal.

A pesquisa evidencia um espaço que promove o repensar, o reelaborar e o reconstruir colaborativamente práticas situadas de (multi)letramentos que emergem dos “fazer-saber-dizeres” de Coordenadoras/es Pedagógicas/os, a partir de suas funções. Para isso, discutiremos o desenvolvimento de letramentos digitais para a mobilização de práticas pedagógicas mais aproximadas com a multimodalidade e multiculturalidade que emerge de cada experiência necessária a função do Coordenador Pedagógico.

Metodologia

A partir da pesquisa participante fundamentam-se os itinerários possíveis a este percurso entendendo como premissa que “interessa sempre muito mais a compreensão do processo em que e como as coisas se dão do que o produto em si” (FREIRE, 1992, p. 9). Os percursos pensados para este estudo foram fomentados nas duas dimensões de pesquisa desenvolvidas pelo projeto Redepub⁴, o GesPub - Processos de práticas e inovações tecnológicas da Gestão e o RedeForm – Rede de Processos Formativos. A metodologia, portanto, contempla os estudos/investigações no âmbito de espaços públicos educativos por meio de processos organizacionais que evidenciam a tríade escola-universidade-comunidade.

Foi desenvolvida uma Trilha Formativa composta por dois Itinerários elaborados e desenvolvidos com a participação de palestrantes professores universitários, da educação básica e coordenadores pedagógicos (CP). Ainda como parte desse processo houve a análise de um questionário-mapeamento, realizado a partir do *google forms* com foco nos CP de Anos Iniciais. As questões do questionário versavam sobre os desafios e potencialidades do desenvolvimento de ações, na função de Coordenação Pedagógica, a partir de práticas de multiletramentos. As respostas foram transformadas em uma Nuvem de Palavras (Figura 1), que evidenciaram desafios enfrentados pelos sujeitos.

⁴ Um dos três endoprojetos do Grupo de Pesquisa Geotecnologia, Educação e Contemporaneidade – GEOTEC da Universidade do Estado da Bahia – UNEB.



Figura 1: Nuvem de Palavras dos desafios dos sujeitos no processo formativo gerencial

Fonte: Elaboração dos autores

A palavra centralizada, **Professores**, indica a preocupação no discurso de todos os Coordenadores Pedagógicos (CPs) com a necessidade de atualização das Práticas Pedagógicas/Planejamento para dar sentido e significado ao ensino, considerando que este é um ato desenvolvido pelo professor. Ainda consideram **Formação / Processos Formativos** e outras palavras correlatas como estratégias de articulação para o exercício pedagógico no ambiente escolar.

Foi possível, a partir desse resultado a organização da Trilha Formativa, junto à equipe da Secretaria de Educação do Município. Ela ocorreu em dois momentos distintos: Itinerário 1 – **Diálogos Interativos 2020** (todos os CPs de Anos Iniciais) onde foram discutidas as temáticas que surgiram do mapeamento; Itinerário 2 – **Rede Foco CPs 2021**- grupo formado para estudos de temáticas pertinentes às principais necessidades de embasamento teórico para atuação do CP nesse tempo de nova configuração na educação. Paralelamente às discussões na Rede Foco CPs 2021, os Coordenadores Pedagógicos, sujeitos da pesquisa, foram montando seus Itinerários Formativos junto com os professores das escolas em que colaboram. Essa atividade comporá o produto final da pesquisa – O protótipo de um Mapa de Ações Pedagógicas coordenadas.

Resultados e Discussão

Nos Itinerários desenvolvidos pela pesquisa duas questões suscitaram reflexões para esse cenário: a escola desse tempo passou a pensar e a olhar a partir do indivíduo para a coletividade, ensinando mais do que apenas conteúdos definidos em documentos oficiais? Ela se permitiu ver essencialidades que emergem da cultura e das diversas linguagens que inter-relacionam pessoas para potencializar os saberes? Tais questionamentos foram geradores de

discussões em Itinerários formativos⁵ que ocorreram no percurso da Trilha Formativa. Além de possibilitar o aprofundamento de conceitos que estão em maior evidência nesse momento da educação, como o entrelugar do Coordenador Pedagógico na escola de um novo tempo, ensino híbrido, multiletramentos/letramento digital, dentre outros.

Algumas fraturas são percebidas nesse processo: a grande dificuldade de utilização de ferramentas tecnológicas e a oposição (inicialmente) em utilizar estratégias pedagógicas diferentes das utilizadas presencialmente confirmam a relevância da Trilha Formativa. Os primeiros encontros denominados Diálogos Interativos fomentaram a discussão do contexto 2020 e embasaram a mobilização de outros grupos de profissionais que, pela emergência do momento, passaram a discutir as necessidades “escoLARES” desse novo tempo para a melhoria de sua atuação.

Neste cenário se evidencia como resultado a constituição da Rede Educativa-gerencial Dialógica - REgD de Coordenadores Pedagógicos que propiciou momentos de Diálogos em Rede. A formação, como atividade humana, desafia o ser formante a imergir (na) e re/conhecer sua realidade, compreender, experimentar, ressignificar os seus saberes e fazeres para inferir em sua própria realidade social, intelectual e cognitiva. E isso pode ser percebido nos momentos em que, nos Itinerários, as vozes de todos eram ouvidas, por entender que “é através do diálogo que se pode elaborar e dizer a própria palavra, produto da confiança no outro, da ação e da reflexão conjunta” (GOMEZ, 2015, p. 19).

Conclusões

Neste trabalho, o desenvolvimento de letramentos digitais foi um dos maiores “ganhos” de profissionais da educação, no município pesquisado, sendo mobilizados por ações pedagógicas articuladas na Rede pelos Coordenadores Pedagógicos (CP). O objetivo do estudo foi alcançado a partir da criação e desenvolvimento da trilha formativa, tendo em vista seus itinerários desafiadores que envolvem o letramento digital. E assim, chegou-se a configuração do espaço educativo da Rede Dialógica dos CP. A Rede Educativa-gerencial Dialógica – RegD, mobilizada a partir desta pesquisa aplicada, fomentou atuação do CP buscando sentido na nova realidade “escoLAR” e integrando os seus fazeres aos novos movimentos “escoLARES”. Para isso é necessária a compreensão de que já não é do seu espaço de poder que emerge o conteúdo

⁵ Os Itinerários foram encontros formativos que ocorreram ao longo da pesquisa - tanto de planejamento com a equipe da SEDUC quanto de desenvolvimento de ações que atenderam às propositivas da escola.

e os métodos de ensinagem, mas das “reAprendências” a partir da sua multiculturalidade e multimodalidade.

REFERÊNCIAS

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Esperança: um reencontro com a pedagogia do oprimido**. Notas de Ana Maria Araújo Freire. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992.

FREIRE Paulo. **Pedagogia da Autonomia: Saberes Necessários à Prática Educativa**. São Paulo: Paz e Terra; 1996.

GOMEZ, Margarita Victoria. **Cibercultura, formação e atuação docente em rede: guia para professores**. Brasília: Liberlivro, 2010.

GOMEZ, Margarita Victoria. **Pedagogia da Virtualidade: redes, cultura digital e educação**. São Paulo: Edições Loyola, 2015.

ROJO, Roxane; MOURA, Eduardo (Orgs.). **Multiletramentos na escola**. São Paulo: Parábola Editorial, 2012.



CORPOGRAFIA E GEOTECNOLOGIA: UMA IMERSÃO CONCEITUAL PARA ESPAÇOS EDUCATIVOS

Magaly Menezes Andrade¹

José Antonio Carneiro Leão²

Paulo Marcelo Spínola Ramos Pereira e Pereira³

Eixo – Práticas Educativas

Resumo

As formas de aprender e ensinar buscam dialogar com as perspectivas tecnológicas na contemporaneidade. Os contextos sociais de produção do conhecimento instituem movimentos de pesquisas, elaboração e execução de projetos culturais, sociais e educativos que problematizam o corpo e as possibilidades de estabelecer e mobilizar processos criativos e transformativos para o entendimento do lugar e conseqüentemente sua interação sujeito-história-lugar. Assim, este estudo visa destacar a utilização dos conceitos de Corpografia e geotecnologia numa imersão em espaços educativos das cidades. Sendo assim, questionamos: Como aplicar conceitos de corpografia e geotecnologia nos espaços educativos das cidades? O pressuposto leva a utilização de linguagens geotecnológicas, como a dos jogos locativos (ANDRADE, 2016), em que se apresenta o espaço apreendido do saber incorporado. Acerca do lastro teórico buscamos o aprofundamento e ancoragem a partir das seguintes categorias: Corpografia (JAQUES, 2008); Geotecnologia (LEÃO, 2020); Jogos digitais locativos (HETKOWSKI, 2010; ANDRADE, 2016). A metodologia traz o caminhar digital como método antropológico para conhecer a cidade e seus praticantes a partir da imersão em comunidades virtuais e referenciais teóricos. Nele se estabelece como discussão deste estudo o modo de fazer individual e coletivo do sujeito que incorpora história e memória a partir da potencialidade das linguagens geotecnológicas, com a Teoria Ator-Rede (LATOUR, 2012). Os resultados apontam para estes conceitos imersos nos espaços educativos a partir do corpo como centro de construção de símbolos, signos e caracteres que constitui o lugar, mobilizado pela experiência do sujeito latente no aprender a ser e a estar em movimento comunitário na sociedade contemporânea.

Palavras-chave: Corpografia. Geotecnologia. Jogos digitais locativos

Introdução

Os aspectos da transitoriedade do caminhar dos sujeitos citadinos estabelecem as marcas corporais e símbolos oriundas da produção geolocalizadas que permite a identificação e

¹ Secretaria de Educação do Estado da Bahia (SEC), mmamaria50@gmail.com.

² Universidade do Estado da Bahia; Professor Doutor em Educação; jleao@uneb.br.

³ Universidade do Estado da Bahia - UNEB, Professor Substituto no curso de Jogos Digitais da UNEB, spinvsspin@gmail.com.

reconhecimento no limiar da História como saber incorporado de memórias. Esta ideia/ação permite a construção do recorte do espaço geográfico, que estabelece o entendimento do lugar como prosclênio onde ocorre e se materializa o cotidiano, em elementos culturais, sociais, tecnol3gicos, urbanos, rurais, pol3ticos e econ3micos.

A concepção de um espaco educativo adere a pr3pria natureza do lugar quando menciona o sujeito corporificado que institui redes de sociabilidades na complexa relaça3o entre aproximações e afastamentos, individualidade e pluralidade, ser e estar no campo social de entrelugares, para al3m da contraposiça3o de poderes. Assim, 3 na construça3o horizontal e difus3o dos saberes e conhecimentos historicamente acumulados nas viv3ncias no lugar, que ocorre os sabores, cheiros, paladares e texturas que refletem em experi3ncias que educam.

O Projeto Articulador RedePub do Grupo de Pesquisa Geotecnologia, Educaça3o e Contemporaneidade (GEOTEC) da Universidade do Estado da Bahia - UNEB, mobiliza uma rede oriunda das relaça3es desenvolvidas na dialogicidade entre a Universidade, Escola e Comunidade. O que ocorre a partir das potencialidades da geotecnologia na dinamizaça3o de pr3ticas investigativas e extensionistas pautada no imbricamento interventivo e engajado a partir das Hist3rias e Mem3rias dos sujeitos no 3mbito formativo e gerencial. Para isso, compreendemos como geotecnologia,

[...] processos de percurso-ocorr3ncia-incorporaça3o do sujeito-hist3ria- lugar, ao interagir com o outro e no mundo, num caminhar materializado no tempo organizado por configuraça3es materiais (Instrumentos, t3cnicas) e imateriais (Cognitiva, afetiva, psicomotora, est3tica), em diferentes formatos de linguagens do saber e do fazer criativo e humanizado da pr3tica problematizadora, identificada na vida em formaça3o continuada, atrav3s de cartilhas, portf3lios, fluxogramas, trilhas, tutoriais, cards, maquetes, sistemas de jogos, cartografias, sinalizadores, mapas, protocolos, interfaces, itiner3rios, dentre outros formatos (LE3O, 2020, p.1).

3 nesse caminhar materializado no corpo como m3dia prim3ria, que podemos trazer o conceito de corpografia apontado por Jacques (2008), para reativar todos os sentidos e todos os corpos no olhar sobre o espaco. Sendo assim, este conceito 3,

[...] uma cartografia corporal (ou corpo-cartografia, da3 corpografia), ou seja, parte da hip3tese de que a experi3ncia urbana fica inscrita, em diversas escalas de temporalidade, no pr3prio corpo daquele que a experimenta, e dessa forma tamb3m o define, mesmo que involuntariamente

Deste modo, surge como objetivo geral deste estudo destacar a utilizaça3o dos conceitos de corpografia e geotecnologia numa imers3o em espacos educativos das cidades. Sendo assim, questionamos: Como aplicar os conceitos de corpografia e geotecnologia, em espacos

educativos das cidades? O pressuposto leva a utilização de linguagens geotecnológicas, como a dos jogos digitais locativos, em que se apresenta o espaço apreendido do saber incorporado.

Partimos da noção de que os espaços educativos são interdependentes com os atores, corpóreos, físicos ou digitais, mentais e sociais que os habitam, assim como também personagens criados nesses espaços. O que se torna pertinente pontuar como a corporeidade influencia diretamente na construção de produtos tecnológicos. A identidade de um ser, a sua presença em nossa realidade, física ou virtual, frequentemente foi o objeto de estudo das tecnologias e os produtos desenvolvidos por elas. Para tanto, trouxemos na metodologia a Teoria Ator-Rede (TAR) com base em Latour (2012), o que liga constantemente seres humanos e coisas, pois ela permite a construção de nosso coletivo.

Deste modo, para estabelecer os aspectos da conexão imersiva entre a corpografia e as geotecnologia, experiências acerca dos jogos digitais vêm sendo utilizadas. Sendo assim, Hetkowski (2010, pg. 3253) afirma:

Ademais, hoje, já são explorados pelas crianças e jovens desta faixa etária, jogos eletrônicos com ênfase aos espaços cotidianos, ou mesmo jogos que exploram noções de espacialidade e lateralidade, ou mesmo com simulações que se aproximam de situações vividas nos lares, em espaços urbanos ou mesmo em espaços históricos (The Sims, Civilization, Space Invaders, Escape from Woomera, Special Force, entre outros).

Estas experiências fortalecem o RedePub/GEOTEC/UNEB como elemento mobilizador de educação quando estabelece uma rede de confluência das identificações do cotidiano com o processo de produção de conhecimento, como saber brincante (LEÃO, 2011). Este saber possui dimensões educativa, lúdica e comunicativa, como formas diferentes de pensar e agir ao lidar com as convenções sociais. Pois para esse mesmo autor ele é camuflado de máscaras subversivas, ora atenta, ora desatenta as produções culturais que envolveram os diferentes percursos dos povos pelos continentes, de origem mista e dividida, decidindo destinos de narrativas corporais proferidas nas entrelinhas, tanto contra as regras quanto dentro delas, com objetivos estratégicos de enfrentamento e (re)existências.

Metodologia

É importante ressaltar os aspectos tecnológicos que permeiam todo percurso do fazer o estudo considerando o afastamento dos corpos diante o agravamento da Pandemia do Covid 19. O que nos leva a instituir trocas de informações e a observação e mapeamentos das categorias

teóricas eletivas na produção e integração das investigações realizadas sob o guarda-chuva do projeto RedePub: História e Memória em Rede de Espaços Públicos Educativos.

O caminho metodológico deste estudo revela uma abordagem multirreferencial que estabelece a compreensão da complexidade dos fenômenos sociais que ocorrem ao mesmo tempo e que rompe a lógica formal da temporalidade investigativa. Pois o corpo coexiste enquanto outros cenários, relacionando-se e definindo o entrelaçar entre o usuário e as tecnologias insurgentes. É nesse cenário que utilizamos a Teoria Ator-Rede, que só pode ser desdobrada através dos objetos que ainda não encontraram seu lugar estabilizando-se, ou que simplesmente não possuem lugar nessa divisão tradicional, os híbridos. A tarefa desses híbridos é de humanos e não-humanos inteiramente conectados e em contínua mobilidade e ação performando múltiplas realidades da circulação de informações e suas conexões polifônicas feitas pelos agentes em ação (ATORES), que estão sempre se fazendo e articulando pessoas, coisas e natureza em associações provisórias (Tribos, guetos... – nossas comunidades virtuais) rastreadas pelo público, que se tensionam, e assim, ora se dispersam ou se estabilizam.

O aspecto multireferencial com aprofundamento bibliográfico é que permite conceber este texto escrito, entrelaçando corpografia, geotecnologia e jogos digitais locativos aos atos dialógicos da pesquisa aplicada e de engajamento ao sujeito solidário, antropocêntrico e diversificado que criam interconexões como modos de ser enquanto substrato da produção, criação, inovação. Por serem determinadas pela subjetividade constituída na experiência no tecido social, elas vêm a partir do saber brincante, a persuadir os padrões de uma cultura de três maneiras: ultrapassando-as; ameaçando-as; e, ficando aquém delas.

Resultados e Discussão

Os encontros e desencontros da natureza nômade do ser humano estabelecem convenções e intercessões na interação do sujeito com o mundo, formando um sistema de ações que planifica o olhar na interpretação dos fatos do cotidiano, pautado no movimento corporificado que suscite a produção de sentidos. Assim, a corpografia é entendida na relação do imbricamento “geoespacial” no corpo, escrevendo seus símbolos, signos e caracteres que permitem o reconhecimento, identificação e pertencimento na relação do espaço-ambiente.

Na animação a rotoscopia utiliza-se de referências reais capturadas através do vídeo para criar os quadros de suas animações. Filmes e jogos utilizam-se da fotogrametria, um produto geotecnológico, para captar e transpor tanto objetos quanto indivíduos para dentro do

ambiente 3D criando personagens e cenários a partir da dimensão tridimensional de elementos reais. A captura de movimento proveu ao mundo centenas de exemplos de personagens muito conhecidos e hoje evoluiu o suficiente para deixar de ser uma tecnologia de captura de gestual para transparecer também as emoções e a atuação do indivíduo a ser gravado.

Há também a relação entre a corporeidade e os jogos digitais, mergulhamos particularmente nos chamados *motion controllers*, controles para jogos que focam nos movimentos dos usuários, capturando a intenção e a direção de seus gestos através de acelerômetros. Que são dispositivos que quantificam a aceleração, para apresentar o *input* deste movimento dentro do universo do jogo.

Ainda a respeito dos jogos digitais, pontuamos a utilização dos produtos geotecnológicos como o GPS, utilizados através dos jogos locativos que são definidos por Andrade (2016) como jogos que incorporam mídias locativas em suas funções para criar suas mecânicas de jogo e narrativas. Como exemplo de jogo locativo podemos destacar o *Pokemon GO* produzido pela *Niantic*. Analisamos os jogos locativos e suas possíveis utilizações e relações com os indivíduos e os espaços que eles habitam.

Este entrelaçamento entre Corpografia, Geotecnologias e Jogos Locativos em Espaços Educativos faz articular um movimento de ação–reflexão–ação que acopla, adere e se estabelece nas experiências e vivências que permite a latência do aprender. Isso está implicado no “eu” com “eu”, mas também no mundo dotado de intencionalidade e confluências no limite do aprendizado da instância desejante dos indivíduos como elemento interativo, associativo imersos de cenários real e/ou virtual, consolidados e/ou criados a partir do corpo.

Conclusões

Com esse estudo ampliamos os olhares e as discussões sobre o corpo e as possibilidades conceituais de utilização da corpografia e da geotecnologia, através da imersão nas práticas educativas inovadoras. O que permite a valorização dos sujeitos, sua identificação e constituições de estratégias pedagógicas corporificadas para além dos muros da escola através da tecnologia. Naturalmente isso se dá por influências e elementos que compõem as comunidades em que as escolas estão ancoradas, constituindo os percursos e trilhas que formam e transformam as vidas dos sujeitos.

A perspectiva geotecnológica deste escrito buscou na (in)disciplina do corpo e das práticas brincantes para ir além do sentido de sedimentação e/ou adestramento, além da configuração de “grades curriculares” que não considera a comunidade e a contemporaneidade

como ferramenta formativa dotada de experiências públicas, dialéticas, espaciais, transdisciplinares, plurais, dinâmicas e instituintes.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Luiz Adolfo de Paiva. Jogos Locativos. Salvador: EDUFBA, 2016.

JACQUES, Paola Berenstein. Corpografias Urbanas: as memórias das cidades nos corpos. In: Anais: Seminário de História da Cidade e do Urbanismo, v. 10, n. 3, 2008.

LATOUR, Bruno. Redes que a razão desconhece: laboratórios, bibliotecas, coleções. In: Parente. A. Tramas da Rede: Novas dimensões filosóficas estéticas e políticas da comunicação. Porto Alegre: Sulina, 2012.

LEÃO, José Antonio Carneiro. Saber brincante: cosmovisão e ancestralidade como processo educativo. Tese (Doutorado) – Universidade Federal da Bahia - UFBA. Faculdade de Educação - FACED, Salvador/Ba, 2011.

LEÃO, José Antonio Carneiro. Tecnopoiese e Corpografia como Processo Educativo. In: I Colóquio Nacional de Educação, Currículo e Processos Tecnológicos (CONNECTE), 2012, Salvador. Colóquio Nacional de Educação, Currículo e Processos Tecnológicos. Salvador: EDUNEB, 2012. v. 1.

LEÃO, José Antonio Carneiro. Geotecnologia no campo educativo. Salvador: Parecer de Defesa de Dissertação da mestranda Cidicléia Gomes da Silva Santos, 30.06.2020.

HETKOWSKI, T. M. Geotecnologia: como explorar educação cartográfica com as novas gerações? In: XV ENCONTRO NACIONAL DE DIDÁTICA E PRÁTICA DE ENSINO (ENDIPE), 2010, Belo Horizonte. Anais... Belo Horizonte, MG: UFMG, 2010.



CRIAÇÃO DE MATERIAIS DIDÁTICOS DE BAIXO CUSTO PARA O ENSINO DA CARTOGRAFIA NAS SÉRIES FINAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Joanilson Sousa de Jesus¹

Eixo – Produtos Tecnológicos

Resumo

Esse trabalho procura demonstrar de que forma a construção de materiais didáticos podem contribuir para um melhor desenvolvimento de competências de aprendizagens cartográficas nas séries finais do ensino fundamental. Para tanto, parte-se da ideia de que existem alguns conhecimentos relacionados ao conhecimento geográfico que é de extrema importância para os alunos, contudo diante da necessidade de um maior grau de abstração para compreensão, nem sempre os conhecimentos são alcançados de forma plena pelos alunos. Nesse sentido, no intuito de contribuir para uma melhor formação geográfica dos discentes, a pesquisa parte da avaliação e criação de materiais pedagógicos que possam favorecer a aprendizagem cartográfica utilizando materiais de baixo custo disponíveis nas comunidades escolares. Dessa forma, considerar-se-á que através da discussão e proposição de novas ferramentas pedagógicas, os alunos poderão adquirir melhores noções de cartografia e de competências (mudanças de escala, orientação e direção de objetos localizados na superfície terrestre, efeitos de distância, relações hierárquicas, tendências à centralização e à dispersão, efeitos da proximidade, vizinhança etc.) que são essenciais à vida escolar e cotidiana.

Palavras-chave: Cartografia. Materiais didáticos. Baixo custo

Introdução

Na obra O Pequeno Príncipe, o narrador conta a história fazendo sempre alusão entre o pensamento adulto e o pensamento de uma criança. Em um desses episódios, o pequeno príncipe teve a experiência de realizar um desenho em que uma cobra engolia a jiboia, contudo a sua mensagem não conseguiu fazer-se compreendida diante do grau de abstração da situação na representatividade da informação. Assim como o pequeno príncipe, os alunos nem sempre conseguem compreender os conteúdos pedagógicos passados pelo professor, principalmente as temáticas que requerem certo nível de abstração.

¹ Centro Educacional Império do Saber (R. Pastor Luther King, 5 - São Caetano, Salvador - BA, 40391-234)
Geografia; joanjgeoufba@gmail.com

Diante dessa problemática, o presente estudo investiga de que forma a construção de materiais didáticos de baixo custo pode favorecer a “concretização” dos fenômenos e representações espaciais tornando-os mais compreensíveis para os alunos das séries finais do ensino fundamental.

Para Almeida e Passini (2008, p. 11) [...]

É na escola que deve ocorrer a aprendizagem espacial voltada para a compreensão das formas pelas quais a sociedade organiza seu espaço – o que só será plenamente possível com o uso de representações formais (ou convencionais) desse espaço.

Segundo o IBGE (1998), a cartografia é o conjunto de estudos e operações científicas, artísticas e técnicas a partir de resultados de observações diretas ou de análises documentais, tendo como função criar representações gráficas geográficas transformadas em documentos cartográficos que servirão de ferramenta para o estudo das relações espaciais. E como tal, está inserida no cotidiano dos alunos como uma linguagem simbólica que facilita a interação dos acontecimentos reais expostos nos documentos cartográficos.

Além de engraçado, o recorte trazido na obra *O pequeno Príncipe* traz situações ruidosas como essa são vivenciadas corriqueiramente nas salas de aula no processo de ensino aprendizagem em que, durante a construção do conhecimento, a informação pode não chegar ao seu destino ou chegar de forma fragmentada.

A abstração, presente em várias ciências, deve ser compreendida como a capacidade de desenvolver ideias mentais que depois poderão ser materialmente aplicadas, ou seja, passadas ao plano concreto. A ciência geográfica, não difere das demais, está assentada sobre esse grau de abstrabilidade ao buscar explicar o seu objeto de estudo: a relação do homem com o meio - espaço geográfico. Contudo, durante a transposição dos conteúdos do campo imaginário para o campo real prático, especialmente aqueles relacionados à noção espacial, podem ocorrer ruídos que impeçam a construção do conhecimento dos alunos.

Ainda de acordo com Souza (2017), o uso dos recursos didáticos tem grande relevância no desenvolvimento cognitivo, contudo é importante salientar que o material mais adequado nem sempre será o visualmente mais bonito e nem o já construído. A construção de materiais pedagógicos com elementos do cotidiano do aluno, além de ser de baixo custo, oportuniza uma aprendizagem de forma mais efetiva e marcante para toda a sua vida.

Segundo Wisniewski (1990), materiais didáticos de baixo custo são recursos que apresentam as seguintes características: são simples, baratos e de fácil aquisição. São

materiais que facilitam o processo ensino-aprendizagem podendo ser utilizados em diversas ciências.

Diante do atual contexto educacional - especialmente nas escolas públicas - a falta de recursos, laboratórios sucateados e salas de aula com pouca ou nenhuma infraestrutura, a utilização de materiais didáticos de baixo custo se torna imprescindível e favorece aos alunos uma compreensão dos conhecimentos científicos de forma contextualizados e sistematizados.

Metodologia

Participantes, locais e período de estudos

O trabalho foi realizado com aproximadamente 40 alunos do ensino fundamental das séries finais do Centro Educacional Império do Saber, no período de maio e junho de 2019. A escolha desses alunos foi por entender que nessa etapa há uma forte interação com as abstralidades e as competências e habilidades cartográficas demandadas pela Base Nacional Comum Curricular.

Coleta de dados

A pesquisa deste trabalho foi de abordagem qualitativa na modalidade explicativa do tipo pesquisa ação conforme COSTA, Marco e COSTA, Maria (2011).

Inicialmente foi realizada a coleta de dados através das aplicações dos exercícios disponibilizados nos materiais dos alunos, objetivando reunir informações sobre como os alunos estavam compreendendo os conteúdos cartográficos.

Ações educativas

Com base nos baixos resultados encontrados com a realização dos exercícios, foram organizadas as seguintes ações:

- Construção de uma sequência didática (SD), totalizando 7 etapas, com uma ordem crescente de dificuldades preparando o aluno para uma próxima etapa. Confira modelo no exemplo abaixo:

TEMA	Projeções cartográficas transformação de 3d em 2D.
SINÓPSE DO OBJETIVO	A SD simula a dificuldade da representação de objetos 3D em 2D por meio de um desenho esquemático em uma bexiga realizado pelo próprio aluno. Ao desenvolver o desenho num plano, os estudantes relataram as suas dificuldades e propuseram soluções. Posteriormente, dar-se-á continuidade a aula com a utilização de materiais didáticos de baixo custo.
COMPETÊNCIAS E HABILIDADES - BNCC	(EF06GE09) Elaborar modelos tridimensionais, blocos-diagramas e perfis topográficos e de vegetação, visando à representação de elementos e estruturas da superfície terrestre.
CONTEÚDOS PROPOSTOS	<u>Factuais</u> : identificação do globo e do planisfério; <u>Conceitual</u> : O conceito de representação de objetos 3D em 2D com as suas possíveis distorções. <u>Procedimentais</u> : Transposição da figura 3 d em 2 d. <u>Atitudinais</u> : Valorização das diferentes projeções e suas influências ideológicas.
OBJETIVOS DA APRENDIZAGEM	a) Conhecer os principais documentos cartográficos; b) Diferenciar os documentos 2D e 3D; c) Caracterizar as diferentes projeções cartográficas.
MATERIAL DE BAIXO CUSTO UTILIZADO	- Recortes de revistas e livros; - Bexiga; - Papelão; - Rolha; - Agulhas - Garrafas pets.
MATERIAL PEDAGÓGICO PRODUZIDO	- Mapa em forma de quebra-cabeça mostrando a trajetória do Sol; - Construção de bússola - Demonstração da redução da escala cartográfica; - Suporte de desenvolvimento da esfericidade da Terra; - Montagem de um globo.

- Aplicação da sequência didática em aulas, retomando o conteúdo e aplicação de atividades ligadas às temáticas;
- Comparação dos resultados obtidos nos exercícios, antes e depois da sequência didática.

Resultados e Discussão

Os resultados e discussões serão narrados, a partir das falas de alguns alunos e registradas em caderno de atuação pedagógica na realização das atividades da sequência didática.

Aluno 1: “É difícil desenhar mapas, só consigo fazer “decalcando.”

Aluno 2: “O mapa está de cabeça para baixo.”

Aluno 3: “A Terra é redonda, como posso amassá-la?”

Aluno 4: “Eu não uso mapas.”

Com base nessas falas, pode-se notar que muitos alunos afirmam sentirem algumas dificuldades de aprendizagem relacionadas aos conteúdos cartográficos. Esses problemas podem estar associados ao grau de abstração necessários, bem como a compreensão das convenções cartográficas encontradas pelos alunos nesse campo do conhecimento.

Diante dessas e de outras respostas, registradas durante a realização das SD, a baixa aquisição das competências e habilidades pedagógicas estão associadas à incompreensão dos conteúdos por parte dos alunos e em muitos casos associados à falta de material didático adequado que favoreça a aprendizagem. Segundo Almeida e Passini (2008), as adversidades encontradas estão inerentes ao nível de compreensão da realidade em que a criança envolvida se encontra; e, do outro, da forma como, na escola, os conceitos relativos à noção de espaços são trabalhados.

Conclusões

Através desse estudo foi possível perceber o grande número de alunos que apresentam dificuldades na aprendizagem de competências e habilidades relacionadas à cartografia. Desta forma, o trabalho buscou, não como conclusão fechada, enfatizar para o aluno a importância dos conhecimentos cartográficos aplicados à sua vivência cotidiana para que esses sintam o desejo pela aprendizagem desses conhecimentos. Através da análise qualitativa das atividades escolares foi possível também identificar as possíveis falhas no processo de aprendizagem e a proposição de ações que pudessem mitigar essas lacunas.

Assim fica claro que discussões promovidas com objetivo de compreender as dificuldades encontradas pelos alunos, envolvendo-os no processo, e a utilização de materiais

didáticos de baixo custo para a materialização do conhecimento dos discentes favorecem à aprendizagem e podem ser utilizadas corriqueiramente em sala de aula.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, R.D. e PASSINI, E. Y. **O Espaço Geográfico: Ensino e Representação**. S. Paulo: Contexto, 2008.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Educação é a Base. Brasília,

COSTA, Marco Antônio F. da; COSTA, Maria de Fátima Barrozo da. Projeto de Pesquisa: entenda e faça. Rio de Janeiro: Vozes, 2011.

IBGE. Noções Básicas de Cartografia. Rio de Janeiro: IBGE, 1998. [online].

Disponível em:

http://www.ibge.gov.br/home/geociencias/cartografia/manual_nocoes/indice.htm

SAINT-EXUPERY, Antoine. **O pequeno príncipe**. Rio de Janeiro: Agir, 2005

SOUZA, S.E. O uso de recursos didáticos no ensino escolar. **Arquivos do MUDI**, Maringá, v 21, n 02, p. 20-31, 2017

WISNIEWSKI, G.. **Utilização de Materiais de Baixo Custo no Ensino de Química Conjugados aos Recursos Locais** Disponíveis. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, SC. 1990.



DIRETIVAS PARA A DEFINIÇÃO DE OBJETIVOS PEDAGÓGICOS PARA UM PROJETO DE HISTÓRIAS EM QUADRINHOS: RACIONAL SOBRE OS RESULTADOS DA PROVA BRASIL/SAEB

Antonio Atta¹
Tânia Maria Hekowski²
Gerusa Soares Pinheiro³

Eixo – Produção Científica

Resumo

A definição de objetivos pedagógicos em um projeto de pesquisa voltado à Educação Básica é sempre uma tarefa desafiadora. Normalmente de ordem primária, essas definições costumam impactar todas as demais etapas do projeto. Este trabalho apresenta e discute o racional envolvido no estabelecimento de premissas aos objetivos pedagógicos para a fase inicial do Projeto HQ do K-Lab/GEOTEC. Tendo por esteio a matriz de referência e os descritores associados usados no Sistema de Avaliação da Educação Básica – SAEB, o trabalho apresenta e discute formas de tratar a base de dados de resultados da Prova Brasil – componente desse sistema de avaliação – no sentido de obter respostas à pergunta: que faixa de descritores da matriz de referência do SAEB para Matemática pode ser usada como base para subsidiar, juntamente com outras premissas, a definição de objetivos pedagógicos para a etapa inicial do Projeto HQ? A metodologia de pesquisa utilizada é mista, constituída por análise documental e tratamento estatístico dos microdados do SAEB 2019. Três modelos de análise são desenhados e, ao final, um deles é selecionado a partir do julgamento dos argumentos racionais que amparam cada uma das propostas. É demonstrado que o cenário que contribui mais expressivamente com os objetivos da fase atual do Projeto HQ é o que opera sobre os descritores associados aos níveis intermediários da escala de proficiências, usada para distribuir os resultados de desempenho dos estudantes no exame.

Palavras-chave: Histórias em Quadrinhos. Prova Brasil. SAEB. Projeto HQ/K-Lab

Introdução

O Projeto Histórias em Quadrinhos – Projeto HQ visa desenvolver conteúdos pedagógicos no formato de HQ a ser disponibilizado aos professores da Educação Básica das escolas públicas, com foco na incorporação desse gênero textual como recurso didático

¹Doutorando do Programa de Pós-graduação em Educação e Contemporaneidade – PPGEduC da UNEB; atta@uneb.br

²Professora Doutora do Programa de Pós-graduação em Educação e Contemporaneidade – PPGEduC da UNEB; taniah@uneb.br

³Professora Doutora do Departamento de Ciências Exatas e da Terra – Campus I – UNEB; gpinheiro@uneb.br

contextualizado e estimulante ao processo de ensino e aprendizagem nessas instituições. O projeto iniciou o desenvolvimento de suas etapas introdutórias no ano de 2020, constituindo-se no foco primordial das ações de pesquisas no âmbito do Laboratório de Projetos, Processos Educacionais e Tecnológicos – K-Lab. O K-Lab, por sua vez, articula-se a outros na área da Educação para formar o Grupo de Geotecnologias, Educação e Contemporaneidade – GEOTEC, grupo de pesquisas da Universidade do Estado da Bahia – UNEB cadastrado no CNPQ.

Este trabalho visa expor e discutir alguns dos resultados de pesquisa, até o momento, do Grupo de Trabalho – Objetivos Pedagógicos, constituído por um coletivo de pesquisadores que se debruçaram sobre a tarefa de estabelecer diretrizes pedagógicas para a elaboração das primeiras edições das HQs do projeto.

A busca por propostas pedagógicas que contribuíssem não somente para a elaboração das edições das HQs, mas também que coadunassem positivamente com os esforços de melhoria dos resultados nos processos de ensino e aprendizagem dos nossos estudantes nas escolas públicas, nos direcionou a focar nosso olhar sobre as informações produzidas por processos oficiais de avaliação da qualidade da Educação Básica correntes no nosso país.

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB (Lei 9.394/96), no seu Art. 9º, incisos V e VI, determina que cabe à União coletar, analisar e disseminar informações sobre a educação, a partir do estabelecimento, com a colaboração dos outros entes federativos – estados e municípios – e seus sistemas de ensino, de um processo nacional de avaliação do rendimento escolar na educação básica e superior, objetivando a definição de prioridades e a melhoria da qualidade do ensino. Para atender ao lugar de destaque que a avaliação da qualidade do ensino ascendeu, com repercussões no desenvolvimento de políticas públicas para a Educação Básica, o Ministério da Educação – MEC criou o Índice de Desenvolvimento da Educação Básica – IDEB (Decreto 6.094/2007), que combina informações do Censo da Educação Básica com dados de desempenho dos estudantes em exames periódicos como a Prova Brasil, integrante do Sistema de Avaliação da Educação Básica – SAEB (INEP, 2021).

Ao longo de 30 anos de aplicação, o SAEB evoluiu constituindo-se em um sistema cíclico de avaliação no esteio da demanda por informações quantitativas que subsidiam a criação de políticas públicas para o setor, assim como por imposições de organizações internacionais, a exemplo do Banco Mundial - BM, relacionadas à necessidade de aferição dos resultados do sistema educacional brasileiro. Esses resultados começaram a ser produzidos pelo

sistema a partir da metade da década de 90 (COELHO, 2008), (PESTANA, 2016), (BONAMINO e FRANCO, 1999), (CASTRO, 2009). Desde essa época, o SAEB vem sendo aperfeiçoado em seu foco e abrangência de aplicação, produzindo resultados comparativos, históricos, que subsidiam os planos de metas do governo para a Educação Básica, a exemplo das contidas no Plano Nacional da Educação – PNE (Lei 13.005/2014).

No ano de 2019, a edição do SAEB mais recente, foram aplicadas avaliações em Língua Portuguesa, com foco em leitura, e Matemática, com foco na resolução de problemas, de forma censitária, aos estudantes do 5º e do 9º ano do Ensino Fundamental e da 3ª série do Ensino Médio, envolvendo cerca de 15 milhões de estudantes (109 mil escolas) dos anos iniciais do Ensino Fundamental, 11,9 milhões de estudantes (61,8 mil escolas) dos anos finais do Ensino Fundamental e 7,5 milhões de estudantes (28,8 mil escolas) do Ensino Médio (INEP, 2020). Em que pese as críticas válidas às fragilidades e incompletude do modelo avaliativo do SAEB (BONAMINO e FRANCO, 1999, p. 103), é inegável a sua contribuição para a avaliação da qualidade da educação em um país com diversidades como o Brasil. Entre essas contribuições citamos a orientação à definição de política públicas melhor embasadas, o incentivo à realização paralela de avaliações semelhantes locais e próprias nos estados (GIMENES, SILVA, *et al.*, 2013) e a possibilidade de estudos derivados que fazem análises e produzem conhecimentos a partir dos resultados do SAEB (CARNOY, KHAVENSON, *et al.*, 2015), (VECE, SILVA e CURI, 2013), (PLAZA e CURI, 2013).

Por decisão colegiada, tendo como referência uma pesquisa realizada junto a professores da Educação Básica⁴, o grupo de pesquisadores do Projeto HQ optou por operar análises sobre os resultados SAEB 2019, especificamente da avaliação em Matemática aplicada aos estudantes dos anos iniciais do Ensino Fundamental, como pesquisa referencial para a compor o conjunto de premissas para a definição dos objetivos pedagógicos das primeiras edições das HQs. A pergunta norteadora que buscamos responder constitui-se em: a qual faixa de descritores da Prova Brasil/SAEB de Matemática o Projeto HQ deve focar seu olhar no sentido de compor o conjunto de premissas para definição de objetivos pedagógicos direcionados às primeiras edições das HQs do projeto? As seções a seguir desvelam os caminhos trilhados nessa busca.

⁴ A pesquisa, em formato de *survey*, foi produzida e executada pelo grupo de pesquisadores do Projeto HQ, ocorreu no segundo semestre de 2020 e contou com a participação de 85 docentes de 28 escolas municipais e estaduais.

Metodologia

A metodologia adotada na consecução deste trabalho de pesquisa é mista, constituída pela análise documental sobre as matrizes de referências e escalas usadas no SAEB e pela análise de cunho estatístico sobre os microdados do SAEB 2019, divulgados pelo Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira – INEP.

A Prova Brasil, componente do SAEB responsável pela avaliação de conhecimentos dos estudantes, é constituída por questões que abordam temáticas instituídas a partir de matrizes de referências, organizadas em unidades menores, os descritores, cujos resultados são normalizados a partir de escalas de proficiências de parâmetros calculados com base na Teoria de Resposta ao Item – TRI (INEP, 2020). Partindo da análise documental sobre a matriz de referência e escalas de proficiências e, tendo como contexto a evolução dos resultados dos estudantes dos anos iniciais do Ensino Fundamental nos testes de Matemática disponíveis para consulta no site do INEP, elaboramos três cenários de análise, usando tratamentos sobre os microdados do SAEB 2019 – disponíveis à consulta pública no site do INEP.

Nesses cenários, comparamos o desempenho dos estudantes de Salvador – contexto inicial de aplicação do Projeto HQ – com o desempenho de estudantes de outra capital de estado, que vem notadamente demonstrando melhorias significativas nos resultados alcançados ao longo das últimas aplicações da Prova Brasil: Fortaleza/CE. Devido à concentração expressiva de estudantes dos anos iniciais do Ensino Fundamental nas escolas municipais, optamos por operar apenas sobre os microdados de estudantes de escolas dessa dependência administrativa. A partir desses filtros sobre os microdados das cidades de Salvador/BA e Fortaleza/CE, geramos os gráficos de distribuição dos resultados, confrontando os percentuais de estudantes que alcançaram cada um dos níveis da escala de proficiências do SAEB, que variam de 0 a 10, sendo o nível 0 o de menor proficiência e o 10 o de proficiência máxima.

A seção a seguir discute as análises efetuadas sobre os três cenários e concentra as discussões sobre o cenário selecionado que respondeu à pergunta norteadora deste trabalho.

Resultados e Discussão

No SAEB 2019, os estudantes do 5º ano do Ensino Fundamental das escolas públicas de Salvador/BA alcançaram média de desempenho de 216,61 pontos na Prova Brasil em Matemática, correspondendo ao nível 4 da escala de proficiências; já estudantes da mesma categoria em Fortaleza/CE alcançaram média de desempenho de 225,45 pontos, atingindo o

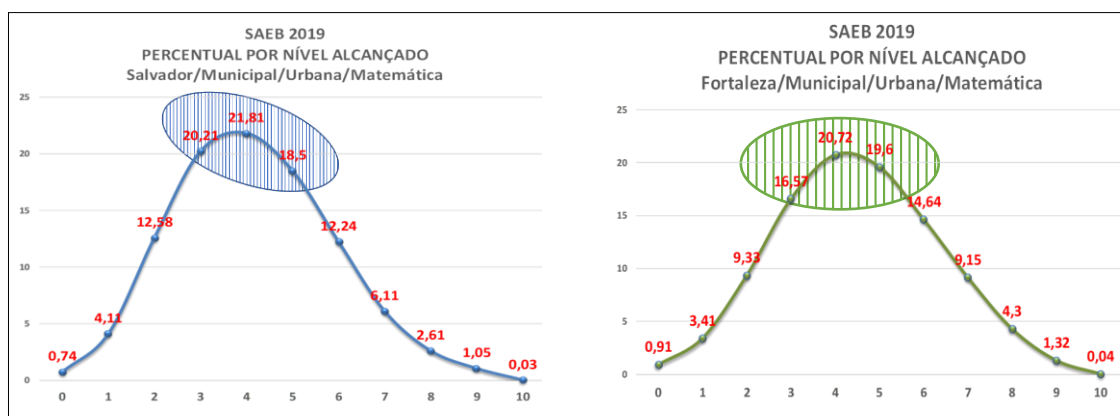
nível 5 da mesma escala. Na perspectiva estatística, como era de se esperar, a curva resultante da distribuição percentuais de estudantes enquadrados em cada um dos níveis da escala de proficiências do SAEB seguiu o modelo Normal (curva em formato de sino) de disposição dos resultados, tanto em Salvador/BA quanto em Fortaleza/CE. Sobre essas curvas foram constituídos três cenários de análise comparativa entre as duas capitais visando definir os esforços de concentração do Projeto HQ para a melhoria dos resultados dos estudantes das escolas de Salvador/BA.

O primeiro cenário focou a análise sobre a agregação dos percentuais de estudantes que alcançaram desempenho inferior nas curvas, até o nível 4 da escala de proficiências, resultando em 59,4% e 50,9% dos estudantes de Salvador e Fortaleza, respectivamente. Apesar do cenário demonstrar que Salvador concentra mais estudantes que Fortaleza nesta metade de escores inferiores e que, portanto, existe potencial de transferência de estudantes para a metade de escores superiores da curva, esta proposta foi descartada por considerarmos que teríamos uma quantidade expressiva de descritores da matriz de referência, relacionados com as competências dos níveis 0 a 4 da escala de proficiências, para operar no Projeto HQ.

O segundo cenário, em contrapartida ao anterior, concentrou a análise apenas na transição nos percentuais de estudantes que alcançaram os níveis 4 e 5 da escala de proficiências nas duas cidades, correspondendo a 21,8% e 18,5%, respectivamente, para Salvador e 20,7% e 19,6%, respectivamente, para Fortaleza. Esse cenário também foi descartado ao considerarmos a solução de compromisso entre as duas propostas, primeiro e segundo cenários, que é representada pelo terceiro cenário descrito a seguir.

A proposta do terceiro cenário consiste em concentrarmos a análise na agregação de percentuais de estudantes que alcançaram os níveis 3, 4 e 5 da escala de proficiências. Os

Figura 1 - Gráficos com a distribuição percentual de desempenho dos estudantes no SAEB 2019 - 5º ano - Matemática



Fonte: Tratamento de dados dos autores

gráficos da Figura 1 representam este cenário sobre as curvas de desempenho nas duas cidades. Ao concentrar o olhar no segmento de dados deste terceiro cenário, o grupo entendeu existir potencial de operação de pesquisa do Projeto HQ, ao menos para as primeiras edições das HQs, considerando o número viável de descritores da matriz de referência a serem trabalhados. Outro aspecto considerado foi o potencial de evolução ascendente de percentual de alunos do nível 3 para o nível 4 e do nível 4 para o nível 5, em um estrato de estudantes que, no caso de Salvador/BA, corresponde a um agregado de 60,5% dos estudantes. Equivale, portanto, a uma maioria de estudantes que está na média de desempenho do exame (topo da curva) e que pode ser estimulada a melhorar seu resultado, no curto prazo, por meio de recursos pedagógicos adicionais, cuidadosamente elaborados, a exemplo do que se propõe o Projeto HQ.

Conclusões

Para além do objetivo primário do SAEB de realização cíclica de diagnóstico da Educação Básica, o tratamento dos seus microdados permite extrair ampla quantidade de informações que subsidiam pesquisas científicas. Neste trabalho demonstramos como a análise de informações agregadas a partir dessas bases de dados nos permitiu obter diretrizes que irão compor um conjunto de premissas para a definição dos objetivos pedagógicos para o estágio atual de desenvolvimento do Projeto HQ/K-Lab. A análise racional que orientou a definição dos níveis da escala de proficiências do SAEB, cujos descritores associados fundamentarão os trabalhos futuros do projeto, foi discutida e aprovada pelo colegiado de pesquisadores envolvidos e servirá igualmente, em outro momento, para a discussão junto aos professores das escolas parceiras do projeto como argumentação e estímulo desses profissionais à adoção em suas atividades docentes dos recursos pedagógicos produzidos pelo projeto.

REFERÊNCIAS

- BONAMINO, A.; FRANCO, C. Avaliação e política educacional: o processo de institucionalização do SAEB. **Cadernos de Pesquisa - Fundação Carlos Chagas**, n. 108, p. 101-132, 1999. ISSN e-ISSN 1980-5314.
- CARNOY, M. et al. A educação brasileira está melhorando? Evidências do PISA e do SAEB. **Cadernos de Pesquisa - Fundação Carlos Chagas**, v. 45, n. 157, p. 450-485, jul./set. 2015.
- CASTRO, M. H. G. D. A Consolidação da Política de Avaliação da Educação Básica. **Meta: Avaliação**, Rio de Janeiro, v. 1, n. 3, p. 271-296, set./dez. 2009. ISSN ISSN 2175-2753.

COELHO, M. I. D. M. Vinte anos de avaliação da educação básica no Brasil: aprendizagens e desafios. **Ensaio: avaliação e políticas públicas em educação**, Rio de Janeiro, v. 16, n. 59, p. 229-258, 2008. ISSN ISSN 0104-4036.

GIMENES, N. et al. Além da Prova Brasil: investimento em sistemas próprios de avaliação externa. **Estudos em Avaliação Educacional - Fundação Carlos Chagas**, São Paulo, v. 24, n. 55, p. 12-32, abr./ago. 2013.

INEP. Matrizes e Escalas SAEB, 2020. Disponível em: <<https://www.gov.br/inep/pt-br/areas-de-atuacao/avaliacao-e-exames-educacionais/saeb/matrizes-e-escalas>>. Acesso em: 07 jun. 2021.

INEP. Resultados SAEB 2019, 2020. Disponível em: <https://download.inep.gov.br/educacao_basica/portal_ideb/documentos/2020/Apresentacao_Coletiva_Imprensa_Saeb_2019.pdf>. Acesso em: 07 jun. 2021.

INEP. Sistema de Avaliação da Educação Básica - SAEB. **SAEB**, 2021. Disponível em: <<https://www.gov.br/inep/pt-br/areas-de-atuacao/avaliacao-e-exames-educacionais/saeb>>. Acesso em: 07 jun. 2021.

PESTANA, M. I. Trajetória do Saeb: criação, amadurecimento e desafios. **Em Aberto**, Brasília, v. 29, n. 96, p. 71-84, 2016.

PLAZA, E. M.; CURI, E. Questões do SAEB/prova Brasil: um estudo referente ao campo aditivo. **Educação Matemática Pesquisa**, São Paulo, v. 2, n. 1, p. 39-50, 2013.

VECE, J. P.; SILVA, S. D. D.; CURI, E. Desatando os nós do Sistema de Numeração Decimal: investigações sobre o processo de aprendizagem dos alunos do 5º ano do Ensino Fundamental a partir de questões do SAEB/Prova Brasil. **Educação Matemática Pesquisa**, São Paulo, v. 15, n. 1, p. 223-240, 2013



EAD: DIMENSÕES DO PROCESSO FORMATIVO DA LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

Itana Vieira Almeida¹
Kátia Soane Santos Araújo²
Fabiana Santos Nascimento³

Eixo – Práticas Educativas

Resumo

A Educação a Distância - EAD é uma modalidade que demanda um olhar *outro* a respeito do processo formativo de seus estudantes, especialmente, quando tratamos das licenciaturas, afinal, estas têm como pilar o desenvolvimento da prática em espaços formais e não-formais de educação à atuação direta na Educação Básica. Nessa perspectiva, a licenciatura em Pedagogia deve formar seus futuros professores para a atuação em um contexto social extremamente complexo e, por isso, precisa abarcar em seu currículo, conhecimentos que ultrapassam o conteúdo e atingem as diversas reflexões acerca da educação em âmbito social, político, econômico e cultural. Este trabalho discute, brevemente, sobre os fundamentos constitutivos das propostas de Trabalho de Conclusão de Curso, da Licenciatura em Pedagogia EAD, da Universidade Federal da Bahia – UFBA, considerando aspectos críticos à formação dos seus estudantes, bem como visa refletir sobre os saberes-fazer que compõem as vivências e as experiências do futuro educador, por meio do entrelaçamento dos conhecimentos produzidos nas áreas de: (a) Didática, currículo e avaliação; (b) Políticas públicas, tecnologias, gestão escolar e do trabalho pedagógico e (c); Diversidade, gênero e relações étnico-raciais, assim como os impactos destas na Educação Básica. A metodologia perpassa uma proposição reflexiva/discursiva, por meio de debates que possibilitaram pensar sobre essas áreas, suas relações com a prática docente e a importância da construção de TCC voltados a um pensamento crítico no que tange ao fazer educativo. Essas experiências geraram o “I Seminário de Estudantes de Pedagogia a Distância UFBA - EAD: Dimensões do Processo Formativo da Licenciatura em Pedagogia”.

Palavras-chave: EAD. Licenciatura em Pedagogia. Processos Formativos

¹ Técnica Administrativa FAGED/UFBA e Coordenadora Administrativa Pedagogia EAD/UAB/UFBA, Mestranda em Educação e Contemporaneidade (UNEB); itanavieira4@gmail.com

² Professora SMED e Formadora UAB/UFBA; Doutora em Educação e Contemporaneidade (UNEB); katiasoane@gmail.com

³ Professora SMED e Formadora UAB/UNEB; Doutora em Educação e Contemporaneidade (UNEB); fab30_nascimento@hotmail.com

Introdução

A formação do Pedagogo demanda implicações que circundam o contexto social vigente, cuja complexidade está para além dos objetivos propostos nos currículos formativos. A escola, o ensino, as organizações sociais/políticas/educacionais; as relações no âmbito da diversidade humana; as propositivas que envolvem as perspectivas de/com gênero; as afirmativas étnico-raciais; são abordagens que impulsionam a reflexão sobre o cenário formativo do professor, com o objetivo de atender as necessidades que emergem nas relações entre os pares, nos diferentes contextos. Tais perspectivas exigem a mobilização de um olhar plural para viabilizar outras práticas e abordagens, no intuito de superar o modelo reprodutivista para um sentido criativo, crítico e emancipacionista da educação.

É fácil perceber os contrastes sociais e as ambivalências produzidas, por esta sociedade, que se tornou paradoxal: de um lado o desenvolvimento propiciado pelos avanços científicos e tecnológicos e de outro, a perpetuação de problemas estruturais mínimos (acesso aos bens e direitos, educação, saúde, violência, entre inúmeros outros). Como então pensar em bases curriculares quando a educação perpassa por enfrentamentos e faltas ainda sem respostas? Desta maneira, a escola e a educação, acabam produzindo um efeito contraditório às promessas do seu discurso emancipatório, sendo que não podemos nos ausentar desse debate.

Este trabalho visa discutir, brevemente, sobre os fundamentos constitutivos das propostas de Trabalho de Conclusão de Curso, da Licenciatura em Pedagogia EAD/UFBA, considerando aspectos críticos à formação dos seus estudantes, bem como reflete sobre os saberes-fazeres que compõem as vivências e as experiências do educador, por meio do entrelaçamento dos conhecimentos produzidos nas áreas de: Didática; Currículo e Avaliação; Políticas Públicas; Tecnologias; Gestão Escolar e do Trabalho Pedagógico e; Diversidade, Gênero e Relações Étnico-Raciais, e seus impactos na Educação Básica.

Metodologia

A metodologia desse trabalho perpassa uma proposição reflexiva/discursiva, que alvidra um debate sobre a formação do pedagogo, no âmbito da EAD, por meio de uma breve análise dos conhecimentos produzidos nas áreas temáticas acima enumeradas.

A análise visa construir uma reflexão sobre os conteúdos contidos nessas áreas temáticas, entrelaçadas com as vivências e as experiências dos estudantes do curso de Licenciatura em Pedagogia EaD/UFBA, para ampliação das construções dos TCC, a fim de

mobilizar um entrelaçamento entre as temáticas formativas, com saberes-fazer que compõem as vivências e práticas dos estudantes à constituição de novos profissionais da educação. A intenção foi viabilizar a construção da consciência crítica, diante da complexidade que envolve a prática pedagógica no âmbito da organização e das políticas públicas de ensino e da formação do pedagogo.

Destarte, as temáticas propulsoras dos TCC, somadas às reflexões e experiências dilatadas ao longo do curso, possibilitaram a criação do I Seminário de Estudantes de Pedagogia a Distância UFBA - EAD: Dimensões do Processo Formativo da Licenciatura em Pedagogia, ocorrido nos dias 14, 15 e 16 de outubro de 2020, transmitido pelo canal do Youtube do curso “Pedagogia EaD - UFBA”, com submissões de trabalhos pelo site: <https://i-seminario-virtual-dos-estudantes-de-pedagogia-ead-ufba.webnode.com/> e sendo desenvolvido pelos estudantes, tutores, professores e coordenadores do curso. O evento, bem como todo processo de organização dos estudantes para a constituição de TCC que pensem sobre o papel e a responsabilidade dos futuros educadores diante do contexto social e educacional que vivemos se baseou nas áreas temáticas, abaixo:

Pensar o ensino, para a Educação Básica, suscita problematizar questões que permeiam a formação inicial do docente, especialmente, no que se refere a instrumentalização ideológica/política, que constituirá na construção/desenvolvimento da práxis educativa, a qual propiciará fomento para as “Escolhas Didáticas”. Essas, balizadas por teorias e métodos, articularão os pressupostos que serão determinantes para o modo de pensar, fazer, agir na educação.

Não é no silêncio que os homens se fazem, mas na palavra, no trabalho, na ação-reflexão. Mas [...] dizer a palavra não é privilégio de alguns homens [...] ninguém pode dizer a palavra verdadeira sozinho, ou dizê-la para os outros, num ato de prescrição. Com o qual rouba a palavra aos demais. (FREIRE, 1983, p. 44).

O significativo que potencializa o sentido da palavra, tal como foi exposto por Freire (1983), indica que o ensino é uma intenção de transformação, imbricado com a ação, com a reflexão e com o compartilhamento, pois, de acordo a Sabino (2014, p. 90), o “Saber o que fazer e como fazer tem seu sentido vinculado ao para que fazer”, tornando esse conhecimento a essência que caracteriza a Didática. Por essa razão, a escolha por direcionar o olhar do futuro pedagogo para uma perspectiva política crítica do ensino, caracterizou-se como uma condição *sine qua non* para construção de cidadãos mais atuantes e perseverantes diante das dinâmicas da profissionalidade.

Nessa sequência, as temáticas Currículo e Avaliação, nas etapas e modalidades da educação básica, se entrelaçaram no intuito de buscar arcabouços empíricos e epistêmicos para mobilizar os processos educacionais congruentes aos debates da contemporaneidade. O diálogo possibilitou uma reflexão sobre os saberes hierarquizados; a ciência e as suas construções; a importância do senso-comum na constituição da sapiência; e, das construções humanas na formação do educador e do educando. Nesse ínterim, destaca-se, também, a importância do debate sobre a Avaliação como tática pedagógica para o exercício da práxis docente.

O tema Políticas Públicas emergiu como uma propositiva para refletir a respeito da “educação como uma política pública”, que tem a escola, o aluno, o professor e os processos/organizações educacionais como condutores para o enfrentamento dos novos padrões de produtividade e competitividade, impostos pelo avanço tecnológico/científico.

Por conseguinte, as Tecnologias se apresentaram como perspectivas propulsoras de transformações sociais e repletas de caráter educativo, mobilizando os interesses e repercutindo em amplas vias para a construção e difusão do conhecimento em Rede. Pois, devido às suas características específicas, esses instrumentos, caracterizados como materiais (instrumentos e técnicas) e imateriais (simbólicos e cognitivos) (HETKOWSKI, 2009) influenciam as formas de ensinar e aprender.

Ainda nesse eixo, destacam-se a Gestão Escolar e o Trabalho pedagógico para além do que genericamente é definido, ou seja, pelo viés da administração e da organização educacional. Apresenta a Gestão Escolar como abordagem da educação, que envolve uma grande dosagem de habilidades sociais e experienciais, que mobilizam a construção de planejamentos de modo a aprimorar a ação e/ou a intervenção educativa.

O debate sobre a “Diversidade, Gênero e relações Étnico-Raciais na Educação Básica” apresenta-se como uma contestação que está para além das políticas de reparação, que visam a inclusão do debate sobre diversidade, gênero e etnia. A proposta envolveu a análise dos movimentos sociais e educacionais como ações afirmativas para avaliação, reconhecimento e respeito da diversidade de gênero e da relevância do patrimônio histórico-cultural afro-brasileiro, fatores que são indispensáveis para a promoção da equidade.

A seguir, discutiremos os principais resultados percebidos ao longo do desenvolvimento dessa proposta.

Resultados e Discussão

O Seminário proporcionou aos estudantes a experiência no campo da pesquisa e da extensão, na perspectiva de alinhamento crítico entre as áreas temáticas debatidas e o desenvolvimento do evento enquanto processo formativo, visto que esses alunos participaram da organização, bem como do desenvolvimento do seminário, mediando e participando de conferências com professores e pesquisadores da UFBA e de outras Universidades Baianas. Com base nesse processo, foi publicado o Caderno de Resumos Expandidos: Seminário dos Estudantes de Pedagogia – UFBA 2020, entrelaçando a dimensão da pesquisa universitária na formação do estudante, como recomenda a LDB 9394/96, Capítulo IV, Art. 43, III e afirmando a tríade que rege a formação universitária: o ensino, a pesquisa e a extensão.

Conclusões

Nessa perspectiva, a formação inicial é um vetor para promover significativas transformações nas propostas educacionais futuras, as quais tenham a pretensão de promover reflexão sobre o contexto social, em consonância com a criticidade a respeito dos conhecimentos e conjunturas que constituem a educação na contemporaneidade, tais como: Didática, Currículo e Avaliação nas etapas e modalidades da educação básica; Políticas públicas, tecnologias, gestão escolar e do trabalho pedagógico; Diversidade, gênero e relações étnico-raciais, na educação básica. Em síntese, as reflexões e debates desenvolvidos ao longo do curso, possibilitaram construir bases mais sólidas à constituição de Trabalhos de Conclusão de Curso que abordem e impactem diretamente na educação. Por isso, o seminário possibilitou analisar os aspectos educacionais no movimento do pensar e fazer, constituindo processos formativos vivos no tripé de ensino, pesquisa e extensão e ampliando as redes de interlocuções a partir da inserção científica e política no debate sobre o a Educação Básica.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Presidência da República. **Lei n. 9.394**, de 20 de dezembro de 1996. Disponível em: <https://pedagogiaaopedaletra.com/capitulo-iv-da-ldb-da-educacao-superior/> . Acesso em: 29 jun. 2021.

HETKOWSKI, Tânia Maria. Dialética Interna: Tecnologias da Informação e Comunicação e Formação de Professores. In: Educação e Contemporaneidade (org. Antônio Dias Nascimento e Tânia Maria Hetkowski). Salvador: EDUFBA, 2009.

FARIAS, I. M. S. de; SALES, J. de O. C. B.; BRAGA, M. M. S. de C.; FRANÇA, M. do S. L. M. **Didática e docência: aprendendo a profissão**. 4. ed. Brasília: Liber Livro, 2014.

FREIRE, P. *Pedagogia do Oprimido*. Rio de Janeiro: Paz e Terra. 1983.



EDUCAÇÃO INCLUSIVA E A ATIVIDADE DE BRINCAR: REFLEXÃO NECESSÁRIA EM CONTEXTO DE AULA REMOTA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Ana Paula Bispo Vieira¹

Eixo – Produção Científica

Resumo

O presente estudo teve como objetivo inicial refletir sumariamente acerca da importância e exigência da atividade de brincar para o desenvolvimento e aprendizagem infantil em contexto de aula remota, numa perspectiva inclusiva, considerando as pesquisas científicas. Não havendo encontrado registros de pesquisas com a temática aqui refletida, prosseguiu-se com a reflexão, lançando mão da pesquisa do tipo exploratória, a partir da coleta de dados de pesquisa bibliográfica. A relevância do trabalho é justificada por apontar a necessidade e urgência de que sejam realizadas investigações que envolvam a temática aqui refletida, além de inaugurar tal proposição. Conclui-se que apesar da importância e exigência do brincar, que deve perpassar as atividades propostas pelos docentes da educação infantil, ainda não há pesquisas que permitam uma reflexão aprofundada e contextualizada escrutinando a atividade de brincar no ensino remoto frente à diversidade humana. Porém, com base na presente reflexão, é possível afirmar que a atividade de brincar, assim com o desenvolvimento e aprendizagem infantil, constitui-se como direito de todas as crianças, sem exceção, devendo os educadores criar formas e condições que permitam o seu acesso.

Palavras-chave: Educação inclusiva. Atividade de brincar. Educação infantil. Aula remota

Introdução

O contexto pandêmico atual traz em seu bojo uma série de desafios para todos os segmentos da sociedade. Dentre eles, destaca-se o educacional, figurado no presente estudo pela atuação docente ante a atividade que envolve o brincar em contexto de aulas remotas na educação infantil, etapa escolar em que o brincar é um dos eixos que deve perpassar às atividades propostas pelos educadores, sem perder de vista a diversidade dos educandos.

A questão do brincar como instrumento de mediação a ser utilizado pelo docente para promover o desenvolvimento e aprendizagem infantil, sempre se apresentou como desafiadora,

¹Universidade do Estado da Bahia; Licenciatura em Pedagogia; Faculdade Dom Alberto-FAVENI; Especialista em Neuropsicopedagogia; e-mail: apbvp@hotmail.com.

e, por isso, trata-se de um tema amplamente discutido em pesquisas, documentos oficiais, entretanto, é pouco tematizada sob o viés inclusivo pelos educadores em grande parte das escolas, nas pautas de reunião, jornadas pedagógicas, dentre outros, sobretudo em contexto de aulas remotas.

Genericamente, atividade de brincar é um importante meio de comunicação infantil. Nela a criança tem possibilidade de reproduzir o seu cotidiano fazendo uso de objetos, jogos, fantasia e imaginação, assim como deduzir o estado mental de seus pares através das interações (Kishimoto, 2002).

Tal atividade é cada vez mais compreendida como importante meio para promoção do desenvolvimento integral das crianças, para estimular as interações com os outros indivíduos e com o meio em que vivem, permitindo que as mesmas experienciem novas situações diante das quais elas precisem resolver eventuais conflitos, auxiliando em seu desenvolvimento e gerando aprendizagens, como apontam os estudos de teóricos socioconstrutivistas.

Além disso, a brincadeira, como estabelece Brasil (2018), é um direito da criança, demandando do professor uma maior atenção no que se refere sua concretização ante as aulas remotas, ponderando as especificidades de cada aluno, isto é, numa perspectiva inclusiva.

De acordo com Brasil (2008), o conceito de necessidades educacionais especiais, disseminada a partir da Declaração de Salamanca em 1994, destaca a interação dos aspectos particulares com o ambiente educacional e social, despertando para a questão do desafio de atender às diferenças. Afirma ainda, que a Convenção sobre os Direitos das Pessoas com Deficiência, aprovada pela ONU em 2006, da qual o Brasil é signatário, estabelece que as pessoas com deficiência devam ter acesso ao ensino inclusivo de qualidade e gratuito, em igualdade de condições com os demais educados.

Frente ao cenário acima delineado, emerge a seguinte indagação: Considerando a relevância e exigência do brincar, que deve perpassar as atividades propostas pelos professores da educação infantil, dentro de uma perspectiva inclusiva, que reflexão pode ser feita, levando em conta o que trazem as pesquisas acerca dessa temática?

Trata-se de um estudo extremamente relevante por apontar a necessidade e urgência de que sejam realizadas investigações que envolvam a temática aqui refletida, além de inaugurar tal proposição.

Pretende-se nessa investigação refletir sumariamente acerca da importância e exigência da atividade de brincar para o desenvolvimento e aprendizagem infantil em contexto de aula remota, numa perspectiva inclusiva, considerando as pesquisas científicas. Para tanto, traçou-se como objetivos específicos: apresentar o que estabelece os documentos oficiais acerca da educação inclusiva; abordar o tema brincar enquanto elemento importante para o desenvolvimento e aprendizagem infantil e direito de todas as crianças sem exceção; Caracterizar brevemente a aula remota; e explicitar o que trazem as pesquisas científicas que trazem em seu bojo a interlocução entre a questão do brincar e inclusão escolar.

Metodologia

Esse estudo consiste em uma pesquisa exploratória, por objetivar promover uma aproximação com o problema, com vistas a tomá-lo mais explícito ou elaborar hipóteses, e usa como coleta de dados o procedimento técnico da pesquisa bibliográfica, desenvolvida com apoio em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos (GIL, 2012).

A pesquisa contou com a busca por pesquisas que fizessem a interlocução entre os temas inclusão e o brincar nas bases de dados da Biblioteca Digital Brasileira de teses e dissertações e Scielo, tendo adotado o mesmo procedimento e encontrado os mesmos resultados, a saber, respectivamente: fez-se busca avançada, contando com todos os índices e campos, utilizando os descritores educação inclusiva e brincar, inclusão e brincar, educação especial e brincadeira, e ambas as buscas apresentaram que não há nenhum registro de pesquisas com esse viés. No entanto, recorreu-se ao arcabouço teórico socioconstrutivista e documentos oficiais com perspectiva inclusiva para fazer as reflexões.

Resultados e Discussão

O presente estudo revela que não há registros de pesquisas que tragam a interlocução entre o brincar e a educação inclusiva, assegurando sua relevância social e educacional. Contudo, com base no corpo científico socioconstrutivista e nos documentos normativos inclusivos adotados nessa investigação, foi possível trazer algumas reflexões, com limitações em termos de contextualização do atual ensino remoto.

A educação inclusiva, enquanto paradigma educacional fundamentado nos direitos humanos, que concebe os educandos com necessidades educacionais especiais como sujeitos

de direitos capazes de participar, aprender e se desenvolver, assim como os demais, exige o confronto de práticas discriminatórias que dizem respeito àquelas que diferenciam ou excluem de modo que possa anular ou impedir o exercício dos direitos humanos e das liberdades fundamentais de pessoas com base na sua condição (BRASIL, 2008).

Tal modelo de educacional demanda uma série de modificações e eliminação de barreiras, dentre elas, a postura de educadores mediante seu fazer pedagógico, visto que de acordo com Brasil (2001), o foco das ações educativas que engloba a diversidade humana, deixa de estar nas limitações e dificuldades dos sujeitos e passa a responsabilizar a escola pela criação de formas e condições de aprendizagem.

No que se refere à educação infantil, Brasil (2018) estabelece o brincar como um dos eixos estruturantes dessa etapa educacional e preconiza que se trata de um direito da criança, devendo o mesmo perpassar as atividades pedagógicas, o que torna imprescindível a promoção de situações e criação de condições por parte dos educadores, a fim que se possa concretizar as atividades de brincar, considerando as especificidades de todos os aprendentes, uma vez que a referida atividade é um importante meio de comunicação infantil, em que a criança tem possibilidade de reproduzir o seu cotidiano fazendo uso de objetos (KISHIMOTO, 2002).

Segundo Vygotsky (1998), o sujeito se constitui através das relações mútuas, pelas atividades que se caracteriza como sendo humana, por meio de uso de instrumentos técnicos e semióticos. Além disso, o autor traz a ideia de que o brincar não é apenas uma atividade natural de prazer, mas também uma dinâmica em que o significado social e historicamente produzido aparece, podendo originar novas construções a partir de sentidos particulares impressos ao significado compartilhado no processo de interiorização. Sendo assim, torna-se possível pensar a atividade de brincar, como processo de constituição dos sujeitos que interagem e constroem novos conhecimentos a partir do seu entendimento durante a brincadeira.

Conforme o autor, os sujeitos, em suas relações, ressignificam e se apropriam de significados e códigos ambientais, constituindo-se em motores do desenvolvimento. Nessa perspectiva, o desenvolvimento humano é tido como um processo cultural que ocorre necessariamente mediado por um outro social, sendo forjado os processos psicológicos superiores, formados pelo domínio dos meios externos do desenvolvimento cultural e do pensamento, bem como pelas funções psíquicas superiores, tendo o homem a capacidade de transformar e ser transformado dialeticamente.

Nesse sentido, o docente enquanto outro social, juntamente com os todos os estudantes, são elementos chave para o desenvolvimento e aprendizagem infantil através da atividade de brincar, haja vista que as interações com o professor e seus pares em contexto de aulas remotas acontecem, ainda que virtualmente, diferindo-se da modalidade EAD.

Na atividade de brincar para fins de aprendizagem, o professor deve oferecer sugestões em momento propício e em associação com a brincadeira, por meio de atividades dirigidas que possuam lógica, determinada a partir de objetivos pedagógicos, diferente do brincar livre que possui elementos como: a incerteza, escolha infantil, pois surgem pela possibilidade de descobertas em que o adulto não pode impor, apenas oferecem alternativas (Dantas, 2002).

Portanto, cabe aos professores, após escolher o objetivo do brincar infantil, propor atividades de brincar que considerem as especificidades de cada aluno: com deficiência ou não, com transtorno global do desenvolvimento ou não, com altas habilidades ou não, a fim de que possa assegurar-lhes o direito de brincar, aprender e se desenvolver como os demais.

Conclusões

Concluo que apesar da importância e exigência do brincar, que deve perpassar as atividades propostas pelos docentes da educação infantil, determinados pelos documentos normativos de base inclusiva, ainda não há pesquisas que permitam uma reflexão aprofundada e contextualizada escrutinando a atividade de brincar no ensino remoto frente à diversidade humana. Porém, com base na presente reflexão, é possível afirmar que a atividade de brincar, assim com o desenvolvimento e aprendizagem infantil, constitui-se como direito de todas as crianças, sem exceção, devendo os educadores criar formas e condições que permitam o seu acesso.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Especial. **Diretrizes Nacionais para a educação Especial na Educação Básica. Secretaria de Educação Especial- MEC/SEEP**, 2001.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Especial. **Política Nacional de Educação Especial. Brasília: MEC/SEESP**, 2008.

DANTAS, H. Brincar e trabalhar. Em. T.M.Kishimoto (org), **O brincar e suas teorias.** (p.111-121). São Paulo: Pioneira – Thomson, 2002.

GIL, A.C. **Como classificar as pesquisas?** Disponível em www.ngd.ufsc.br/files/2012/04/ric_CLASSIFICAPESQUISAGIL. Acesso em 10-06-2021.

KISHIMOTO, T.M. **O brincar e suas teorias.** São Paulo: Pioneira-Thomson Learning, 2002.

VYGOTSY, L. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 1998.



ELABORAÇÃO DE CONCEITOS: UMA PROPOSTA DE APLICAÇÃO DO MODELO DE DESIGN DE PERSONAGENS PARA HQ EM SALA DE AULA

Danilo Sérgio Campos Dias¹

Eixo – Produção Científica

Resumo

Este texto analisa etapas do processo de criação de personagens para Histórias em Quadrinhos e outras mídias, e apresenta um modelo de concepção exemplificado na criação de dois personagens destinados à terceira parte da franquia transmidiática Kimera - Cidades Imaginárias, cuja narrativa está contextualizada no gênero de ficção fantástica e ambientada na cidade de Salvador (Bahia). O objetivo do estudo é compilar e ordenar as propostas já existentes em um único modelo de análise taxonômica, a fim de contrapor os estereótipos e paradigmas já convencionados e que não representam atualizações diante das perspectivas sociais e acadêmicas que se estabelecem nesse século XXI. Tal compilação justifica-se, visto que, embora bem estruturados e localizados contemporânea e socialmente, os personagens que compunham a fase inicial da franquia Kimera foram questionados em sua aparência por um significativo grupo de estudantes durante os desdobramentos da terceira fase nas escolas da rede pública em Salvador. Nesse sentido, a criação de outros dois personagens, seguindo o modelo proposto e as sugestões dos estudantes, oferece um exemplo consistente para a manutenção do *design* de personagens, bem como para o combate vigilante aos estereótipos. Para tanto, foi empregada metodologia de revisão bibliográfica, visando o levantamento de obras anteriores que abordam as etapas e os processos de criação e concepção de personagens. Dentre as publicações que se referem especificamente ao tema, selecionam-se Lima e Meurer (2010) e Poubel, Valente e Garone (2012) dos quais desdobra-se o modelo proposto nesse estudo.

Palavras-chave: Personagem. Character Design. Taxonomia

Introdução

Personagens de Histórias em Quadrinhos e das mais variadas mídias narrativas costumam povoar o imaginário do leitor em diferentes formas, que vão da admiração ao estranhamento. Muitas vezes, são os personagens que criam a ligação do público com a obra e fazem com que essa relação se desdobre ao longo das produções em série. Nesse sentido, compreende-se que, embora no início das produções de HQs as pautas de representatividade

¹Universidade do Estado da Bahia (UNEB); Mestre em Educação; dannoitest@gmail.com

não fossem abordadas pela maior parte dos autores, os movimentos de reivindicação que geraram estudos em diferentes áreas proporcionaram desdobramentos tais que, atualmente, muitas publicações reconhecem e assumem universos compostos pela diversidade. Essa representação está posta nas características sociais, comportamentais ou físicas dos indivíduos ou grupos, representados nas diferentes expressões humanas. Entretanto, é fundamental reconhecer que alguns grupos são mais atingidos do que outros, conforme será considerado a seguir.

1 – A representatividade nas histórias em quadrinhos

Uma análise diacrônica acerca da concepção dos personagens nas HQs e em outras mídias, como os games, revela que atualmente há um maior zelo quanto à representatividade, visto que já se encontram, nos personagens, variados atributos psicossociais reveladores de progressiva desconstrução de imagens, outrora carregadas de clichês e estereótipos depreciativos.

Nesse sentido, buscando-se consolidar a representatividade nas produções, assegurando-as mais equilibradas e significativas, reconhece-se a necessidade da atualização constante dos estudos relacionados à concepção de personagens e de seus universos. Essa atualização foi fundamental para que a franquia Kimera – Cidades Imaginárias, conforme se apresenta a seguir, mantivesse a coerência pedagógica.

1.1 Projeto Kimera e a representação do estudante baiano

Kimera é considerado como um projeto transmidiático, conceito embasado nas palavras de Jenkins (2009, p.47) para quem é o “fluxo de conteúdos através de múltiplos suportes midiáticos, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos aos meios de comunicação”. Essa adjetivação decorre da capacidade narratológica expansiva dessa produção, que se compõe de: um jogo digital, o Kimera - Cidades Imaginárias; uma revista em quadrinhos, intitulada Antes do Kimera; um jogo analógico e um livro ilustrado, ambos denominados Kimera Analógico - A vingança de Kaos.

Resultados de pesquisas acadêmicas realizadas na Universidade do Estado da Bahia (UNEB), no Grupo de Pesquisa Geotec/K-Lab, as duas primeiras mídias (o jogo digital e a HQ) apresentavam dois personagens, Luca e Belle, que participaram de aventuras em busca do

resgate de seu pai, o Professor Daniel. Já na apresentação da terceira fase, relacionada ao jogo analógico e ao livro ilustrado, estudantes de uma turma do quarto ano de uma escola pública de Salvador, verbalizaram, surpresos, que os personagens eram “tão branquinhos!”. Essa fala chamou a atenção do pesquisador e, a partir de então, houve o desenvolvimento de pesquisas para a concepção de personagens que melhor representassem os estudantes. Assim nasceram Analu e Isack.

Dentre as teorias, foram decisivas as propostas de Lima e Meurer (2010) e as de Poubel, Valente e Garone (2012). O fundamento de cada estudo possibilita compilar as informações em um terceiro modelo, desenvolvido para a elaboração de conceitos para o *design* de personagem, ramificado em análises que são feitas a partir de requisitos e restrições comparativas, avaliativas, seletivas e validáveis dos elementos conceituais na composição geral do *design* de personagem, focando nos conceitos mais significativos.

2. Banco de análises em um Modelo de Elaboração de Conceitos para o Design de Personagens

O modelo de elaboração compilado das teorias de Lima e Meurer (2010) e as de Poubel, Valente e Garone (2012) reúne as análises linguísticas: denotativa e conotativa; diacrônica e sincrônica; pragmática; e as análises imagéticas: estrutural, funcional, cromática, de personificação, pictórica, de appeal e simbólica. Cada um desses tópicos promove a concepção do personagem de modo a assegurar suas características e manter um viés coerente entre suas ações no roteiro proposto, um dos aspectos fundamentais para o desenvolvimento de HQs em salas de aula e será comentado a seguir.

2.1 Análises linguísticas:

2.1.1. *Denotativa* - busca termos relacionados às definições de dicionário. Já a *Conotativa* considera aspectos biopsicossociais, analisando os termos segundo o contexto em que os personagens estão inseridos.

2.1.2. *Diacrônica* - atesta o processo evolutivo da personagem em si, desde os esboços da criação, analisando a maturação e o desenvolvimento da arte conceitual e estilização do modelo, além de, através das pesquisas de similares, possibilitar a observação da evolução histórica de modelos de personagens constituídos para obras concorrentes ou correlatas. Por sua vez, a análise *Sincrônica* compara o perfil do personagem que está sendo criado com a atual linha visual praticada por outros estúdios ou equipes de criação de *character design*.

2.1.3. *Pragmática* - examina transformações e o grau de influência provocados pela quebra de paradigmas, no espectro evolutivo que resulta nos padrões praticados atualmente.

2.2. Análises imagéticas:

2.2.1. *Estrutural* – observa a estrutura compositiva de outros personagens e como são utilizadas as técnicas mais adequadas para o processo de construção dos desenhos, como as projeções ortogonais para o estudo da proporção e da anatomia do personagem, principalmente de frente, de costas e de lado.

2.2.1. *Funcional* – impõe limites ao funcionamento do personagem, amparado por suas características morfológicas e anatômicas, a fim de prevalecer o bom senso que torna o personagem mais convincente e crível.

2.2.2. *Cromática* - trata do esquema ou a paleta de cores que serão usadas para criar um perfil do personagem coerente com o que o design pretende para seu personagem. As cores ambientam o universo narrativo e também são responsáveis pelas diferentes interpretações que o leitor pode fazer da história.

2.2.3. *Personificação* – compara perfis de outros personagens, a fim de balizar e definir o tipo de temperamento; a postura comportamental (inspirada ou não nos arquétipos); as poses e a linguagem corporal; a codificação emitida pelos trejeitos e gestos; as expressões faciais; o modo de pensar e reagir às emoções e aos sentimentos.

2.2.4. *Pictórica* - analisa a coerência em relação ao estilo escolhido para o personagem e os aspectos estilísticos e estéticos aplicados no restante de toda a obra, ou seja, questiona e examina o grau de unidade, coerência e consistência da arte e no *design* de todos os elementos gráficos do projeto.

2.2.5. *Appeal* – avalia o personagem quanto à capacidade de provocar encantamento, revelar carisma e empatia como o interlocutor.

2.2.6. *Simbólica* - estimula a percepção sensorial e provoca reação significativa no interlocutor que for capaz de decodificar as mensagens subjetivas implantadas nos elementos composicionais, intrínsecos e extrínsecos dados ao personagem.

Cada uma dessas análises está detalhadamente exemplificada no Capítulo Cinco da obra “A Bahia e os Quadrinhos”, organizada por André Betonnasi, Claudia C. Cedraz e Waldomiro Vergueiro, e, seguramente, constituem uma ferramenta pedagógica assertiva para o desenvolvimento das Histórias em Quadrinhos em sala de aula.

Conclusões

A ausência de uma representatividade positiva deve ser substituída por um processo de exaltação ao ser humano, em sua plenitude. As pessoas precisam da Arte e nela devem se reconhecer, num sentimento de pertencimento que as impulse ao movimento de transformação e potencialização de suas realidades, algo proposto pelas expressões artísticas como um todo. Nesse sentido, a concepção do processo desenvolvido e, nesse estudo apresentado, além de sistematizar a elaboração de conceitos, serve também como subsídio ao preenchimento de espaços de criação mais condizentes com a percepção de mundo que se estabelece no século XXI.

Acredita-se que um estudo aprimorado contribui com a concepção adequada e livre de estereótipos de qualquer personagem. O modelo de elaboração de conceitos para o *design* de personagens é uma forma eficiente de definir o foco da criação, considerando fatores visuais e psicológicos acerca das análises realizadas que devem estar pautadas nas estratégias, nas críticas e autocríticas profundas, nas observações para a otimização e realização ao criar vida, personalidade e originalidade à personagens com amplo poder de adaptação para as diversas narrativas visuais midiáticas.

REFERÊNCIAS

DIAS, Danilo. *Fase em games*. Salvador: Estúdio DNA-D, 2017.

DIAS, Danilo. *Kimera Analógico - o emprego da narrativa transmidiática no ensino fundamental I, através da criação de um board game para um universo em expansão*. Dissertação (Mestrado em Gestão e Tecnologias Aplicadas à Educação) - Faculdade de Educação - Universidade do Estado da Bahia, 100p. 2019. Acesso em 04 de abr. 2021.

EISNER, Will. *Quadrinhos e arte sequencial*. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph, 2009.

LIMA, Alessandro; MEURER, Heli. *Projeto de personagens tridimensionais e virtuais: validação e adaptação de metodologias*. Universidade Federal do Vale - Feevale, pdf, s/d. Acesso em: 04 de abr. 2021.

MULLER, Daniel Nehme; AXT, Margarete; HETKOWSKI, Tânia Maria. *Cultura digital e espaço escolar: diálogos sobre jogos, imaginários e crianças*. Salvador: EDUNEB, 2014.

PIMENTA, Lucas Lins Muniz. *Antes do Kimera – Uma expansão transmidiática: memorial descritivo sobre uso de quadrinhos em sala de aula na escola Álvaro da Franca Rocha*. Dissertação (Mestrado em Educação). Departamento de Educação- DEDC. Universidade do Estado da Bahia, 2017. Acesso em: 20 de abr. 2021.

POUBEL, Ana Elisa; VALENTE, Telma E.J.; GARONE, Priscilla M.C. *O processo semiótico de um personagem de jogo*. UFES - Universidade Federal do Espírito Santo, Departamento de Desenho Industrial. SBC - Proceedings of SBGames 2012. Acesso em 04 de abr. 2021.



GEOTECNOLOGIAS, ARTES E ESPAÇOS EDUCATIVOS: O REDEPUB E AS TRILHAS PEDAGÓGICAS ARTÍSTICAS DIGITAIS PERCEBIDAS NA ESCOLA ESTADUAL DONA JENNY GOMES

Itayara Cunha D'Santiago¹
Tânia Maria Hetkowsk²

Eixo – Práticas Educativas

Resumo

Este projeto de pesquisa investiga o lugar de vivência dos alunos e as manifestações artísticas oriundas das interações entre os sujeitos nas dinâmicas da vida, possibilitando a compreensão dos fenômenos sociais que ocorrem sob a perspectiva científica da Educação. Assim, são as produções dos sujeitos que constituem elementos, pistas e movimentos para pensar uma educação que esteja além da institucionalidade, fazendo da transitoriedade comunitária um constante movimento de aprendizagem que não se encerra na sala de aula, mas a partir do olhar dos alunos às diversas manifestações artísticas constitutivas dos espaços educativos dotados de histórias, sentidos, valores e identidade. As Geotecnologias através da ação humana entrelaçam subjetividade, criatividade e imaginação na produção de insumos para o entendimento do lugar. Diante disso, tem o objetivo central de explorar as potencialidades das geotecnologias com os alunos do nono ano do fundamental II da Escola Estadual Jenny Gomes-Itapuã/Ba, na identificação, descrição e localização das manifestações artísticas que compõem o entorno da escola; Pesquisa de natureza aplicada, com abordagem qualitativa, seguindo os procedimentos da pesquisa de intervenção. O trabalho deixará um portfólio digital como legado comunitário, uma vez que serão difundidas as percepções dos alunos nas Trilhas Pedagógicas Artísticas. As manifestações artísticas serão pesquisadas e experimentadas utilizando as geotecnologias no entendimento do lugar para sistematizar e difundir as histórias e memórias dos espaços educativos.

Palavras-chave: Geotecnologias. Manifestações Artísticas. Espaços Educativos

¹SEC/BA; Mestranda/GESTEC-UNEB; Supervisão Escolar –UFRJ; Psicopedagogia-AEM; Pedagogia- UCSAL/ Letras/Inglês- UFBA; Direito-UFBA; e-mail: itayara2006@yahoo.com.br

²UNEB; Pós-Doutoranda em Educação e Informática - UCHILE; Pós-Doutorado em Informática na Educação pela – UFRGS; Doutorado em Educação – UFBA; Mestre em Educação nas Ciências - UNIUI/RS; Especialista em Informática na Educação - PUC/RS; Pedagogia -UNOESC/SC; e-mail: hetk@uol.com.br

Introdução

O lugar é dotado de ações oriundas das relações entre os sujeitos e das interações que demarcam as dinâmicas da vida, dos problemas coletivos, entre uma convergência, entre a diferença e igualdade, pluralidade e diversidade, elementos que estão enleados as marcas e símbolos que mobilizam o mergulho dos pesquisadores à compreensão dos fenômenos sociais que ocorrem sob a perspectiva científica da educação. Nesse sentido, são as produções dos sujeitos que constituem elementos, pistas e movimentos para pensar uma educação que esteja para além da institucionalidade, formatação e aprisionamento em “grades curriculares”, fazendo da transitoriedade cidadina e/ou comunitária um constante movimento de aprendizagem que não se encerra na sala de aula.

Para tanto, é necessário perceber quais os primados materiais enquanto consequência do pensar e agir humano no entendimento do lugar, como “[...] elementos considerados se acham uns ao lado dos outros, cada um situado num lugar “próprio” e distinto que define. Um lugar é, portanto, uma configuração instantânea de posições. Implica uma indicação de estabilidade. (CERTEAU, 2012, p.201), mobilizando práticas criativas que tragam ao cerne o olhar discente as diversas manifestações artísticas constitutivas dos espaços educativos dotados de histórias, sentidos, valores e identidades. É importante ressaltar, que a escola não estará a margem ou como antagonista de uma educação “geotecnologizada”, pois é ponto de partida/difusora das estratégias pedagógicas artísticas digitais que trazem a baila a ação – reflexão – ação do sujeito nos locais de vivência e ambiência, porém, nesta proposta de intervenção segue o viés dos saberes artísticos percebidos dos alunos, que residem no bairro de Itapuã, como base fundante de uma estratégia pedagógica artística corporificada.

Nesta perspectiva, as tecnologias têm como centro a ação humana que entrelaçam subjetividade, criatividade e imaginação na produção de insumos para o entendimento do lugar, para além das linguagens tecnológicas, “[...] tecnologias são processos humanos criativos que envolvem elementos materiais (instrumentos e técnicas) e imateriais (simbólicos e cognitivos) e que se encarnam na linguagem do saber e do fazer dos homens” (HETKOWSKI, 2010, p. 06), pois quando aliada às experiências, memórias, sentidos nos percursos trilhados geram uma força pulsante e latente ao ato de aprender e educar em qualquer espaço focado na prática, no fazer, no transformar, ressignificando saberes e conhecimentos relacionados ao lugar pelas tecnologias e arte.

Deste modo, tendo em vista a educação nos entrelugares e o desenvolvimento de práticas geotecnológicas, estratégias artísticas no cotidiano dos espaços educativos, apresenta o objetivo central de explorar as potencialidades das geotecnologias com os alunos do nono ano do fundamental II da Escola Estadual Jenny Gomes – Itapuã/BA, na identificação, descrição e localização das manifestações artísticas que compõem o entorno da escola. Além disso, têm os objetivos secundários de evidenciar as geotecnologias como potencial de conhecimento e pertencimento dos espaços vividos pelos alunos; registrar as manifestações artísticas dos espaços vividos pelos alunos no entorno da escola (grafites, poesias, igrejas, casarões antigos, espaços culturais, monumentos, grupos teatrais, grupos musicais); criar estratégias pedagógicas artísticas a partir dos saberes vivenciados pelos alunos e difundir as estratégias pedagógicas artísticas no formato digital na ampliação e movimentação da rede colaborativa dos espaços educativos (GEOTEC/UNEB).

Metodologia

Pesquisa de natureza aplicada, de abordagem qualitativa, com método participante, com procedimentos da observação participante, resultando a pesquisa de intervenção. Dessa forma, pretendo desenvolver uma imersão e engajamento na Escola Jenny Gomes, a partir da exploração do lugar através da arte e das geotecnologias. Com isso, coaduna com os pressupostos da pesquisa participante, uma vez que possibilita a construção de ações entrelaçadas com as dinâmicas sociais, possibilitando “[...] conhecer o mundo de mãos dadas com a sua transformação” (BRANDÃO, 2006, p. 09). Assim sendo, serão utilizados vários instrumentos de observação e coleta de dados como: entrevista semiestruturada, construção de diário de bordo, registros através de fotos, vídeos, análise das ações, discussões e construção de escritas entre os alunos e professora. Portanto, o sujeito estará atrelado ao objeto de pesquisa, não apenas fornecendo dados, mas como sujeito de conhecimento, uma vez que participará da construção coletiva a partir de problemas reais, criando o sentimento de pertencimento através da criticidade e reflexão dos entrelugares pelas pistas e observações dos mesmos.

Neste contexto, trabalhando na perspectiva de um cotidiano real, vivenciado no coletivo a partir da latência das geotecnologias, artes e espaços educativos, o sujeito será ator/base desse processo de difusão dos saberes comunitários que medeiam e redefinem suas ações e mobilizam redes que estão em movimentos e conflitos. Desta forma, é pautada nas pluralidades de

personalidades, identidades e subjetividades, que estão integrados em sua humanidade e materialidade, “[...] a palavra actor (ator) se limita a humanos, utilizamos muitas vezes actant (atuante), termo tomado à semiótica, para incluir não-humanos na definição” (LATOURE, 2001, p. 346). Nesse sentido, a abordagem metodológica adotada nesta pesquisa de intervenção estará também ancorada nos pressupostos da Teoria Ator Rede – TAR, ao qual versa sobre as “[...] relações mais robustas de descobrir padrões mais reveladores ao encontrar a maneira de registrar os vínculos entre marcos de referência instáveis e mutantes em vez de tratar de manter estável um marco” (LATOURE, 2012, p. 43), ou seja, não limitar os atores aos campos dos informantes que criam suas relações e “muros teóricos” que compõe um lastro epistemológico enviesado no campo social.

Resultados e Discussão

Como materialização do processo de pesquisa teremos como produto a construção de um portfólio digital coletivo das Trilhas Pedagógicas Artísticas Incorporadas a partir dos saberes percebidos pelos discentes do nono ano do fundamental II da Escola Estadual Jenny Gomes, trazendo ao cerne a participação e concepção geral do lugar pelas artes, para além de um objeto estático, pois os “[...] objetos e sujeitos são construídos ao mesmo tempo e o número crescente de sujeitos está diretamente relacionado ao número de objetos lançados – infundidos - no coletivo” (LATOURE, 2001, p. 225).

Isso apresenta um resultado e legado comunitário no momento em que são difundidas as percepções dos alunos nas Trilhas Pedagógicas Artísticas Digitais e como eles incorporam isso no processo de aprendizagem, ou seja, a incorporação, mobilização e ampliação da rede colaborativa dos espaços educativos no projeto RedePub (GEOTEC/UNEB), como verdadeiras trocas de experiências e afetividade, para além da frieza e pseudos números que compõem as avaliações institucionais.

Conclusões

Desta forma, a arte será pesquisada e experimentada pelos próprios alunos no bairro que está localizada a escola, assim “[...] é fundamental entender que a arte se constitui de modos específicos de manifestação da atividade criativa dos seres humanos, ao interagirem com o mundo em que vivem, ao se reconhecerem, e ao conhecê-lo” (FERRAZ ; FUSARI, 2009, p.18), com o objetivo de utilizar as geotecnologias no entendimento do lugar para sistematizar e difundir as histórias e memórias dos espaços educativos, valorizando as práticas e saberes

humanos, a partir dos registros dos fenômenos sociais, potencializadas pelo redimensionamento das Tecnologias da Informação e Comunicação - TIC e Geotecnologias, configuradas de acordo com as relações vivenciadas nas dinâmicas socioespaciais nos entrelugares, assim amplia o raio de atuação agregando outros espaços e elementos ao entendimento do lugar a partir das manifestações artísticas, utilizando os processos tecnológicos.

REFERÊNCIAS

BRANDÃO, Carlos R.; STRECK, Danilo R. (org.). Pesquisa Participante: o saber da partilha. Aparecida / São Paulo: Ideias e Letras, 2006.

CERTEAU, Michel de. **A Invenção do Cotidiano**: 1. artes de fazer. Petrópolis: Vozes, 2012.

FERRAZ, Maria. Heloísa. C. de; FUSARI, Maria. F. de Rezende e. **Metodologia do ensino da arte: fundamentos e proposições**. 2. ed. rev. e ampl. São Paulo: Cortez, 2009.

HETKOWSKI, T.M. **Políticas Públicas**: Tecnologias da Informação e Comunicação e Novas Práticas Pedagógicas. Tese de Doutorado. FAGED/UFBA: 2004.

LATOUR, B. **Reagregando o social**: uma introdução à teoria ator-rede. Bauru, SP: EDUSC, 2012.



HQ/K-LAB: ASPECTOS PEDAGÓGICOS DE UMA HISTÓRIA EM QUADRINHOS

Andréa Lago¹
Airí Brandão Pereira da Conceição²
Manuela Bárbara Belom Gonçalves³

Eixo – Produção Científica

Resumo

Este resumo expandido apresenta a proposta do Grupo de Trabalho 2, intitulado Objetivos Pedagógicos, do Projeto de Pesquisa História em Quadrinhos – Projeto HQ/K-Lab, que teve início no ano de 2020 pelo Laboratório de Projetos, Processos Educacionais e Tecnológicos – K-Lab, que pertence ao Grupo de Pesquisa Geotecnologias, Educação e Contemporaneidade – GEOTEC, da Universidade do Estado da Bahia (UNEB). Tal projeto vem sendo desenvolvido pelos pesquisadores do K-Lab, com o objetivo de propor a HQ como recurso pedagógico a ser utilizado na sala de aula da Rede Pública de Educação da Bahia. A partir do estudo e pesquisa sobre histórias em quadrinhos e sua utilização em sala de aula foram selecionados os elementos para a construção de uma HQ Piloto, que parte do contexto do ensino e aprendizagem da Matemática, especificamente nos anos iniciais do Ensino Fundamental II. Aqui apresentamos três aspectos que sustentam os objetivos pedagógicos do projeto: 1) a HQ como recurso pedagógico, ao apontar o potencial de uso da história em quadrinhos no processo de ensino aprendizagem; 2) O incentivo e acesso às HQs registrados em documentos das instâncias públicas; 3) A Matriz do exame SAEB como referência para a construção dos critérios de produção de conteúdo do projeto piloto. Para desenvolver a história em quadrinhos foram organizadas sessões de formação com profissionais especializados na temática; estudo e pesquisa sobre o cenário da HQ no Brasil e no mundo; uma pesquisa realizada junto aos professores da rede metropolitana de Salvador com o objetivo de mapear a compreensão, intenção e uso da história em quadrinhos como gênero textual presente na escola. O projeto está em andamento e os resultados sobre a definição do público, temática e detalhamento deste processo estão descritos neste texto.

Palavras-chave: História em Quadrinhos. Recurso Pedagógico. Ensino e aprendizagem de Matemática. Projeto HQ/K-Lab

¹ Universidade do Estado da Bahia (UNEB), Professora Campus XV, aflago@uneb.br

² Universidade do Estado da Bahia (UNEB); Mestranda no Programa de Pós-graduação em Educação e Contemporaneidade (PPGEduC); airipereira@gmail.com.

³ Universidade do Salvador (UNIFACS), Designer, manu.belom@gmail.com.

Introdução

Em 2020, o Laboratório de Projetos, Processos Educacionais e Tecnológicos, o K-Lab, iniciou o projeto História em Quadrinhos – HQ/K-Lab, com o intuito de investigar e propor o uso potencial das histórias em quadrinhos – HQs na escola. Acreditamos que as diferentes expertises dos pesquisadores do GEOTEC criam uma ambiência fértil de proposições para a área de educação, são profissionais em pedagogia, matemática, artes, ciência da computação, design, publicidade, e em sua maioria atua em sala de aula, nas instâncias públicas e privadas, dos segmentos de educação básica e superior. A proposta é criar coletivamente uma história em quadrinhos como recurso pedagógico para utilização nas escolas da Rede Pública de Ensino da Bahia. O projeto está em andamento e, no limite deste resumo expandido, apresentaremos os indicativos pedagógicos da construção de uma HQ Piloto que servirá como referência para futuras propostas do K-Lab no contexto das histórias em quadrinhos.

O processo inicia com uma sequência de ações formadoras como palestras realizadas pelos membros do grupo sobre o universo das HQs, a elaboração e execução de uma pesquisa diagnóstica junto aos professores que atuam na educação básica sobre o uso de HQs em seus planejamentos e ações, e a divisão em dois grupos de trabalhos - GTs criados para concentrar atenção em dois elementos que emergiram e são indispensáveis no processo. O primeiro GT, tem como objetivo traçar um argumento único para a HQ Piloto, ou seja, definir a base da história, o que será contado, e o segundo, os aspectos pedagógicos desta narrativa.

HQs como recurso pedagógico

Uma definição para a história em quadrinhos é que são sequências narrativas compostas por quadros, desenhos, balões, onomatopeias, legendas e outros recursos gráficos. De acordo com Eisner (1989, p. 5) é considerada uma “arte sequencial”, um veículo de expressão criativa que dispõe de figuras ou imagens, e palavras para narrar uma história ou dramatizar uma ideia.

Em termos de sistemas semióticos, temos na história em quadrinhos,

o não-verbal e o verbal, nessa ordem de importância, já que há HQ sem texto verbal, mas nunca sem imagens. Entre os recursos não-verbais que compõe tal linguagem, encontram-se os desenhos, os quadros (espécie de “moldura” para as cenas desenhadas), a sarjeta (o espaço em branco entre os quadros), os balões que abrigam as falas ou o discurso do narrador, o letreiramento (o tipo de fonte usada), a perspectiva e o plano ou enquadramento. (MENDONÇA, 2008, p. 34).

Este gênero textual foi, aos poucos, inserido no contexto da educação formal por meio dos livros didáticos como ilustrações e acompanhadas por textos escritos explicativos. Isso devido à incerteza de não ser aceito, pelas famílias e pelos educadores, em relação ao seu conteúdo, e o receio de que o público infante juvenil não aprofundasse a leitura em outros estilos, considerados mais importantes e necessários. No entanto, a partir da década de 90, no Brasil, após uma avaliação do Ministério da Educação (MEC), onde as diretrizes passaram a contemplar uma maior diversidade nos gêneros discursivos houve um aumento do uso dos quadrinhos como linguagem utilizada por autores dos livros didáticos. Levando o gênero textual história em quadrinhos a estar mais presente nas pesquisas acadêmicas, nas discussões e nas perspectivas dos professores. Os quadrinhos como recurso pedagógico traz contribuições para os estudantes: como o desenvolvimento do hábito de ler, que pode ser iniciado com as histórias, e depois ampliado para leitura de outros textos; o aumento do vocabulário; a produção de análise e síntese dos fatos trazidos pelas histórias. Isso porque as HQs utilizam uma linguagem cotidiana que permite uma aproximação com o leitor e posteriormente uma expansão do repertório linguístico, com o aumento da frequência das leituras. As possibilidades de aplicação das HQs no ambiente escolar são diversas, desde o uso como recurso paradidático ou didático, de reflexão sob variadas perspectivas e áreas do conhecimento, até a construção de cada etapa de uma HQ, abrangendo um valioso repertório de aprendizagem. Segundo Vergueiro, as HQs “são especialmente úteis para exercícios de compreensão de leitura e como fontes para estimular os métodos de análise e síntese das mensagens”. (2020, p. 24).

No contexto do K-Lab, acreditamos no potencial da HQ como recurso pedagógico viável para conectar conteúdos, despertar temáticas, criar habilidades e permitir fruição com a leitura e produção das narrativas. Diante do grupo de pesquisa que já atua profissionalmente nas áreas dos quadrinhos, e em sala de aula, foi motivador iniciar a construção de uma história em quadrinhos para uso nas escolas da rede pública.

HQs e as orientações nas instâncias públicas no Brasil

A Base Nacional Curricular Comum (BNCC) também traz em seus registros a indicação da história em quadrinhos como promissora de aprendizagens.

No documento da BNCC (2018) o gênero HQ é apresentado como elemento de incentivo e ampliação da leitura até a orientação para produção intelectual e, portanto, considerado habilidade a ser adquirida e avaliada.

Para o catálogo de habilidades do Ensino Fundamental do 1º ao 5º ano, ou no 1º e 2º anos, em Língua Portuguesa:

(EF12LP05) Planejar e produzir, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor, (re)contagens de histórias, poemas e outros textos versificados (letras de canção, quadrinhas, cordel), poemas visuais, tiras e **histórias em quadrinhos**, dentre outros gêneros do campo artístico-literário, considerando a situação comunicativa e a finalidade do texto. (Grifo nosso, BNCC, p. 105).

Para além da Base, a indicação das histórias em quadrinhos avança para a orientação de seu acesso e leitura nas bibliotecas públicas de todo o território nacional como afirma o Plano Nacional Biblioteca da Escola – PNBE, ao responder à pergunta: “Por que livros em quadrinhos foram incluídos no Programa Nacional Biblioteca da Escola?”

A leitura de obras em quadrinhos demanda um processo bastante complexo por parte do leitor: texto, imagens, balões, ordem das tiras, onomatopeias, que contribuem significativamente para a independência do leitor na interpretação dos textos lidos. Além disso, o universo dos quadrinhos faz parte das experiências cotidianas dos alunos. É uma linguagem reconhecida bem antes de a criança passar pelo processo de alfabetização. (PNBE, 2021)

Com as premissas de: reconhecimento por parte dos professores, do valor do gênero textual HQ para o processo de aprendizagem; do incentivo declarado das instâncias públicas; e do prazer e ludicidade gerado pela leitura das HQs, testemunhados pelos pesquisadores/professores, constatamos que a produção da HQ Piloto seguia para a definição de sua temática e série/ano alvo. Para tanto foi definido no escopo da pesquisa do grupo K-Lab, a análise dos relatórios de avaliação do sistema de educação, como a matriz do Sistema de Avaliação da Educação Básica - Saeb⁴ e o Índice de Desenvolvimento da Educação Básica - Ideb⁵.

HQs e a Matriz de Referência SAEB

A cada 2 anos os estudantes do 5º e do 9º ano do ensino fundamental e da 3ª série do ensino médio são avaliados pelo Saeb em Leitura e Matemática, a última avaliação ocorreu em 2019, neste relatório é possível visualizar ainda a existência de um grande déficit nas áreas de

⁴ Saeb é um conjunto de avaliações externas em larga escala que permite ao Inep realizar um diagnóstico da educação básica brasileira e de fatores que podem interferir no desempenho do estudante. Disponível em: <https://www.gov.br/inep/pt-br/areas-de-atuacao/avaliacao-e-exames-educacionais/saeb>. Acesso em: 20 jun. 2021.

⁵ Criado em 2007, pelo Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (Inep), o Ideb foi formulado para medir a qualidade do aprendizado nacional e estabelecer metas para a melhoria do ensino. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/conheca-o-ideb>. Acesso em: 20 jun. 2021

matemática e língua portuguesa. Diante deste cenário que apresenta a necessidade de avançarmos em propostas que contribuam com a qualificação dos processos de aprendizagem, selecionamos alguns elementos que contribuíram para a definição da área e do ano da HQ Piloto: a permanente demanda de qualificação na área de matemática; a escassa produção de HQ específica na área de matemática; a convergência de expertises de matemáticos e quadrinistas no grupo K-Lab, definimos como área temática para a HQ Piloto, a Matemática. E tendo como base, o mapeamento realizado com a avaliação Saeb, optamos por propor a HQ para turmas do 6º ano do fundamental II, com a expectativa de contribuir com a articulação dos conteúdos trabalhados no fundamental I, muitos pesquisadores/professores do K-Lab atuam especificamente nessa faixa escolar. A partir da pesquisa com a matriz de referência e a escala de proficiência do Saeb na área de Matemática verificamos uma série de níveis e descritores que correspondem às habilidades desejáveis a serem desenvolvidas em cada ano escolar. Os níveis variam do 1 ao 10, apresentando o desempenho de maior ou igual a 125, e menor que 150 para o nível 1. E no nível 10 tendo desempenho maior ou igual a 350. Optamos pelo intermediário nível 5, inicialmente nos segmentos de Espaço e Forma, que destacamos para a produção desta primeira HQ, por possuir um forte apelo visual, auxiliando o entendimento e a compreensão do estudante. Diante das primeiras definições para a construção da HQ Piloto, o GT 2 - objetivos pedagógicos, em especial os matemáticos e pedagogos/professores estão neste momento avaliando os cenários possíveis para criação das questões matemáticas que serão trabalhadas no escopo da HQ.

Conclusão

Acreditamos que o resumo expandido descrito atinge seu objetivo de narrar a pesquisa em andamento, que vem sendo realizada pelo K-Lab, abordando os primeiros aspectos pedagógicos propostos para utilização das histórias em quadrinhos na sala de aula. Uma HQ na área de matemática pode trazer além dos aspectos positivos, já abordados neste texto, advindos da linguagem das histórias em quadrinhos, traz nomeadamente uma propositiva de uso potencial do raciocínio-lógico-matemático. O uso deste conteúdo na HQ tem como perspectiva contribuir com a desmistificação dos desafios da aprendizagem matemática que demanda intenso raciocínio lógico e outros pré-requisitos que os estudantes estão em construção, e dessa

forma consigam com maior leveza e por meio do lúdico, alcançar os objetivos, pois os quadrinhos constituem uma linguagem acessível ao estudante.

REFERÊNCIAS

BONIFÁCIO, Selma de F. História e(m) Quadrinhos: análises sobre a História ensinada na arte sequencial. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal do Paraná. Curitiba, 2005. Disponível em: <https://cchla.ufrn.br/pnld/wp-content/uploads/BONIFACIO-Selma-de-F%C3%A1tima.pdf>. Acesso em: 20 jun. 2021.

BRASIL. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP). Matrizes de referência de língua portuguesa e matemática do SAEB: documento de referência do ano de 2001. Brasília, DF: INEP, 2020.

BRASIL. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP). Escalas de proficiência do SAEB. Brasília, DF: INEP, 2020.

EISNER, Will. Quadrinhos e Arte Sequencial. 3 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

MENDONÇA, M. Ciência em quadrinhos: recurso didático em cartilhas educativas. 2008. Tese (Doutorado). Programa de Pós-Graduação em Letras, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2008. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/7265>. Acesso em: 20 jun. 2021.

VERGUEIRO, W. (Org.). Como usar as histórias em quadrinhos na sala de aula. 4 ed. São Paulo: Contexto, 2020.



O CAMINHO DIALÓGICO DO ENSINO REMOTO NA CONSTRUÇÃO DE AUTONOMIA EM TEMPO DE PANDEMIA

Adelson Silva da Costa¹

Maria da Conceição Nascimento Marques²

Eixo – Práticas Educativas

Resumo

O Brasil continua em 2021 sua batalha contra a COVID-19, que trouxe novos desafios, proliferação e milhares de mortes, ainda aliada ao desconhecimento de elementos para auxiliar em uma cura rápida e sua contenção. A ciência, a princípio orienta o uso de máscara, manter distanciamento social entre outras higienizações. O pânico nos toma, tremores existenciais. A ordem é fechar toda cadeia produtiva, inclusive a intelectual – as escolas. Diante deste quadro sombrio, justifica pensar em novas estratégias pedagógicas para que o fechamento da escola não traga danos maiores do que já se conhece especificamente na escola pública. A proposta aqui não é tratar dos aspectos econômicos da pandemia, mas dos seus impactos pedagógicos diante de mudanças em relação às escolas públicas com a introdução de aulas remotas, desafiando-nos a traçar novas experiências formativas em meio digital, novas pontes dialógicas para re-existir e não deixar que o paciente “escola pública” entre em colapso. O lócus da pesquisa é o Colégio Estadual da Polícia Militar – Dendezeiros, nas aulas remotas de Sociologia, no segundo ano do Ensino Médio com 10 alunos (as). O objetivo da pesquisa é identificar possibilidades formativas para jovens da educação básica, no Ensino Médio, no cenário pandêmico, através da pedagogia do diálogo e do caminho interpretativo da fenomenologia. Nesta jornada os interlocutores serão o filósofo da hermenêutica alemã Hans-Georg-Gadamer e o pensador brasileiro da educação Paulo Freire, através do percurso metodológico da fenomenologia e da pedagogia do diálogo, com resultados positivos na construção da autonomia pelos estudantes na prática pedagógica das aulas remotas.

Palavras-chave: Diálogo. Aula Remota. Prática

¹Universidade do Estado da Bahia (UNEB); Doutorando em Educação pelo Programa de Pós-graduação em Educação e Contemporaneidade (PPGEDUC); adelsongeotec@hotmail.com.

²Secretaria de Educação de Salvador (SMED); Mestre em Gestão e Tecnologias aplicadas à Educação (GESTEC-UNEB); marquesconceicao65@gmail.com.

Introdução

O Brasil da pandemia de Covid-19, entre 2020 e 2021 mostra com mais clareza problemas gritantes em Educação e mais especificamente sobre o Ensino Médio que é profundamente desigual entre as regiões, um dos fatores para termos níveis de instrução, oficialmente, como desqualificado. Alguns dados são imprescindíveis para nosso diálogo. A frequência de estudantes à rede pública predominava na educação básica, sendo 73% na Educação Infantil, 83,4% no Fundamental e 85,8% no Médio. Já no ensino superior (graduação), 74,3% dos/as estudantes frequentavam a rede privada.

Apesar do constante aumento do número de matrículas no Nordeste e da redução no Sudeste, para o mesmo grupo etário os índices eram, respectivamente, 33,1% e 76,3%, o recorte étnico-racial apenas 37,4% da juventude negra acessava o Ensino Médio, contra 58,4% da branca. Entre os que vivem no campo, 27% frequentavam o Ensino Médio, contra 52% da área urbana. Entre as mulheres, 49,5% tinham alcançado o Ensino Médio completo e entre os homens, 45,0%, proporção que aumentara, respectivamente, 1,3% e 1,1%, entre 2017 e 2018 (PNAD, 2018).

A qualidade do ensino, aferida por avaliação nacional e internacional, também é marcada pelas desigualdades. No IDEB (2018) o estado da Bahia se posicionou em último lugar entre os estados brasileiros, com índice de 3,0. Considerando que a escala é de 0 a 10, constata-se que o discurso oficial é de que o nível de aprendizagem é insatisfatório para todos, mas é inferior nas escolas públicas da Bahia.

Estes dados alarmantes, associados à falta de tecnologias digitais e internet nas escolas e residências de estudantes de baixa renda aprofundam a crise da educação, esta que ficou evidente durante o ano de 2020 em decorrência da pandemia (COVID-19). Um ano sem aulas em escolas públicas, mesmo com a possibilidade de aulas remotas, esta foi descartada pelo desnível social e impossibilidade de acesso aos meios digitais necessários por parte dos estudantes.

Já no ano de 2021, as escolas do estado da Bahia, oficialmente, iniciam com aulas remotas, devido a investimentos, mesmo que poucos, em tecnologias digitais.

É neste cenário que esta pesquisa emerge, a partir da prática pedagógica, pois com o advento das aulas remotas a linguagem e o diálogo foram re-construídos como possibilidades

equitativas de aprendizado. Já havia uma crise dialógica na educação que se acirrou na pandemia, como nos disse o filósofo alemão Gadamer (2015):

Está desaparecendo a arte do diálogo? Não observamos na vida social de nosso tempo uma crescente monologização da conduta humana? É um fenômeno geral de nossa civilização que se relaciona com seu modo de pensar técnico-científico? Ou são certas experiências de auto-alienação e solidão do mundo moderno as que calam os jovens? Ou é um decidido rechaço a toda vontade de consenso e à rebelião contra o falso consenso, reinante a vida pública, a que chamam incapacidade para o diálogo? (GADAMER, 2015, p. 244).

O diálogo apresenta a força da fala, tecnologia abandonada muitas vezes e necessária no espaço digital e virtual. Ficou evidente esta incapacidade nas aulas remotas, pois os professores não estavam aptos para aulas digitais em rede, mesmo tendo curso de capacitação em tecnologias digitais, muitos não tinham maquinário para esta ação, reinventando e se reinventando estes mestres da educação criaram táticas para seu fazer pedagógico, pois

Quando tentamos um adentramento no diálogo como fenômeno humano, se nos revela algo que já poderemos dizer se ele mesmo: a palavra. Mas, ao encontrarmos a palavra, na análise do diálogo, como algo mais que um meio para que ele se faça, se nos impõe buscar, também, seus elementos constitutivos. (FREIRE, 1997, p. 77).

A proposta dialógica pode soar como algo natural ou até próprio do fazer pedagógico, mas observamos em nossos estudos anteriores (COSTA, 2017) que há um empobrecimento das relações dialogantes na educação, esta que deveria ser condição humana do ser social que busca transformar e re-construir o mundo com a educação, tendo o diálogo como proposta de um mundo mais humanizado e solidário.

A proposta Gadameriana de uma hermenêutica do diálogo nos direciona para propor uma educação em que as linguagens se encontrem, se toquem e se compreendam. Linguagens que se dialoguem, e possam produzir o educativo por uma ética da solidariedade formativa.

Deste modo enunciando uma destas táticas, que nosso texto conversa com a experiência dialógica de um professor da rede e 10 estudantes do 2º ano do Ensino Médio do Colégio da Polícia Militar da Bahia (CPM/Dendezeiros).

Neste desafio nos interrogamos: como a hermenêutica filosófica do diálogo pode se constituir em potente experiência pedagógica no ensino remoto? Esta questão inquieta o professor, que vislumbra nas experiências, nos diálogos, solidariedades e vivências potentes construtos humanos para constituição de pedagogias do (nós) sem o monólogo que mergulhou

a educação, sem a hierarquia que exclui o estudante do protagonismo em sua formação, qualificado por Freire (1997, p. 59) de “educação” “bancária”.

A partir desta narrativa o trabalho objetiva identificar, através da pedagogia do diálogo, novas possibilidades formativas para os jovens da educação básica, no Ensino Médio, do CPM/ Dendezeiros.

Metodologia

O caminho metodológico ocorre através da fenomenologia existencial/hermenêutica e a pedagogia do diálogo, onde o fenômeno se revela e desvela na ação implicada e dialógica do pesquisador, que busca em sua colheita interpretar o mundo já interpretado pelos sujeitos sociais, este mundo da vida que é fruto da existência e da experiência que se constrói na vivência cotidiana com o outro.

Há perspectiva para propor novas possibilidades para a educação, principalmente em tempos de crises tão danosas, então o caminho passa a ser o diálogo, o ouvir, na compreensão das interpretações diversas diante do contexto, dos problemas e das possíveis soluções, porque “A dialogação implica numa mentalidade que não floresce em áreas fechadas, autarquizadas. Estas, pelo contrário, constituem um clima ideal para o antidiálogo.” (FREIRE, 2007, p. 77). Em outro espaço que não presencial também foi possível quebrar a hierarquização entre educador e educando, pelo diálogo.

Resultados e Discussão

Esta pesquisa foi desenvolvida tendo 10 alunos do 2º ano do Ensino Médio como coautores, sendo que foram criadas algumas redes sociais (Instagram, WhatsApp) para publicizar as aulas e construir o diálogo com os estudantes, onde diariamente eram postadas informações formativas de diversos temas contemporâneos, ainda fizemos “lives” com professores convidados abordando temas relacionados com a crise atual decorrente da COVID-19, bom destacar que os palestrantes eram ex-alunos da escola, assim potencializamos as aulas formais e invadimos o ciberespaço com produções que atingem um público maior que o da escola e abriga as linguagens da geração “Z”, bom alvitre destacar que os estudantes administravam essas redes sociais e produziam conteúdos, com reuniões on-line (google meet) com o professor e as decisões eram tomadas de forma democrática.

A partir dos sentidos percebidos em relação à ausência de instrumentos, materiais e plataformas digitais, podemos compreender que as aulas remotas em escola pública, se constituem trabalhos “Hercúleos” para professores, em especial para discentes do Ensino Médio, que vivenciam desafios ímpares nesta fase da vida, como pensar e buscar lugar no “mundo do trabalho” ou aprovação na universidade.

A pesquisa apresenta resultados positivos, até o primeiro semestre de 2021, a partir dos diálogos construídos com os jovens acerca da dinâmica das aulas. Buscamos o diálogo, a solidariedade e a exclusão de toda “prática bancária” nas aulas, pois compreender o outro é pensar em nós e juntos poderemos transcender do formacional para o formativo na caminhada. Os jovens acolheram a proposta de diálogo e autonomia, as médias (notas) foram a contento, mesmo com todas as nuances de usar tecnologias digitais em precária condição, o que foi provado em relatos e na própria experiência do professor com estes aparatos digitais.

Deste modo, a fundamentação em Gadamer e Paulo Freire mostra a relevância do diálogo, a solidariedade e a exclusão de toda “prática bancária” nos estudos, pois compreender o outro é pensar em NÓS e como juntos poderemos transcender do formacional para o formativo em nossa caminhada.

Resulta destes estudos que o caminho dialógico e solidário traz outros movimentos à educação, revela nosso ser colaborativo e faz florescer o sentimento que “anda fora de moda” em um mundo contemporâneo erguido sob a égide do capitalismo - o sentimento de cuidado – pois aproxima os sujeitos partícipes. A educação deve ter como princípio, cuidar e desejar que o outro esteja bem e feliz para buscar seu pertencimento no mundo da vida.

Conclusões

A educação não é ciência, pois ela ultrapassa os limites científicos, sua construção vai além do método, das certezas e verdades científicas, condição existencial humana que embalada pelo diálogo pode sim formar seres humanos mais éticos, solidários e que buscam uma sociedade mais harmônica e equitativa.

Pensamos estes elementos da condição humana que tem seu sentido na existencialidade do mundo da vida pode movimentar para a educação pós-pandemia que paulatinamente vá descaracterizando os números que apontam a escola pública como “desqualificada”, afirmamos neste texto a necessidade de novos diálogos e solidariedades na escola. A pedagogia do diálogo

e a fenomenologia/hermenêutica trazem novos diálogos formativos nas aulas remotas entre professores e estudantes do Ensino Médio.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. **Pesquisa nacional de amostra por domicílio contínua – PNAD Contínua**. Brasília: IBGE, 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira. **IDEB – Resultados e Metas**. Brasília: MEC, 2018.

COSTA, Adelson Silva da. **Vivências e Experiências de Educação Científica: saberes em construção nos Colégios da Polícia Militar em Salvador/Ba**. Salvador: UNEB, 2017.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1997.

FREIRE, Paulo. **Educação como prática da liberdade**. São Paulo: Paz e Terra, 2007.

GADAMER, H-G. **Verdade e método I: traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica**. Petrópolis: Vozes, 2015.



O LUGAR DA FORMAÇÃO DOCENTE: UMA ANÁLISE REALIZADA NA ESTRUTURAÇÃO DO OBSERVATÓRIO REDE I-9

Nívea Maria Portugal Gaeschlin¹
José Antonio Carneiro Leão²

Eixo – Produtos Tecnológicos

Resumo

Esse estudo se justifica pela motivação na análise de processos e ações que estruturam condições para a realização de práticas pedagógicas inovadoras em instituições públicas de ensino. A atuação inovadora do professor ou prática pedagógica inovadora parte da essência do lugar geograficamente vivido em movimento cíclico de busca, compreensão, consolidação, avaliação e reconhecimento do cotidiano escolar. O percurso formativo docente é uma ação intencional, que possibilita a reinvenção profissional mediante uma crítica revisitação epistemológica, política e social de práticas pedagógicas vividas e experienciadas. O lugar da formação docente é o lugar antropológico conceituado por Marc Augé como resultado de toda possibilidade de caracterização das relações que resultam na criação de identidade e de coletividade. O Observatório Rede i-9 é um ambiente digital criado coletivamente e apresenta-se como um entrelugar na formação docente de profissionais municipais, por uma estrutura e organização pensadas para despertar o(s) lugar(es) na ajuda à emancipação do pensar docente. Esse estudo tem como objetivo principal apresentar aspectos da relação existente entre o processo formativo continuado em serviço de docentes do ensino fundamental, anos iniciais, e a ocorrência de produção inovadora em suas práticas em espaços educativos, a partir da rede pública de ensino da cidade de Dias d'Ávila-Ba. A metodologia utilizada tem como base a netnografia ou etnografia virtual, por oportunizar estudos sobre comunidades, suas características, suas percepções, interpretações e dados de forma on-line. Entre os resultados diversos aspectos foram levantados como relevantes pelos docentes para reorganização dos processos formativos realizados no município. Na consideração desses aspectos o órgão/comissão responsável poderá proporcionar Encontros Formativos ou Processos Formativos de maneira mais motivadora na participação dos docentes; potencializadora de práticas pedagógicas com melhorias para as aprendizagens e com utilização de processos e ferramentas mais eficientes aos resultados.

Palavras-chave: Observatório. Inovação. Lugar da formação docente

¹ Mestranda da Universidade do Estado da Bahia- UNEB; Programa de Pós-Graduação Mestrado Profissional em Gestão e Tecnologias Aplicadas a Educação, membro do grupo de Pesquisa Geotecnologia, Educação e Contemporaneidade - GEOTEC; niveagaeschlin@gmail.com

² Coordenador do Endo-projeto RedePub História e Memória, Professor do Mestrado Profissional em Gestão e Tecnologia aplicada À Educação (GESTEC)/ UNEB. zeleao63@gmail.com

Introdução

Apresentar o lugar da formação docente se justifica na análise de processos e ações que estruturam condições para a realização de práticas pedagógicas inovadoras em instituições públicas de ensino, ainda que os recursos disponíveis não sejam adequados e/ou suficientes. A relevância de conhecer à luz da visão e interpretação docente como as formações são realizadas pelas secretarias municipais de educação podem possibilitar, influenciar numa atuação inovadora do(a) professor (a) em sala de aula como resultante e auxiliar nas desconstruções para reconstruções de processos formativos que visem mudanças de pensamento, comportamento e atuação política profissional.

A atuação inovadora do professor ou prática pedagógica inovadora parte da essência do lugar geograficamente vivido, sua cultura, seus problemas, desafios, possibilidades e oportunidades de superação o que reflete diretamente na profissionalização/atuação docente em movimento cíclico de busca, compreensão, consolidação, avaliação e reconhecimento do cotidiano escolar. Por isso, as práticas e as inovações pedagógicas estão intimamente ligadas a processos formativos na diversidade, ao passo que traz a análise à formação docente como núcleo estruturante.

O percurso formativo docente é uma ação intencional, que possibilita a reinvenção profissional mediante uma crítica revisitação epistemológica, política e social de práticas pedagógicas vividas e experienciadas. Assim como, dos resultados obtidos, seja no âmbito geral ou particular.

É grande a possibilidade de através dos percursos formativos, nesse caso, continuado e em serviço, o aumento do conhecimento aprofundado do professor sobre seu local de trabalho; conhecimento das suas condições de realização teórico-prática de ensino e aprendizagem, assim como, dos demais colegas; conhecimento da realidade ou realidades do contexto social inserido; conhecimento da vida dos discentes, na tentativa de reformulação do aprender, pensar e do fazer. Mais ainda, para significação da autonomia e do pertencimento.

O lugar da formação docente aqui explicitado, refere-se ao lugar antropológico conceituado por Marc Augé, nos seus estudos sobre a supermodernidade. Para o autor, “o lugar antropológico é a possibilidade dos percursos que nele se efetuam, dos discursos que nele se pronunciam e da linguagem que o caracteriza” (AUGÉ. 2012, p.75). Lugar da formação docente mediante a concepção do autor é toda possibilidade de caracterização das relações que resultam

na criação de identidade, de coletividade. Pois, em consonância com Certeau (2001) “Um lugar é a ordem segundo a qual se distribuem elementos nas relações de coexistência” (CERTEAU, 2001, p.201).

Diante o exposto, podemos presumir que o lugar ou lugares da formação docente possuem instrumentos, processos, ações, práticas, discursos, comportamentos e espaços que geram, mobilizam, estimulam a empatia social e política, o reconhecimento do eu e do nós e a (re) significação do pensar por uma causa, por objetivos mútuos reconhecidos por sentimentos e atitudes de coletividade pela qual vale a pena a ruptura, a luta e a mudança.

O Observatório Rede i-9, um ambiente digital criado coletivamente para valorizar e divulgar práticas pedagógicas inovadoras ocorridas e ocorrentes nas instituições públicas de ensino no município de Dias d’Ávila, apresenta-se como um entrelugar na formação docente de profissionais municipais, por uma estrutura e organização (ainda não finalizada) pensadas para despertar o(s) lugar(es) na ajuda à emancipação do pensar docente. As atividades propostas pelo Observatório Rede i-9 considera, implica em questionar: Como levar ao docente a revisão de capacidade e de compromisso com a própria formação profissional individual e coletiva? O pressuposto aponta para a divulgação de projetos pedagógicos inovadores, encontros formativos, debates, produções acadêmicas que levem a revisitação de suas práticas e seus contextos, criando pontes para autoenfrentamento e ampliação das bases na fundamentação do(s) lugar(es) da autonomia, do pertencimento, identidade de classe e cultura docente disruptiva.

Esse estudo tem como objetivo principal apresentar aspectos da relação existente entre o processo formativo continuado em serviço de docentes do ensino fundamental, anos iniciais, e a ocorrência de produção inovadora em suas práticas em espaços educativos, a partir da rede pública de ensino da cidade de Dias d’Ávila-Ba. Sendo assim os objetivos específicos foram de: criar um grupo de pesquisa para estudar aspectos da inovação na Educação e formação docente, através de Encontros Formativos; constituir um Observatório de Práticas Pedagógicas Inovadoras (Observatório Rede i-9) como um espaço de/para formação docente aplicada, através da análise e inserção de estratégias colaborativas.

Metodologia

A metodologia utilizada tem como base a netnografia ou etnografia virtual, por oportunizar estudos sobre comunidades, suas características, suas percepções, interpretações e

dados de forma on-line. Segundo Robert V. Kozinets a netnografia é “uma forma especializada de etnografia adaptada às contingências específicas dos mundos sociais de hoje mediados por computadores” (2014. p.10).

A netnografia assume a presença dos sujeitos e do pesquisador como participantes. Podendo o pesquisador apresenta-se como mediador ou apenas observador. Nessa pesquisa especificadamente, o pesquisador assume como mediador participante. Como alguns instrumentos e técnicas empregadas para obtenção de dados, informações e concepções, foram utilizados enquetes ou questionários e fichas de apresentação com questões abertas e fechadas. A criação de um grupo focal de docentes do ensino público municipal de Dias d’Ávila, dos anos iniciais, que participam/participaram de formações continuadas oferecidas pela secretaria municipal de educação e/ou nas instituições escolares em que atuam.

Com o grupo focal inicial de 13 (treze) docentes, um processo formativo foi organizado, para que através de encontros semanais fossem debatidos, estudados, refletidos temas, situações e problemas ligados as categorias de estudo dessa pesquisa que são: formação docente, práticas pedagógicas inovadoras e processos geotecnológicos na educação.

Os encontros formativos ocorrem com uma programação semanal definida de forma colaborativa pelos participantes devido as necessidades de conhecer e discutir cada tema para aumento da consciência crítica (FREIRE, 2015) e para a criação e estruturação do observatório de práticas pedagógicas inovadoras- Observatório Rede i-9.

O observatório se constitui como um legado que apresenta de forma intencional as práticas pedagógicas inovadoras realizadas por diversos colegas professores em suas salas e escolas, porém, não tiveram a divulgação a toda comunidade docente.

Os encontros formativos proporcionam entre outros o conhecimento da realidade de instituições escolares diferentes, ainda que estão no mesmo espaço geográfico; possibilita a fala do professor como instrumento de enunciação do poder e das relações vividas nas escolas e nas formações docentes promovidas pela secretaria de educação e reflete sobre práticas realizadas de forma coletiva e individual na busca de aspectos que contribuem ou não para práticas pedagógicas inovadoras no município.

Entre os temas estudados tivemos a Inovação na concepção de Isabel Sabino de Farias e Jaume Carbonel; formação docente e dimensões correlacionadas com Paulo Freire, Bernadete Gatti, Maria Amélia do Rosário Santoro Franco; entrelugares baseado em Homi Bhabha e outros autores que ainda estão sendo debatidos e lido, já que é um processo metodológico

participativo para as tomadas de decisões. Além do já evidenciado, tivemos a apresentação de trabalhos e estudos realizados por convidados externos, totalizando até o momento 04 (quatro) participações. Essas apresentações tem como referências resultados de estudos dentro das categorias da pesquisa e/ou sobre ao processo educacional de Dias d'Ávila.

Além dos instrumentos e técnicas já colocadas, criamos um grupo em um aplicativo de rede sociais para informes, comunicados, comentários e envios de materiais como vídeos e endereços digitais para estudos, assim como, utilizamos também os e-mails particulares para envio de textos e livros para estudos. Os encontros formativos estão sendo transcritos para o relatório técnico, apresentando as principais contribuições de cada participante e as interpretações feitas pelo pesquisador.

Resultados e Discussões

É importante ressaltar que a pesquisa ainda está em andamento, por isso, os resultados são parciais.

Diante das discussões ocorridas, pontos foram levantados como relevantes pelos docentes para reorganização dos processos formativos realizados no município entre eles: formações organizadas mediante necessidades e realidades concretas dos discentes e comunidades; escuta ativa pela secretaria de educação as opiniões dos docentes quanto a escolha dos temas a serem estudados; formações que apresentem novas formas de ensinar, tendo como referências os temas selecionados de forma democrática; formações nas escolares para melhor particularização dos temas e estudos, apoiando na (re)organização dos processos escolares; formações sobre inovação na educação para geração de mudanças de práticas e da cultura docente; formações que oportunizem fundamentação teórico-prática para construção e preparação de um docente pesquisador; formações para preparação docente juntos as tecnologias digitais e outros.

Conclusão

Os pontos analisados, avaliados e justificados levam a uma (re) definição de organização, estruturação e realização do cronograma de formações continuadas e em serviço, aos docentes, dos anos iniciais, tanto pela Secretaria Municipal de Educação ou pelas instituições escolares, que através do apoio do corpo gestor e docente, poderão proporcionar Encontros Formativos ou Processos Formativos de maneira mais motivadora na participação

dos docentes; potencializadora de práticas pedagógicas com melhorias para as aprendizagens e com utilização de processos e ferramentas mais eficientes aos resultados.

REFERÊNCIAS

AUGÉ, Marc. **Não lugares: introdução a uma antropologia da supermodernidade**. Tradução Maria Lúcia Parreira. Campinas: Papyrus, 2012.

CERTEAU, Michel de (2001^a). **A invenção do cotidiano – Artes de fazer**. 6^a Ed. Petrópolis: Vozes.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 51^a Ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2015.

KOZINETS, Robert V. **Netnografia: realizando pesquisa etnográfica online**. Métodos de Pesquisa. Porto Alegre: Penso, 2014.



O USO DE JOGOS DIGITAIS NO ENSINO DA LÍNGUA ITALIANA EM NÍVEL BÁSICO

Ane Helen Santos de Jesus¹

Paulo Marcelo Spínola Ramos Pereira e Pereira²

Jadirlete Lopes Cabral³

Eixo – Práticas Educativas

Resumo

No atual cenário educacional, que se utiliza obrigatoriamente de um formato de ensino remoto, faz-se necessária uma reflexão sobre como propostas inovadoras de ensino podem contribuir positivamente para o contexto acadêmico. Em face do avanço previsível do mundo tecnológico, a didática, nesse modelo, exige do aluno maior autonomia, tornando-o ativo em seu próprio aprendizado (PRENSKY, 2001). Entretanto, quando se trata da utilização desses recursos tecnológicos com fins didáticos, observa-se em sala de aula significativa desmotivação para realizar pequenas atividades, a menos que estejam alinhadas a propostas diferentes do padrão tradicional, proporcionando prazer, desafios pessoais e ludicidade durante o processo de aprendizagem. Diante dessas considerações, nosso projeto tem como método a pesquisa bibliográfica com abordagem qualitativa e exploratória, cujo objetivo é investigar e avaliar o uso dos jogos digitais no ensino e aprendizagem de língua estrangeira. Propõe-se, como produto final, a criação de um aplicativo que possibilite a aprendizagem de conteúdos linguísticos e culturais em nível básico da língua italiana. Ele está ancorado no pensamento de Brian Burke (2015) e busca defender a adoção dos games em contextos educacionais, com o intuito de minimizar os muitos desafios impostos aos docentes na atual conjuntura de ensino remoto. Além disso, a base epistemológica que sustenta nosso projeto está fundamentada na pedagogia humanista e emancipatória de Paulo Freire (1996) e nas metodologias ativas, inerentes à práxis pedagógica aliadas às tecnologias digitais, que são, na concepção humanista dominante no grupo de pesquisa Geotec/UNEB (HETKOWSKI, 2010), mais do que simples artefatos: são processos humanos criativos capazes de integrar o homem ao seu meio social e antropológico, transformando-o. Espera-se como resultado desta pesquisa que, após a aplicação do jogo digital, os alunos possam desenvolver maior autonomia para o auto estudo, sejam estimulados a interagirem em plataformas digitais e valorizem ainda mais os aspectos sócio-históricos-culturais da Itália.

¹Universidade Federal da Bahia - UFBA, Graduanda em Letras Vernáculas, annesansus@gmail.com.

² Universidade do Estado da Bahia - UNEB, Professor substituto no curso de Jogos Digitais, spinvsspin@gmail.com.

³ Universidade Federal da Bahia - UFBA, Professora Associada 1 de Língua e Literatura Italiana, CAEL/ILUFBA, jadecabral2017@gmail.com.

Palavras-chave: Jogos Digitais. Língua Italiana. Ensino Remoto

Introdução

Num contexto de mundo globalizado, é cada vez mais necessária a aprendizagem de línguas estrangeiras, sobretudo entre os jovens, em virtude da disputa pelo mercado de trabalho. Com a pandemia provocada pela covid-19, foi possível observar maior conexão com pessoas de diferentes partes do mundo, haja vista que a única forma possível de comunicação, em muitos casos, se deu através do computador.

Em face dessas demandas, podemos perceber que uma grande parte dos estudantes nos dias atuais decide aprender uma língua estrangeira por iniciativa própria com diferentes objetivos, seja para viajar, trabalhar, socializar ou apenas por projetos acadêmicos.

O uso de computadores e suas tecnologias impactam na sociedade e em seus ambientes sociais, fazendo com que seu uso seja cada vez mais comum em escolas e universidades como elementos úteis, viáveis e eficientes no ensino e aprendizagem, de forma disruptiva diante de um modelo tradicional de ensino, e nos mostrando que o conteúdo de livros é necessário, porém não suficiente hoje em dia, haja vista que o perfil cognitivo dos discentes na era digital contempla, conforme Santaella (2016), quatro diferentes tipos de leitores: o contemplativo, o imersivo, o movente e o ubíquo; ou seja: faz-se necessário o uso de diferentes gêneros textuais, a fim de garantir maior interação do alunado com o objeto de aprendizagem e com seus pares.

Dentre tantos recursos tecnológicos, temos os jogos digitais e alguns deles despertam nossa atenção por sua rápida evolução e sua forma simplificada de entretenimento para o público, principalmente para os jovens.

Segundo Prensky (2007), o aluno se sente mais disposto a aprender um novo dispositivo quando a diversão e o prazer fazem parte do processo de aprendizagem. Embora os *games* tenham como sua maior finalidade entreter, eles nos mostram que também podem contribuir para o aprendizado e o ensino de uma nova língua. Além da motivação, os alunos que já são mais simpatizantes com jogos, acabam tendo mais contato com a língua, se familiarizando com o vocabulário posto no jogo.

Ademais, é importante ressaltar que também permitem o reconhecimento e identificação de símbolos, sejam eles bandeiras, avatares ou qualquer outro tipo de desenho no contexto

utilizado, aguçando no jogador suas competências sensoriais e lógicas através de estímulos cognitivos.

Jogar é participar de um mundo onde você enfrenta desafios em busca do entretenimento e, nos jogos educacionais, o bônus do conhecimento. Por isso, destacamos que a adoção de um recurso tecnológico não pode ser feita sem um conhecimento prévio da tecnologia e deve estar unido aos fundamentos teóricos-metodológicos; daí a necessidade de o professor ter domínio técnico desses dispositivos tecnológicos.

Existem diferentes tipos de jogos, sendo classificados com base em seus objetivos, como exemplos temos os de ação, estratégia, aventura, lógica, RPGs (Role-Playing Games), dentre tantos outros. Alguns deles foram escolhidos para serem utilizados com tais propósitos educacionais: Os jogos de lógica e estratégia, que desafiam a mente, ajudando a melhorar a autoconfiança e o raciocínio lógico.

Existem alguns fatores geradores de críticas no uso de aplicativos de jogos em contextos educacionais, pois muitos profissionais da educação, apegando-se demasiadamente à instrumentalização do(s) recurso(s), acabam colocando em segundo plano os efeitos didáticos que tais dispositivos são capazes de gerar. O que se configura como um mau uso de tais recursos, uma vez que não basta apenas propor a atividade; é necessário planejar o momento certo de usá-la, observar todo o processo e verificar se os alunos estão atingindo a meta proposta e qual é o tipo de *feedback* dado por eles.

Se considerarmos a complexidade e os altos custos que envolvem o desenvolvimento de jogos educacionais, haja vista a participação de profissionais de diferentes áreas do conhecimento e os valores, normalmente em dólares, para sua produção e hospedagem, nossa proposta partirá inicialmente de um design bastante simplificado, capaz de alcançar, entretanto, nosso objetivo principal, que é potencializar a aprendizagem de conteúdos linguísticos e culturais abordados no curso de italiano em nível básico.

Metodologia

Este projeto tem como método a pesquisa bibliográfica com abordagem qualitativa e exploratória, pois através dela teremos um aprofundamento no conhecimento do objeto de estudo, o parecer dos sujeitos envolvidos na pesquisa referente às estratégias aplicadas e às etapas percorridas, bem como aos resultados alcançados.

Nossa proposta envolve um momento inicial para levantamento de dados relativos ao uso de jogos digitais em cursos de aquisição de línguas estrangeiras, com respectiva análise de sua eficácia nesses contextos. Paralelamente a isso, será criado um acervo de referências teóricas que possam respaldar epistemologicamente nossa proposta de trabalho.

É da intenção do desenvolvimento deste lastro teórico oferecer familiaridade com o tema proposto e com as categorias teóricas do projeto, que atualmente contam com jogos digitais e analógicos na educação: Hetkowski (2010); Prensky (2017); Savi (2008), gamificação: Burke (2015), práticas educativas: FREIRE (1996), ensino de línguas estrangeiras: Mota (2008) e utilizações dos jogos no ensino de línguas: Levay (2015); Savi (2008); Silva e Toassi (2020).

Este acervo bibliográfico também receberá adições para o entendimento e aplicação de algumas estratégias para o ensino e aprendizagem de línguas, a exemplo do *roleplay*, jogo da memória, arrasta e solta, dentre outros, proporcionando a criação de uma ambientação favorável à motivação para interação. Ao longo desse processo, e conforme forem sendo coletados e analisados os dados, será planejado o design do jogo como produto final. Designado para alunos do curso de Italiano Básico, esse consistirá em atividades que abordem conteúdos linguísticos e culturais apropriados para esse nível do idioma.

Resultados e Discussão

O trabalho encontra-se na sua fase inicial, portanto, o que temos até o presente momento são projeções de resultados, dentre os quais, esperamos que, com a aplicação da plataforma do jogo e com o seu uso pelos participantes, dificuldades de aprendizagem possam ser sanadas, colaborando para uma interação mais dinâmica e prazerosa entre docentes e discentes.

O levantamento de leituras e suas fontes ajudam na escolha da plataforma na qual o projeto do jogo será produzido. Essas plataformas, chamadas de Motores Gráficos ou *Game Engines*, são programas especializados em oferecer ao desenvolvedor uma seleção de dispositivos necessários para a produção de jogos digitais. Nesses programas são oferecidas utilidades como animação de personagens, criação de cenários ou níveis para o jogo, programação das mecânicas do jogo, adição de sons e músicas, entre outras.

Em um primeiro momento o motor gráfico *Unity* foi o escolhido, devido ao seu histórico de suporte para jogos em 2d. Porém, com uma pesquisa mais aprofundada, podemos perceber que há outras alternativas de *engines* de fácil acessibilidade, tanto na criação e no uso quanto

nas plataformas *Bubble* ou o *Educaplay*. Há também outros exemplos de motores gráficos disponíveis hoje para o público, entre eles podemos citar a *Unreal Engine*, a *CryEngine*, o *Godot*, o *PlayCanvas* e até o *RPG Maker*.

O design do jogo consiste em ser leve e colorido, a fim de torná-lo mais atrativo visualmente, já que os gráficos constituem uma das principais estratégias usadas para despertar o interesse no jogador.

Conclusões

Feitas todas as considerações aqui explanadas, consideramos que os jogos digitais possuem diversos elementos, tais como objetivos e desafios, capazes de favorecer a motivação para novas descobertas, para o desenvolvimento da autonomia e de outras habilidades e competências, assim como para maior interação entre os pares. Desse modo, possibilitam o aprendizado de uma língua estrangeira de forma espontânea, prazerosa e lúdica.

A situação pandêmica que tem afetado todos nós, impondo-nos uma forma diferente de nos relacionarmos, oferece-nos, paradoxalmente, grandes e ricas oportunidades de observarmos, nesse contexto prevalentemente virtual, novas maneiras de interagirmos e de nos comunicarmos. Se lançarmos mão de princípios semióticos da linguagem e do conceito de tecnologias como processos criativos próprios do ser humano pensados para solucionar problemas do cotidiano, transformando-o, veremos que, dentre tantos processos humanos criativos, os jogos constituem excelentes recursos potencializadores da aprendizagem de uma língua estrangeira.

Com isso, esperamos que nossa pesquisa e as reflexões que dela brotarão possam contribuir para as discussões travadas nesta área do conhecimento em defesa de recursos educacionais abertos e livres.

REFERÊNCIAS

BURKE, Brian. **Gamificar: Como a gamificação motiva as pessoas a fazerem coisas extraordinárias**. Tradução: Sieben Gruppe. São Paulo: DVS Editora, 2015.

FREIRE, Paulo. _____. **Pedagogia da autonomia: Saberes necessários à prática educativa**. 33 ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

HETKOWSKI, Tânia M. **Geotecnologias: Como explorar a educação geográfica com as novas gerações**. Belo Horizonte: ENDIPE, 2010.

LEVAY, Paula Basto. **Jogos no Ensino e Aprendizagem de Inglês para Crianças**. Recife, 2015. Disponível em: <https://feliceuel.files.wordpress.com/2018/09/e-jogos-digitais-no-ensino-e-aprendizagem-de-ingles-3as-para-criancas-7as.pdf>. Acesso em: Junho de 2021.

MOTA, Mailce Borges. **Aquisição de Segunda Língua**. Florianópolis, 2008. Disponível em: https://www.libras.ufsc.br/colecaoLetrasLibras/eixoFormacaoEspecific/aquisicaoSegundaLingua/assets/630/Texto-base_disciplina_AQUISICAOL2.pdf. Acesso em: Maio de 2021.

PRENSKY, M. **Digital game-based learning: practical ideas for the application of digital game-based learning**. St. Paul, MN: Paragon House, 2007.

SANTAELLA, L. **Adeus às fronteiras entre natureza e cultura**. *Revista Observatório Itaú Cultural: OIC*. - N. 19 (nov. 2015/maio 2016). – São Paulo: Itaú Cultural, 2007-ISSN 1981-125X (versão impressa).

SAVI, Rafael. **Jogos Digitais Educacionais: Benefícios e Desafios**. Rio Grande do Sul, 2008. Disponível em: <https://www.seer.ufrgs.br/renote/article/viewFile/14405/8310>. Acesso em: Junho de 2021.

SILVA, Fernando Wagner da Costa. TOASSI, Pâmela Freitas Pereira. **O Papel dos Jogos Eletrônicos na Aquisição da Língua Inglesa**. *Revista do GEL*, v. 17, n. 1, p. 259-283, 2020. Disponível em: <https://revistadogel.emnuvens.com.br/rg/article/view/2757/1745>. Acesso em: Maio de 2021.

TAROUCO, Liane Margarida Rocjenbach. ROLAND, Leticia Coelho. FABRE, Marie-Christine Julie Mascarenhas. Konrath, Mary Lúcia Pedroso. **Jogos Educacionais**. Rio Grande do Sul, 2004. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/12990/000572691.pdf>. Acesso em: Maio de 2021.



O USO DO *MENTIMETER* COMO RECURSO DE APRENDIZAGEM EM TEMPOS DE ENSINO REMOTO

Danielle Ribeiro Rocha¹

Eixo – Práticas educativas

Resumo

Diante do cenário desafiador causado pela pandemia da COVID-19, o ensino presencial foi suspenso temporariamente e o ensino remoto emergencial ganhou destaque na área educacional. Com essa mudança, os professores precisaram refletir sobre a prática docente e estão buscando estratégias didáticas para tornar as aulas mais atrativas e menos cansativas para os estudantes, sendo que, os recursos tecnológicos digitais são aliados importantes nesse processo. Nesse sentido, o objetivo do presente relato de experiência é evidenciar o aplicativo Mentimeter como um recurso tecnológico digital potencializador da aprendizagem interativa no ensino remoto. São descritas atividades que ocorreram em novembro de 2020, em cinco turmas de Biologia do 1º ano do Ensino médio, sendo utilizado o Google meet para a realização das aulas síncronas e o Mentimeter para realizar as atividades síncronas. Os dados foram coletados e analisados por meio da observação direta e a partir de discussões e atividades que foram realizadas. No primeiro encontro foi realizada uma aula expositiva dialogada sobre a importância do cinema e foi apresentada uma lista de documentários para que os estudantes escolhessem um para assistir em um momento assíncrono. No segundo encontro, o aplicativo Mentimeter foi utilizado no começo da aula para realizar uma atividade interativa sobre os documentários assistidos e no fim da aula para verificar a importância das atividades realizadas. Considera-se que os recursos tecnológicos como o Mentimeter são capazes de auxiliar o professor no desenvolvimento de aulas interativas e tornam as aulas mais atrativas para os estudantes, potencializando o processo de ensino e aprendizagem.

Palavras-chave: Recursos tecnológicos. *Mentimeter*. Ensino remoto

Introdução

Diante do cenário desafiador causado pela pandemia da COVID-19, o Ministério da Educação (MEC) publicou a portaria nº 343, de 17 de março de 2020, que dispõe sobre a

¹Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia; Mestranda em Ensino; daniellerocha_01@hotmail.com.

substituição das aulas presenciais por aulas remotas em caráter emergencial pelo prazo de 30 dias ou enquanto durar a situação da pandemia (BRASIL, 2020).

Acatando a decisão do MEC, as atividades presenciais foram suspensas tanto na educação básica quanto no ensino superior, sendo adotado o ensino remoto emergencial. Com isso, os professores começaram a refletir sobre o uso das tecnologias educacionais na prática docente e passaram a incorporar recursos tecnológicos digitais para promover a interação, o entretenimento e a comunicação dos estudantes (SANTOS, 2020).

Apesar de não substituir as aulas tradicionais expositivas, as tecnologias digitais são facilitadoras no processo de ensino e aprendizagem e possibilitam diferentes formas de abordar conteúdos, principalmente nesse período instável que estamos vivenciando. Dessa maneira, é preciso que os professores busquem superar os desafios e a resistência, encarando as tecnologias digitais como aliadas para tornar o aprendizado dos alunos algo significativo (SILVA; PRATES; RIBEIRO, 2016. SANTOS, 2020.).

Na educação, as tecnologias digitais são conhecidas como Tecnologias Educacionais Digitais (TED) e representam aplicativos, ambientes virtuais de aprendizagem e os recursos tecnológicos que são utilizados para favorecer o processo de interação entre professores e estudantes, seja no ensino presencial ou virtual (SILVEIRA; COGO, 2017).

O objetivo do relato de experiência é evidenciar o aplicativo *Mentimeter* como um recurso tecnológico digital potencializador da aprendizagem interativa no ensino remoto.

Metodologia

Este relato de experiência é resultado de atividades que ocorreram em novembro de 2020 em cinco turmas de Biologia do 1º ano do Ensino médio de uma escola pública de Vitória da Conquista - Bahia, contando com a participação de 82 estudantes.

Para promover a aprendizagem no ensino remoto, a escola utiliza o *G Suite for Education* do *Google* e as aulas síncronas ocorrem no *Google meet*. Além disso, os professores podem definir estratégias que envolvam as tecnologias digitais, então a experiência relatada foi desenvolvida na semana em que foi comemorado o Dia Mundial do Cinema, sendo utilizado o aplicativo *Mentimeter* durante as aulas.

O *Mentimeter* é um recurso que favorece um ensino centrado no aluno, permitindo uma aprendizagem lúdica e compartilhada. Com ele, é possível criar atividades interativas como nuvens de palavras, enquetes abertas e fechadas, murais e escalas, permitindo a participação

anônima dos estudantes durante a aula. Para acessar o *Mentimeter*, o professor acessa o endereço (mentimeter.com) e se cadastra com e-mail para criar e escolher o formato das atividades. O acesso dos alunos ocorre por outro endereço (menti.com), digitando o código fornecido pelo professor para participar da atividade (SANTOS *et al.*, 2021).

Dessa forma, os dados foram coletados e analisados por meio de observação direta e a partir de discussões e atividades realizadas nas aulas.

Resultados e Discussão

O Dia Mundial do Cinema é comemorado no dia 5 de novembro e a coordenação pedagógica de uma escola pública de Vitória da Conquista – Bahia propôs o uso de recursos audiovisuais durante a semana e a inserção de temas transversais. Essa proposta está de acordo com uma das metas do Plano Nacional de Educação, que visa “Fomentar a qualidade da educação básica em todas as etapas e modalidades” (BRASIL, 2014, p.10) e pode ser atingida com o uso de diversos instrumentos, incluindo o acesso ao cinema.

Durante o planejamento das aulas de biologia, alguns objetivos foram traçados para incentivar uma formação crítica e consciente, favorecendo discussões sobre meio ambiente, sustentabilidade, *bullying*, ética e cidadania. As atividades ocorreram em três encontros de 50 minutos por meio do *Google meet* e o desenvolvimento metodológico será descrito abaixo.

No primeiro encontro (50 minutos), foi realizada uma aula expositiva dialogada sobre a importância do cinema, sendo abordado o surgimento, funcionamento e como os filmes podem contribuir para a aprendizagem. Durante a explanação do conteúdo, os estudantes foram convidados a expor suas percepções e convivência com filmes. No fim, foi apresentada uma lista de documentários e solicitado que os estudantes escolhessem um para assistir em um momento assíncrono e notassem as principais reflexões e aprendizados obtidos.

O segundo encontro (100 minutos) foi iniciado com uma atividade utilizando o *Mentimeter*, onde os estudantes responderam em 250 palavras o questionamento “Qual documentário você escolheu e como ele te inspirou?” (Figura 1).

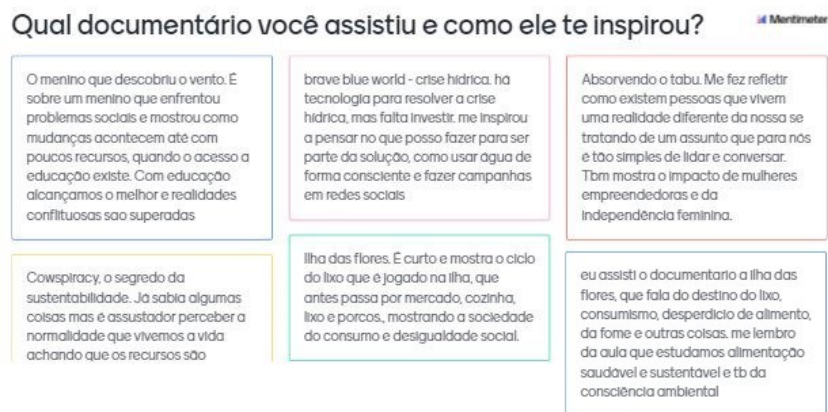


Figura 1 – Um dos murais gerados pelo aplicativo *Mentimeter*

Fonte: Própria autora

O resultado foi apresentado instantaneamente no *Google meet* e os estudantes foram convidados a falar sobre o que acharam dos documentários. Por estar em forma de mural, o resultado facilitou o trabalho docente na perspectiva da interatividade e favoreceu a mediação de discussões, troca de experiências e conhecimentos. Em seguida, alguns trechos dos documentários foram expostos, sendo feitos comentários para associa-los com a realidade, ressaltar os conteúdos que foram abordados e os estudantes puderam se manifestar.

Por fim, foi solicitado que eles escrevessem três palavras no *Mentimeter* sobre o uso dos filmes no processo de ensino e aprendizagem. O resultado foi exibido instantaneamente para todos os estudantes no *Google meet* (Figura 2) em forma de nuvem de palavras, sendo que, as palavras mais citadas apareceram em tamanho maior.

Como você define o uso dos documentários no seu aprendizado?



Figura 2 – Uma das nuvens de palavras criadas no aplicativo *Mentimeter*

Fonte: Própria autora

Com tudo que foi dito, evidencia-se que o *Mentimeter* foi utilizado para promover a interação e para verificar a importância das atividades desenvolvidas. Para verificar a satisfação dos estudantes, em outro momento eles foram questionados sobre o uso do aplicativo e

relataram não ter tido dificuldades com o recurso, avaliando a experiência positivamente por tornar a aula menos cansativa e não constranger alunos tímidos.

Esse momento é importante porque os estudantes podem enfrentar desafios, como acesso ruim a internet e pouca familiaridade com algumas tecnologias de ensino, sendo preciso investigar a satisfação ao utilizar um recurso tecnológico na aprendizagem, afinal, são eles que serão beneficiados ou prejudicados com o uso (SILVA; SOUSA; MENEZES, 2020).

Conclusões

A tecnologia é indispensável no contexto educacional que estamos vivenciando atualmente, sendo importante incorporar recursos tecnológicos digitais nas aulas para explorar seus benefícios no processo de ensino e aprendizagem. Um dos recursos que pode ser utilizado nas aulas síncronas é o aplicativo *Mentimeter*, que pode ser utilizado de diversas formas. Nesse sentido, cabe ao professor buscar estratégias didáticas que o incluam, de forma dinâmica, interativa e contextualizada com a realidade dos estudantes.

Na experiência relatada, os estudantes participaram ativamente da aula, conseguiram elaborar as atividades propostas sem grandes dificuldades e avaliaram a utilização do aplicativo de forma positiva. Logo, considera-se que recursos tecnológicos digitais como o *Mentimeter* são capazes de tornar as aulas mais atrativas, favorecer a autonomia dos estudantes e potencializar o processo de ensino e aprendizagem.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Portaria Nº 343, de 17 de março de 2020. Dispõe sobre a substituição das aulas presenciais por aulas em meios digitais enquanto durar a situação de pandemia do Novo Coronavírus. D.O.U 18/03/2020. Disponível em: <<https://www.in.gov.br/en/web/dou/-/portaria-n-343-de-17-de-marco-de-2020-248564376>>. Acesso em: 11 jun. 2021.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Articulação com os Sistemas de Ensino. **Planejando a próxima década: conhecendo as 20 metas do Plano Nacional de Educação**. 2014. Disponível em: <http://pne.mec.gov.br/images/pdf/pne_conhecendo_20_metas.pdf>. Acesso em: 13 jun. 2021.

SANTOS, Geovane Barbosa dos Santos; *et al.* **As potencialidades do aplicativo Mentimeter para a construção de processos de ensino e aprendizagem interativos**. In: LUNARDI, Larissa; RAKOSKI, Maria Cristina; FORIGO, Franciele Meinerz (orgs). Ferramentas digitais para o ensino de Ciências da Natureza, 174p., 2021. Disponível em: <encurtador.com.br/alvN1>. Acesso em: 14 jun. 2021.

SANTOS, Vanide Alves; *et al.* **O uso das ferramentas digitais no ensino remoto acadêmico: desafios e oportunidades na perspectiva docente.** In: Educação como (re) Existência: mudanças, conscientização e conhecimentos, 2020. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2020/TRABALHO_EV140_MD1_SA19_ID3875_31082020225021.pdf>. Acesso em: 22 maio 2021.

SILVA, Ana Carolina Oliveira; SOUSA, Shirliane de Araújo; MENEZES, Jones Baroni Ferreira de. O ensino remoto na percepção discente: desafios e benefícios. **Dialogia**, n.36, p.298-315, 2020. Disponível em: <<https://periodicos.uninove.br/dialogia/article/view/18383/8717>>. Acesso em: 14 jun. 2021.

SILVA, Ione de Cássia Soares da; PRATES, Tatiane da Silva; RIBEIRO, Lucineide Fonseca Silva. As novas tecnologias e aprendizagem: desafios enfrentados pelo professor na sala de aula. **Revista Em Debate** (UFSC), v. 16, p. 107-123, 2016. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/emdebate/article/view/1980-3532.2016n15p107/33788>>. Acesso em: 22 maio 2021.

SILVEIRA, Maurício de Souza; COGO, Ana Luísa Peterson. Contribuições das tecnologias educacionais digitais no ensino de habilidades de enfermagem: revisão integrativa. **Revista Gaúcha de Enfermagem**, v.38, 2017. Disponível em: <<https://www.scielo.br/pdf/rngen/v38n2/0102-6933-rngen-1983-144720170266204.pdf>>. Acesso em: 22 maio 2021



PERCURSOS DA EDUCAÇÃO INTEGRAL: IDEÁRIOS DE EQUIDADE DE ANÍSIO TEIXEIRA

Kátia Soane Santos Araújo¹
Maria Cristina Gomes Machado²

Eixo – Produção Científica

Resumo

A educação integral é uma proposta em destaque nas políticas públicas brasileiras. A pretensão deste resumo é apresentar uma proposta de pesquisa, ainda em andamento, analisar o percurso da Educação Integral, desenvolvidas nas mesorregiões do estado da Bahia, em consonância com os ideários de Anísio Teixeira. O intuito é desenvolver um paralelo reflexivo/discursivo para identificar os fatores que limitam o alcance pleno dos seus objetivos. Para isso, realizaremos uma análise das proposições desenvolvidas nas mesorregiões, realizaremos um levantamento e análise documental das leis e documentos de referências, como também uma investigação nos registros históricos sobre a interpretação do significado de Educação Integral a partir dos ideários de Anísio Teixeira. Pretendemos também estabelecer um estudo comparativo entre as proposições pautadas na BNCC, alicerçadas nos ideários de Anísio Teixeira. Ao término, o nosso desejo é a construção de um material profícuo para pesquisa e para o desenvolvimento da educação integral em vista a proporcionar um diálogo entre as diversas linguagens formativas, que envolvem e integram o conhecimento multidimensional.

Palavras-chave: Educação Integral. Anísio Teixeira. Multidimensionalidade

Introdução

Nas primeiras décadas do século XXI, um cenário de incertezas e contradições expressa o caráter vulnerável da existência humana. Os “mega terrorismos”, a violência, as novas doenças infecciosas, as grandes catástrofes, a desigualdade social, a insegurança política e

¹ SMED/Salvador, Doutora em Educação - UNEB; Mestre em Gestão e Tecnologias Aplicadas à Educação - UNEB; Graduada em Pedagogia e em Normal Superior/ UNIJORGE; Membro do Grupo de Pesquisa Geotecnologias, Educação e Contemporaneidade GEOTEC- UNEB; Coordenadora do Projeto “A rádio da escola na escola da rádio; katiasoane@gmail.com

² Universidade Estadual de Maringá; Doutora em Filosofia e História da Educação. Graduação em Pedagogia e Mestrado em Fundamentos da Educação, ambos pela Universidade Estadual de Maringá – UEM; mcgm.uem@gmail.com

econômica, evidenciam os desafios e os riscos que ameaçam o gerenciamento das vidas futuras. Com a pandemia da COVID-19, isso tornou-se mais evidente, uma vez que as estruturas, que antes já estavam abaladas, agora estão intimamente vulneráveis diante das bruscas transformações acarretadas pela proliferação do vírus.

Essa conjuntura impacta os diversos setores da sociedade, sobretudo os processos formativos educacionais formais, cujo debate possui como um dos temas centrais, o direito à igualdade de acesso à educação, uma vez que o ensino remoto emergencial não favorece o mínimo de equidade ao ensino, quiçá a aprendizagem. Entretanto, é imprescindível a busca por alternativas que visem assegurar a educação como “direito de todos” (BRASIL, 1988), todavia não se pode reduzir essa máxima, a aquisição e a reprodução sistematizada dos conteúdos curriculares, uma vez que o ser humano por essência se caracteriza como sujeito da incompletude e a procura por outras estruturas formativas, mobilizam a sua constituição.

Nesse sentido, é urgente incorporar a essa discussão o princípio da multidimensionalidade da formação, por meio da Educação Integral, como questão central, tal como propõe a Base Nacional Comum Curricular – BNCC. Debate este, presente desde o final do século passado, em que o educador Anísio Teixeira já promulgava os ideários da Educação Integral.

Corporizar a educação integral como modalidade educacional foi uma medida delineada desde meados do século XX, através dos ideários anarquistas e integralistas, fruto do pensamento de educadores como Anísio Teixeira. Para este, era necessário instituir o dia integral através do Sistema Público, visando a enriquecer a jornada educacional com atividades práticas, proporcionando oportunidades de formação de hábitos de vida real, e organizando a escola como miniatura de comunidade, com as denominadas Escolas-Classe (TEIXEIRA, 1999).

No contexto atual, a discussão sobre a Educação Integral apresenta diferentes defesas: 1) Ampliação dos tempos escolares e o aumento do conteúdo escolar, com aulas curriculares ministradas durante todo o dia pelos professores; 2) Ampliação dos tempos escolares a partir de concepção de educação que contemple a formação do sujeito em suas múltiplas dimensões; 3) Ampliação do tempo escolar com outras concepções formativas que não sejam apenas cognitivas. Essa diversidade de concepção vem ganhando força, sobretudo após o estabelecimento do Plano Nacional de Educação – PNE (1988):

Após a promulgação da Constituição Federal de 1988, que prevê, em seu artigo 214,

o estabelecimento do PNE, de forma a assegurar uma política de Estado no campo educacional (BRASIL, 1988), o tema foi retomado provocando reflexões e ações institucionais. A LDB nº 9.394/96 define, em seu artigo 34, parágrafo segundo que “o ensino fundamental será ministrado progressivamente em tempo integral, a critério dos sistemas de ensino” (BRASIL, 1996). Em seguida, o PNE de 2001 prevê em sua meta 21 como objetivo para o ensino fundamental a ampliação da jornada escolar, com o intuito de expandir a escola de tempo integral por meio do atendimento de pelo menos sete horas diárias. (VARANI, CAMPOS, ROSSIN, 2019, p. 180)

Em 2014/2024, o PNE apresenta em sua meta 6: “Oferecer educação em tempo integral em cinquenta por cento das escolas públicas de educação básica” (PNE, 2014), o detalhamento da proposta aponta para diversas compreensões e formas de implantar, entretanto tais perspectivas estão de acordo as diretrizes gerais do plano: erradicação do analfabetismo; universalização do atendimento escolar; superação das desigualdades educacionais, com ênfase na promoção da justiça social, da equidade e da não discriminação; melhoria da qualidade da educação. E, assim o assunto Educação Integral vem provocando reflexões e ações institucionais, principalmente após algumas redes de ensino incorporarem a inserção do tempo integral.

Diante da pluralidade de concepções, um ponto comum das diferentes tendências é a promoção de propostas educacionais que favoreçam o desenvolvimento da intelectualidade através de atividades construtivas nas mais variadas expressões, estéticas à vida social-comunitária da escola, às relações afetivas, à autonomia dos alunos e professoras, à formação global da criança, (VARANI, CAMPOS, ROSSIN, 2019, p. 181).

Nesse sentido, torna-se urgente refletir sobre a formação humana por meio de uma perspectiva multidimensional, a qual compreende o sujeito em sua totalidade: ser social, histórico e cultural, produtor do conhecimento acumulado e difundido em diferentes tempos. Sendo assim, é imprescindível ir ao âmago dessas propositivas com fim a entender os princípios que as norteiam, suas perspectivas e desdobramentos, uma vez que a essência da constituição humana se encontra na articulação entre o objetivo e o subjetivo expresso nas diferentes linguagens que compõem a coletividade: arte, política, estética, ética, entre outras.

Essa intervenção, demanda da organização escolar a construção de propostas formativas em consonância com as exigências hodiernas do século XXI – subjetivas, sociais, políticas, econômicas, ambientais e tecnológicas, as quais podem proporcionar aos sujeitos cognoscentes o desenvolvimento reflexivo, crítico e construtivo (ARAUJO, 2019, pg. 6).

Nesse sentido, tal perspectiva requer da escola e da sociedade um pensar e agir sobre as temáticas que evidenciam a inclusão das singularidades dos sujeitos, da noção de

sustentabilidade, comprometendo a educação com a ação responsável na interação entre o sujeito e o mundo, favorecendo a promoção da equidade de oportunidades educativas por meio das múltiplas dimensões que cerceiam a constituição das tecnologias educacionais.

Nesse sentido, essa proposta de pesquisa tem como objetivo: analisar as propostas de Educação Integral, desenvolvidas no estado da Bahia, em consonância com os ideários de Anísio Teixeira.

Metodologia

A proposta apoia-se na perspectiva de estudo de natureza bibliográfica, que propõe um aprofundamento das bases epistêmica, históricas, legais e documentais, que delineiam o objeto de estudo. Entretanto, é importante destacar que não se trata, apenas, de uma análise das proposições, como também contribuir para uma construção, reflexiva/crítica, da concepção educacional investigada.

Resultados e Discussão

A pesquisa está na fase inicial, entretanto como resultados esperados, pretende-se tornar possível o debate sobre a efetivação da educação integral em consonância com os interesses e motivações de Anísio Teixeira, através de ações em vários níveis (escola e comunidade) capazes de elevar e potencializar seus resultados pedagógicos e sociais que auxiliem da superação dos limites identificados na pesquisa.

Conclusões

O objeto da investigação tem como intuito efetivar o compromisso dos centros de pesquisas com a Educação Básica. Vale salientar, que a proposta aqui descrita é um projeto, ainda em andamento, sem a sistematização dos achados. Contudo, objetiva contribuir, de forma significativa, na formação dos sujeitos cognoscentes, tal como posto nas descrições dos resultados, além de tencionar o aprofundamento e a ampliação dos pressupostos da Educação Integral, suscitado pelos ideários de Anísio Teixeira nas mesorregiões baiana.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, K.S.S **Dispositivos e *Diapositivos* da Educação Científica: O TPACK e a Constituição de Práticas Inovadoras da Educação Básica**. Tese de Doutorado, Universidade do Estado da Bahia – UNEB, Salvador, 2019, 201p.

ALBUQUERQUE, Ulysses Paulino de. **Comunicação e ciência: iniciação á ciência, redação científica e oratória científica.** Recife: NUPEEA, 2014.

BRASIL. **Constituição Federal do Brasil, de 05 de outubro de 1988.** Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Constituicao/Constituicao.htm>. Acesso em: 28 fev. 2021.

TEIXEIRA, Anísio. **Educação não é privilégio.** 6. ed. Rio de Janeiro: UFRJ, 1999.

VARANI, CAMPOS, ROSSIN, A. C. E. **A Formação Humana Integra a Educação Integral? o que as práticas pedagógicas têm a nos dizer.** Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/ccedes/v39n108/1678-7110-ccedes-39-108-177.pdf>. 2019. Acesso em março de 2021.



POLÍTICAS PÚBLICAS: UM ESTUDO DE CASO DO GOOGLE FOR EDUCATION NA ESCOLAB - SALVADOR/BA

Taise Passos Cilindro¹
Tânia Maria Hetkowski²

Eixo – Produção científica

Resumo

O presente resumo é resultado de uma pesquisa de mestrado, vinculada ao Programa de Pós-Graduação em Educação e Contemporaneidade, da Universidade do Estado da Bahia. Tem como pretensão alertar acerca do fenômeno das parcerias entre os serviços corporativos *Google for Education* e as instituições de ensino, trazendo como campo empírico a Escola Laboratório Boca do Rio, localizada no Município de Salvador. Assim, o objetivo foi compreender os propósitos do *Google for Education* e sua implementação através das EscoLabs no Município de Salvador/BA analisando o uso das ferramentas digitais nos processos educativos. A temática envolve discussões sobre Políticas Públicas, Tecnologias Digitais na escola e as Redes Públicas de Educação Básica, trazendo à tona o cenário vigente da cultura digital que abarca a Plataformização, Dataficação, Performatividade Algorítmica e o Capitalismo da Vigilância. A metodologia utilizada foi o Estudo de Caso Descritivo, foram realizadas observações direta e entrevistas semiestruturada com professores e gestores da escola, além de um funcionário da Secretaria Municipal da Educação do Salvador. A implantação da proposta do *Google for Education* nas EscoLabs se configurou em uma política pública verticalizada, pois as tomadas de decisões dos elaboradores não partiram das discussões junto com a comunidade escolar, e os serviços corporativos nos processos educativos serviram como repositório de conteúdo. O estudo aponta para a necessidade de formações docentes que discutam conceitos sobre o cenário da cultura digital que envolvem a Plataformização, Dataficação, Performatividade Algorítmica e o Capitalismo da Vigilância, além do monopólio das corporações de TI e o seu fenômeno abrangente nas instituições de ensino.

Palavras-chave: Políticas Públicas. Corporação de TI. Cultura Digital

¹Universidade do Estado da Bahia (UNEB); Mestra em Educação e Contemporaneidade (UNEB); Pedagoga (UNEB); e-mail: taisepassos2012@hotmail.com

²Universidade do Estado da Bahia (UNEB); Pós-Doutoranda em Educação e Informática (UCHILE). PHD em Informática na Educação – (UFRGS). Doutora em Educação (UFBA), Mestre em Educação nas Ciências (UNIJUI); e-mail: hetk@uol.com.br

Introdução

Nos últimos anos, vivenciamos um cenário onde várias instituições de ensino estão aderindo aos serviços das corporações de TI, sobretudo do Google. Desta forma, no município de Salvador/BA três escolas da Rede Pública Municipal, Escola Laboratório (EscoLab), foram inauguradas e apresentadas à sociedade como parceiras do Google. Diante disso, este resumo apresenta parte da pesquisa, que teve como objeto de estudo o *Google for Education* e elegeu a Escola Laboratório Boca do Rio como campo empírico.

Nesse sentido, foi necessário adentrar nos estudos sobre Políticas Públicas, a partir de (Boneti, 2012, 2018), (Hetkowski, 2004); Cultura Digital (Lemos, 2019), (Parra et al 2018), (Zuboff, 2015) e Corporação (Bakan, 2008), (Santos, 2001), (Bauman, 1999). O referencial teórico orientou as discussões e as análises dos dados que evidenciaram questionamentos sobre a privacidade dos educadores, alunos e das informações que circulam nas instituições de ensino. Considerando que o Google é uma corporação que sofre constantes denúncias e processos na justiça associados, geralmente, ao monopólio e violação de privacidade dos seus usuários.

Na educação, o Google ganhou uma proporção mundial através da plataforma de aplicativos *Google for Education*, criados para serem utilizados nas escolas e universidades. De acordo com a companhia³, duas plataformas e um computador pessoal compõe o *Google for Education*, são eles: *G Suite for Education*; o Google Sala de Aula e os Chromebooks.

O *G Suite for Education* são ferramentas baseadas em nuvem, composto por: Gmail; Drive; Agenda; Documentos, Planilhas e Apresentações; Formulários; Jamboard; Sites; Hangout Meet; Grupos e Vault. O Google Sala de Aula também funciona na nuvem, é uma plataforma digital que permite criar uma sala de aula *online*, reunindo alunos e professores. Já os Chromebooks são notebooks com sistema operacional da própria empresa, Chrome OS.

Desta forma, considerando o fenômeno abrangente das parcerias entre o Google e as instituições educacionais para a oferta desses serviços e produtos, foi elaborado o seguinte objetivo: compreender os propósitos do *Google for Education* e sua implementação através das EscoLabs no Município de Salvador/BA analisando o uso das ferramentas digitais nos processos educativos.

³ <https://edu.google.com/intl/pt-BR_ALL/why-google/k-12-solutions/?modal_active=none> acesso 02 fev. 2019

Metodologia

Para este estudo, foi utilizado o Estudo de Caso, fundamentado a partir do autor Robert Yin (2001, p.32), cujo caracteriza a abordagem como “uma investigação empírica que investiga um fenômeno contemporâneo dentro do seu contexto da vida real, especialmente quando os limites entre o fenômeno e o contexto da vida real não estão claramente definidos.”

Elegemos a EscoLab Boca do Rio como campo empírico. Após visitas na outra EscoLab, situada em Coutos, verificamos que a comunidade escolar não aderiu aos serviços corporativos. Já na EscoLab 360, compreendemos que se tratava de uma escola recente, inaugurada em 2018, mesmo ano que iniciou a pesquisa e, devido ao pouco tempo disponível para a realização dessa investigação, foi imprescindível escolher apenas um lócus.

Os sujeitos da pesquisa foram nove professores, dois gestores e um funcionário da Secretaria Municipal da Educação do Salvador (SMED). Os instrumentos constaram de observações direta e entrevistas semiestruturadas, além das anotações em Diário de Bordo. As entrevistas foram realizadas durante três dias da semana em turnos alternados, no período da manhã e tarde, totalizando trinta dias de idas ao campo. Iniciadas em 03 de setembro de 2019 e finalizadas em 13 de dezembro de 2019, contabilizando 100 horas.

As entrevistas semiestruturadas foram planejadas a partir de dois roteiros: um para professores e gestores, contendo oito perguntas iniciais e, outro para um funcionário da SMED, contendo seis perguntas iniciais, partindo de perguntas mais objetivas sobre o tempo que o professor ou gestor atuam na escola e sua formação, às questões mais amplas, sobre os processos formativos para os professores atuarem no espaço, dos instrumentos utilizados em sala de aula e sobre as críticas/sugestões ou opiniões a respeito da parceria com o Google.

Após a coleta dos dados, foi feita a Análise Descritiva a partir de três categorias, sendo elas: Políticas Públicas; Corporação e Tecnologia Digital.

Resultados e Discussão

Primeiramente, verificamos a falta de transparência, pois não há um documento disponível para a sociedade em relação ao acordo feito entre o Google e a SMED, esclarecendo o porquê dessa escolha e conseqüentemente a ausência de informações em relação a política de proteção de dados dos usuários. A ausência de esclarecimentos vai contra o artigo 5º, inciso XXXIII da Constituição Federal e da Lei n.º 12.527/2011, referente ao direito fundamental do acesso a informação, em que todos têm direito a receber dos órgãos públicos informações de

seu interesse particular ou coletivo, principalmente porque concluímos que a parceria com o Google vale para todas as Escolas da Rede Municipal de Salvador, não é exclusividade apenas das EscoLabs.

Em entrevistas, constatamos que a elaboração dessa política partiu de setores específicos, sem diálogo com a comunidade, com a participação de uma empresa para a formação de professores, com a duração de dois dias, o que condiz mais com um treinamento para uso das ferramentas. Teóricos como (HETKOWSKI e DIAS, 2019) já apontaram para a ausências da participação dos educadores na definição dos programas e projetos, sendo esses sujeitos ignorados a meros executores de pacotes pronto.

Contudo, percebemos a ocorrência de formações internas que partiram dos gestores da escola para a utilização do *Google for Education*, essas atitudes potencializaram o uso dessas ferramentas na escola. Contudo, das atividades observadas utilizando o *Google for Education*, verificamos que os usos delas serviram como repositório de conteúdo. Ressaltamos que os serviços do Google são massivamente utilizados pela sociedade, por isso, corroboramos com Cruz (2018), que aponta para a necessidade de discussões mais aprofundadas, isto é, sobre a importância das crianças compreenderem o que é o Google, o que são os dados pessoais e como funciona o mercado de dados.

Nas observações, verificamos que por questões operacionais alguns professores não utilizaram o *Google for Education* nos processos educativos. Uma dessas questões foi a logística da escola, com o fluxo de entrada e saída de alunos, ao longo do ano, dificuldade em conseguir o e-mail institucional para os alunos e a necessidade de um tablet para cada estudante.

Em entrevistas, foram mencionadas as praticidades em se comunicar por esses meios, sobretudo na relação entre educadores e coordenadores. De acordo com Parra et al (2018), o estabelecimento de uma infraestrutura tecnológica apoiasse num duplo processo: Por um lado estão as praticidades do uso e por outro o ocultamento das condicionantes. Ou seja, os professores e gestores enxergam as experiências e facilidades de uso para o cotidiano que as ferramentas proporcionam. Entretanto, há a ausência de percepção sobre os efeitos políticos e sociais em adotar essas tecnologias na escola, eliminando as discussões sobre possíveis soluções alternativas.

Conclusões

A elaboração do projeto EscoLab envolvendo a parceria, foram decisões de poucos setores da SMED, deixando de fora a comunidade escolar, constituindo assim, uma política

verticalizada em que o governo priorizou uma corporação sem atender as demandas da sociedade civil.

O estudo aponta para a necessidade de políticas horizontais que dialogue com a comunidade e de formações continuadas, que discutam conceitos acerca do novo cenário da cultura digital que envolvem a plataformização, dataficação e performatividade algorítmica, capitalismo da vigilância e sobre os monopólios das corporações de TI.

Embora a pesquisa tenha dado um direcionamento para a educação básica, as plataformas corporativas também estão no ensino superior através dessas parcerias. Por isso, urge novas pesquisas que discutam os impactos sociais, políticos e pedagógicos que essas parcerias podem gerar no cenário educacional.

REFERÊNCIAS

BAKAN, Joel. **A corporação: a busca patológica por lucro e poder**. Tradução Camila Werner. São Paulo: Novo Conceito, 2008.

BAUMAN, Zygmunt. **Globalização: as conseqüências humanas**. Tradução Marcus Penchel. — Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1999

BONETI, Lindomar Wessler. **As políticas públicas no contexto do capitalismo globalizado: da razão moderna à insurgência de processos e agentes sociais novos**. PRACS: Revista Eletrônica de Humanidades do Curso de Ciências Sociais da UNIFAP, Macapá, n. 5, p. 17-28, dez. 2012.

BONETI, Lindomar Wessler; LAMÓGLIA, Fernando Botto, **O preceito da cidadania nas políticas públicas educacionais no Brasil**. Perspectivas em Diálogo, Naviraí, v. 5, n. 10, p. 57-79, jul.- dez. 2018.

HETKOWSKI, Tânia Maria. **Políticas Públicas: Tecnologias da Informação e Comunicação e Novas Práticas Pedagógicas**. Bahia, Tese de Doutorado, UFBA, 2004.

HETKOWSKI, Tânia Maria; DIAS, Josemeire Machado. **Educação, Cultura Digital e Espaços Formativos**. Plurais Revista Multidisciplinar. Salvador, v. 4, n. 2, p. 11-25, mai./ago. 2019.

LE MOS, André. **Os Desafios Atuais da Cibercultura**. Disponível em: Texto publicado originalmente no Caderno de Sábado do jornal Correio do Povo (15/06/19). Acesso em: 16 jan. 2020.

PARRA, Henrique Zoqui Martins. et al. **Infraestruturas, Economia e Política Informacional: o Caso do Google Suite For Education**. Mediações - Revista de Ciências Sociais, Londrina – PR. 2018.

SANTOS, Milton. **Por uma Outra Globalização: do Pensamento Único à Consciência Universal**. Rio de Janeiro: Ed. Civilização Brasileira, 2001.

YIN, Robert K. **Estudo de Caso: planejamento e métodos**/ Robert K. Yin; 2ª ed. – Porto Alegre: Bookman, 2001.

ZUBOFF, Shoshana. **Big other: surveillance capitalismo and the prospects of an information civilization**. Journal of information Technology, Oxford, v.30, p.75 – 89, abr. 2015.



QUADROS QUE CHORAM

Paulo Marcelo Spínola Ramos Pereira e Pereira¹
Jadirlete Lopes Cabral²
Itayara Cunha D' Santiago³

Eixo – Produção Científica

Resumo

A presente proposta trata da relação entre o gênero textual lenda urbana e os quadros do pintor italiano Giovanni Bragolin, os chamados The Crying Boys, tornados famosos na Inglaterra dos anos 70 e 80, por estarem associados a diversos eventos envolvendo incêndios além de outros relatos que podem ter sido verídicos ou não. Este trabalho se propõe a investigar a história dos quadros de Bragolin para melhor analisar o desenvolvimento das lendas urbanas que, segundo especialistas nesse campo, são um gênero textual próprio das narrativas contemporâneas por estarem associadas aos canais de difusão midiáticos como a televisão, internet e redes sociais. Essa associação sem dúvida alguma, colabora para potencializar o envolvimento do público nas histórias propagadas. Por isso, em consonância com os estudos relacionados à cibercultura, à construção das mitologias, a semiótica e à história, estabelecemos um diálogo das obras com o gênero textual lendas urbanas, a partir da fundamentação teórica sustentado por LOPES (2008), SEGAL (1998), SANTAELLA (2014) e LEÃO (2011).

Palavras-chave: Lenda Urbana. Mitos. Semiótica

Introdução

A obra de Giovanni Bragolin se tornou famosa a partir da divulgação de uma lenda urbana, originada na Inglaterra, nas décadas de 70 e 80. Conta-se que um certo tabloide inglês, querendo alcançar um número maior de leitores, publicou a notícia de um incêndio em que apenas um quadro, assinado pelo pintor italiano, sobreviveu às chamas.

A partir daí, várias outras matérias surgiram, com relatos de testemunhas, sugerindo, inclusive, que tais quadros estariam relacionados a um provável pacto sobrenatural e que o autor, inspirado por um sonho, teria submetido as crianças neles retratadas a rituais malignos,

¹ Universidade do Estado da Bahia - UNEB, Professor Substituto no curso de Jogos Digitais da UNEB, spinvsspin@gmail.com.

² Universidade Federal da Bahia - UFBA, Professora Associada 1 de Língua e Literatura Italiana, CAEL/ILUFBA, jadecabral2017@gmail.com.

³ Mestranda/GESTEC-UNEB; Supervisão Escolar -UFRJ; Psicopedagogia-AEM; Pedagogia-UCSAL/ Letras/Inglês-UFBA; Direito-UFBA; e-mail: itayara2006@yahoo.com.br

culminando até mesmo em suas mortes. Contava-se ainda que tais quadros teriam mensagens subliminares capazes de trazer maldição ao seu proprietário. Toda essa série de boatos provocou uma comoção social à época, porque os conhecidos quadros, *The Crying Boys*, eram muito populares na Inglaterra, conseqüentemente, a maior parte da população estava sob maldição. O jornal *The Sun* chegou, até mesmo, a organizar uma grande fogueira junto com os habitantes da cidade para dar fim a todos os quadros existentes nos lares ingleses.

Essa história chegou ao Brasil no início dos anos 80, através de uma suposta entrevista concedida ao Fantástico, da Rede Globo de Televisão, após o pintor ter se arrependido do pacto feito com forças sobrenaturais. A pergunta que nos cabe nesse momento é: por que essas histórias, construídas e transmitidas oralmente, de cunho sensacionalista, surreal, fantasioso, afetam tanto o imaginário coletivo?

Para responder a essa pergunta, recorreremos à ótica do saber brincante e de sua relação com o lugar, a história e a memória, para percorrer em direção a uma investigação por informações dos quadros, por seu desenvolvimento e pela construção das histórias acerca dos mesmos, como Leão (2011, p. 216) afirma,

A partir de uma situação para a qual se direcionam diferentes histórias é possível apreender aspectos singulares. Essa possibilidade ocorre quando são mantidos em jogo alguns processos em que se constituem elementos dessa situação, levando em conta a diversidade das situações para evidenciar a permanência das formas e a particularidade de cada configuração.

Por vezes, e intencionalmente durante a pesquisa aqui resumida, essas histórias podem se revezar entre fantasia e realidade, pois ao mesmo tempo em que informações verídicas dessas histórias, que permeiam os quadros de Bragolin, são levantadas, as mesmas nutrem igualmente o arcabouço de rumores e de mistério que circunda a sua mitologia.

Aqui cabe uma observação acerca das circunstâncias nas quais este trabalho se realizou. Foi através da cooperação de três pesquisadores, no ano de 2021, que esses Quadros que Choram vieram à tona. Um ano marcado pela continuidade das medidas emergenciais tomadas devido à pandemia do vírus COVID-19, um ano marcado por mudanças de paradigmas políticos, sanitários e midiáticos.

Oferecemos aqui então a certeza de que o ano de 2021 definitivamente não foi isento de seu próprio revezar de informações verídicas, fantásticas e dos sentimentos fortemente humanos que alimentam o “crescendo” de lendas e mitologias do imaginário coletivo, sejam esses sentimentos o medo, como nos olhos marejados das crianças nos quadros de Giovanni Bragolin, ou a esperança por dias melhores e vindouros.

Deste modo, nosso objetivo é o de propor um diálogo triplo acerca do gênero textual da lenda urbana a partir da perspectiva semiótica, das histórias circundando o mito e da análise da construção desse gênero a partir dos quadros *The Crying Boys* pintados pelo artista italiano.

Metodologia

Utilizamos para a fundamentação teórica deste trabalho o estudo sobre lendas urbanas de LOPES (2008), SANTAELLA (2014) para a análise semiótica dos quadros, a visão de Carl Jung acerca das mitologias através da ótica de SEGAL (1996).

O saber brincante apresentado por LEÃO (2011) dialoga com o propósito de elucidar a respeito da construção das lendas e mitos acerca dos quadros que choram. Decidimos investigar o programa da rádio BBC 4 chamado *Punt PI*, que pode ser traduzido como Investigador Pessoal Punt, protagonizado pelo comediante Steve Punt, e que trata de investigações por parte do mesmo relacionadas aos mistérios que ocorreram na Grã-Bretanha. Os quadros de Giovanni Bragolin e as manchetes sobre os incêndios que os deixaram famosos são o tópico do episódio 4 da terceira temporada do programa, que foi ao ar no dia 24 de Setembro de 2010.

É do interesse desse processo investigativo também mencionar a trajetória do autor, cujo nome real é Bruno Amadio, conhecido por ser um pintor formado academicamente e nascido na cidade de Veneza, onde o mesmo contratou, através de entrevistas e anúncios de jornais, os modelos, ou quem sabe as vítimas, de seus quadros.

A semiótica faz parte de nossas vidas, uma vez que estamos sempre fazendo a leitura do mundo que nos cerca, utilizando conceitos conscientes ou, muitas vezes, inconscientes que nos fazem atribuir significados a tudo ao nosso redor. Dessa forma, existe um sistema de significação formado por signos, linguagens, ou seja, tudo que existe no mundo e apresenta um significado para o indivíduo, que podem ser verbais ou visuais. O século XX é marcado pelo surgimento de duas ciências da linguagem: a Linguística, que é a ciência que estuda a linguagem verbal humana e a Semiótica, que é a ciência que estuda toda e qualquer forma de linguagem. Com isso, ressalta SANTAELLA (1983, p. 1): "O nome [...] vem da raiz grega *semeion*, que quer dizer signo. Semiótica é a ciência dos signos". No entanto, não está relacionada ao zodíaco ou à Astrologia, mas aos signos existentes nas linguagens, que são fundamentais à comunicação.

As imagens foram as primeiras expressões de cultura humana conhecidas muito antes do registro da palavra com o surgimento da escrita. As pinturas ou gravuras pré-históricas das cavernas chamadas arte rupestre, possibilitaram registros que revelaram os costumes, valores e

comportamento daquele período. Entretanto, a escrita, desde o século XV, com a revolução da imprensa, ganhou grande repercussão; entretanto, apenas no século XX a linguagem imagética começou a ganhar maior atenção e a transformar as relações humanas, pois a linguagem não verbal também expressa sentido e transmite mensagens. Contudo, ao analisarmos uma pintura, como todas as outras formas de linguagem, precisamos observar o contexto e a época em que foi produzida, a fim de alcançar melhor compreensão do que ela comunica.

O diálogo entre nossa análise do gênero textual da lenda urbana e a obra de Giovanni Bragolin é caracterizado por múltiplas referências, desenvolvendo uma rede complexa de análises pela interdisciplinaridade que evoca, com a intenção de investigar e pontuar alguns dos elementos conformadores que estruturam esse fenômeno em nosso imaginário pessoal e coletivo.

Resultados e Discussão

Lopes (2008) trata a questão no seu artigo *Em busca do gênero Lenda Urbana*, primeiramente dialogando com diferentes autores, para trazer à luz a discussão acerca de uma possível definição do termo lenda, embora reconheça a dificuldade em circunscrever um conceito tão amplo e vivo em uma única definição. Mesmo assim, destaca que tal narrativa pressupõe que os sujeitos envolvidos estejam imbuídos de crença e de medo, pois são esses elementos que lhes permitirão verbalizar seus próprios medos e ansiedades para, em consequência, serem liberados, como em uma catarse, das suas emoções negativas.

Quando, porém, se trata de conceituar lendas contemporâneas, torna-se ainda mais difícil, pois estão implicados nesse gênero outros tantos subgêneros, provocando muitas vezes divergências conceituais entre os teóricos. Para fins didáticos, Lopes destaca, portanto, cinco possíveis definições, cada uma delas abordando um aspecto da composição do gênero: a) Lenda em contexto; b) Lenda como resposta coletiva; c) Lenda entre o mundano e o extraordinário; d) Lenda como gênero emergente; e) Lenda como dialética.

Ao observarmos os quadros *The Crying Boys* e suas correspondentes produções textuais através do gênero literário Lenda Urbana, podemos encontrar marcas semióticas tanto no texto transmitido oralmente quanto nos quadros que deram origem a tal lenda, responsáveis pela comoção social, provocando medo e terror, na Inglaterra das décadas de 70 e 80. A comunicação visual que os quadros transmitem através das imagens de crianças em diferentes cenários, sempre com aparência de tristeza e abandono, são formadas por texturas, cores, linhas, sombra e luz, compondo um fluxo de signos pictóricos que agem automaticamente no cérebro

para processar com rapidez o máximo de detalhes que podemos ver na imagem de cada uma das 27 telas, aproximadamente, pintadas pelo artista plástico italiano, cuja intenção comunicativa estaria provavelmente associada a uma visão de mundo determinada pelo estilo artístico por ele escolhido. Tais imagens, cuidadosamente delineadas, serviram como pano de fundo para as narrativas sobrenaturais, construídas a partir de um fatídico incêndio ocorrido naquele contexto enunciativo.

Acompanhamos nos resultados desta pesquisa os também resultados da investigação de Steven Punt acerca dos quadros e dos elementos que poderiam estar envolvidos na construção dessa lenda urbana. O comediante fez questão de levar sua reprodução do quadro e de testá-la em laboratório, simulando uma situação de incêndio, o que acarretou em uma conclusão inusitada para o programa da rádio BBC. O resultado deste experimento está disponível em vídeo no *Youtube*.

Conclusões

Nos encontramos durante o desenvolvimento deste estudo em contato com indagações que nos atingiam em um nível humano e plural, traçando paralelos entre a construção dos elementos fantasiosos e míticos ao redor desses quadros e os ardores e questionamentos referentes aos contextos de nossa contemporaneidade, particularmente acerca da situação da pandemia do COVID-19 e suas repercussões.

De que forma o medo se estrutura dentro do imaginário humano? Quais são os elementos que dão forma a uma história de terror e como ela se propaga através das pessoas que a escutam? Os gêneros literários têm nutrido a criatividade de escritores através de caminhos dicotômicos, ou seja, o bem e o mal, mas também cinzentos, onde o herói pode ser o vilão e a mocinha nem sempre precisa ser salva.

As lendas urbanas trazem consigo a irreverência do empirismo, a falta de técnica e geralmente de intencionalidade por aqueles que as propagam, porém tornam-se pertinentes no pensamento coletivo de uma forma eficiente e difícil de se replicar com fidelidade. O contar de histórias faz parte da natureza humana, escutá-las e trazê-las para o paradigma da realidade também. Deixamos então claro, por nossa própria experiência, que os estudos acerca desse gênero textual frequentemente irão se beneficiar com um enriquecimento, aceitação e identificação por parte dos leitores.

REFERÊNCIAS

LEÃO, José Antonio Carneiro. Saber brincante: cosmovisão e ancestralidade como processo educativo. Tese (Doutorado) – Universidade Federal da Bahia - UFBA. Faculdade de Educação - FAGED, Salvador - Ba, 2011.

LOPES, Carlos Renato. Em Busca do Gênero Lenda Urbana/ Carlos Renato Lopes. Linguagem em (Dis)curso – LemD, v. 8, n. 2, p. 373-393, maio/ago. 2008 Disponível em: https://www.academia.edu/778743/Em_Busca_do_G%C3%AAnero_Lenda_Urbana_2008_

Punt PI. Reino Unido: BBC 4. 24 de Setembro de 2010. Programa de Rádio.

SANTAELLA, Lúcia. O que é Semiótica. São Paulo: Brasiliense, 1983. Disponível em: <https://docs.google.com/viewer?a=v&pid=sites&srcid=ZGVmYXVsdGRvbWFpbmFyaW9sdWNpYXNhbnRhZWxsYXxneDo0OTlkODc5ZmNlZjY1ZTZh>. Acesso em: 23/06/2021.

SANTAELLA, Lúcia. Leitura de imagens. São Paulo: Melhoramentos, 2012.

SEGAL, Robert A. Theorizing About Myths. Amherst: University of Massachusetts Press, 1999.



SENSORIAMENTO REMOTO E SISTEMA DE INFORMAÇÕES GEOGRÁFICAS: DISSEMINAÇÃO DAS GEOTECNOLOGIAS ATRAVÉS DE CURSOS GRATUITOS EM EMPRESA JÚNIOR DE GEOGRAFIA

Aline Landim Morreira¹
Bruna Cavalcanti Gautério²

Eixo – Práticas Educativas

Resumo

O novo modelo de ensino remoto imposto pela pandemia do COVID-19 desde o ano de 2020 demandou que novos horizontes em relação à educação, especialmente a brasileira, fossem expandidos mediante o avanço tecnológico abrupto. Esse cenário não seria diferente no setor de Geotecnologias, visto que essas ferramentas auxiliam na compreensão da realidade e das transformações ao longo do tempo-espaço. Através disso, a Escala Assessoria Júnior – Empresa Júnior dos cursos de Geografia da FURG – encontrou a possibilidade de ofertar cursos gratuitos voltados às temáticas de Sistema de Informações Geográficas e Sensoriamento Remoto com o intuito de proporcionar e fortalecer a qualificação profissional nesse setor para todos(as). A oferta de cursos que não possuem quaisquer taxas de pagamento impulsiona os(as) estudantes e/ou profissionais a aprimorarem o seu conhecimento ou até mesmo obter a oportunidade de trabalhar a primeira vez com as geotecnologias possibilitando exercer vínculos da realidade social com o espaço geográfico. Pensando nisso, a EJ de Geografia desenvolveu quatro cursos com o uso do programa QGIS e Google Earth Pro afim de explorar suas ferramentas de análise espacial e de realizar processamentos no ramo do Geoprocessamento visando a compreensão das transformações no tempo-espaço. Os cursos são denominados de ‘Google Earth Pro + SIG’, ‘Georreferenciamento + SIG’, ‘Ferramentas de Geoprocessamento do QGIS’ e ‘Sensoriamento Remoto na Prática’ e obtiveram excelentes aceitações no mercado empreendedor resultando em mais de 160 inscrições e atingindo 63 conclusões, resultado dos três primeiros cursos destacados anteriormente. As qualificações atingiram cursistas de mais de 13 Unidades Federativas e captaram depoimentos com elogios desde a parte estrutural do curso até o atendimento online de dúvidas. Através das inscrições nos cursos gratuitos e a adesão pela conclusão constata-se que o setor de geotecnologias possui uma demanda grande das áreas que investigam as transformações socioambientais. E também, proporciona experiências práticas para os(as) empresários(as) juniores desenvolverem competências empreendedoras.

Palavras-chave: Geografia. Empreendedorismo. Qualificação

¹ Universidade Federal do Rio Grande – FURG – Laboratório de Climatologia e Cartografia (LACCA);
Bacharelanda em Geografia; alineelandimm@gmail.com

² Universidade Federal do Rio Grande – FURG – Laboratório de Climatologia e Cartografia (LACCA);
Licencianda em Geografia; gauteriobruna@gmail.com

Introdução

O setor de Geotecnologias conta com avanço tecnológico desde a Revolução Técnico Científica-Informacional relacionando diferentes métodos de armazenamento, tratamento e análises das informações geográficas (FERNANDES; CRUZ, 2021). E de acordo com a modalidade de ensino remoto, imposta pelo distanciamento social desde o ano de 2020, a oferta de capacitações nessa área de fácil acesso e sem custo financeiro tornou-se uma opção para estudantes e profissionais da área ou áreas correlatas continuarem qualificando-se diante dos avanços atuais.

A utilização das geotecnologias de Sensoriamento Remoto e de Sistema de Informações Geográficas (SIG) pela Empresa Júnior (EJ) Escala Assessoria Júnior, dos cursos de graduação em Geografia da Universidade Federal do Rio Grande – FURG, tornou-se como uma possibilidade de disseminação do conhecimento científico através da oferta de minicursos gratuitos. Adicionalmente, contribuiu com experiências práticas para a formação complementar dos/as estudantes, o que é um dos pilares de uma EJ, conforme destacam Bonfim, Silva e Andrade (2020).

A importância do acesso à informação e principalmente de cunho científico de forma aberta e livre de taxas financeiras dá-se, conforme apontam Fernandes e Cruz (2021), pelo fato de que desenvolve a autonomia do/a cursista em correlacionar os fenômenos que ocorrem em determinado espaço. Diante do exposto, o presente trabalho busca apresentar as qualificações profissionais de livre acesso elaboradas pela EJ Escala, desde a sua elaboração até os panoramas dos cursistas concluintes.

Metodologia

Os procedimentos metodológicos foram traçados de forma geral e de forma específica, conforme aponta a Figura 1(A) e a Figura 1(B). Os nomes dos cursos estabelecidos foram: ‘Google Earth Pro + SIG’, ‘Georreferenciamento + SIG’, ‘Ferramentas de Geoprocessamento do QGIS’ e ‘Sensoriamento Remoto na Prática’.

Primeiramente foram traçadas reuniões com setores específicos (projetos, comercial e marketing) para definir a delegação de tarefas para cada curso organizado. O acompanhamento do curso desde o início até sua finalização é realizado através dos setores de projetos e marketing e a certificação final é realizada pela presidência. Toda a estruturação de Google

Formulários, videoaulas, apostilas e exercícios é pensada e organizada pela equipe de projetos. O comercial e o marketing são responsáveis pela parte que envolvem a captação de clientes e o engajamento com eles, porém cada um com sua atuação ativa ou passiva.

Os cursos gratuitos possuem a carga horária de 10 horas e possuem turmas de até 150 cursistas que recebem as instruções via e-mail, bem como, todos os links de acesso aos materiais. Os materiais são disponibilizados através do Google Drive em que estão organizados em pastas nomeadas de acordo com os módulos específicos e as inscrições ocorrem através do site da empresa (www.escalajr.com). As ementas trabalhadas nos cursos podem ser conferidas na Figura 2.

No Módulo II, contempla a segunda videoaula e um formulário de exercícios. O avanço para o próximo módulo só é permitido de acordo com a entrega do formulário de exercícios e respeitando o cronograma de atividades. O terceiro e último módulo contém a terceira videoaula, com um formulário de exercícios e um formulário final de avaliação geral do curso com depoimentos. A finalização do curso se dá mediante o prazo estabelecido no cronograma de atividades e a entrega dos formulários finais. Através disso, a certificação é encaminhada em até 30 dias.

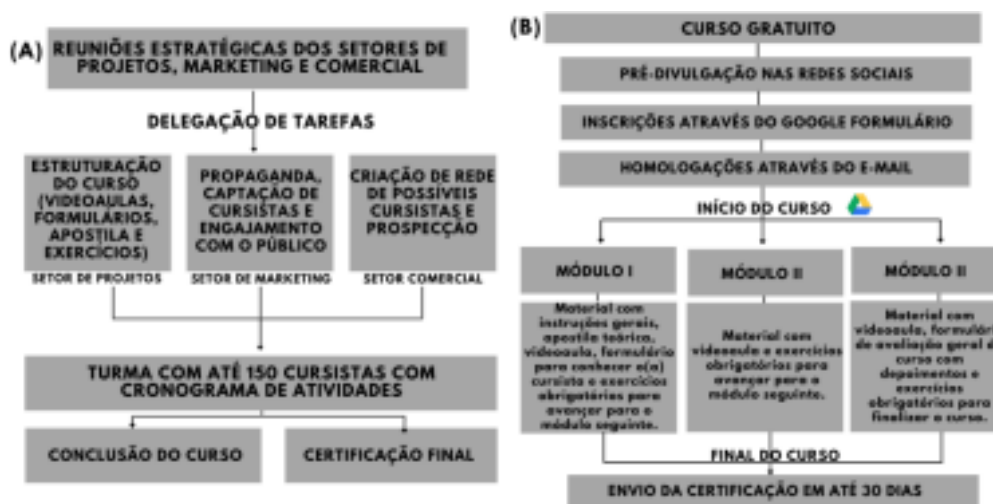


Figura 1 - Fluxograma metodológico geral (A) à esquerda e específico (B) à direita. Fonte: as autoras, 2021.

CURSO	EMENTA
Google Earth Pro + SIG	Conhecimentos básicos de inserção de dados externos no programa Google Earth Pro e exportação em outros formatos. Manipulação no programa SIG, vetorização e elaboração de mapa.
Georreferenciamento + SIG	Coleta de coordenadas no programa Google Earth Pro. Inserção de tabelas georreferenciadas no QGIS, mudança de simbologias das camadas vetoriais e elaboração de mapa.
Ferramentas de Geoprocessamento do QGIS	Apresentação das funcionalidades básicas das ferramentas de Geoprocessamento do QGIS, são elas: Buffer, Recortar, Envoltória Convexa, Diferença, Dissolver, Interseção, Diferença Simétrica, União e Eliminação de Polígonos.
Sensoriamento Remoto na Prática	Introdução teórica do Sensoriamento Remoto e características do satélite CBERS. Processo de download de cenas orbitais. Manuseio das cenas dentro do programa QGIS e composição de bandas.

Figura 2: Síntese da ementa de cada curso elaborado. Fonte: as autoras, 2021.

Os programas utilizados nos cursos, são gratuitos e de fácil acesso e instalação e os que não são, possuem outras opções como, por exemplo, a planilha Libre Calc ou a utilização do Bloco de Notas. Todos os cursos gratuitos foram pensados como cursos básicos e introdutórios abrangendo tanto cursistas que já tinham algum conhecimento da teoria e prática, tanto aqueles(as) que estavam começando do zero com uma ementa de simples assimilação e objetiva. Os programas utilizados nos cursos foram o programa QGIS (3.16), o Google Earth Pro, as Planilhas Excel e o Google Drive.

Resultados e Discussão

Atualmente, têm-se três cursos concluídos e um em andamento, tratando-se do ‘Sensoriamento Remoto na Prática’. Através disso, os resultados serão apontados em relação aos cursos gratuitos que já obtiveram concluintes. O Quadro 1 apresenta o número de pessoas que se inscreveram nos cursos e o número de pessoas que receberam a certificação final.

Quadro 1: Relação de inscritos(as) e concluintes nos três cursos finalizados.

Curso	Nº de Inscritos(as)	Nº de Concluintes
Google Earth Pro + SIG	51	14
Georreferenciamento + SIG	62	17
Ferramentas de Geoprocessamento do QGIS	104	32

Fonte: as autoras, 2021.

Normalmente, há uma grande desistência ao longo do curso devido a infinitas justificativas por parte dos cursistas como, por exemplo, multitarefas pessoais e falta de tempo. Majoritariamente, o perfil dos(as) cursistas identificados(as) entre os três cursos é o do gênero

feminino e com uma média de idade de 27 anos. A maioria enquadra-se como desempregado(a) de acordo com a ocupação atual e possuem o ensino superior em andamento. As áreas de formação que mais se destacam nos perfis são: Geografia Bacharelado e Licenciatura, Geoprocessamento e Gestão Ambiental.

A Figura 3 apresenta espacialmente de qual Unidade Federativa (UF) brasileira são os(as) cursistas. Os dados de perfil dos(as) cursistas baseiam-se de acordo com os(as) que responderam o formulário no Módulo I, não compreendem todos(as) os(as) inscritos(as). A UF do Rio Grande do Sul destaca-se com o maior nº de cursistas dentre os cursos finalizados, seguido da Bahia e Minas Gerais. Percebe-se que os cursos conseguem abranger os estudantes e/ou profissionais de quase todo o Brasil. Por fim, apresenta-se brevemente um depoimento de cada curso deixados pelos(as) concluintes e com a ciência de publicação deles(as).

Sobre o curso de Google Earth Pro + SIG, Ronaldo disse *“Só tenho a agradecer à Escala por disponibilizar este curso gratuito. As orientações apresentadas para trabalhar com esta parceria QGis e Google Earth possibilitam um universo de possibilidades”*. Maria Aparecida no curso de Georreferenciamento + SIG destacou *“Só tenho a agradecer pela oportunidade e parabenizar pela forma didática como foi projetado este curso”*. E Kamila retrata sobre o curso Ferramentas de Geoprocessamento do QGIS o seguinte *“Excelente curso. Os organizadores sempre dispostos a esclarecer dúvidas por qualquer um dos canais. As avaliações são pertinentes e construtivas. Não deixa a desejar e vale a pena cursar até o fim. Parabéns a todos”*.

Segundo Fernandes e Cruz (2021) explorar as ferramentas, principalmente, do SIG, do Google Earth e do Sensoriamento Remoto remetem ao aluno(a) maneiras diferentes de observar e explorar o mundo e da sua percepção da realidade mediante as transformações. De acordo com Freire (2001), esse cenário de constantes transformações remetem ao pensamento de que devemos perceber e aceitar que não há vida na imobilidade. Portanto, as geotecnologias são ótimas ferramentas para a compreensão da não imobilidade do ambiente e do ser humano.

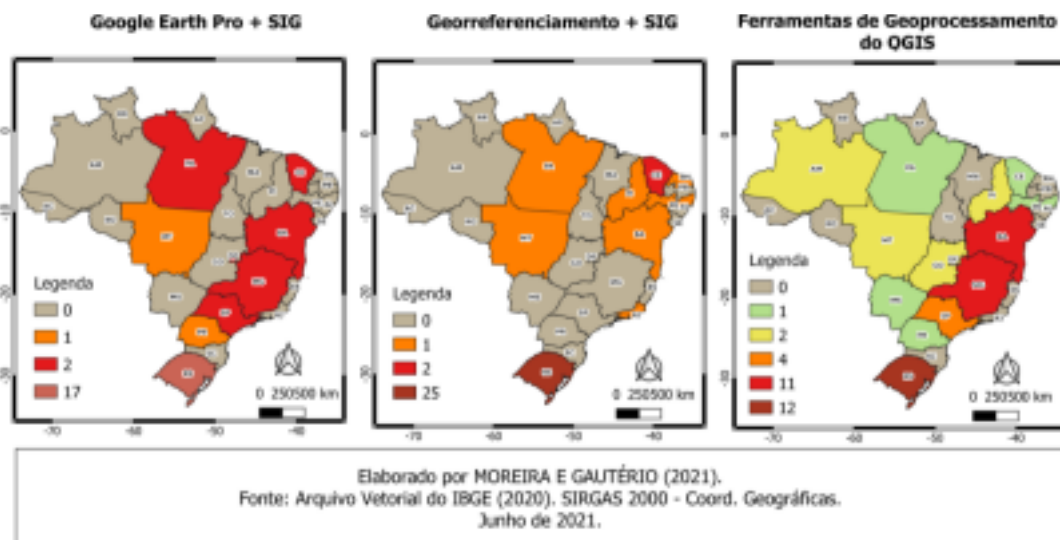


Figura 3 - Unidades Federativas dos(as) perfis dos(as) cursistas. Fonte: as autoras, 2021.

Conclusões

A oferta de cursos gratuitos sobre SIG, Google Earth Pro e Sensoriamento Remoto na EJ demonstraram a alta procura pela qualificação profissional de forma remota. Abriu um leque de compreensão da espacialidade do alcance nacional e na carência do aprimoramento ou primeiro contato com as habilidades que envolvem a análise espacial e seus atributos. O retorno dos cursos através dos depoimentos dos(as) concluintes engaja novas ofertas de cursos e impulsiona o exercício prático do ensino-aprendizagem dos(as) empresários(as) juniores.

REFERÊNCIAS

BONFIM, Mateus Pinto da Fonseca; SILVA, Maria Helena Carvalho da; ANDRADE, José Roberto de Castro. **A Empresa Júnior e o Desenvolvimento de Competências Gerenciais: um novo olhar sobre o empresário júnior nas organizações.** XVII Simpósio de Excelência em Gestão e Tecnologia - SEGET. Faculdades Dom Bosco – formato online, 2020, p. 1-17.

FERNANDES, Taynah Garcia; CRUZ, Maria Lúcia Brito da. **A Geotecnologia como recurso didático: metodologias e vivências.** In: DE PAULA, Eder Mileno Silva; ALBUQUERQUE, Emanuel Lindemberg Silva (Orgs.). Geografia Física e Geotecnologias: propostas de ensino-aprendizagem [recurso eletrônico]. Porto Alegre: Editora Fi, 2021, p. 85- 105.

FREIRE, Paulo. **Ninguém Nasce Feito: é experimentando-nos no mundo que nós nos fazemos.** In: Freire, Paulo (Org.). Política e Educação. São Paulo: Cortez, v.23, 5 ed., 2001, p. 40-46.



USO DAS TICS NO ATENDIMENTO PSICOPEDAGÓGICO PARA A PESSOA COM DEFICIÊNCIA INTELLECTUAL DURANTE A PANDEMIA DA COVID-19

Matheus Wisdom Pedro de Jesus¹

Eixo – Práticas Educativas

Resumo

As mudanças no cenário mundial decorridos da pandemia da covid-19 fez com que várias organizações sociais precisassem reinventar suas práticas com a finalidade de contemplar os usuários atendidos. Esta pesquisa traz experiências sobre o uso das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) no atendimento psicopedagógico para a pessoa com deficiência intelectual em uma instituição especializada de Salvador – Bahia, a saber, a Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais (APAE). A questão norteadora do trabalho pautava-se em compreender como os educandos com deficiência intelectual experienciaram o uso de recursos tecnológicos no atendimento psicopedagógico através de aplicativos de videoconferências e *softwares* educativos. Buscou-se, para tanto, refletir sobre como as estratégias psicopedagógicas baseadas nas TICs podem auxiliar o desenvolvimento dos usuários, identificar quais instrumentos tecnológicos acessíveis estão disponíveis para uso mediado e analisar a necessidade de instrumentalização da família no processo de assistência virtual remota ao filho com deficiência durante a pandemia. Por entender a necessidade de haver representatividade de como os discentes expressam suas ações e a interpretação dessa nova realidade social sem quantificar dados, a metodologia empregada na pesquisa foi fenomenológica de abordagem qualitativa. Foram realizadas, também, entrevistas semiestruturadas com educandos e famílias para compreender a efetividade da ação e como a nova proposta de atendimento atendeu as especificidades de cada um ou se há lacunas a serem preenchidas. Os resultados mostram que com mediação adequada e instrumentalização de usuários com deficiência intelectual e suas respectivas famílias é possível realizar os atendimentos psicopedagógicos e atingir os mesmos objetivos pré-estabelecidos na modalidade presencial. Todavia, a ausência de pesquisas e o não levantamento de dados sobre a esta temática no contexto da pandemia ainda são entraves para melhor elucidação de propostas de equidade e acessibilidade.

Palavras-chave: Psicopedagogia. TICs. Deficiência Intelectual. Covid-19

¹UNEB / APAE; Mestrando em Educação e Contemporaneidade – PPGEduc, Psicopedagogo, Especialista em Educação Especial e Inclusiva, Licenciado em Letras com Inglês e Licenciado em Pedagogia. Membro do Grupo de Pesquisa sobre Pensamento e Contemporaneidade (UNEB). Psicopedagogo da APAE Salvador. E-mail: matheuswisdom@gmail.com.

Introdução

Em março de 2020 a Organização Mundial da Saúde (OMS) apresentou à população a pandemia da covid-19. Desde então, algumas recomendações básicas para não disseminação do vírus foram divulgadas em caráter de emergência, a saber, uso de máscaras, distanciamento físico, isolamento social, dentre outros. As circunstâncias não esperadas certamente impactaram a forma dos atendimentos educacionais para às pessoas com deficiência e, diante da desigualdade socioeducacional existente no Brasil, a situação inclinou-se a trazer lacunas para usuários e profissionais.

Dessa forma, seguindo as diretrizes da Associação Brasileira de Psicopedagogia (ABPp) para manutenção e continuidade dos atendimentos psicopedagógicos, necessitou-se repensar algumas estratégias de atendimento pautadas na assistência psicopedagógica virtual para pessoas com deficiência intelectual. Segundo, Bates (2016) “na era digital, estamos rodeados, na verdade, imersos em tecnologia”. (BATES, 2016, p.55). Entretanto, mesmo o acesso disponível dos educandos com a tecnologia, é preciso refletir acerca da intencionalidade do profissional que realizará a mediação, isso porque Amante (2011) traz que “[...] as crianças podem ou não utilizar os computadores de forma criativa, mas isso não depende dos computadores, depende das experiências de utilização que lhe são proporcionadas, são estas que facilitam ou não o desenvolvimento” (AMANTE, 2011, p. 45).

Pensando nas citações acima, este texto traz a possibilidade de articulação das TICs como aplicativos de videoconferências e, conseqüentemente, *softwares* gratuitos que, mediados pelo psicopedagogo podem trazer resultados satisfatórios contemplando os mesmos objetivos do atendimento presencial. O campo de pesquisa observacional escolhido foi a Associação de Pais e Amigos dos Excepcionais (APAE) de Salvador que presta atendimento multidisciplinar à pessoa com deficiência intelectual e contempla, nesse caso, os serviços psicopedagógicos.

O problema de pesquisa debruçou-se no seguinte questionamento: Como os educandos com deficiência intelectual da APAE Salvador experienciam o uso de recursos tecnológicos durante o atendimento psicopedagógico remoto? A partir dos pressupostos colocados, a pesquisa teve como objetivo refletir sobre como estratégias psicopedagógicas baseadas nas TICs podem auxiliar o desenvolvimento de educandos com deficiência intelectual. De forma específica, buscou-se identificar quais instrumentos tecnológicos acessíveis estão disponíveis para uso mediado da pessoa com deficiência intelectual e analisar a necessidade de

instrumentalização da família no processo de assistência remota ao filho com deficiência durante a pandemia da covid-19.

Metodologia

Visto que a mediação tecnológica se tornou imprescindível durante a pandemia da covid-19 para execução das atividades psicopedagógicas, fez-se necessário compreender este novo fenômeno que agora estaria relacionado com a acessibilidade digital de educandos com deficiência intelectual. Por isso, foram realizadas 10 (dez) entrevistas semiestruturadas com os usuários, acompanhados de suas respectivas famílias, após os atendimentos para compreender a efetividade da ação e como a nova proposta de atendimento atendeu as especificidades de cada um ou se há lacunas a serem preenchidas.

Dessa forma, pensando na representatividade de como os discentes se expressam em suas ações e tendo por base que há necessidade de interpretação dessa nova realidade social e pessoal dos envolvidos sem a objetivação de quantificar dados, utilizou-se a metodologia fenomenológica de abordagem qualitativa por compreender que “sujeito e fenômeno estão no mundo-vida juntos com outros sujeitos, co-presenças que percebem fenômenos” (BICUDO,1994, p.19).

A fenomenologia, traz, enquanto metodologia desta pesquisa a busca pela precisão dos fatos através de interpretações dos mesmos a partir da suspensão de qualquer julgamento previamente concebido. Logo, possibilita um envolvimento direto buscando significados através das experiências vividas pelos sujeitos com o meio que os cerca.

Resultados e Discussão

A pesquisa atual se faz de grande relevância por conta do momento pandêmico em que a população como um todo se encontra. A necessidade de todas as organizações sociais se reinventarem urge no mesmo viés em que as ofertas de atendimento – terapêuticos e educacionais – precisam ser contínuos para garantir um melhor desenvolvimento cognitivo da pessoa com deficiência intelectual.

A trajetória histórico-social da pessoa com deficiência sempre foi marcada por sucessivas lutas em prol das conquistas de direitos, principalmente no quesito da inclusão socioeducacional. Diniz (2007), traz discussões contemporâneas sob o olhar antropológico nas quais ainda se percebe as barreiras atitudinais, arquitetônicas e práticas não inclusivas que contribuem para limitação de uma participação plena em múltiplos espaços. Os mesmos

questionamentos são plausíveis de serem retomados quando são pensadas as reais perspectivas de acessibilidade digital para esse público no atual cenário e a continuidade das suas atividades educacionais apesar de eventuais entraves. Esses fatos contrapõem-se com a Lei Brasileira de Inclusão em seu artigo 27 quando nos diz que a educação constitui direito da pessoa com deficiência, assegurado sistema educacional inclusivo em todos os níveis e aprendizado ao longo de toda a vida (BRASIL, 2015).

Se a Legislação em sua conjuntura atual preconiza os sistemas educacionais inclusivos, os serviços ofertados à pessoa com deficiência intelectual também precisariam ser (re) pensando diante do momento pandêmico encontrado com a finalidade contemplar o seu desenvolvimento e aprendizagem. Como alternativa sugerida para realização de muitas atividades, a tecnologia passou a fazer parte de maneira mais latente em muitos lares, sendo utilizada para fins ainda não observados anteriormente. A pandemia, por sua vez, acelerou ainda mais esse processo tornando-o necessário e imprescindível. Sobre isso, a pessoa com deficiência, como os cidadãos em geral passam a se utilizar dessa nova ferramenta como forma de interagir com o mundo ao seu redor Sodré (2015, p.43) afirma que não podemos saber o que é ser criança hoje, quando o mundo já não é mais o mesmo, onde relações foram modificadas, tecnologias desenvolvidas, novos artefatos produzidos. Esse pensamento coaduna com o que nos diz Nonato e Sales (2019 p.151), quando traz que

o advento das tecnologias digitais significou o ponto de partida de um complexo processo de reorganização das relações sociais a partir das premissas de uma lógica de interação não mais prioritariamente presencial, garantida pela proximidade física dos integrantes, mas viabilizadas por formas de telepresencialidade que, a partir de ferramentas digitais, operam essas novas formas de operar sobre o mundo.

Como posto pelos autores, as relações sociais tenderão, a priori, a se pautarem em meios alternativos digitais para substituir o contato físico outrora realizado. Assim, com a tecnologia como forma principal de mediação pelo psicopedagogo, também se fez preciso a instrumentalização das famílias para o manuseio correto dos recursos disponíveis para a execução das atividades. A família, nesse viés, passa a ser importante figura para que os atendimentos sejam exitosos por auxiliar a pessoa com deficiência intelectual nessa nova modalidade de assistência psicopedagógica virtual durante o período em que a pandemia esteja vigente.

A APAE Salvador, como instituição filantrópica que presta serviços à pessoa com deficiência intelectual tem buscado propor inovações nos atendimentos psicopedagógicos a partir de recursos tecnológicos – *softwares* educativos e videochamadas – para melhor atender

a comunidade em geral. Sendo assim, foram desenvolvidas atividades psicopedagógicas através de plataformas *on-line*, sites de jogos que contemplem o desenvolvimento de habilidades cognitivas como atenção, concentração, memória e capacidade de planejamento. Além disso, aplicativos como *Google Meet* e *Zoom* se mostraram bastante eficazes para projeção de atividades de tela e execução das mesmas em tempo real pelo discente em atendimentos psicopedagógicos síncronos.

Conclusões

Os resultados do lócus da pesquisa mostram que é possível usar as TICs com mediação adequada do psicopedagogo e suporte da família para continuidade do atendimento da pessoa com deficiência intelectual. Os usuários que realizaram as entrevistas expuseram entraves iniciais que logo foram superados com a instrumentalização dos envolvidos para melhor manuseio das novas ferramentas que fazem parte do contexto educativo. Todavia, a ausência de políticas públicas específicas e o não levantamento de dados precisos por órgãos competentes que assistem às pessoas com deficiência intelectual são entraves contemporâneos para melhores elucidações da temática com propostas de acessibilidade e equidade.

REFERÊNCIAS

AMANTE, Lúcia. **As Tecnologias Digitais na Escola e na Educação Infantil**. Pinhais: Editora Melo, 2011.

BATES, Tony. **Educar na era digital: design, ensino e aprendizagem**. São Paulo: Artesanato Educacional, 2016.

BICUDO, Maria Aparecida Viggiani. Sobre a Fenomenologia. In: BICUDO, M. A. V., ESPÓSITO, V. H. C. (orgs.). **Pesquisa Qualitativa em Educação**. Piracicaba: Unimep, 1994.

BRASIL, Lei nº 13.146, de 06 de julho de 2015. **Institui a Lei Brasileira de Inclusão da Pessoa com Deficiência (Estatuto da Pessoa com Deficiência)**. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2015-2018/2015/Lei/L13146.htm. Acesso em 04 junho 2021.

DINIZ, Debora. **O que é deficiência**. São Paulo: Brasiliense, 2007.

NONATO, Emanuel do Rosário Santos; SALES, Mary Valda Souza. Educação e os caminhos da escrita na cultura digital. In: FERRAZ, Obdália (org). **Educação, (multi)letramentos e**

tecnologias: tecendo redes de conhecimento sobre letramentos, cultura digital, ensino e aprendizagem na cibercultura. Salvador: EDUFBA, 2019.

SODRÉ, Liana Gonçalves Pontes. **Crianças, infâncias e Educação Infantil.** Curitiba, PR: CRV, 2015.



**Categoria II:
Jovens Pesquisadores do Projeto da
Rádio e Estudantes da Educação
Básica**



A CULTURA SURDA EM SALVADOR

Icaro Delano Almeida Daltro¹

Andreia dos Santos Sousa²

Esta pesquisa busca apresentar aspectos sociais e características da cultura surda no município de Salvador-Bahia, onde buscamos compreender aspectos específicos da comunidade surda e a convivência entre os surdos e os ouvintes. A escolha da temática parte do envolvimento direto com a comunidade surda e a motivação de que, mesmo sendo tão jovens, podemos ser protagonistas e melhorar um pouco a nossa sociedade. O objetivo geral é analisar os conhecimentos e características da cultura surda em Salvador e apresentar aspectos importantes como a inclusão social, a Língua brasileira de sinais - LIBRAS e direitos dos surdos. Que se destringa nos seguintes objetivos específicos: Avaliar a inclusão na comunidade surda em Salvador; Analisar a vivência surda na sociedade soteropolitana; e Identificar projetos de inclusão em Salvador. A metodologia utilizada nesse processo foi a bibliográfica, onde foi possível se fundamentar e conhecer melhor os conceitos. A abordagem foi qualitativa, onde foi possível reunir várias narrativas importantes de surdos e de intérpretes de LIBRAS, e assim foram acrescentados olhares, dados e sentimentos de pessoas que vivenciam preocupações, conflitos e preconceitos cotidianamente. Constata-se a necessidade de mais atenção de toda a sociedade à comunidade surda. É perceptível em vários relatos a importância da inclusão social na nossa sociedade, pois, sem ela acabamos contribuindo com muitas desigualdades. Na pesquisa apresento três instituições sociais que trazem apoio aos surdos, são elas: Associação Educacional Sons do Silêncio (AESOS) que busca promover a inclusão social e educacional, articular ações de defesa de direitos da pessoa com deficiência, em especial o cidadão surdo, visando assegurar sua formação profissional e inserção no mercado de trabalho; Associação de Pais e Amigos de Deficientes Auditivos no Estado da Bahia (APADA) que tem o intuito de ajudar famílias que precisam de suporte com crianças surdas; e o Centro de Surdos da Bahia (CESBA) que tem como finalidade a luta dos direitos dos surdos em Salvador e na Bahia. Esta pesquisa está em desenvolvimento, porém desde já busca-se a respectiva divulgação para chamar a atenção para este tema e a consequente conscientização da sociedade para maior inclusão da comunidade surda.

Palavras-chave: Cultura surda. Conscientização. Inclusão

¹ Colégio da Polícia Militar, Aluno da educação básica, Ensino Médio 1 ano, tri.delano@gmail.com

² Colégio da Polícia Militar, Professora orientadora, Mestranda em Gestão e tecnologias aplicadas a educação/ UNEB, andreia.sohis@gmail.com



A EXPOSIÇÃO DEMASIADA DE JOVENS AOS APARELHOS ELETRÔNICOS DURANTE O ISOLAMENTO SOCIAL E SEUS EFEITOS NA FORMAÇÃO EDUCACIONAL COTEMPORÂNEA

Rosangela Dias¹

Isadora Portela²

Maria da Conceição Nascimento Marques³

A discussão sobre o uso excessivo de aparelhos eletrônicos não é uma novidade para pesquisadores sociais, afinal, não é possível entrar em debates contemporâneos sem citar tal fenômeno. No entanto, o ano de 2020 ganhou destaque devido à necessidade de isolamento social em escala global – Pandemia do coronavírus, deste modo, as instituições educacionais sofreram adaptações socioespaciais, repentinamente, para suprir as condições do atual cenário. Neste contexto, faz-se urgente problematizar sobre a situação do jovem como um dos afetados sob a perspectiva educacional. O objetivo da presente pesquisa é estabelecer uma correlação entre o aumento de exposição de telas e os efeitos na deficiência dos estudos na educação básica. Para isso, o referente trabalho limita-se a analisar os vícios dos smartphones que contribuem para a “infoxicação” - neologismo criado pelo físico espanhol Alfons Cornella, fazendo referência aos prejuízos relacionados à quantidade de informação que consumimos através dos meios de comunicação - vivida pelos discentes de 14 a 18 anos. A metodologia aplicada para sustentar esse estudo é a pesquisa bibliográfica. De acordo com o Sindicato Nacional das Empresas de Telefonia e de Serviços Móvel Celular e Pessoal (SindiTeleBrasil), no período da quarentena foi registrado um aumento de 30% no tráfego de internet do Brasil. E um outro estudo apontado pela Sociedade Brasileira de Urologia afirma que antes da pandemia, 18% dos jovens relataram fazer uso das tecnologias digitais por mais de seis horas diárias; com o isolamento, esse número mais do que triplicou. Em razão disso, há um agravamento de problemas oftalmológicos já existentes, segundo especialistas, o que também acarreta no aumento de casos da Síndrome da Visão por Computador (CVS) causada pelo uso excessivo dos aparelhos digitais que emitem luz azul, prejudicial para a retina dos olhos, além da perda auditiva em decorrência do uso descuidado de fones de ouvido e postura inadequada enquanto manuseia os aparelhos, por exemplo. Ademais, tem-se uma queda também na saúde emocional: aumento da ansiedade, perda de foco e déficit de memória - esses são alguns dos problemas enfrentados pelos estudantes segundo a pesquisa “Educação não Presencial na Perspectiva dos Estudantes e suas Famílias” do Datafolha. Desse modo, é necessário pensar no estado psicológico dos estudantes e perceber como todos os efeitos de ordem físico-emocional são consequências da excessividade dos aparelhos eletrônicos. Em síntese, a normalização de uma má qualidade de vida leva os jovens a não questionarem hábitos nocivos e assim, encontram-se privados de um processo de ensino-aprendizagem proveitoso. E, conseqüentemente, ocorre o baixo desempenho escolar na faixa etária observada, resultado relevante para entender os

¹ Colégio da Polícia Militar – CPM Dendezeiros, estudante Ensino Médio, rosangeladias355@gmail.com.

² Colégio da Polícia Militar – CPM Dendezeiros, estudante Ensino Médio, isaportela03@hotmail.com.

³ Colégio da Polícia Militar – CPM Dendezeiros, professora e orientadora, marquesconceicao65@gmail.com.

desafios na formação educacional contemporânea em plena pandemia. Conclui-se, o isolamento social trouxe novos hábitos tecnológicos para a vida dos jovens, que ocasionou drásticas consequências devido ao uso excessivo de aparatos tecnológicos que junto ao isolamento em si dificultou o processo qualitativo da aprendizagem.

Palavras-chave: Aparelhos Eletrônicos. Isolamento social. Educação



A PROSTITUIÇÃO EM SALVADOR–BA E A PANDEMIA DA COVID-19: UMA REFLEXÃO SOBRE INVISIBILIDADE SOCIAL

Carlos Henrique M Miranda¹
Emily Vitória C Moura²
Andreia dos Santos Sousa³

Esta pesquisa discute a invisibilidade social dos indivíduos que trabalham como profissionais do sexo na cidade de Salvador durante a pandemia causada pela COVID 19. A motivação da escolha do tema se deu por ser uma questão pouco debatida, porém é uma temática relevante para compor a análise da marginalização de grupos sociais, assim como expor as dificuldades enfrentadas por essa classe trabalhadora, no contexto de uma crise sanitária. Nesse sentido, embora desde 2002 a prostituição seja reconhecida pelo Ministério do Trabalho e Emprego (MTE), em sua Classificação Brasileira de Ocupações (item 5198), existem diversos fatores que contribuem para que a invisibilidade social ocorra: histórico, cultural, social, religioso e econômico. Esse estudo propõe que a reflexão sobre o tema ocorra sob a luz da filósofa existencialista Simone de Beauvoir, a qual sugere reflexões sobre diversas questões em relação à liberdade, feminismo, igualdade e identidade. Na sociedade, o fenômeno da invisibilidade social incide na negligente ação de valorizar determinados grupos mais que outros. Neste contexto, se enquadra o nosso público alvo, como parte de uma parcela mais pobre da população que torna-se invisível. Nesta pesquisa, delineamos como objetivo geral: refletir sobre a invisibilidade social dos indivíduos em situação de prostituição dentro do contexto da pandemia causada pelo Covid-19, em Salvador Bahia. E como objetivos específicos: a) discutir a invisibilidade social na perspectiva de Simone Beauvoir; b) analisar as circunstâncias que envolvem os profissionais do sexo durante a pandemia, em Salvador - BA; c) propor a Associação das Prostitutas da Bahia (Aprosb) um conjunto de ações para valorização dos indivíduos que a compõe. Para alcançar os objetivos dessa pesquisa utilizaremos uma abordagem qualitativa, desse modo, o contato com a Aprosb (que até o final de 2019 Salvador possuía 820 pessoas cadastradas e busca que estado e prefeitura reconheçam profissionais do sexo como grupo com alta vulnerabilidade nesta pandemia, e que sejam inseridas na vacinação contra a Covid-19) se torna um importante elemento. O procedimento metodológico utilizado é o bibliográfico. Essa pesquisa ainda está em desenvolvimento, porém resultados preliminares já apontam que existem uma grande vulnerabilidade desses profissionais e que necessitam de orientação e apoio emergencial para o enfrentamento dos problemas que acometem o cotidiano nesse período pandêmico.

Palavras-chave: Pandemia. Invisibilidade social. Prostituição

¹ Colégio da Polícia Militar, aluno do ensino médio, henri.martins005@gmail.com

² Colégio da Polícia Militar, aluna do ensino médio, emily.vitoria@nova.educacao.ba.gov.br

³ Colégio da Polícia Militar, Professora da educação básica, Mestranda em Gestão e tecnologias aplicadas à educação/ UNEB, andrea.sohis@gmail.com



AS REDES SOCIAIS E A SAÚDE MENTAL DOS ESTUDANTES

Anna Luísa Carvalho da Cruz¹

Sara Alana Coelho Moura²

Andreia dos Santos Sousa³

A juventude envolvida em um mundo cada vez mais virtual vem estabelecendo relações de dependência com as redes sociais virtuais. Neste contexto, esta pesquisa tem o objetivo de discutir o uso das redes sociais como um fator que influencia na saúde mental dos estudantes do Colégio da Polícia Militar – Unidade Dendezeiros, Salvador, Bahia. E como objetivos específicos refletir sobre a forma de utilização das redes sociais virtuais e se a forma de utilização pode causar um impacto negativo no quadro psicológico de um jovem, o estudo também propõe a desconstrução de pensamentos estereotipados a respeito do tema. Por passarem mais tempo em casa devido a situação de pandemia causada pelo COVID-19 que está sendo vivenciada, os alunos têm passado mais tempo do que o habitual utilizando as redes sociais. Esta pesquisa possui abordagem qualitativa e como procedimentos metodológicos adotados utilizamos a pesquisa bibliográfica e levantamento de dados, onde em abril de 2021 foi realizado uma aplicação de questionário no nosso público alvo, contendo perguntas objetivas e subjetivas, na faixa etária entre 14 a 18 anos. Os dados coletados demonstram que os alunos do CPM possuem as redes sociais como um relevante meio de interação entre as pessoas, porém tem consciência que nem todos os indivíduos que também a utilizam demonstram conteúdo que venha lhe trazer satisfação, ou até mesmo mostrar contribuir na autoestima do próximo. Entre os meios de interação virtual mais utilizados pelo nosso público alvo são: Whatsapp, Instagram, Facebook e YouTube. O tempo de utilização em sua maioria ultrapassa dez horas diárias, destacamos que o uso excessivo dessas redes pode não gerar somente problemas psicológicos, como também dificuldade de interação social presencial, insônia, sedentarismo e má alimentação. Os pesquisados concordam que a rede social pode ser prejudicial, e também relatam que já tiveram problemas relacionados à mesma. Nas perguntas subjetivas também foi registrada a informação de que muitos alunos já desenvolveram alguns transtornos psicológicos e emocionais por conta do uso excessivo das redes sociais, tais como depressão e ansiedade. Considerando esta pesquisa propomos que as escolas passem a olhar para o estudante de forma mais acolhedora e possam realizar mais ações educativas e alertas sobre o uso excessivo das redes sociais e suas consequências.

Palavras-chave: Redes sociais. Transtornos. Jovens

¹ Colégio da Polícia Militar – Dendezeiros, Aluno da educação básica, Estudante do I ano do Ensino Médio. anna.cruz20@aluno.enova.educacao.ba.gov.br

² Colégio da Polícia Militar – Dendezeiros, Aluno da educação básica, Estudante do I ano do Ensino Médio, anna.cruz20@aluno.enova.educacao.ba.gov.br

³ Colégio da Polícia Militar, Professora orientadora, Mestranda em Gestão e Tecnologias aplicadas à educação/UNEB, andrea.sohis@gmail.com



AS REDES SOCIAIS E O TRANSTORNO DO ESPECTRO DO AUTISMO

Lara Lima dos Santos¹

Débora Damasceno da Silva Bavaresco de Oliveira²

Andreia dos Santos Sousa³

O Transtorno do Espectro do Autismo (TEA) reúne desordens do desenvolvimento neurológico presentes desde o nascimento ou começo da infância, os transtornos são condições permanentes que acompanham a pessoa por todas as etapas da vida. Segundo o Manual Diagnóstico e Estatístico de Transtornos Mentais, 2014, DSM-5 (referência mundial de critérios para diagnósticos), pessoas com tal condição podem apresentar déficit na comunicação social ou interação social e padrões restritos e repetitivos de comportamento, como movimentos contínuos, interesses fixos e hipo ou hipersensibilidade a estímulos sensoriais. Os pacientes com autismo partilham estas dificuldades e a interrupção do tratamento pode afetá-los em intensidades diferentes. Houve a necessidade de interrupção do tratamento presencial, em alguns centros de apoio soteropolitanos, devido às consequências da pandemia causada pela COVID-19. Consideramos este estudo ainda mais relevante pelo contexto pandêmico. Este estudo tem o objetivo de contribuir na sensibilização e informação da sociedade, através de meios digitais, sobre o TEA e também sobre instituições e projetos que continuam buscando a concretização de direitos e a superação de desafios para contribuir na inclusão dos autistas mesmo durante a pandemia. É de extrema necessidade ampliar a conscientização da sociedade sobre a necessidade da concretização de direitos e superação de desafios para que as pessoas com autismo estejam plenamente incluídas em nosso país e que encontrem oportunidades para o seu desenvolvimento, seja na educação, na saúde, no mundo do trabalho e em todas as áreas. É este o nosso objetivo. Esta pesquisa possui natureza aplicada e a abordagem é qualitativa, como procedimentos metodológicos utilizamos a pesquisa bibliográfica. Este estudo ainda está em andamento, porém já possuímos alguns dados referente às instituições de apoio com atuação em Salvador. Assim destacamos a Associação de Amigos do Autista da Bahia, que foi fundada como ONG em 2003, com a função de dar uma educação melhor para os autistas que muitas vezes não eram incluídos nas escolas ou, mesmo sendo recebidos, não eram acompanhados corretamente. No início o grupo se reunia na Clínica de Estudos e Atendimento Neurológico, mas com o aumento de interessados no projeto foi criada uma Associação que pudesse proporcionar a inclusão dos autistas na sociedade. O nome AMA-BA foi proposto, por ter essa entidade posição de destaque na história com respaldo nacional e internacional na educação de referência para indivíduos com TEA. Também tem o Centro de Referência Estadual para Pessoas com Transtorno do Espectro Autista que é um dispositivo de integração docente-

¹ Colégio da Polícia Militar – Dendezeiros, Aluna da educação básica, Estudante do I ano do Ensino Médio, lara.santos274@aluno.enova.educacao.ba.gov.br

² Colégio da Polícia Militar – Dendezeiros, Aluna da educação básica, Estudante do I ano do Ensino Médio, debora.oliveira107@aluno.enova.educacao.ba.gov.br

³ Colégio da Polícia Militar, Professora orientadora, Mestranda em Gestão e Tecnologias aplicadas à educação/UNEB, andreia.sohis@gmail.com

assistencial, que tem como objetivo proporcionar inovações técnico-pedagógico-assistenciais para o cuidado à pessoa autista e seus cuidadores, no âmbito da Rede de Atenção à Saúde e da Rede de Atenção Psicossocial do estado da Bahia. Antes do lançamento nas redes sociais do perfil proposto, estamos consolidando nossa base teórica e trabalhando no design, cards e vídeos. As instituições continuam com seus projetos de apoio de modo online, sem parar o acompanhamento e a educação de crianças, jovens e adultos autistas, além de oferecerem apoio e palestras aos pais e cuidadores desses indivíduos.

Palavras-chave: Autismo. Pandemia. Redes sociais. Informação



DESAFIOS PSICOSSOCIAIS CAUSADOS PELA PANDEMIA DO COVID-19 AOS JOVENS DA COMUNIDADE DA TIMBALADA SSA/BA

Williams Oliveira Martins¹
Kátia Soane Santos Araújo²

A sociedade está transformando-se com os efeitos da pandemia do Covid-19. O estresse psicológico em um ambiente hostil, carecido de infraestrutura e lazer como a favela, é um dos desafios que os jovens, moradores dessas comunidades, enfrentam, atualmente. Segregados, por inúmeros fatores que muitas vezes os colocam a margem da sociedade, os mesmos enfrentam os desafios diários e tentam habituar-se com as problemáticas sociais e pandêmicas. As medidas tomadas pela Organização Mundial da Saúde - OMS, junto com os estados e municípios, contribuíram para a amenização das consequências da pandemia, no Brasil. Entretanto, mesmo com os esforços de algumas instâncias políticas e como a chegada da vacinação, um dos efeitos diretamente vivenciado pela população é a crise psicossocial (saúde mental e desafios sociais) no enfrentamento dos obstáculos, advindo desse período complexo, impactando principalmente na vida dos jovens e adolescentes, uma vez que essa fase é repleta de indagações, descobertas e incógnitas sobre a existência no mundo e na humanidade, pois de acordo com a Fundação Osvaldo Cruz (2020) “ (...) quando pensamos nos efeitos da pandemia sobre a saúde mental de crianças e adolescentes é fundamental que consideremos que são seres em desenvolvimento e a forma como compreendem e explicam o mundo vai variar segundo o estágio em que se encontram, suas experiências anteriores, sua capacidade cognitiva e também da cultura em que estão inseridos”. O medo do contágio, a transmissão e a ansiedade por uma “cura”, desencadeiam transtornos como depressão, somatização e diferentes síndromes, nesta quarentena. É notório que a pandemia agravou uma série de problemáticas sociais, já existentes no Brasil, principalmente o enfrentamento dos obstáculos ocasionados pela perda dos entes queridos para uma “doença invisível”. Tal problemática, demanda a procura por estratégias terapêuticas para amenizar os desafios vividos neste momento, porém nem todos tem condições financeiras para cuidar da saúde psíquica, agravando ainda mais a interação com essa realidade. Nesse sentido, essa proposição reflexiva de pesquisa tem como objetivo discutir sobre os desafios psicossociais causado pela pandemia do Covid-19 e as dificuldades enfrentadas de quem busca o acompanhamento psíquico. Para tanto, selecionaremos um grupo de jovens/adolescentes, moradores da comunidade da Timbalada, como grupo focal, para identificarmos a problemática explicitada e analisarmos os possíveis achados, para com isso criar propositivas discursivas para amenizar esses obstáculos.

Palavras-chave: Desafios Psicossocial. Pandemia. Jovens/adolescentes.

¹ Colégio Estadual Governador Roberto Santos-CEGRS, Estudante do Ensino Médio, williamscosta.85314@gmail.com

² SMED/Salvador, Doutora em Educação - UNEB; Mestre em Gestão e Tecnologias Aplicadas à Educação - UNEB; Graduada em Pedagogia e em Normal Superior/ UNIJORGE; Membro do Grupo de Pesquisa Geotecnologias, Educação e Contemporaneidade GEOTEC-UNEB; Coordenadora do Projeto “A rádio da escola na escola da rádio; katiasoane@gmail.com



ENSINO REMOTO: POSSIBILIDADES E DESAFIOS PARA OS ESTUDANTES DA EDUCAÇÃO BÁSICA, EM TEMPOS DE PANDEMIA DO COVID-19

Larissa Brito Nascimento¹
Kátia Soane Santos Araújo²

Durante esse momento de pandemia, as escolas tiveram que se adequar as mudanças e a principal delas é o estudo remoto. Como estudante, observo que as aulas trouxeram grandes desafios, tanto para nós, quanto para os professores. Essa nova realidade, traz consigo um grande desenvolvimento para o ensino e por consequência, para a aprendizagem, impulsionando a construção de práticas inclusivas, além de trazer mais valorização para os docentes. Alguns pesquisadores, a exemplo das professoras Hetkowski, Nascimento e Araújo (2021), no texto “Emergency Remote Teaching (Ert): Reflexões sobre Trabalho Pedagógico e Uso das TIC Na Rede Pública Municipal”, ressaltam que a pedagogia flexível, as ferramentas de aprendizagem amigáveis e a facilitação eficaz online podem manter o aprendizado ininterrupto de milhões de alunos no surto da COVID-19. É notório, que a Educação Básica vivência uma realidade desafiadora imposta pelo ensino remoto, a professora Patrícia Moura, e gestora da Escola Municipal Governador Roberto Santos, na cidade de Salvador - Bahia, conta sobre a realidade na escola na qual ela atua - “São muitas as tentativas para aproximar os alunos da nossa escola. No início tivemos uma plataforma de aprendizagem, depois as aulas na TV, os blocos de atividades impressos e as redes sociais com propostas pedagógicas, no entanto, nesse momento, ainda percebo um distanciamento por grande parte dos alunos da aprendizagem real e significativa, isso é decorrente de diversos fatores que vão desde o material ao cognitivo. Assim, é possível dizer que precisamos andar muito para favorecer um ensino remoto de qualidade e igualitário”. Como estudante, identifico que a vivência descrita limita a aprendizagem, entretanto, identifico o ensino remoto mais favorável a aprendizagem que o presencial, exemplo: a facilidade em passar vídeos explicativos e cadernos de apoio que podem ser facilmente baixados para utilização em aula, esses e outros materiais nem sempre estão disponíveis para a utilização em aulas presenciais. Nesse sentido, essa proposição reflexiva de pesquisa tem como objetivo discutir sobre os desafios e possibilidades do ensino remoto no Colégio Estadual Luís Eduardo Magalhães do Município de Santa Terezinha – Bahia, visando compreender o problema apresentado, para tanto serão estudadas algumas referências que apresentem explicações sobre o tema. Para o conhecimento da realidade vivida serão feitas entrevistas com estudantes da Educação Básica com a finalidade de compreender as implicações do ensino remoto na vida dos jovens estudantes.

¹ Colégio Estadual, Luís Eduardo Magalhães; Estudante do Ensino Médio. larissapradio@gmail.com

² SMED/Salvador, Doutora em Educação - UNEB; Mestre em Gestão e Tecnologias Aplicadas à Educação - UNEB; Graduada em Pedagogia e em Normal Superior/ UNIJORGE; Membro do Grupo de Pesquisa Geotecnologias, Educação e Contemporaneidade GEOTEC- UNEB; Coordenadora do Projeto “A rádio da escola na escola da rádio; katiasoane@gmail.com.

Palavras-chave: Ensino Remoto; Educação Básica; Aprendizagem



ESTRATÉGIAS ARTÍSTICAS, CULTURAIS E SOCIAIS PARA MELHORIA DA SAÚDE MENTAL DURANTE A PANDEMIA CAUSADA PELO COVID-19

Ana Vitória Machado¹
Andreia dos Santos Sousa²

A ansiedade é a reação natural do corpo ao estresse no qual o estado emocional do indivíduo está representado por sentimentos de tensão, preocupação, negatividade, afetando não só a sua mente, mas seu corpo. As conexões que estabelecemos com a sociedade, sejam no trabalho, no ambiente familiar, no relacionamento afetivo entre outros, podem refletir em causas geradoras da ansiedade. Esse transtorno deve ser classificado por tipos de sintoma obsessivo, transtorno de ansiedade generalizada, fobia social, síndrome do pânico, ansiedade pós-transtorno traumático. Na pandemia esse transtorno só aumentou, o Ministério da Saúde (MS) realizou um estudo no ano de 2020, envolvendo 17.481 pessoas, no qual identificou que a ansiedade foi o transtorno que mais atingiu a população global durante a pandemia de Covid-19, com uma incidência de 86,5%. (MINISTÉRIO DA SAÚDE, 2020). Nosso objetivo geral foi analisar o aspectos culturais de sociedade que podem contribuir para causar transtornos como a ansiedade durante a pandemia causada pelo COVID-19 e contribuir com estratégias para o combate da mesma e como objetivos específicos vamos buscar refletir sobre as principais causas da ansiedade e identificar as estratégias para melhoria da saúde mental. Foi realizada uma abordagem quantitativa e utilizamos a revisão de literatura e a pesquisa documental como procedimentos para compor a nossa metodologia. Um dos pilares desta pesquisa foram dados oficiais disponibilizados pelo Ministério da Saúde. E para análise e discussão destes dados disponibilizados, nos apoiamos em artigos e periódicos, nos quais realizamos pesquisas de sintomas e tipos da ansiedade, assim como o que desencadeia a mesma. Concluímos que com a pandemia, houve uma piora significativa na qualidade de vida dos mais jovens e um aumento de ansiedade. Segundo o estudo realizado pelo Ministério da Saúde, a ansiedade é o transtorno mais comum durante a pandemia de Covid-19. E além da ansiedade, ainda se encontra a presença de transtorno do estresse pós-traumático. Discutimos ainda a frequência de tristeza, nervosismo e alterações do sono durante a pandemia de COVID 19 no Brasil. Identificamos ainda que o sexo mais afetado pela ansiedade na pandemia foi o feminino entre 18 e 29 anos de idade. Esta pesquisa contribui para a sistematização de conhecimentos sobre implicações na saúde mental e sugere estratégias culturais e comportamentais para diminuir a ansiedade na pandemia, como: cuidar da alimentação, praticar atividades físicas, manter higiene corporal, praticar sessão de psicólogo online, dormir bem, ajustar a rotina com os familiares em casa e buscar a inserção em grupos que valorizem as artes como a música, teatro e dança, deve ressaltar que hoje inúmeros cursos desta natureza estão sendo disponibilizados online e de

¹ Colégio da Polícia Militar – Dendezeiros, Aluno da educação básica, Estudante do I ano do Ensino Médio, machadoanavitoria09@gmail.com

² Colégio da Polícia Militar, Professora orientadora, Mestranda em Gestão e Tecnologias aplicadas a educação/UNEB, andreia.sohis@gmail.com

forma gratuita. Esperamos que estudos sobre a ansiedade sejam cada vez mais divulgados na mídia e redes sociais para que assuntos relacionados à saúde mental tenham mais atenção da sociedade.

Palavras-chave: Saúde mental. COVID-19. Estratégias



ESTUDANTES DO CPM DENDEZEIROS EM TEMPOS DE PANDEMIA

Douglas Santos Da Luz¹
Rodrigo Santos Andrade Silva²
Andreia dos Santos Sousa³

É indubitável que a pandemia, causada pelo novo coronavírus, refletiu maleficamente na vida dos estudantes, bem como mudou por completo as suas rotinas. Como as escolas foram fechadas, os estudantes tiveram que se adaptar a uma nova realidade, o ensino remoto emergencial, a qual para alguns foi apenas um mero desafio, e para outros, uma objeção impossível de ser superada. Neste trabalho serão retratadas as adversidades que vêm sendo enfrentadas pelos estudantes do 1º ano do Colégio da Polícia Militar da unidade Dendezeiros, localizado em Salvador-Bahia, tal como as consequências inerentes aos esforços que nós viemos desempenhando. Nosso objetivo geral é analisar a realidade vivenciada pelos alunos do 1º ano do ensino médio do CPM no processo de ensino remoto emergencial causado pela pandemia do COVID-19 e os objetivos específicos são elaborar uma base de dados referente ao processo de adaptação do aluno no ensino remoto emergencial e divulgar estes dados afim de chamar a atenção para o tema e promover reflexões sobre as dificuldades e desafios vivenciados pelos estudantes. Esta pesquisa possui natureza básica e a abordagem é a qualitativa. Para compor a metodologia utilizamos alguns procedimentos, como o levantamento de dados que, para serem coletados, foram utilizados questionários aplicados entre os alunos do 1º ano (Ensino Médio), que foram respondidos entre os dias 16 e 26 de abril de 2021. Destes dados, destacamos que 100% dos alunos acham que o ensino remoto é incomparavelmente mais complicado do que presencial. Justifica-se por conta da comunicação por meios virtuais, o espaço não é muito favorável pois há falta de algumas habilidades tecnológicas (tanto de alguns professores quanto de estudantes) e a necessidade de internet estável, são fatores que favorecem essa totalidade; 17,6% dos alunos estão satisfeitos quanto às aulas nesta modalidade remota e 82,4% não. As metodologias adotadas pelos professores são diferentes, ou seja, cada qual age de uma forma diferenciada, apesar de todos utilizarem a plataforma do *Google Classroom*. Graças a essa variação, obtivemos esses dados que, com certeza, se dão pelo modo em que as aulas são ministradas. Desde março de 2020, mês em que a Bahia registrou o primeiro caso de covid-19, as aulas presenciais estão suspensas. De início, acreditava-se numa rápida reabertura, o que aos poucos se tornou inconcebível, retornando as aulas oficialmente na rede pública estadual apenas em março de 2021. A princípio, a saída foi adotar uma modalidade que condissesse com as normas de segurança sanitária, determinadas pela Organização Mundial de Saúde. Porém muitos alunos do CPM não possuem acesso de qualidade à internet, que é a ferramenta básica

¹ Colégio da Polícia Militar – Dendezeiros, Aluno da educação básica, Estudante do I ano do Ensino Médio, douglas.santos533@aluno.enova.educacao.ba.gov.br

² Colégio da Polícia Militar – Dendezeiros, Aluno da educação básica, Estudante do I ano do Ensino Médio, rodrigo.silva463@aluno.enova.educacao.ba.gov.br

³ Colégio da Polícia Militar, Professora orientadora, Mestranda em Gestão e Tecnologias aplicadas a educação/UNEB, andreia.sohis@gmail.com

para o funcionamento do ensino, o que torna o tema escolhido mais relevante para ser discutido. Para sanar os problemas, que se dão pelo próprio contexto, deve haver, por parte dos professores, formas didáticas para a fixação dos assuntos, uma comunicação mais direta e maior cobrança no tocante à entrega/prazo de atividades. Já por parte dos alunos, paciência, esforço, disponibilidade e, acima de tudo, compreensão.

Palavras chaves: Educação. Pandemia. Ensino remoto



IMPACTOS FINANCEIROS DA COVID-19 NAS FAMÍLIAS DOS ESTUDANTES DO CPM- DENDEZEIROS

Catherine de Almeida Gonçalves¹
Hosana Beatriz Pereira Batista²
Andreia dos Santos Sousa³

Esta pesquisa traz uma reflexão sobre os impactos financeiros nas famílias de estudantes do Colégio da Polícia Militar – Unidade Dendezeiros localizado no município de Salvador – Bahia, pertencente à rede pública do governo estadual, durante a pandemia da Covid 19, visando também refletir como foram afetadas pelo efeito desta. Salienta-se que grande parte das pessoas de um mesmo núcleo familiar perderam seus empregos, e por consequência, ficaram desprovidas de retorno monetário. Necessário se faz esclarecer que a pandemia gerou uma crise financeira mundial afetando os mais importantes empresários, o que os obrigou a recorrer para a demissão em massa, causando impactos às indústrias brasileiras, atingindo então, tais grupos onde ao se deparar com o desemprego não sabem como conseguir um novo, haja vista que nem sair à procura de um novo trabalho é possível, motivo até então do comércio se encontrar fechado e sem produção, sendo este, um ponto que reflete na saúde mental dos mencionados. Este estudo tem como objetivo analisar os impactos financeiros nas famílias de estudantes do CPM – Unidade Dendezeiros durante a pandemia da Covid-19, no CPM estudam estudantes oriundos das mais diversas classes sociais, a forma de ingresso é através de sorteio eletrônico, onde parte das vagas é destinada a servidores estaduais e outra parte é aberta a população em geral. Como objetivos específicos fazer uma reflexão, apoiada em Karl Marx, sobre a crise financeira; e analisar os impactos financeiros da pandemia nas famílias e como isto vem refletindo nos estudantes. Esta é uma pesquisa qualitativa, onde para alcançar os objetivos realizamos uma revisão de literatura e levantamento de dados (survey) para tanto foi utilizada a plataforma Google Forms para coletar os dados junto ao público alvo contendo questões objetivas e subjetivas, participando 70 estudantes do ensino médio. Onde 45,7% declararam fazer parte de famílias de baixa renda. Sendo que 38,9% declaram passar atualmente por dificuldades financeiras. A pesquisa ainda está em andamento, porém já obtivemos alguns dados preliminares que apontaram que 48,6% dos estudantes entrevistados registraram que alguém da sua família perdeu o emprego durante a Covid - 19 causando um impacto negativo direto no âmbito familiar. Deve-se ressaltar que este impacto ocorre não apenas no aspecto financeiro, mas também na saúde mental de toda a família. Nesta pesquisa o filósofo Karl Marx vem sendo utilizado na análise dos dados, umas das questões é que estes trabalhadores não possuíam a apropriação dos meios para produção dos bens. Portanto, refletindo com o atual momento presenciado, é possível perceber a fragilidade financeira que

¹ Colégio da Polícia Militar – Dendezeiros, Aluno da educação básica, Estudante do I ano do Ensino Médio, catherine.ag7@gmail.com

² Colégio da Polícia Militar – Dendezeiros, Aluno da educação básica, Estudante do I ano do Ensino Médio, hosanabeatrixpb@gmail.com

³ Colégio da Polícia Militar, Professora orientadora, Mestranda em Gestão e Tecnologias aplicadas à educação/UNEB, andrea.sohis@gmail.com

assola as famílias, mas que a pandemia só veio a agravar uma situação que já está crítica há muitos anos em nossa sociedade. Enfim, acrescentando que embora sem auxílio governamental, muitas famílias se aplicam a outros meios de sustentação, como o trabalho informal.

Palavras-chave: Pandemia. Desemprego. Estudantes. Saúde Mental



MIND THE GAP: UM FILME PRODUZIDO POR ESTUDANTES DA ESCOLA MUNICIPAL JOIR BRASILEIRO (SALVADOR/BA)

Andrei Cruz¹
Beatriz Oliveira²
Caio Rabello³
Dandara Costa⁴
Joanderson Souza⁵
Richard Salinas⁶
Vivian Cruz⁷
Wesley Borges⁸
Conceição Rodrigues⁹
Jordan Mendes¹⁰

Crianças de rua ganham a oportunidade de fazer um curso de inglês. Este é o enredo de *Mind the Gap*, filme concebido e produzido por estudantes do Ensino Fundamental II da Escola Municipal Joir Brasileiro que faz um alerta sobre o "gap", o abismo que existe na escola pública e que ficou ainda mais evidente durante a pandemia. O curta-metragem é o produto final de um processo de aprendizagem audiovisual aplicado e tem o objetivo principal de promover uma reflexão sobre a importância de garantir a todos o acesso à educação inclusiva, de qualidade e equitativa, como rege o Objetivo de Desenvolvimento Sustentável (ODS) número quatro da Organização das Nações Unidas (ONU). Como o filme foi produzido em um contexto de ensino da língua inglesa, outros dois objetivos de aprendizagem específicos da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) foram estabelecidos: interagir em situações de intercâmbio oral, demonstrando iniciativa para utilizar a língua inglesa (EF06LI01) e em situações de intercâmbio oral para realizar as atividades em sala de aula, de forma respeitosa e colaborativa, trocando ideias e engajando-se em brincadeiras e jogos (EF07LI01). O projeto foi desenvolvido com base nas três etapas macro da produção cinematográfica: pré-produção, produção e pós-produção. Nelas, sob a orientação da Professora Conceição Rodrigues, os estudantes definiram o problema social que seria tratado pelo filme, relacionando-o com um dos ODS da ONU; escreveram colaborativamente o roteiro; e gravaram com um smartphone todas as cenas do curta-metragem que, posteriormente, foi editado e finalizado pelo mentor audiovisual Jordan

¹ Escola Municipal Joir Brasileiro, estudante, andreicruz1203@gmail.com.

² Escola Municipal Joir Brasileiro, estudante, bibicasantos123467@gmail.com.

³ Escola Municipal Joir Brasileiro, estudante, caio.hadibi@gmail.com.

⁴ Escola Municipal Joir Brasileiro, estudante, dandarasantosdandarasantos@gmail.com.

⁵ Escola Municipal Joir Brasileiro, estudante, ksjoanderson@gmail.com.

⁶ Escola Municipal Joir Brasileiro, estudante, lola.salinascat@gmail.com.

⁷ Escola Municipal Joir Brasileiro, estudante, oliveiraercilia58@gmail.com.

⁸ Escola Municipal Joir Brasileiro, estudante, silva.bwesley@gmail.com.

⁹ Escola Municipal Joir Brasileiro, professora, crrodrigues.pr@gmail.com.

¹⁰ Cais Impactaê, CEO, jordan@impactae.org.

Mendes. O filme demonstra toda sua relevância como produto de aprendizagem ao possibilitar que todos os estudantes envolvidos identificassem o lugar de si e o do outro em um mundo plurilíngue e multicultural, refletindo, criticamente, sobre como a aprendizagem da língua inglesa contribui para a inserção dos sujeitos no mundo globalizado, inclusive no que concerne ao mundo do trabalho, desenvolvendo na prática uma das competências específicas de língua inglesa da BNCC. *Mind the Gap* escancara o potencial criativo dos estudantes da escola pública e nos mostra o quão importante e necessário é oportunizar aos jovens de escola pública o protagonismo através de experiências de aprendizagem ativa baseada em projeto.

Palavras-chave: Mind the Gap. Filme. Escola Pública



O JOVEM DA ESCOLA PÚBLICA E OS DESAFIOS DA EDUCAÇÃO DIGITAL EM TEMPOS DE PANDEMIA

Ana Beatriz Telesforo¹
Adelson Silva da Costa²

Esta pesquisa aborda os basilares desafios e dilemas dos estudantes de escola pública com a inserção das mídias tecnológicas no seu dia a dia a partir da pandemia iniciada em 2020 aqui no Brasil. Dialogamos com (HETKOWSKI, PRETTO e SANTOS), para discutir ensino remoto emergencial e Tecnologias da Informação e Comunicação, refletindo sobre os jovens (DAYRELL) nos influencia, escola e educação (FREIRE) e pesquisa participante (BRANDÃO). Temos como objetivo geral: analisar desafios e dilemas de jovens da escola pública frente às aulas on-line em tempos de pandemia, observando novos paradigmas na visão dos alunos. Os objetivos específicos são: compreender como os jovens, de uma escola pública em Salvador, estão lidando com uso diário de TIC (Tecnologias da Informação e Comunicação) com fins educativos; investigar se o acesso a dados de internet por parte dos jovens estudantes, lhes dão possibilidade de aprender os conteúdos ofertados pela escola; diagnosticar políticas públicas emergenciais, que estão sendo utilizadas com fins a proporcionar processos de ensino-aprendizagens satisfatórios à alunos do CPM (Colégio da Polícia Militar). Caminhamos neste trabalho com a metodologia denominada pesquisa participante de cunho qualitativa, que se revelou como singular possibilidade interpretativa do fenômeno em curso, ou seja, uma pesquisa é “participante” não porque atores sociais populares participam como coadjuvantes dela, mas sim porque ela se projeta, porque realiza desdobres através da participação ativa e crescente desses atores (BRANDÃO, 2006, p. 31). Nesta perspectiva há o protagonismo dos sujeitos da pesquisa, a solidariedade e a implicação do pesquisador na/com a pesquisa e a compreensão de que “somos sujeitos, jamais objetos”. Nesta proposta há um protagonismo coletivo em prol da pesquisa, assim como percebemos na nossa investigação com estudantes do lócus de pesquisa, espaço que agrega a cooperação coletiva das atividades e as figuras pesquisador/pesquisado se imbricam, se ressignificam. São sujeitos da pesquisa dez estudantes do 3º ano do ensino médio do CPM – unidade Dendezeiros. Na experiência de campo alguns resultados são dignos de análise (são resultados preliminares, pois, a pesquisa encontra-se em andamento). problemas como: dificuldade de acesso, rápida adaptação para apresentar competências digitais tendo que se adequar a este “novo” modelo de ensino, necessidade de superação das próprias limitações por parte dos estudantes, adaptação de acordo com a idade, recursos e matérias, certificação da efetividade do ensino on-line, equidade e inclusão para alunos sem acesso a artifícios tecnológicos associado a falta de recursos e ambiente propício para aprendizado. Envolve na pesquisa como aluna pesquisadora do Grupo de Pesquisa Geotecnologias, Educação e Contemporaneidade (GEOTEC), posso concluir parcialmente, pois, ainda não são dados definitivos, que o fenômeno estudado pela singularidade e transformações provocados pela temática acima nos faz refletir que o momento pandêmico

¹ Colégio da Polícia Militar, Estudante do terceiro ano do ensino médio, bilocatt@gmail.com

² Colégio da Polícia Militar, Professor mestre em educação, adelsongeotec@hotmail.com

abriu caminhos para incluirmos as tecnologias no sistema educacional público brasileiro, porém, é indispensável amplas políticas públicas em educação no país para que a educação digital evolua ainda mais proporcionando oportunidades maiores para todos e criando uma oportunidade para equidade social que abrigue alunos de escolas públicas.

Palavras-chave: Jovem. Tecnologias da Informação e Comunicação. Pandemia



O PODER DOS HOBBIES SOBRE O PSICOSSOCIAL DOS ADOLESCENTES

Rebeca Silva de Queiroz¹

Luan Wesley do Nascimento Sousa²

Andreia dos Santos Souza³

Diante da turbulência em que o Brasil se encontra, em decorrência da pandemia causada pela COVID-19, destaca-se a busca por vacinas e a crise financeira, contudo, os brasileiros tentam resistir a esta avassaladora pandemia que permeia o século XXI e ainda permanecer com sanidade. A privação social tem influência direta na saúde mental, então será que algumas práticas como os hobbies vêm a contribuir para uma maior qualidade de vida neste período? Ou elas são simples concretizações que não possuem efeitos consideráveis na vida das pessoas? Nesse sentido, este estudo se propõe a investigar as possíveis relações entre os hobbies e os ambientes psicológicos e sociais dos adolescentes, e contribuir nas reflexões sobre as áreas que podem ser afetadas benéficamente pelos hobbies. E tendo a juventude como representante do futuro do país, e um dos públicos mais afetados intelectual e emocionalmente desde muito antes do início do isolamento, o equilíbrio de suas mentes se torna imprescindível para evitar que suas relações sociais e emocionais sejam influenciadas negativamente. Pois além do desânimo e desesperança, esses jovens também podem sofrer com sobrepeso e até de distúrbios alimentares. Para tanto, este estudo utilizou a pesquisa de campo apoiada na revisão literária de artigos sobre hobbies e sobre a saúde mental dos jovens em meio à pandemia. Houve inclusive a aplicação de questionário a adolescentes com faixa etária entre 12 e 18 anos, os quais residem no bairro Pirajá – Salvador-Bahia. Sendo que 100% já praticavam algum hobby antes da pandemia. As questões de análise dizem respeito às reflexões sobre a prática antes e durante a pandemia, e sua influência a partir da percepção do participante. Nesta pesquisa se busca refletir esta questão fazendo uma analogia com o Mito da Caverna de Platão, em que o homem vive preso em um mundo de sombras, ignorando a realidade, mas que ele pode superar isso através do olhar crítico e racional. Então, seguindo o raciocínio do filósofo, considerar as práticas de ocupações prazerosas inseridas na realidade atual, possibilita a visualização de ações que trazem impactos positivos em aspectos psicossociais dos jovens. A pesquisa ainda está em desenvolvimento, porém os resultados preliminares sustentam a hipótese inicial de que essas atividades lúdicas têm suficiente impacto positivo no psicossocial do grupo selecionado, contribuindo no bem-estar pessoal deste público-alvo, nutrindo as literaturas existentes e alcançando as expectativas da investigação.

Palavras-chave: Hobbies. Saúde mental. Adolescentes

¹ Colégio da Polícia Militar, Aluna da educação básica, purelyyObnoxious@gmail.com

² Colégio da Polícia Militar, Aluno da educação básica, trocoten28@gmail.com

³ Colégio da Polícia Militar, Professora da educação básica, Mestranda em Gestão e tecnologias aplicadas a educação/ UNEB, andreia.sohis@gmail.com.



O USO DO STREAMING DURANTE A PANDEMIA NO BRASIL

Adrian Dantas Silva¹
Andréia dos Santos Sousa²

O streaming é a tecnologia que permite transmitir e acessar conteúdos pela internet, como, por exemplo, filmes, músicas, documentários e outros, sem a necessidade de fazer o download dos mesmos, para além do uso da smart TV, isto permite que mais pessoas possam ter acesso a um número maior de conteúdo mesmo com dispositivos que possuam uma baixa capacidade de memória ou armazenamento, possibilitando uma maior acessibilidade. Devido à comodidade de ter acesso a conteúdos de maneira simples e rápida, o streaming cresceu exponencialmente no Brasil com a chegada da pandemia causada pelo COVID-19, principalmente pelas pessoas, que confinadas em casa, passaram a ficar cada vez mais horas utilizando a televisão. Este estudo tem o objetivo geral fazer uma relação do streaming especificamente com a televisão e a relação de prazer e felicidade momentânea, visto que, a pandemia pesa de diversas formas negativas na vida dos brasileiros, entre elas estão: o tédio, perdas financeiras, medo constante, impactos psicológicos, duração prolongada da quarentena entre outros. Entretanto, utilizar o streaming pode proporcionar prazer aquele que assiste e tentar conseguir uma felicidade momentânea ao assistir uma série, por exemplo. Como objetivos específicos 1) analisar se de fato o streaming ajuda realmente a passar o confinamento em casa e 2) fazer uma relação entre o uso do streaming e a concepção de felicidade sob a ótica dos filósofos Aristóteles e Epicuro. A pesquisa é de natureza básica e apresenta uma metodologia bibliográfica. O trabalho também possui apoio de entrevistas realizadas em Salvador-Bahia, que auxiliaram o progresso do estudo, visto que é importante conhecer os olhares daqueles que utilizam constantemente o streaming. Considerando a perspectiva aristotélica entendemos que a felicidade é medida no quão bem você vive, ou seja, algo parecido com uma “felicidade momentânea”. Portanto, é perceptível que grande parte da população brasileira se adéqua a esse pensamento de Aristóteles, tendo em vista que a maioria das pessoas atribui momentos felizes e divertidos a felicidade “real”, e para ter acesso à mesma, por muitos momentos durante esta quarentena, dispõem do uso do streaming. Esta pesquisa ainda está em andamento, porém já é possível perceber através da coleta de dados realizada pelas entrevistas alguns resultados parciais de que o uso do streaming tem contribuído a passar o confinamento em casa promovendo pequenas sensações de prazer, fato que comprova a teoria de Epicuro, a qual nos propõe a viver com simplicidade, nos educando para o que é simples e não para prazeres extravagantes.

Palavras-chave: Streaming. Felicidade Momentânea. Prazer

¹Colégio da Polícia Militar, Aluno da educação básica, adrian.silva40@aluno.enova.educacao.ba.gov.br

²Colégio da Polícia Militar, Professora orientadora, Mestranda em Gestão e tecnologias aplicadas a educação/ UNEB, andrea.sohis@gmail.com



OLHARES DOS PSICÓLOGOS FRENTE À PANDEMIA DA COVID-19 EM SALVADOR-BA

Ana Valéria de Jesus Santana¹
Cecília dos Santos Ribeiro²
Andreia dos Santos Sousa³

Durante este tempo de pandemia do Covid 19, o psicólogo vem atuando como um profissional de suma importância. Este momento pandêmico é histórico e deve ser registrado e analisado em todos os aspectos para que as futuras gerações possam entender tudo o que estamos vivendo. Com a necessidade de delimitação da pesquisa, nos sentimos motivadas a escolher e analisar os olhares e a importância do autocuidado dos psicólogos. Estes profissionais tiveram que se adaptar frente aos desafios propostos em tempos de pandemia, muitas vezes eles são vistos como heróis, todavia, eles também são humanos. O objetivo geral deste trabalho é demonstrar os desafios, dificuldades, e as experiências vivenciadas durante a pandemia pelos psicólogos; o objetivo específico é refletir sobre a necessidade do cuidado dos supracitados, analisando os olhares dos psicólogos que atuam no município de Salvador - BA em relação a sua atuação na pandemia e o seu reflexo na vida pessoal. Escolhemos esse tema com o intuito de destacar a importância do trabalho do psicólogo para a sociedade. A natureza básica e os procedimentos metodológicos adotados foram a pesquisa bibliográfica e o levantamento (survey), onde realizamos uma pesquisa com psicólogos no município de Salvador – Bahia, foi realizado o levantamento de dados através de questionário com questões objetivas e subjetivas. Logo após estes dados foram tabulados e se encontram em fase de análise. Destarte que os mesmos estão atuando na linha de frente no atendimento contra a Covid-19, tendo uma longa jornada diária de trabalho, deixando os com extrema exaustão, muitos deles trabalham em vários locais, logo que a demanda é muito grande nos hospitais. Consequentemente, os psicólogos precisaram ter muita resiliência para lidar com as novas formas de trabalho, com várias restrições, tiveram que planejar novos métodos para realizar o seu trabalho. Entendendo a importância do psicólogo para lidar com os fatores emocionais, destacamos o Conselho Federal de Psicologia (CFP), no que tange como princípios fundamentais: “o psicólogo trabalhará visando promover a saúde e a qualidade de vida das pessoas e da coletividade”. Nesse contexto, faz-se necessário a atuação dos psicólogos em situações de emergência, na assistência dos pacientes e familiares, dentro do contexto clínico hospitalar, ou assistencial. Para compor nossa base de dados questionamos ao nosso público alvo sobre a realização de acompanhamento terapêutico com outro psicólogo, assim como seus pacientes e verificamos que 50% realiza acompanhamento. Ao questionar sobre a sua Saúde Mental, obtemos que 50%

¹ Colégio da Polícia Militar – Dendezeiros, Aluno da educação básica, Estudante do I ano do Ensino Médio, anavaleriasantana94@gmail.com

² Colégio da Polícia Militar – Dendezeiros, Aluno da educação básica, Estudante do I ano do Ensino Médio, ceciliadsr2004@gmail.com

³ Colégio da Polícia Militar, Professora orientadora, Mestranda em Gestão e Tecnologias aplicadas a educação/UNEB, andreia.sohis@gmail.com

se considera com uma saúde normal diante da pandemia. Perguntamos aos psicólogos sobre como eles se auto descreveriam nesta pandemia, e pode ser percebido um certo otimismo por parte da maioria dos entrevistados. Questionando os pesquisados a respeito dos entraves vivenciados durante a crise sanitária, obtemos que a maioria afirmou que vivenciou ou vivencia dificuldades relativas às novas formas e dinâmicas de trabalho. Estamos em fase de conclusão da pesquisa fazendo a análise dos dados já coletados.

Palavras-chaves: Psicologia. Pandemia. Saúde mental



OS JOVENS DA ESCOLA PÚBLICA E AS DESIGUALDADES SOCIAIS

Caillon Emmanuel da Silva Pereira¹
Adelson Silva da Costa²

Na contemporaneidade não há homogeneidade entre as classes humanas, mas sujeitos heterogêneos e singulares, assim são os jovens e suas formas de ver e viver o mundo. Neste cenário nos acolhe os pensadores da juventude Dayrell (2003) e Peralva (1997), que nos leva a compreender: “a juventude é, ao mesmo tempo, uma condição social e um tipo de representação”. Como sujeito social que os jovens se deparam com as mazelas em forma de desigualdade, buscando compreensões e respostas para estas, em especial o jovem do Ensino Médio, pois está na fase final da educação básica e a partir daí o mundo lhe apresenta desafios dantescos que terão que superar com usos e costumes desvelados em estratégias e táticas astuciosas (CERTEAU, 2005), que serão como “itens” de sobrevivência em sua sociedade excludente e desigual. Refletindo sobre este movimento da existência e como jovens da escola pública, nos anos finais, compreendem as desigualdades sociais que floresce a seguinte questão: como jovens do Ensino Médio, de uma escola pública, refletem a “gritante” desigualdade social que os afetam? Analisando esta pergunta objetivamos: interpretar como jovens do Ensino Médio, de uma escola pública, refletem a “gritante” desigualdade social que os afetam. Este trabalho foi tecido através de pesquisa qualitativa, dialogando com referências que abordam o tema, como sua aplicação e implicação do pesquisador com seu lócus de pesquisa – Colégio da Polícia Militar da Bahia – o qual sou aluno e pesquisador Jr do GEOTEC, utilizamos questionários no google forms, pois o momento de pandemia (COVID-19) e distanciamento social não permite uma pesquisa empírica, realizamos reuniões remotas no google meet, para melhor compreender os sentidos e significados deste fenômeno na vida destes jovens. Neste caminho de pesquisa alguns resultados são dignos de destaque: temos como elementos constitutivos desta desigualdade, principalmente quando se avalia o uso e posse de tecnologias digitais tão fundamentais para produção de conhecimento em um mundo globalizado, o avanço da vacinação em massa e a necessidade de retorno das atividades formais de ensino, a sala de aula híbrida é de fato uma alternativa, lamentavelmente, potenciais inovações pedagógicas mediadas por tecnologias só são incorporadas quando o social se encontra em situações-limite, seja por falta de recursos econômicos ou por tragédias como guerras. A pandemia da covid-19 não deixa de ser uma situação de guerra (SANTOS,2020). Portanto compreendemos que em uma sociedade jovens estudantes são afetados por desigualdades, pois como dizia o filósofo Aristóteles (322 a.C). “A pior forma de desigualdade é tentar fazer duas coisas diferentes iguais.” Para nós é deixar de fazer algo ou negligenciar sua existência.

Palavras-chave: Jovem. Desigualdade Social. Escola

¹ Colégio da Polícia Militar da Bahia, estudante do Ensino Médio, caillon.silva@aluno.enova.educacao.ba.gov.br.

² Colégio da Polícia Militar da Bahia, Professor, mestre em educação, adelsongeotec@hotmail.com.



RELAÇÃO DOS JOVENS COM SEUS FAMILIARES EM TEMPOS DE PANDEMIA EM SALVADOR-BA

Sophia Santana de Moura¹

Suzane dos Santos Souza Santana²

Andreia dos Santos Sousa³

Esta pesquisa busca analisar os efeitos da pandemia na relação dos jovens com seus familiares, pois é perceptível que há desafios a serem enfrentados visto que para o enfrentamento da COVID-19, existe a recomendação das autoridades governamentais que devemos permanecer em casa, sendo neste lugar o ponto de partida de nossa pesquisa, um lugar que nos remete a identidade, afetividade e relações interpessoais mais próximas. Temos como fruto deste atual contexto uma convivência familiar mais intensa, porém na atual conjuntura houve mudanças como, por exemplo, a inserção do ensino remoto, o *home office* e os espaços de lazer com circulação restrita, assim às relações dos jovens com seus familiares foram intensificadas e trouxeram vários efeitos, sendo eles positivos e negativos. Nessa direção, essa pesquisa surgiu da necessidade de compreensão dos novos comportamentos impressos em nossa sociedade e assim trazemos como objetivo geral analisar os efeitos da pandemia na relação dos jovens com seus familiares sob a ótica filosófica de Platão. Para viabilizar a pesquisa houve a necessidade de delimitação do público alvo, assim escolhemos jovens moradores do bairro de São Caetano, do município de Salvador - BA. Como objetivos específicos esta pesquisa aponta: a) analisar as opiniões dos jovens sobre as relações com seus familiares, no contexto atual de pandemia; b) refletir filosoficamente sobre os efeitos da convivência contínua dos jovens e seus familiares; c) propor formas de como obter uma melhor convivência nas relações entre familiares e jovens. Esta pesquisa possui uma abordagem qualitativa. Para apoiar a realização dos objetivos foi necessária, além da revisão de literatura, a aplicação de questionários a trinta jovens, entre 15 e 18 anos, moradores do bairro de São Caetano, do município de Salvador - Bahia. Após análises dos dados coletadas através de questionários, verificamos que 38% desejam que os conflitos sejam evitados e procuram uma maior comunicação com seus familiares. 65% apontaram pelo menos uma ou mais consequências negativas, entre as mais citadas podemos destacar: o desenvolvimento de problemas psicológicos, brigas constantes, falta de paciência para obstáculos em outros âmbitos da vida, preocupações com problemas financeiros gerando mais brigas e muitas cobranças e pressões psicológicas para o alcance de metas. Platão, afirma que o diálogo é o começo para a evolução humana, e diante deste momento de pandemia em que estamos vivendo, parar e dialogar é uma das opções mais benéficas para a melhoria do vínculo familiar visto que a falta deste está refletindo de forma negativa nas relações familiares, uma vez que a comunicação é o primeiro passo para a solução destes problemas. E para aqueles que estão tendo uma boa convivência na maior parte, podemos concluir que a chave para a

¹ Colégio da Polícia Militar, aluno do ensino médio, sophiasantmoura@gmail.com.

² Colégio da Polícia Militar, aluno do ensino médio, suzanesantana19@gmail.com.

³ Colégio da Polícia Militar, Professora orientadora, Mestranda em Gestão e tecnologias aplicadas à educação/UNEB, andrea.sohis@gmail.com

preservação de um bom convívio é a prática não só de dialogar como também o hábito de atividades em conjunto para ter uma boa harmonia no ambiente familiar.

Palavras-chave: Comportamento. Família. Pandemia. Diálogo



VIOLÊNCIA INFANTIL NA PANDEMIA

Cauane Sales de Souza¹
Beatriz Conceição Razoni²
Andreia dos Santos Sousa³

Em meio à pandemia causada pela COVID-19, nota-se que no Brasil os registros de violência contra crianças realizados nos conselhos tutelares e nas delegacias obtiveram um aumento. A violência contra criança é um fator que pode contribuir para gerar consequências severas as vítimas como transtornos de personalidade, depressão, medo, insegurança entre outras. É neste contexto que se desenvolve esta pesquisa, que possui como objetivo geral analisar a violência infantil no Brasil, durante a pandemia causada pela COVID-19, buscando realizar um plano de ação para fortalecer a divulgação de informações sobre denúncias e sobre o atendimento dos órgãos responsáveis para acolhimento das vítimas. Como objetivos específicos buscaremos: a) Analisar os dados estatísticos referentes à violência infantil durante a pandemia no Brasil (ano de 2020); b) Criar uma página em uma rede social digital com a perspectiva de contribuir na divulgação dos meios para realizar denúncia, assim como como dar continuidade ao atendimento. Nossa discussão conceitual sobre violência, ações, medidas de proteção e denúncias é em grande parte pautada no Estatuto da Criança e do Adolescente, considerando que este é o marco legal e regulatório dos direitos humanos de crianças e adolescentes, que tem como objetivo a proteção integral deste público alvo. A violência revela-se, atualmente, como fenômeno que se dissemina no meio social, em suas variadas formas, independente do sexo, raça/etnia, condição social-econômica, religião ou idade. Porém são as crianças, as vítimas mais frequentes das expressões da violência, ressalta-se que na maioria destes casos, os agressores são familiares, sendo que as agressões podem ocorrer até mesmo em suas respectivas residências. A pesquisa possui uma abordagem quantitativa ao fazer uso de recursos e técnicas de estatística. E utilizamos os procedimentos bibliográficos para buscar atingir nossos objetivos. Esta pesquisa foi iniciada em fevereiro de 2021 e ainda se encontra em andamento. Porém através de resultados preliminares afirmamos que são necessárias políticas mais eficientes de combate à violência infantil, assim como punições mais severas, fato que poderia inibir a expressiva reincidência de pessoas que continuam a praticar crimes contra crianças. Como principal resultado esperado desta pesquisa, queremos ampliar o debate sobre o tema, principalmente nas redes sociais, para promover a reflexão sobre o papel de cada indivíduo na luta contra a violência infantil, assim como as possíveis formas de ação e as bases de apoio às vítimas.

Palavras-chave: Violência. Criança. Leis. Redes sociais

¹ Colégio da Polícia Militar – Dendezeiros, Aluno da educação básica, Estudante do I ano do Ensino Médio, salescauane427@gmail.com

² Colégio da Polícia Militar – Dendezeiros, Aluno da educação básica, Estudante do I ano do Ensino Médio, bconceicaorazoni@gmail.com

³ Colégio da Polícia Militar, Professora orientadora, Mestranda em Gestão e Tecnologias aplicadas a educação/UNEB, andreia.sohis@gmail.com