



## PROJETO DE EXTENSÃO *CEPAE's TALENT SHOW*: UMA EXPERIÊNCIA NO ENSINO REMOTO EMERGENCIAL

Gisele Câmara Oliveira Costa<sup>1</sup>, Layssa Gabriela A. e Silva Mello<sup>2</sup>, Letícia de Souza  
Gonçalves<sup>3</sup>, Newton Freire Murce Filho<sup>4</sup>, Roberta Carvalho Cruvinel<sup>5</sup>

<sup>1</sup>CEPAE/ UFG - giselecosta@ufg.br

<sup>2</sup>CEPAE/UFG - layssagabriela@hotmail.com

<sup>3</sup>CEPAE/UFG - lesogoncalves@ufg.br

<sup>4</sup>CEPAE/UFG - murce@ufg.br

<sup>5</sup>UFG - roberta.cruvinel@ufg.br

### Resumo:

O presente artigo tem como objetivo refletir acerca das experiências vivenciadas durante a realização do Projeto de Extensão *CEPAE's Talent Show*, coordenado pelo departamento de Língua Inglesa do Centro de Ensino e Pesquisa Aplicada à Educação – CEPAE/UFG, com a utilização de ferramentas digitais que facilitaram a sua execução, considerando os desafios impostos pelo Ensino Remoto Emergencial (ERE), devido à pandemia da COVID-19.

**Palavras-chave:** Projeto de Extensão. *Talent Show*. Ensino Remoto Emergencial.

### Introdução

“Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção” (FREIRE, 2003, p.47).

O trabalho qualitativo aqui relatado faz parte de uma ação pedagógica remota emergencial e é fruto das dificuldades enfrentadas em cenário pandêmico, que se estabeleceu pelo mundo e obrigou a sociedade contemporânea a uma imersão intensa no meio digital. O impacto no meio educacional foi imediato, mostrando o desnivelamento social brutal entre camadas favorecidas e desfavorecidas tecnologicamente, como a questão do acesso aos meios tecnológicos de qualidade: a uma *web* de alta velocidade e a um equipamento adequado, que se tornaram bens de primeira necessidade. No entanto, tais bens ainda não estão abertos de forma democrática a todos. Sendo assim, o trabalho remoto se torna um desafio de busca de qualidade interacional pedagógica a distância para todos.

A pandemia da COVID-19 trouxe um desafio para a rotina escolar e para a prática do ensino ao redor do mundo. O Ensino Remoto Emergencial (ERE) foi uma solução encontrada pela Universidade Federal de Goiás (UFG) e, conseqüentemente, pelo Centro de Ensino e Pesquisa Aplicada à Educação (CEPAE/UFG), para dar continuidade ao ensino oferecido aos

seus alunos e minimizar os danos do afastamento presencial da escola. Nesse processo de mudança, tanto docentes quanto discentes tiveram que se reinventar para dar prosseguimento às atividades pedagógicas de ensino, de pesquisa, de orientação e administrativas do CEPAE e da UFG, a fim de que não fossem paralisadas durante a pandemia, o que exigiu um esforço significativo de toda a comunidade escolar.

Sendo assim, a aprendizagem híbrida, que já era uma realidade pedagógica antes do ERE, tornou-se um elemento basilar no processo ensino-aprendizagem, uma vez que um espaço físico não se faz mais suficiente para promover situações de aprendizagem significativas. Moran (2018, p. 4) salienta que a aprendizagem híbrida “destaca a flexibilidade, a mistura e compartilhamento de espaços, tempos, atividades, materiais, técnicas e tecnologias que compõem esse processo ativo”. É por meio desse compartilhamento que a aprendizagem torna-se ativa com a participação efetiva dos estudantes. Embora o ERE e o ensino híbrido não sejam considerados sinônimos, ambos sustentam-se na autonomia do estudante, uma vez que o distanciamento físico entre professor e aluno e entre aluno e aluno criou alternativas flexíveis de aprendizagem, respeitando o tempo de cada estudante.

A preocupação com a estagnação do ensino e, conseqüentemente, com o prejuízo que isso poderia causar na educação dos alunos, levou os docentes a propor atividades remotas. Caracteriza-se como atividade *remota* por estudantes e professores estarem impedidos de frequentarem o mesmo espaço físico simultaneamente, a fim de conter o contágio pelo vírus; e *emergencial*, pois os professores tiveram que, repentinamente, desconsiderar seus planejamentos pedagógicos de 2020, para pensar e propor novas atividades pedagógicas de modo virtual. Nesse sentido, a internet tem sido uma ferramenta fundamental para o prosseguimento das atividades nesse período pandêmico (BEHAR, 2020).

Segundo Moran (2003, p.15 *apud* MOREIRA; SCHLEMMER, 2020, p. 18), “a Internet é uma tecnologia que facilita a motivação dos estudantes, pela novidade e pelas possibilidades inesgotáveis de pesquisa que oferece”. Sendo assim, percebemos que a Internet vem assumindo um protagonismo no contexto atual, pois mesmo a distância, possibilita a interação entre professores e alunos, minimizando os danos causados pela mudança na rotina escolar.

Ao longo dos planejamentos pedagógicos, muitos desafios surgiram, tais como a necessidade de descobrirmos juntos aplicativos e ferramentas que nos permitissem dar continuidade ao projeto de forma remota, bem como a necessidade de pensar em alternativas para divulgação do Projeto, haja vista que a divulgação presencial na sala de aula não seria mais

possível. Porém, o maior dos desafios consistiu em como poderíamos utilizar os aparatos tecnológicos de forma a assegurar a educação aos nossos alunos e, assim, minimizar alguns dos impactos que a pandemia nos apresentava. Os maiores impactos que tivemos no CEPAE/UFG foram, portanto, a suspensão súbita das atividades presenciais, que se deu em virtude da necessidade do isolamento social, e a falta de recursos tecnológicos a todos os alunos que pudessem viabilizar o ensino a distância. Como forma de assegurar o princípio da universalidade, isto é, que todos os alunos, sem nenhuma distinção, tivessem acesso à educação, a universidade ofereceu a esses estudantes pacotes de dados de Internet e computadores, para que todos os discentes pudessem participar das atividades remotas que iriam ser realizadas.

Além disso, a Secretaria de Tecnologia e Informação (SeTI), juntamente com o Centro de Recursos Computacionais (CERCOMP) da UFG, disponibilizaram à comunidade universitária os serviços do *G Suite for Education* (incluindo o *GMail*, *Drive*, *Grupos*, *Google Meet* e *Google Sala de Aula*, entre outros).

Segundo o *site* da universidade,

A disponibilização destes serviços da Google, à UFG, foi viabilizada pela Rede Nacional de Ensino e Pesquisa (RNP) às instituições associadas, por meio da Plataforma Nas Nuvens. Em maio de 2020, no âmbito das discussões do grupo de trabalho (GT) instituído pela Portaria UFG n.º 1210/2020, a SeTI definiu o *G Suite*, incluindo o *Google Meet*, como uma das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) da UFG para apoio ao ensino remoto emergencial (ERE) em meios digitais. (SECOM UFG, 2020, s.p.)

Ainda segundo o *site*, “a utilização dos serviços do *G Suite* foi intensificada com a necessidade de realização de atividades remotas durante o atual período de emergência em saúde pública decorrente da pandemia COVID-19”. Sendo assim, após garantir aos alunos meios para que pudessem se engajar nas atividades a distância, o departamento de Língua Inglesa iniciou, durante o mês de agosto de 2020, as aulas assíncronas, isto é, aulas em que os docentes e discentes não precisavam estar conectados de forma simultânea, portanto, havia um intervalo de tempo entre o envio e a troca de mensagens ou atividades (SOUZA, 2006). Para tanto, o e-mail foi utilizado como um espaço para envio e recebimento de atividades e também para que os alunos pudessem sanar suas dúvidas, sempre estimulando e prezando pela participação dos estudantes da maneira mais democrática possível.

## 1. O Projeto de Extensão *CEPAE's Talent Show*

*Knowing a culture, even our own, is a never-ending story.*  
(VAN MAANEN, 1988, p. 119)

O Projeto de Extensão intitulado *CEPAE's Talent Show* é uma ação desenvolvida pelos professores do departamento de Língua Inglesa desde o ano de 2018. Ele tem como principal objetivo descobrir e divulgar novos talentos, abrindo espaço para todas as manifestações artísticas e culturais da comunidade escolar. Além disso, auxilia na desconstrução de estereótipos referentes a uma suposta homogeneidade de língua/cultura, ao promover a prática das habilidades orais e escritas da língua inglesa, respeitando-se toda a heterogeneidade que a constitui, haja vista que ela é falada por milhões de pessoas ao redor do mundo. O projeto tem como público-alvo os alunos do 6º ano do ensino fundamental até o 3º ano do ensino médio, além de membros da comunidade que se interessam em divulgar os seus talentos.

A fim de mitigar os danos causados pelo distanciamento social e manter o vínculo com os estudantes do CEPAE, o departamento de Língua Inglesa optou, em 2020, por dar continuidade ao *CEPAE's Talent Show*, tendo em vista os inúmeros benefícios que já haviam sido identificados nas edições anteriores, que vão além do conhecimento linguístico e abarcam também o envolvimento e a participação de toda a comunidade escolar. Entretanto, no ano de 2020, tivemos que adequar o projeto, que antes ocorria de forma presencial, para o ERE.

Como todas as atividades iriam ocorrer de forma virtual, vislumbramos a oportunidade de ampliar o alcance do projeto na comunidade escolar externa. Assim, em 2020, além dos alunos do 6º ano do ensino fundamental ao 3º ano do ensino médio e comunidade, estabelecemos uma parceria com um colégio estadual da cidade de Goiânia, o Colégio Estadual Santa Bernadete, para que os alunos e a professora de língua inglesa da referida escola pudessem participar.

A divulgação do Projeto aconteceu inicialmente por meio do *site* do CEPAE. No entanto, com a intenção de alcançar um maior número de estudantes, a coordenação do *CEPAE's Talent Show* decidiu divulgar o evento separadamente, em cada série do Ensino Fundamental e Médio, por e-mail. Outra ação de divulgação realizada ocorreu após uma reunião síncrona<sup>1</sup> via *Google Meet*, com os alunos do grêmio estudantil do CEPAE. Nessa reunião foram transmitidas todas as informações sobre o Projeto, o que possibilitou uma maior interação e discussão sobre cada detalhe do evento.

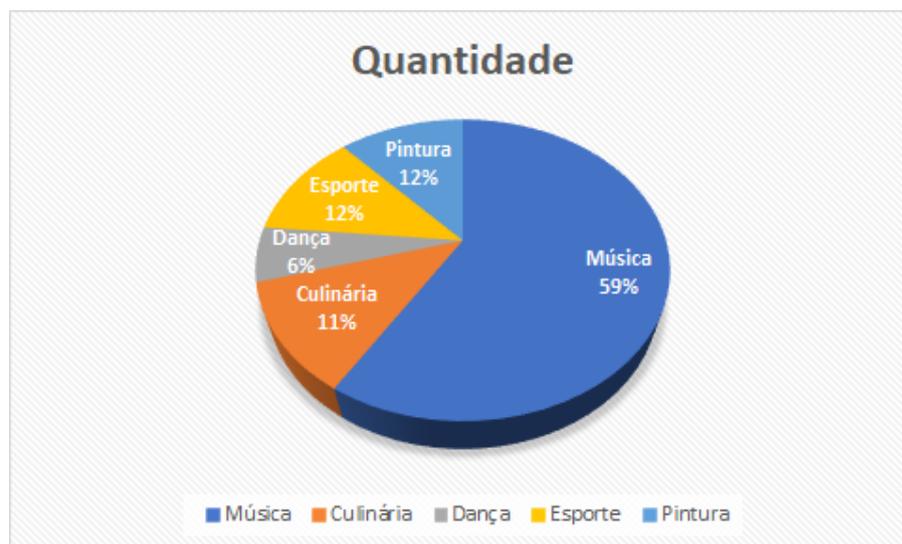
---

<sup>1</sup> Modalidade de interação virtual em tempo real.

A inscrição para o *CEPAE's Talent Show* ocorreu por meio de um formulário disponibilizado pela Internet (*Google Forms*). No momento da inscrição *on-line*, foi esclarecido que todas as produções artísticas (vídeos e fotos) seriam divulgadas em um *site* criado para o evento, sendo necessária uma autorização prévia dos responsáveis para o uso da imagem de cada participante.

Posteriormente, os estudantes inscritos enviaram suas produções digitais para o e-mail da coordenação do projeto, nas seguintes categorias escolhidas por eles mesmos: pintura, dança, declamação de poemas, música, culinária e esporte. Ao todo, 18 alunos se inscreveram no evento para apresentar seus talentos. Todo o conteúdo dessas produções foi divulgado, possibilitando que toda a comunidade escolar pudesse apreciar os talentos. A categoria música foi a que mais obteve engajamento por parte dos alunos, seguida de pintura, esporte, culinária e dança. O gráfico abaixo ilustra o envolvimento dos participantes em cada categoria.

Gráfico 1 -Envolvimento dos alunos em cada categoria do *CEPAE's Talent Show*



Fonte: Elaboração própria

Após a finalização das postagens das produções artísticas, a Secretaria de Comunicação (SECOM), da UFG, divulgou o *site* do evento no boletim eletrônico, que é publicado semanalmente, e as produções puderam então ser assistidas pela comunidade externa. Cabe destacar que o *site* foi todo elaborado em inglês, bem como grande parte do conteúdo produzido pelos discentes, o que contribuiu para estimular as questões referentes ao processo de ensino-aprendizagem de uma língua estrangeira.

## 2. Tecnologias digitais: *Padlet/ Google Forms*

“As tecnologias digitais devem ser encaradas como ferramentas facilitadoras no processo do ensino, sendo o seu uso um desafio para a maioria dos professores, pois não basta apenas saber manusear, mas dar uma finalidade à prática docente de forma a envolver o aluno nesse processo.” (SANTOS et al., 2020).

Neste momento delicado em que estamos vivendo, comprometidos em evitar a disseminação do SARS-COV-2, a educação, durante o isolamento, teve que se reinventar para aderir ao *novo normal*. Por um lado, o uso do computador e do ciberespaço como ferramentas pedagógicas podem fornecer subsídios para simular um ambiente presencial de ensino e aprendizagem, na medida em que atendem às mais variadas necessidades de comunicação, informação, armazenamento e interação entre os inseridos nessa nova prática pedagógica virtual. Por outro lado, como em qualquer mudança que caracterize inovação, dificuldades terão sempre que ser superadas, tal como o nível de letramento tecnológico, por exemplo.

O uso das tecnologias digitais nesta atividade de extensão foi fundamental e muito produtivo. As ferramentas *Google Sites*, *Google Forms* e *Padlet* facilitaram a execução do trabalho, contribuindo para uma melhor interação dos alunos com o Projeto. Como nos anos anteriores, o *CEPAE's Talent Show* também visou à promoção das manifestações culturais de sete diferentes países que têm a língua inglesa como idioma oficial, destacando-se: Estados Unidos, Inglaterra, África do Sul, Austrália, Canadá, Irlanda e Nova Zelândia. Cada uma das séries dos ensinos fundamental e médio ficou responsável por representar cada um desses países. Os alunos criaram um mural virtual por meio do aplicativo *Padlet*.

Uma característica do aplicativo supracitado é a possibilidade de criar um mural virtual interativo para o compartilhamento de diversos conteúdos. Além disso, os usuários podem curtir e/ou comentar as publicações. Nesse contexto, os estudantes puderam divulgar e obter informações culturais referentes aos países falantes da língua inglesa, como história, arte, informações geográficas, idioma, culinária, curiosidades e outras características relevantes. Constata-se, portanto, que apesar de ser um projeto voltado para o desenvolvimento das habilidades em língua inglesa, há que se ressaltar seu caráter interdisciplinar, uma vez que dialoga com disciplinas como arte, geografia e história, na medida em que, além de mostrar

seus talentos em determinada categoria, cada série escolar ficou responsável por pesquisar e compartilhar informações sobre determinado país.

Desse modo, mesmo com as limitações causadas pelo ensino remoto, foi possível desenvolver uma atividade colaborativa, permitindo uma interação dos alunos de forma mais ativa. Além da interatividade, o uso da ferramenta *Padlet* foi importante para pontuar questões específicas sobre o processo ensino-aprendizagem da língua inglesa, auxiliando na desconstrução de estereótipos referentes à homogeneidade da língua/cultura e desmistificando a crença de que uma língua equivale a uma cultura (AGAR, 2006).

### **Considerações finais**

O fato de usar ou não o computador e a *internet* na prática docente tem se revelado não mais como uma opção individual do professor, mas como um fenômeno real no cenário mundial. Para que esse uso seja satisfatório, é imperativo que alguns fatores individuais também sejam considerados, tais como o grau de investimento em formação que o professor dispõe, que envolve se preparar com as devidas competências para o meio virtual. A iniciativa de usar as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDICs) para o desenvolvimento do Projeto de Extensão *CEPAE's Talent Show* representa mudanças de impacto com efeitos em longo prazo. Apesar das dificuldades vivenciadas para planejar e desenvolver um projeto de forma remota, o *site* criado, bem como o *Padlet*, constituíram significativos espaços nos quais os participantes fizeram uso de estratégias para interagirem uns com os outros. Vale ressaltar ainda que os alunos participaram ativamente e de forma produtiva.

Em síntese, dentro das limitações da interação remota entre docentes e discentes, os objetivos do Projeto foram alcançados, desenvolvendo seu legado cultural e artístico. A realização do Projeto de Extensão *CEPAE's Talent Show* via remota possibilitou a ampliação do seu escopo, haja vista que em 2020 o projeto contou também com a participação dos alunos de uma escola estadual da cidade de Goiânia. Tal encontro favoreceu o diálogo e a troca de experiências entre aprendizes de contextos educacionais distintos. Cabe salientar também que o projeto foi importante para o restabelecimento de vínculo entre a comunidade e a escola, permitindo a reinserção de alunos que estavam afastados das atividades escolares, devido às dificuldades enfrentadas durante a pandemia.

Por fim, ressalta-se que o *CEPAE's Talent Show* desenvolveu um itinerário cultural importante na vivência dos alunos e, ao mesmo tempo, favoreceu a participação deles durante o ERE. Além disso, acreditamos que a reflexão sobre esse cenário de inserção das TDICs na execução de projetos de extensão tem contribuído com o desafio de (re)construir conceitos e práticas. Foi possível aferir, dos aspectos aqui apresentados, que as práticas do contexto virtual são tão complexas quanto as do contexto presencial. Por essa razão, não se pode fazer comparações, nem é intuito deste relato mostrar que um meio possa ser melhor ou pior que o outro e nem apresentar posturas preconceituosas. Ambos os contextos têm características próprias que precisam ser tomadas com base na sua própria realidade e qualquer tentativa de engessar a realidade, seja ela presencial ou virtual, pode conduzir a interpretações equivocadas que distorcem os fenômenos que se realizam no contexto estudado.

#### Referências:

AGAR, M. Culture: can you take it anywhere?. **International Journal of Qualitative Methods**, v. 5, n. 2, p. 1-16, June 2006.

BEHAR, P. A. O ensino remoto emergencial e a educação a distância. **Jornal da Universidade Federal do Rio Grande do Sul**, jul. 2020. Disponível em: <https://www.ufrgs.br/coronavirus/base/artigo-o-ensino-remoto-emergencial-e-a-educacao-a-distancia/>. Acesso em: 04 maio 2021.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 2003.

MORAN, J. Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda. In: MORAN, J.; BACICH, L. (org.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora**: uma abordagem técnico-prática. Porto Alegre: Penso, 2018.

MOREIRA, J. A.; SCHLEMMER, E. Por um novo conceito e paradigma de educação digital *onlife*. **Revista UFG**, v. 20, p. 1-35, 2020.

SANTOS, V. A. dos; DANTAS, V. R.; GONÇALVES, A. B. V; HOLANDA, B. W. M.; BARBOSA, A. A. G. O uso das ferramentas digitais no ensino remoto acadêmico: desafios e oportunidades na perspectiva docente. In: **Anais do VII Congresso Nacional de Educação**. Editora Realize, 2020. Disponível em: [https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2020/TRABALHO\\_EV140\\_MD1\\_SA19\\_I\\_D3875\\_31082020225021.pdf](https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2020/TRABALHO_EV140_MD1_SA19_I_D3875_31082020225021.pdf). Acesso em: 11 fev. 2021.

SECOM UFG. **SeTI esclarece sobre alterações nos recursos do Google**. Set, 2020.

Disponível em: <<https://www.ufg.br/n/133745-seti-esclarece-sobre-alteracoes-nos-recursos-do-google-meet>> Acesso em: 12 mar. 2021.

SOUZA, R. A. Comunicação mediada pelo computador: o uso do chat. In: COSCARELLI, C. V. (Org.). **Novas tecnologias, novos textos, novas formas de pensar**. Belo Horizonte: Autêntica, 2006.

VAN MAANEN, J. **Tales of the field**: on writing ethnography. Chicago, IL: The University of Chicago Press, 1988