

Avaliando as Ações Educacionais na Escola Estadual Parque São Jorge em Momentos de Pandemia

**Gabriel Pereira dos Santos¹; Walteno Martins Parreira Júnior²;
Cristiano Borges dos Santos³**

Resumo: Este trabalho apresenta uma pesquisa com objetivo de analisar como os projetos de extensão desenvolvidos na Escola Estadual do Parque São Jorge afetaram a comunidade escolar, assim como, verificar a eficácia de tais projetos. Os projetos foram desenvolvidos com a finalidade de levar conhecimento a respeito de diversos aplicativos/softwares, ou aprofundar o conhecimento dos envolvidos com estes recursos. Os projetos pesquisados foram “Moviment-Ação: Mídias Sociais na E.E. do Parque São Jorge” e “Criação de material para professores”. Coelho (2019), apresenta que uma pesquisa exploratória “envolve levantamentos bibliográficos, entrevistas com pessoas que tiveram experiências práticas com o problema, além da análise de exemplos”. Inicialmente ocorreu uma análise de dados, baseados nas respostas nos formulários de inscrição dos projetos realizados na escola. Para iniciar, foi realizada uma contagem de cada categoria, e foram construídos gráficos que sintetizam as informações sobre os participantes que nos permitem ter uma ideia de seu perfil como usuário das tecnologias vigentes, os gráficos foram elaborados no site/software Canva. Ao final, foi elaborado um formulário usando o Google forms, com as seguintes perguntas: “Em quais turmas você ministra aulas?”, “Dos aplicativos/programas apresentados durante o curso, quais realmente foram “úteis”? Isto é, atribuem algo para o ensino à distância?”, “Tem interesse em novos recursos digitais? Se sim, por favor, indicar”, “Aprendeu a lidar com alguma ferramenta online durante o período pandêmico?...”. Com a análise dos gráficos, foi possível constatar que havia um desconhecimento grande por parte dos professores a respeito de certos software muito utilizado pelos alunos, o Discord, por exemplo. Observamos que a carga horária dos cursos oferecidos também foi extensa para ser ofertada junto com as atividades profissionais da escola, isso foi possibilitado através da análise do formulário elaborado. “Considerar o trabalho com as competências midiáticas nas práticas pedagógicas pode constituir a inclusão tecnológica, social e cultural dos docentes e estudantes que necessita ser consolidada” (PIMENTA; PRATA-LINHARES; MELO, 2019). É foi possível perceber que os professores continuarão utilizando os recursos que aprenderam durante a pandemia, o que era um dos propósitos do projeto para entender a abrangência dos projetos ofertados e poder avaliar ações futuras.

Palavras-chave: Educação. Escola pública. Projetos de pesquisa e extensão. Software. TICs.

Apoio: CNPq (bolsa) e IFTM Campus Uberlândia Centro

¹ Estudante Médio integrado em Programação de Jogos Digitais, IFTM Campus Uberlândia Centro, bolsista CNPq (Edital 08/2020), gabriel.ps@estudante.iftm.edu.br

² Professor, IFTM Campus Uberlândia Centro, Mestre em Educação, waltenomartins@iftm.edu.br

³ Técnico em Audiovisual, IFTM Campus Uberlândia Centro, Especialista em Gestão de Negócios, cristianoborges@iftm.edu.br