



COMO A EXCLUSÃO SOCIAL ACENTUOU AS DIFICULDADES DE APRENDIZAGEM DURANTE A PANDEMIA NAS ESCOLAS DO ENSINO FUNDAMENTAL

SUZANA RAMOS VIEIRA FRANCINI

RESUMO

As novas tecnologias digitais e todas as transformações sociais têm afetado a educação e os processos de ensino-aprendizagem, fazendo-se necessário a utilização de práticas educativas diversificadas e inovadoras. A cultura audiovisual, por exemplo, com o desenvolvimento da tecnologia tem ganhado destaque na educação. Discutir, refletir e analisar o uso do audiovisual no cotidiano pedagógico é fundamental na formação de alunos e professores dentro de um processo ensino aprendizagem. As dificuldades de aprendizagem provocadas pela falta de acesso aos recursos tecnológicos durante a pandemia têm aumentado a utilização do celular como ferramenta de ensino dentro de um contexto empobrecido, como é o caso da população brasileira e da escola pública. Aliar o uso de celular como ferramenta de aprendizagem é uma alternativa pedagógica atrativa. Porém, também traz alguns conflitos que os professores precisam lidar em sala de aula. O objetivo desse trabalho foi apresentar as dificuldades de acesso aos recursos tecnológicos, dos alunos de Ensino Fundamental I, da escola pública do Rio de Janeiro durante a pandemia, utilizando a ferramenta Stop Motion. Os métodos utilizados foram entrevistas com alunos e a demonstração das dificuldades por meio da ferramenta digital mencionada. Os resultados e conclusão se fundamentaram em mostrar que o acesso às novas tecnologias no ensino remoto não fluiu de forma igualitária para todos, ocasionando dificuldades de aprendizagem, exclusão social e digital.

Palavras-chave: tecnologias; ensino; remoto; dificuldades; ferramenta.

1 INTRODUÇÃO

Durante a pandemia, uma cena vista com muita frequência foram as enormes filas nas portas das agências para receber o auxílio emergencial. As pessoas procuravam pelo atendimento presencial por não saberem utilizar os aplicativos, não tinham recursos para recarregar seus planos.

A pandemia escancarou a desigualdade social e consequentemente o acesso à educação de qualidade. As aulas remotas deixaram em evidência a exclusão no acesso à internet. 58% dos domicílios brasileiros não têm computador e 33% não possuem internet, segundo (cgi.br) em 2018. Além da falta de formação dos professores e alunos para acessar tecnologias digitais. Devido ao novo coronavírus (covid-19), a pandemia impôs que todo tipo de aula presencial fosse redirecionado para o ensino remoto, com o objetivo de dar continuidade aos conteúdos educacionais programados. Essa nova modalidade esteve presente em todas as esferas educacionais das instituições públicas e privadas. Várias plataformas virtuais de ensino foram ganhando destaque, o ensino remoto foi estabilizando-se e educadores passaram a ser

mediadores do processo de ensino aprendizagem de maneira virtual.

Diversos recursos digitais tornaram-se indispensáveis dentro da educação. Recursos como: jogos educativos, vídeos didáticos no Youtube, aplicativos e sites e jogos online. Além das videoaulas elaboradas pessoalmente pelos docentes. A educação tradicional vivenciou um grande impacto em sua estrutura modificando todas as metodologias.

O ensino remoto foi um marco impactante na rotina das crianças, principalmente na vida dos alunos de baixo poder aquisitivo. Migrar para o ensino digital não foi uma tarefa simples, apesar de todos estarem vivenciando a pandemia, as condições necessárias para o meio de subsistência foram destintos.

As condições de acesso às tecnologias se deram de maneira desigual. O rendimento educacional e escolar foi baixíssimo dentro de algumas comunidades carentes do RJ.

pandemia mostrou que os recursos educacionais digitais não estão acessíveis a toda a comunidade estudantil. Não podemos ignorar ou fingir que os rendimentos educacionais foram igualitários, durante a pandemia, mas sim evidenciou uma grande desigualdade digital, e a região em que se vive também revela muito sobre a inserção do aluno no mundo virtual. Em nosso trabalho realizado com a ferramenta Stop Motion Studio foi possível apresentar os diversos empecilhos que os alunos enfrentaram para o acesso à rede de computadores.

É necessário desmistificar o uso negativo do celular e transformá-lo em uma ferramenta de mídia voltada para os aspectos pedagógicos produtivos e propositivos, como o stop motion que é uma ferramenta podendo ser utilizada estrategicamente dentro do ensino, além de ser relativamente simples. Ela exige poucos recursos e favorece o seu uso no espaço escolar para observar e planejar novas e futuras atividades de ensino.

Ao utilizar o stop motion, enquanto técnica didático-metodológico para problematizar os conteúdos e possibilitar a construção de novos conhecimentos a partir do que já conhecia, buscou-se embasamento na obra de Barry Purves (2011) onde ele discute as possibilidades do cinema de animação e da técnica do stop motion em sala de aula. O uso do stop motion permite estabelecer uma ligação entre a teoria e a prática para identificar a interdisciplinaridade os diversos componentes a serem estudados (kondo e al.2018).

Ernest, Silveira e Lima (2014) afirmam que “o processo de emancipação tecnológica, faz parte do reconhecimento do sujeito como integrante da sociedade”. Neste sentido, se o educador permite que seus alunos tenham oportunidades para criar e compartilhar inicia-se um processo de autonomia do sujeito.

Segundo Adorno e Horkheimer, utilizar o audiovisual na sala de aula impede a formação de indivíduos autônomos, independentes, capazes de julgar de forma consistente sem a interferência dos conteúdos apresentados pela indústria audiovisual, como por exemplo, a televisão.

Na dialética do esclarecimento, Adorno e Horkheimer refletiram como a cultura pode ser usada para legitimar determinados interesses. As novas tecnologias fazem parte da sociedade contemporânea e diariamente elas ocupam cada vez mais os espaços educativos e causam mais impactos no processo educacional.

Os pcns/governo federal, afirmam que, nas próximas décadas, a educação ocasionará transformações mais aceleradas do que em outras áreas do conhecimento, em função de uma nova teoria sobre o papel da escola, estimulada pela incorporação de novas tecnologias que devem substituir a (estética) da repetição e padronização, estimulando a criatividade.

O objetivo deste trabalho é apresentar as dificuldades de acesso aos recursos tecnológicos, dos alunos de Ensino Fundamental I, da escola pública do Rio de Janeiro durante a pandemia, utilizando a ferramenta Stop Motion.

2 MATERIAIS E MÉTODOS

O trabalho apresenta resultados obtidos a partir de entrevista informal junto a alunos de uma escola pública de ensino fundamental da Zona Oeste da cidade do Rio de Janeiro. A entrevista foi realizada com oito crianças matriculadas no 4º ano com a seguinte pergunta: “Qual foi a sua maior dificuldade para estudar na pandemia?” As respostas foram coladas individualmente em cada letra da palavra exclusão e estarão nos anexos deste trabalho.

Essa coleta de dados evidenciou questões socioeconômicas que ampliaram o abismo, entre a realidade vivida pelos alunos de baixa renda e a proposta de educação remota proposta pelo poder público.

Para evidenciar os impactos da adoção de uma política pública que ampliou a exclusão, foi escolhida a animação por Stop Motion, por apresentar uma narrativa fluida e direta, com grande poder de impacto ao espectador.

Figura 1: Demonstração do passo a passo realizado no aplicativo



Fonte: Arquivo pessoal

Quanto a produção da animação foram utilizados, o aplicativo baixado no celular Stop Motion Studio, materiais como cartolina, tesoura e cola, um fundo branco e duzentas e oitenta e oito fotos de letras sequenciais, em preto e branco para dar mais dramaticidade ao roteiro.

Figura 2: Imagem do aplicativo utilizado



Fonte: Arquivo pessoal

As letras eram organizadas e reorganizadas para uma simulação de movimento a partir das posições variadas.

Foi usado também o recurso de narração para que a experiência sensorial fosse ampliada juntamente com a adição de uma música internacional: Beliver da banda Imagine Dragons. A velocidade da apresentação pôde ser configurada no próprio aplicativo, a duração do nosso projeto teve trinta e seis segundos.

O aplicativo foi utilizado na versão gratuita, apesar de conter algumas limitações em relação à personalização, a versão pôde ser usufruída sem qualquer comprometimento da

qualidade da finalização. Ele foi extremamente satisfatório e pode ser utilizado dentro de sala de aula por alunos e professores para fins de animação.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados alcançados mostram que a era tecnológica nem sempre pode ser tão inclusiva quando se trata de regiões menos favorecidas. Apesar da era de globalização e de todo o suporte que a escola ofereceu, nem todas as crianças tiveram acesso ao ensino remoto como outras crianças de classe média. Muitas famílias apresentaram dificuldades não só para ensinarem seus filhos, mas também passaram necessidades alimentícias.

Link do Projeto: <https://youtube.com/shorts/fPJP82lGs?feature=share>

4 CONCLUSÃO

O cinema de animação stop-motion tornou-se uma ferramenta que expressa arte de maneira remota, podendo trazer vestígios do próprio cinema, com muitas experimentações da técnica do cinema mudo, no final do século XIX.

A técnica do Stop Motion Studio foi usada neste trabalho para refletir com docentes sobre as dificuldades que surgiram a partir da falta de acesso à internet e recursos tecnológicos dos alunos do fundamental I da Rede Municipal de Ensino do Rio de Janeiro durante a pandemia. O projeto elaborado possibilitou identificar como a exclusão social e econômica tornou evidente esses problemas nas escolas públicas. De maneira simples e pontual o aplicativo favoreceu construirmos uma narrativa que permitiu expor as dificuldades enfrentadas pelos alunos.

REFERÊNCIAS

- ADORNO, Theodor W. “**A televisão e os padrões da cultura de massa**”. In: ROSENBERG, B. e WHITE, D. (org.). **Cultura de massa: as artes populares nos EUA**. Tradução de Octavio Mendes Cajado. São Paulo: Cultrix, 1973. p. 546-652.
- Ernst, P., Silveira, R. M. C. F., & Albarracín, E. S. (2014). **Cinema e ensino: a produção de materiais audiovisuais para o ensino de ciências**. *Indagatio Didactica*, 8(1), 1778–1792.
- KONDO, S. et al. **Antidepressant-like effects of rosmarinic acid through mitogen-activated protein kinase phosphatase-1 and brain-derived neurotrophic factor modulation**. *Journal of functional foods*. 14 758–766 2015
- PURVES, Barry J C, 2008. **Stop Motion. Pas-sion Process and Performance**, Londres: Focal Press.