

# A interação em salas de aula remota: uma análise dos desafios e de suas possibilidades à aprendizagem

Ruben Claudionor dos Santos<sup>i</sup>  
Vinicius Santos da Silva<sup>ii</sup>  
Rita de Cássia Freire de Melo<sup>iii</sup>

**Resumo:** A presente proposta objetiva descrever a experiência vivenciada pelos discentes partícipes do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) desenvolvido na instituição municipal de ensino Joaquim Canuto de Araújo-PE. A análise realizada a partir da observação dos estudantes no ambiente remoto, sob uma perspectiva socioconstrutivista, considerou o contexto vivenciado pelos alunos, seus conhecimentos adquiridos e experiências por intermédio da interação no meio social em que estão inseridos. É sabido que existem diversos fatores responsáveis pela baixa predisposição dos alunos em participar ativamente das aulas. Destarte, faz-se necessário considerar a heterogeneidade presente no ambiente escolar. No que tange ao ensino-aprendizagem, houve grande preocupação quanto à imersão deles nas temáticas sugeridas que, baseadas em novos métodos educativos como gamificação e na teoria socioconstrutivista, foram organizadas visando a uma aprendizagem efetiva por parte deles. Logo, considerando as abordagens aplicadas, foram obtidos resultados satisfatórios decorrentes das mudanças nas práticas pedagógicas tradicionais.

**Palavras-chave:** Interação. Ensino-aprendizagem. Práticas pedagógicas.

## *Interaction in remote classrooms: an analysis of the challenges and its possibilities to learning*

**Abstract:** This proposal aims to describe the experience lived by the students participating in the Institutional Scholarship Program for Teaching Initiation (PIBID) developed at the municipal teaching institution Joaquim Canuto de Araújo-PE. The analysis carried out from the observation of students in the remote environment, from a socio-constructivist perspective, considered the context experienced by students, their acquired knowledge and experiences through interaction in the social environment in which they are inserted. It is known that there are several factors responsible for the low predisposition of students to actively participate in classes. Thus, it is necessary to consider the heterogeneity present in the school environment. With regard to teaching-learning, there was great concern about their immersion in the suggested themes that, based on new educational methods such as gamification and socio-constructivist theory, were organized with a view to effective learning on their part. Therefore, considering the applied approaches, satisfactory results were obtained due to changes in traditional pedagogical practices.

**Keywords:** Interaction. Teaching-learning. Pedagogical practices.

Submetido em: 22 dez. 2022

Aprovado em: 03 mar. 2023



Esta obra está licenciada com uma Licença Creative Commons  
Compartilha Igual 4.0 Internacional

**DLCV – Língua, Linguística & Literatura**

**ISSN 1679-6101**  
**EISSN 2237-0900**

<sup>i</sup> Universidade de Pernambuco (UPE). E-mail: ruben.santos@upe.br.

<sup>ii</sup> Universidade de Pernambuco (UPE). E-mail: vinicius.santoss@upe.br.

<sup>iii</sup> Universidade de Pernambuco (UPE). E-mail: rita.freire@upe.br.

## INTRODUÇÃO

Em dezembro de 2019, o mundo foi alertado pela Organização Mundial da Saúde (OMS, 2021), acerca de um novo tipo de vírus. No início de janeiro de 2020, as autoridades chinesas confirmaram que o agente patogênico era pertencente a uma família chamada Coronavírus Disease 2019 (COVID 19).

Com a crise chegando ao Brasil, fez-se necessária a implantação de uma quarentena no país. Decorrente disso, as atividades realizadas presencialmente em qualquer instância precisaram se adaptar ao trabalho remoto, visto que era o único sistema que não oferecia riscos à saúde individual e coletiva.

Não apenas os setores econômicos do país implementaram esse novo modelo. Em março, o Ministério da Educação aprovou a substituição das aulas presenciais por aulas remotas emergenciais em muitos estados do país. Contudo, tais mudanças marcam um período de dualidades. De um lado a resolução de problemas de cunho financeiro, de outro o surgimento de novas crises, sendo elas psicológicas, educacionais e em outras instâncias da vida decorrentes das mudanças bruscas que ocorreram (ALVES, 2020 apud LUNARDI, 2021). Considerando o caráter emergencial do ensino remoto, é preciso destacar que tal solução assume um papel temporário para um problema imediato. Paralelamente ao processo de readaptação, sabe-se que nem todos os alunos têm o mesmo acesso aos dispositivos eletrônicos o que impossibilita a progressão do processo de aprendizagem.

As escolas, em sua maioria, não contam com os subsídios essenciais para a oferta da modalidade remota. Embora estejam mais frequentes na realidade do Ensino Superior, as plataformas digitais não foram democraticamente distribuídas, por causa da desigualdade social presente, ou seja, nem todos os estudantes da educação básica têm acesso a essas tecnologias. E, abruptamente, foi necessário buscar maneiras de se adaptar a essas “novas tecnologias”.

Podemos afirmar que pouquíssimas pessoas imaginavam que a pandemia alcançaria tamanha proporção. Diante disso, nota-se o despreparo no enfrentamento das consequências que surgiriam naturalmente por causa do isolamento.

O programa de Iniciação à docência, iniciado em outubro de 2020, devido as atuais condições, necessitou ser repensado. Como medida de segurança, decidiu-se realizar, durante cinco meses, aulas completamente teóricas. A partir do mês de março de 2021, fomos introduzidos, de forma remota, à sala de aula na instituição de ensino Joaquim Canuto de Araújo, na turma do 9º ano B, onde realizamos as observações e executamos um projeto.

Como objetivo geral deste projeto de sanar os problemas evidenciados do ensino-aprendizagem através de metodologias ativas e propostas “interdisciplinares”. Os objetivos específicos foram de promover a interação entre os docentes e discentes na construção de uma aprendizagem significativa e efetiva; estimular o engajamento dos discentes em sala de aula; utilizar metodologias que propiciem a interação entre os próprios discentes na realização de atividades colaborativas; fazer uso da interdisciplinaridade na construção dos conhecimentos e correlações entre as atividades e os contextos sociais vivenciados no âmbito escolar, gerando maior interação entre os discentes e suas realidades sociais.

Utilizou-se como recurso metodológico a gamificação de forma remota, na instituição de ensino Joaquim Canuto de Araújo na turma do 9º ano B com 31 alunos, de modo sutil, semântica e processual, realizamos propostas em etapas e níveis diferentes e realizando desafios semanais para garantir essa interação, chamamos “desafio” às atividades propostas, que em um contexto de jogos é muito comum, característicos da gamificação.

Justifica-se esse projeto em superar de caráter temporário solucionar um problema do ensino as plataformas digitais adaptando a essas “novas tecnologias” ao ensino básico de forma atrativa e superando as dificuldades garantindo o aprendizado.

## FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

No contexto pandêmico a relação entre discentes-discentes e docentes-discentes se tornou escassa em muitas salas de aula virtuais. É sabido que existem diversas razões pelas quais os discentes não têm tanta predisposição para participar ativamente das aulas como, enumeradas por eles: a falta de adequação no ambiente familiar para o objetivo de estudo, desatenção, falta de incentivo, timidez, desinteresse, tempo, falta de aparelho celular/tablet/notebook e afins, ausência de conexão com a internet, excesso de atividades e questões emocionais. No entanto, devemos considerar que todas essas ações são reflexos individuais e familiares. Conforme escreveu Piaget (1967), em seu livro *Biologie et connaissance*, é somente em função de interações sociais que a inteligência humana se desenvolve e em geral, tais interações são demasiadamente negligenciadas. Atualmente, tal situação ocorreu de forma natural. Segundo Vygotsky (1991), o sujeito do conhecimento não é apenas ativo, mas interativo, porque constitui conhecimentos e se constitui a partir de relações intra e interpessoais. Ele afirma que, num primeiro momento, o conhecimento se constrói de forma intersubjetiva (entre pessoas) e num segundo momento, de forma intrassubjetiva (no interior do sujeito).

O convívio social, proporcionado pelo ambiente escolar, tornou-se ausente em decorrência do isolamento domiciliar, evidenciado pela mudança de rotina com o ensino remoto. De acordo com a pesquisa de monitoramento “Jovens na Pandemia”, desenvolvida pelo Instituto de Psiquiatria do Hospital das Clínicas da Universidade de São Paulo (USP), tal fator está ligado diretamente ao surgimento de sinais de ansiedade e depressão em crianças e adolescentes.

A concepção de Santos (2008, p. 102), “*deve transformar objetos impossíveis em possíveis e com base neles transformar as ausências em presenças*”. Com base nesta concepção, a necessidade de implementar o ensino remoto como forma de perpetuar o ensino aprendizagem diante do contexto atual, acarreta a aproximação social dentro do cenário escolar, este que está sendo prejudicado nessas circunstâncias.

Compreendendo a situação atual, percebemos a necessidade de uma reinvenção por parte dos professores que, em salas virtuais, depararam-se com diversos desafios resultantes do distanciamento físico. A necessidade de transmitir as aulas de forma que os alunos não sofressem quaisquer tipos de problema relacionado ao conteúdo programado para os respectivos anos escolares gerou uma preocupação comum a diversos docentes, bem como a atratividade das aulas, que se tornou menor, visto que os alunos, em ambientes inadequados, assistiam as aulas ministradas e dividiam a atenção com outros tipos de objetos. No entanto, esses não são os únicos desafios. Percebeu-se, que os alunos assumiram posturas passivas no ambiente virtual e uma pouca participação por parte dos deles, gerando pouca fluidez do assunto e da interação com os professores. Sabemos que a aprendizagem é resultado do diálogo positivo entre o aluno e o conteúdo, sendo necessário o encadeamento harmônico de uma série de fatores de interação do indivíduo com a proposta que lhe é apresentada.

Aspectos emocionais como ansiedade, retraimento social, vergonha, depressão, baixa autoestima, falta de autonomia e motivação já observados no ensino presencial pelos docentes, vêm se tornando uma grande preocupação no ensino remoto emergencial.

De acordo com Fonseca (2016, p. 366) “*As emoções são adaptativas porque preparam, predispoem e orientam comportamentos para experiências positivas ou negativas*”, ou seja, o próprio processo de aprendizagem depende de vários fatores, incluindo as próprias emoções, bem como a afetividade decorrente das relações que se dão pelo contexto sociocultural, entre discentes-discentes e docentes-discentes, tão primordial às aprendizagens escolares e que não se concebe fora dela.

Um estudo apresentado por CAO et al. (2020) analisou os impactos da pandemia na vida de 7143 estudantes universitários na China. O estudo resulta na influência do vírus sobre o

andamento dos estudos; impacto na economia ou, por fim, impactos na rotina decorrente do distanciamento social.

Segundo Silva (2021), professora da Secretaria de Educação do Distrito Federal, estamos lidando com uma geração que, apesar do contato direto com tecnologia de ponta, não possui acesso a ela. O principal fator da pressão psicológica, em tempos de pandemia, vem sendo a precarização da vida e a falta de políticas públicas capazes de atender as classes sociais mais vulneráveis.

É preciso “*Pensar possibilidades de mudanças sociais e políticas também a partir da ótica dos que foram invisibilizados e que atualmente tem mais possibilidade*” (SILVA, 2014 apud GOMES, 2017, s/p.). Ou seja, políticas assistenciais que possibilitem a equidade entre as diversas classes sociais inseridas no meio educacional.

É conhecido de todos que um país que não consegue ofertar o mínimo necessário à população, não conseguirá resolver o problema da disparidade entre as classes sociais. E, por consequência, não haverá um crescimento populacional uniforme. Portanto, consideramos que por meio de uma educação de qualidade igualitária, conseguiremos o resto que falta para a diminuição da desigualdade. Somente através da educação que o indivíduo se torna mais crítico, possui mais oportunidades e uma melhor qualidade de vida.

## **METODOLOGIA**

As atividades centraram-se na turma do 9º ano B da Instituição Municipal de Ensino Joaquim Canuto de Araújo na cidade de Tracunhaém., formada por 31 alunos. O recurso aplicado foi gamificação de forma sutil, semântica e processual, realizamos propostas em etapas e níveis diferentes. Consideramos a mudança de termos escolares por outros, pertencentes aos segmentos de jogos, realizando desafios semanais para garantir essa interação, chamamos “*desafio*” às atividades propostas, que em um contexto de jogos é muito comum, característicos da gamificação. Cada nível correspondeu a assuntos micros (componentes menores e importantes) de uma construção macro (construção final). Iniciamos com as propostas contextualizadas para alcançar o maior público de discentes, visando conhecer o artesanato presente na cidade de Tracunhaém gerando consciência acerca da importância de tamanho recurso para a cidade. Trabalhando com os alunos sob esse horizonte discursivo, produzimos os gêneros propostos em sala, ou seja, atrelado à ideia de conscientização, estimulamos a produção conjunta e buscamos solucionar as necessidades de conteúdo e interação em sala.

Foram realizadas duas avaliações no decorrer do projeto visando a um acompanhamento completo e efetivo. Partindo da observação dos níveis de interação dos discentes entre si e com o professor, o nível de assertividade na produção das propostas, “*desafios*”, e absorção dos conteúdos. Na primeira, realizamos uma comparação e analisamos se houve evolução ou regressão por parte deles.

Na segunda avaliação, observamos a evolução dos discentes durante todo o projeto e seu desenvolvimento desde seu início.

## ETAPAS, DESAFIOS E MESAS REDONDAS

### *1ª Etapa – Gênero Autobiografia e suas especificidades*

Apresentamos nossas autobiografias para estimular a produção do gênero pelos discentes. Cada aluno escreveu sua autobiografia sem identificar-se e enviou aos professores (descrevendo qualidades e gostos, a fim de que os colegas o conhecessem sob sua perspectiva). A leitura da produção dos alunos foi realizada por seus colegas, que tentaram identificar o autor.

### *2ª Etapa – Gênero Biografia e suas especificidades*

Apresentamos exemplares do gênero sobre pessoas próximas e compartilhamos a importância delas em nossa trajetória, estimulando assim, a produção Biográfica dos discentes. Cada um produziu a sua e explicou a importância da personalidade escolhida. A leitura do gênero foi feita por outro colega, que comentou a produção. Após a socialização acerca dos materiais produzidos, apresentamos a biografia de artesões da cidade e suas experiências com o barro e a importância deles para a comunidade tracunhaense.

### *3ª Etapa – Gênero Entrevista e suas especificidades*

Visando a esta produção, trabalhamos em subetapas:

3.1 – Apresentamos um exemplar do gênero sobre o artesanato e fomentamos a discussão sobre suas características;

3.2 – Construção dos micros detalhes do gênero, características e especificidades;

3.3 – Propor que os alunos, em grupo, produzam uma entrevista (macro), avaliem o conhecimento adquirido e encerrem o projeto fazendo considerações acerca de como foi aprender em conjunto.

*4ª Etapa – Gênero Podcast e suas especificidades*

Apresentamos o gênero Podcast e suas especificidades e iniciamos a explanação do tema. Criamos e apresentamos um episódio de podcast para que os alunos fossem encorajados a produzir os próprios episódios.

Tabela 1 – Etapas e cronograma das atividades

ETAPAS	CRONOGRAMA						
	MAR	ABR	MAI	JUN	JUL	AGO	SET
COLETA DE DADOS (PESQUISA)	X						
PLANEJAMENTO DE ATIVIDADES	X						
APRESENTAÇÃO DA PROPOSTA	X						
1ª ETAPA – Autobiografia		X					
2ª ETAPA – Biografia		X					
1ª AVALIAÇÃO		X					
3ª ETAPA - Entrevista			X	X	X		
3ª ETAPA - 3.1				X	X		
3ª ETAPA - 3.2					X		
3ª ETAPA - 3.3					X		
4ª ETAPA - Podcast						X	X
2ª AVALIAÇÃO							X

Fonte: Dados da pesquisa (2022).

**RESULTADOS E DISCUSSÃO**

O intuito desta análise centrou-se na turma do 9º ano B da Instituição Municipal de Ensino Joaquim Canuto de Araújo na cidade de Tracunhaém. Apesar de ser formada por 31 alunos, a turma apresentou uma frequência relativamente baixa. Nos encontros, a média de alunos presentes não ultrapassou os 35%, indicando baixa interação, fator motivante para que fosse realizada uma pesquisa de cunho quantitativo, por meio da plataforma *Google Forms*, para compreender quais seriam as principais causas da dificuldade de interação entre os discentes com o professor e a motivação em relação à participação em sala. Os resultados da pesquisa evidenciaram que 50% dos alunos demonstraram insatisfação quanto à relação com

os professores e a mesma pesquisa aponta que os principais fatores são: excesso de atividades (83,3%), timidez (50%), falta de incentivo (33,3%), desinteresse (16,7%), tempo (16,7%) e questões emocionais (33,3%). Sob essa perspectiva, decidimos realizar uma intervenção objetivando sanar os problemas evidenciados.

A partir da metodologia utilizada, pode-se perceber que os estudantes presentes nas aulas passaram a interagir de forma efetiva. O fluxo de presentes aumentou gradativamente, levando a frequência a atingir quase 45% dos matriculados na turma. Apesar da ainda baixa frequência, a turma apresentou um nível de interação satisfatório. Nos primeiros meses de projeto, a interação era restrita ao chat, durante os meses seguintes, a turma passou a participar por meio do microfone e realizando inferências de forma oral.

É possível deduzir, com base no relato experienciado durante o PIBID, que metodologias ativas e o uso da gamificação corroboram para o processo de aprendizagem significativa, o que, de certo modo, é o principal objetivo do docente quando inserido em um contexto de ensino, principalmente frente a realidade enfrentada no período pandêmico.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

É da compreensão de todos a relevância do uso de novas práticas pedagógicas no ambiente de ensino visto que, adequados aos desafios da nova realidade escolar, devido ao período remoto emergencial e suas problemáticas, tais inovações foram imprescindíveis. A possibilidade de utilizá-las no PIBID propiciou à comunidade acadêmica uma avaliação sobre a efetividade dessas práticas, além de promover, aos docentes em formação, a experiência da docência.

De acordo com a situação atual enfrentada mundialmente, devido à pandemia da Covid 19, é notório que ninguém passou ileso após tal acontecimento de tamanha magnitude, sobretudo na educação. Fomos condicionados a refletir sobre as lições que poderiam ser extraídas a partir do ocorrido e percebemos a necessidade de relações cada vez mais humanas visando o bem-estar geral da comunidade escolar.

As práticas pedagógicas pensadas de acordo com o socioconstrutivismo foram introduzidas no ambiente escolar e, a partir delas, unimos as necessidades acerca do conteúdo a ser trabalhado, a realidade em que estão inseridos e o ensino remoto emergencial, evidenciando a importância de proporcionar melhores condições de aprendizagem.

Notamos que os métodos se mostraram eficazes, apesar das dificuldades e do distanciamento espacial, promovido pelo isolamento, nos processos desenvolvidos. Portanto, é

relevante pontuar que as realidades são heterogêneas, de forma que nem todos os discentes foram alcançados da mesma maneira. Apesar disto, os discentes não alcançados pela contextualização foram incentivados por aqueles anteriormente atingidos.

## REFERÊNCIAS

CAO, Wenjun et al. The psychological impact of the COVID-19 epidemic on college students in China. *Psychiatry Research*, n. 287, 112934, 2020.

CONEXIA Educação, Documento eletrônico. Disponível em <https://blog.conexia.com.br/gamificacao-na-educacao/>. Acesso em: 07 set. 2021.

DANTAS, Heloysa; LA TAILLE, Yves de; OLIVEIRA, Marta Kohl de. *Piaget, Vigotski, Wallon: teorias psicogenéticas em discussão*. São Paulo: Summus Editorial, 2019.

ESTADO de Minas, Documento eletrônico. Disponível em [https://www.em.com.br/app/noticia/educacao/2021/05/17/internas\\_educacao,1267217/seu-filho-aprende-estudos-mostram-impacto-das-aulas-on-line-no-ensino.shtml](https://www.em.com.br/app/noticia/educacao/2021/05/17/internas_educacao,1267217/seu-filho-aprende-estudos-mostram-impacto-das-aulas-on-line-no-ensino.shtml). Acesso em: 18 ago. 2021.

FERNÁNDEZ, Gretel Eres; CALLEGARI, Marília Vasques. *O professor e a motivação dos alunos. (Estratégias Motivacionais para Aulas de Espanhol)*. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 2009a.

FERNÁNDEZ, Gretel Eres; CALLEGARI, Marília Vasques. *Os fatores afetivos e a aprendizagem. (Estratégias Motivacionais para Aulas de Espanhol)*. São Paulo: Companhia Editora Nacional, 2009b.

FONSECA, Vitor da. Importância das emoções na aprendizagem: uma abordagem neuropsicopedagógica. *Revista Psicopedagogia*, São Paulo, v. 33, n. 102, p. 365-384, 2016.

GOMES, Ana Laudelina Ferreira. A Sociologia das ausências e das emergências em sala aula. *Cronos*, Natal, v. 18, n. 2, p. 155-164, jul./dez 2017.

LUNARDI, Nataly Moretzsohn Silveira Simões et al. Aulas remotas durante a pandemia: dificuldades e estratégias utilizadas por pais. *Educação & Realidade*, Porto Alegre, v. 46, n. 2, e106662, 2021.

LUNETAS, Documento eletrônico. Disponível em: <https://lunetas.com.br/aulas-remotas-qual-o-impacto-na-saude-mental-das-criancas/>. Acesso em: 18 ago. 2021.

PIAGET, J. *Biologie et connaissance*. Paris: Gallimard, 1967. [Em português: *Biologia e conhecimento: ensaio sobre as relações entre as regulações orgânicas e os processos cognoscitivos*. Petrópolis: Vozes, 1973].

SAE Digital, Documento eletrônico. Disponível em: <https://sae.digital/gamificacao-na-educacao/>. Acesso em: 07 set. 2021.

SAE Digital, Documento eletrônico. Disponível em: <https://sae.digital/educacao-e-coronavirus/>. Acesso em: 18 ago. 2021.

SANTOS, Boaventura de Souza. *A cruel pedagogia do vírus*. Coimbra: Editora Almedina, 2020.

VEIGA, Susana Aparecida da; TOLEDO, Hugo Salgado; PORTILHO, Tiago Garcia. *Ensino remoto: quais foram os impactos na vida das pessoas que compõem o processo de ensino aprendizagem?* Taubaté: Associação Brasileira de Educação a Distância, 2020.

VYGOTSKI, L. S. *A formação social da mente*. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.