

Perfil dos alunos da E.E. Desembargador Canêdo: uma análise das preferências, dificuldades e estratégias de aprendizado

Gabriela Oliveira Fernandes¹; Alixandri Duarte Belan²; Hemily Marcely Cerqueira Amaral³; Valéria de Araújo Freitas⁴, Géssica Braga Brum Bertholdo⁵; Thais Reis de Assis⁶

¹ Discente do curso de licenciatura em Ciências Biológicas do IF Sudeste MG - Campus Muriaé.

² Discente do curso de licenciatura em Ciências Biológicas do IF Sudeste MG - Campus Muriaé

³ Discente do curso de licenciatura em Ciências Biológicas do IF Sudeste MG - Campus Muriaé

⁴ Discente do curso de licenciatura em Ciências Biológicas do IF Sudeste MG - Campus Muriaé

⁵ Orientadora. Licenciada em História, Mestre em Educação Profissional e Tecnológica, Técnica em Assuntos Educacionais do IF Sudeste MG - Campus Muriaé

⁶ Orientadora. Pedagoga, Doutora em Estudos da Linguagem, Docente IF Sudeste MG - Campus Muriaé.

*gabrielaolivefe@gmail.com

Resumo

Muito se tem debatido sobre os impactos da pandemia no processo de ensino-aprendizagem. Diante deste contexto, o Projeto GamIFique tem estudado a implementação de estratégias educacionais diferenciadas através de um projeto na E.E. Desembargador Canedo (DECA), situada em Muriaé/MG. Este trabalho objetiva apresentar o perfil dos alunos matriculados no período integral. Estes alunos forneceram dados sobre as matérias com as quais mais se identificam, as disciplinas tidas como mais desafiadoras, hábitos de estudo, atividades favoritas na escola e métodos de aprendizado. A Educação Física foi a matéria favorita de 36% dos respondentes. Matemática emergiu como a disciplina mais desafiadora, mencionada por 42%. Quanto aos hábitos de estudo, 38% dos alunos estudam em casa, 28% ocasionalmente e 34% raramente. As atividades preferidas refletem uma diversidade de interesses que incluem aprender (33%), passar tempo com amigos (25%) e atividades esportivas (19%). As estratégias de aprendizado tidas como facilitadoras variaram: estudar em casa (24%), prestar atenção nas aulas (15%), pesquisa na internet (14%), filmes/vídeos (12%) e aulas práticas (8%). Apesar do público respondente ser de uma geração que nasceu conectada é interessante terem citado pouco elementos vinculados à tecnologia como algo que desperta interesse. As formas elencadas como facilitadoras da aprendizagem, em sua maioria, estão relacionadas à uma pedagogia tradicional. Este levantamento visou entender e atender às necessidades e preferências dos alunos da DECA, para construção de estratégias de ensino aprendizagem mais eficazes.

Palavras-Chave: Gamificação. Discentes. Docentes.

Instituição de fomento: Instituto Federal do Sudeste de Minas Gerais.