



Poços de Caldas

5º Congresso Nacional de Educação

09- 10 de Junho 2021 | 100%On-line

O INCENTIVO DA PARTICIPAÇÃO DOS ALUNOS DA ESCOLA ESTADUAL RUBENS GARCIA NO ENSINO REMOTO POR MEIO DO PROJETO MASCOTE DA ESCOLA

Eixo Temático: Currículo, Metodologia e Práticas de Ensino Educação e Diversidade
Forma de Apresentação: **RELATO DE VIVÊNCIA**

¹ Duillio Alves Caixeta

² Alessandra Silva Campos Dias

³ Franciele Guilhermina Tavares Vieira Caixeta

⁴ Magali Inês Pessini

⁵ Maria Aparecida Lúcio Mendes

RESUMO

No ensino remoto a necessidade de incentivo dos alunos na participação das plataformas digitais educacionais se tornou um desafio, por isso, o presente trabalho objetivou relatar o resultado do projeto mascote da escola, como forma de motivar a participação dos alunos da Escola Estadual Rubens Garcia no ensino remoto. Apresentou-se resultado relativamente positivo, no entanto, a falta de acesso à internet de grande parte dos alunos foi determinante para a não abrangência de todos os alunos. Desta forma, concluímos que o projeto motivou a participação dos alunos nas atividades do ensino remoto.

Palavras-chave: Interação Construtiva. Ensino Remoto. Gestão Democrática. Mascote da Escola.

1 INTRODUÇÃO

O momento de Pandemia do (COVID-19) nos mostra a necessidade de nos reinventar, criar mecanismos para chegar mais perto dos alunos que estão distantes, propiciar momentos de convivência saudável, amigável, criativa e construtiva para que eles possam estreitar laços com a escola e assim garantir uma aprendizagem significativa.

Dessa maneira, objetivou-se com o presente trabalho relatar o resultado do projeto mascote da escola, como forma de motivar a participação dos alunos da Escola Estadual Rubens Garcia no ensino remoto, por meio da gestão democrática. A participação dos alunos nas atividades regulares através do concurso de escolha do mascote da escola aconteceu no ano de 2020. Estimulando a participação dos alunos nos grupos de sala de aula do WhatsApp, no REANP e dando-lhes oportunidade de escolher

¹ Professor de Ciências na escola EE. Rubens Garcia e Graduando em Pedagogia. IFSULDEMINAS-Campus Muzambinho, Pólo Machado.

² Graduanda em Pedagogia. IFSULDEMINAS-Campus Muzambinho, Pólo Machado.

³ Professora de Ciências e Biologia na escola EE. Nossa Senhora da Piedade e Graduanda em Pedagogia. IFSULDEMINAS-Campus Muzambinho, Pólo Machado.

⁴ Tutora do curso de Pedagogia. IFSULDEMINAS-Campus Muzambinho, Pólo Machado.

⁵ Professora da Pedagogia. IFSULDEMINAS-Campus Muzambinho, Pólo Machado.



Poços de Caldas

5º Congresso Nacional de Educação

09- 10 de Junho 2021 | 100%On-line

o mascote da escola, interação construtiva com as famílias, a comunidade escolar e gestão.

Não cabe na educação atual uma gestão que não seja democrática, por isso, todo o processo educacional deve ser adaptado nessa perspectiva. Dessa maneira, Luck (2000) apresenta que o ambiente escolar deve ser participativo, respeitando a democracia, sendo a escola um todo e cada um possui o direito de se envolver e ser ouvido. Quando a democratização é garantida pela gestão escolar, a escola possui sua identidade e consegue modificar sua realidade.

Mas para isso, há necessidade de se receber formação, por isso, Libâneo (2008, p. 33) apresenta o pedagogo como

[...] profissional que atua em várias instâncias da prática educativa, direta ou indiretamente ligadas à organização e aos processos de transmissão e assimilação de saberes e modos de ação, tendo em vista objetivos de formação humana [...].

Com a educação em movimento e os alunos em desenvolvimento, uma das formas de se auxiliar é através da estimulação da criatividade, como afirmam Vygotsky (2004) e Sternberg e Lubart (1991) que a criatividade é desafiante para os indivíduos promovendo a reflexão e o imaginário. Com isso, no distanciamento social, essa estimulação ficou mais difícil porque muitos alunos estão com pouco contato com o ambiente externo e a natureza. E o concurso de desenho pode auxiliar a escola nesse sentido.

2 METODOLOGIA

O objetivo do nosso trabalho é relatar os resultados do projeto realizado na Escola Estadual Rubens Garcia, este projeto, por sua vez, teve o intuito de motivar a participação dos alunos no ensino remoto por meio do projeto mascote da escola. O projeto contou com a participação de todos os membros da comunidade escolar, a presença da direção, supervisão, corpo docente, pais e alunos faz toda a diferença no ensino e aprendizagem.

A Escola Estadual Rubens Garcia está situada no município de Machado-MG, atende cerca de 336 alunos do Ensino Fundamental I e II e Tempo Integral, conta com 52 servidores, sendo uma diretora, uma vice-diretora, uma supervisora, 37 professores, 4 secretárias e 8 auxiliares de serviços gerais. A escola funciona nos turnos matutino e vespertino e apresenta uma excelente estrutura física. Em relação ao espaço virtual para o ensino remoto, conta com o auxílio das ferramentas: aplicativo Conexão Escola, a rede social Whatsapp e o site da escola, mas não são todos os alunos que possuem acesso à internet, por isso são impressos os materiais e os alunos retiram na escola.

Após realizar o contato prévio com a escola e estreitar relações e avaliação das necessidades, optou-se por elaborar um projeto que motivasse a participação dos alunos no ensino remoto, através de um concurso de desenho com o intuito de escolher o mascote da escola no período de um mês do dia 30/09/2020 a 25/10/2020.

A equipe gestora indicou a professora de Artes para auxiliar no projeto. Iniciou-se com os alunos por meio da divulgação e recebimento de desenhos feitos por eles com intervenção da professora. A eleição foi realizada por meio de uma votação no Google Formulário e disponibilizada para os integrantes do grupo e os profissionais da escola. O desenho mais votado foi o Tucano, feito por uma aluna do oitavo ano, recebendo uma



Poços de Caldas

5º Congresso Nacional de Educação

09- 10 de Junho 2021 | 100%On-line

pequena lembrança organizada pelos autores e entregue pela diretora. O projeto entrou como meta do projeto da Secretaria de Educação, a GIDE (Gestão Integrada da Educação).

Assim, ficou a cargo dos autores a elaboração dos materiais de divulgação para que os professores que foram postados no site da escola, site do projeto GIDE, Facebook da escola e grupos de WhatsApp.

O projeto foi elaborado com todas as turmas de Ensino Fundamental II, sendo do 6º ao 8º ano, ao todo 7 turmas (a escola apresenta apenas essas turmas). Ao final, foi aplicado um formulário, via Google Formulário, para a gestão escolar avaliar o projeto e quais efeitos surtiu na comunidade escolar, sendo respondido pela supervisora.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Quando foi proposta a ideia do projeto, com o objetivo de otimizar a participação dos alunos no ensino remoto em parceria com a gestão escolar, abrangendo toda a escola e proporcionando o envolvimento foi desafiador, porém, o resultado foi positivo. O envolvimento e engajamento da equipe escolar e dos alunos foi fundamental, visto a quantidade de alunos presentes diariamente nos grupos, a participação foi satisfatória, recebendo ao todo 20 desenhos. Após todos os desenhos recebidos foi elaborado o Google Formulário de votação.

Ao final foi aplicado um formulário, via Google Formulário, para avaliação do projeto pela escola, sendo respondido pela supervisora da escola, nele, a servidora avalia como efetiva a abordagem proposta pelo trabalho gerando, nos alunos que participaram, um grande envolvimento porque se empenharam em fazer os desenhos estreitando os laços entre os alunos e a escola. Avaliou também como positiva a forma lúdica utilizada, como por exemplo a criação de vídeos e cartazes para divulgar e chamar a atenção dos alunos, no entanto, apresentou como sugestão o maior envolvimento da família no projeto.

Em relação a equipe pedagógica, notou-se que houve empenho por parte dos professores, estando abertos ao projeto e incentivando a participação dos alunos, deixando de ser apenas do curso de Pedagogia e passando a ser da escola. Assim, por mais que a questão de acesso aos meios digitais tenham dificultado a realização do projeto, ele promoveu maior interação dos alunos trazendo alguns que estavam distantes, como por exemplo a aluna vencedora que estava atrasada com várias atividades.

CONCLUSÃO

Em toda a execução as parcerias foram fundamentais, o que proporcionou engajamento em todas as atividades, divulgação, produção dos desenhos, votação e premiação, este projeto visou o estímulo da participação dos alunos nas plataformas. Buscando de forma lúdica chamar a atenção para os novos caminhos que eles estão trilhando em suas atividades remotas.

O grande dificultador foi a falta de acesso de muitos alunos, que é também o maior problema do ensino remoto nas escolas públicas. A equipe gestora e pedagógica foram essenciais na execução em que a parceria se tornou efetiva, uma vez que auxiliou no estreitamento de contato entre alunos e escola.



Poços de Caldas

5º Congresso Nacional de Educação

09- 10 de Junho 2021 | 100%On-line

REFERÊNCIAS

- LIBÂNEO, J. C. Pedagogia e pedagogos, para quê? 10. ed. São Paulo, Cortez: 2008.
- LUCK, H. Perspectivas da gestão escolar e implicações quanto à formação de seus gestores. Aberto, Brasília, v. 17, n. 72, p. 11-33, 2000.
- STERNBERG, R.; LUBART, T. An investment theory of creativity and its development. Human Development, 34, 1-31. 1991.
- VYGOSTKY, L. Imagination and creativity in childhood. Journal of Russian and East European Psychology, 42(1), 7-97. 2004.