



Especialização em
**GESTÃO
PÚBLICA
MUNICIPAL**

UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO
UNIDADE ACADÊMICA DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA E TECNOLOGIA
ESPECIALIZAÇÃO EM GESTÃO PÚBLICA MUNICIPAL

NAYARA DE OLIVEIRA CHAGAS SANTOS

**GESTÃO DA QUALIDADE DE ENSINO: O PAPEL DOS COORDENADORES
PEDAGÓGICOS DA ESCOLA MUNICIPAL SINHÔ BANDEIRA NO MUNICÍPIO
PAUDALHO – PE**

Carpina

2024

**UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO
UNIDADE ACADÊMICA DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA E TECNOLOGIA
ESPECIALIZAÇÃO EM GESTÃO PÚBLICA MUNICIPAL**

**GESTÃO DA QUALIDADE DE ENSINO: O PAPEL DOS COORDENADORES
PEDAGÓGICOS DA ESCOLA MUNICIPAL SINHÔ BANDEIRA NO MUNICÍPIO
PAUDALHO – PE**

Nayara de Oliveira Chagas Santos
Universidade Federal Rural de Pernambuco

RESUMO

A gestão da qualidade de ensino é um aspecto crucial para educação moderna, visando garantir que as instituições educacionais atendam às necessidades dos alunos e da sociedade de maneira eficaz. Nesse contexto, os coordenadores pedagógicos desempenham um papel fundamental, atuando como agentes de transformação e apoio aos professores, eles também são responsáveis por acompanhar de perto o desenvolvimento das práticas pedagógicas, orientando e auxiliando os professores na construção de metodologias eficientes e inovadoras. A partir deste cenário, este estudo teve como objetivo analisar as estratégias utilizadas pelos coordenadores, por meio de questionários e com isso, observar quais são as possíveis falhas e avanços que norteiam o ambiente escolar. Como resultado, tem-se a falta de materiais didáticos para se trabalhar com os alunos, para serem usados no laboratório e equipamentos audiovisuais que poderão contribuir para o alcance dos objetivos profissionais, entre outras conclusões que serão apontadas.

Palavras-chave: Educação, gestão de qualidade, coordenadores pedagógicos, práticas pedagógicas.

ABSTRACT

Teaching quality management is a crucial aspect of modern education, aiming to ensure that educational institutions meet the needs of students and society effectively. In this context, pedagogical coordinators play a fundamental role, acting as agents of transformation and support for teachers. They are also responsible for closely monitoring the development of pedagogical practices, guiding and assisting teachers in the construction of efficient and innovative methodologies. From this scenario, this study aimed to analyze the strategies used by coordinators, through questionnaires and, therefore, observe the possible failures and advances that guide

the school environment. As a result, there is a lack of teaching materials to work with students, to be used in the laboratory and audiovisual equipment that could contribute to achieving professional objectives, among other conclusions that will be highlighted.

Key-words: Education, quality management, pedagogical coordinators, pedagogical practices

1 INTRODUÇÃO

Com a redemocratização trazida junto com as mudanças políticas e legais do país, a qualidade da educação no Brasil para crianças de zero a seis anos de idade oferecida nas instituições infantis tem adquirido maior destaque desde da década de 90. A principal mudança foi a definição da educação infantil como primeira etapa da educação básica (composta também pelo ensino fundamental obrigatório de oito anos e pelo ensino médio), o que significou, na prática, a exigência de que prefeituras e outras instâncias governamentais transferissem para o âmbito dos órgãos de educação a responsabilidade pelas redes de creche. O segundo aspecto importante dessas reformas foi a exigência de formação prévia para professores e educadores de crianças pequenas, preferencialmente em nível superior, mas admitindo-se ainda o curso de magistério em nível médio (Campos, 2006).

Na escola, os docentes e os discentes estão muitas vezes em caminhos divergentes no que diz respeito ao processo pedagógico, muitos esforços, discussões, projetos e ações tem se desenvolvido para diminuir a brecha na formação docente. Neste caso, deve-se estar atento aos esquemas traçados pelos coordenadores, considerando a frequência do cumprimento de metas estabelecidas para os projetos, como também, quais melhorias estão sendo tomadas para que o ensino de qualidade melhore, esses aspectos consistem em pontos fundamentais para a melhor tomada de decisões por parte dos gestores públicos.

Com isso, para um bom funcionamento educacional se faz necessário que o coordenador esteja atento às nuances que rodeiam o ambiente escolar, ter um bom diálogo com os alunos ajuda bastante a compreender quais dificuldades e melhorias podem ser tomadas, se a ter ao planejamento pedagógico junto com os professores também é de suma importância. Desta forma, o presente estudo traz como objetivo geral, analisar os mecanismos estratégicos utilizados pelo coordenador pedagógico, para propiciar aos educandos uma educação de qualidade. Tentando responder a seguinte pergunta: Quais estratégias estão sendo usadas no dia a dia escolar para obtenção de melhores resultados? Para tanto, o trabalho tem como objetivos específicos: Investigar os processos que dificultam a realização das estratégias educacionais; Apresentar os pontos positivos e negativos utilizados pela gestão escolar; E propor métodos inovadores que auxiliem no processo de ensino aprendizagem. O ambiente de ensino a ser utilizado é a Escola Municipal Sinhô Bandeira, escola essa, que apresentou em 2023 no Índice de Desenvolvimento da Educação de Pernambuco, notas elevadas, comparado com as outras escolas da mesma região.

Portanto, este trabalho tem como intuito de oportunizar dados essenciais para tomada de decisões, ao identificar os diferentes tipos de planejamentos utilizados para combater a evasão escolar e a falta de interesse dos alunos. Através de questionários feitos na plataforma google forms, onde saberemos as estratégias

utilizadas pelos coordenadores pedagógicos para sanar os eventuais problemas encontrados no ambiente escolar.

2 2 DESENVOLVIMENTO

2.1 Gestão escolar

A gestão escolar é um pilar essencial no funcionamento das instituições de ensino, desempenhando um papel central na organização e no direcionamento de todas as atividades escolares. Ela envolve a coordenação dos recursos humanos, materiais e financeiros, além de promover um ambiente de aprendizado propício para o desenvolvimento integral dos alunos. A gestão escolar não se limita apenas à administração burocrática, mas também engloba aspectos pedagógicos, como a implementação de práticas educativas eficazes e a promoção de um clima escolar positivo. Dessa forma, a gestão escolar é fundamental para garantir que os objetivos educacionais sejam alcançados de maneira eficiente e equitativa, contribuindo para a formação de cidadãos preparados para enfrentar os desafios da sociedade.

De acordo com Garay (2011), a gestão consiste em orientar a organização e, a partir desse direcionamento, realizar escolhas que considerem as necessidades do ambiente e os recursos que estão à disposição. A administração está vinculada ao processo, conforme definido por Martins em 2007, que envolve o planejamento, a organização, a direção e o controle dos recursos da empresa, como o objetivo de atingir suas metas. A gestão escolar abrange a administração de recursos humanos, financeiros e materiais, além da coordenação das atividades pedagógicas e administrativas.

Libâneo (2007), opta pelo termo gestão escolar ao se referir à escola, adotando uma visão sociocrítica sobre o tema. Segundo essa perspectiva, a gestão escolar é vista como um sistema que envolve indivíduos, levando em conta as intenções por trás de suas ações e as interações sociais que ocorrem entre eles e com o contexto sociopolítico, nas formas democráticas de tomada de deliberações (Libâneo, 2007, p 324). Entende-se que a tomada de decisões ocorre de maneira coletiva, possibilitando aos integrantes do grupo a oportunidade de discutir e deliberar em conjunto. Dessa forma, o gestor escolar, no âmbito político, aplica o princípio da autonomia, que exige laços mais fortes com a comunidade educativa, os pais e as entidades e organizações que atuam ao lado da escola. Assim, a gestão se configura como a prática que promove estratégias e procedimentos voltados para alcançar os objetivos da organização, englobando elementos gerenciais e técnico-administrativos.

Paro (2008) propõe uma abordagem de gestão escolar fundamentada na colaboração mútua entre as pessoas. Ele argumenta que a escola necessita de um novo profissional que valorize o coletivo e que seja administrada longe das limitações da gestão capitalista, promovendo um ambiente onde todos os participantes do processo educativo trabalhem juntos para alcançar seus reais objetivos educacionais. Uma gestão escolar eficaz cria um ambiente propício ao aprendizado, promovendo a excelência educacional e o desenvolvimento integral dos alunos, com uma administração eficiente de recursos, a promoção de um ambiente de aprendizagem inclusivo e a capacidade de adaptação às mudanças. Nesse contexto Santos (2019), destacam que:

Assim, a gestão escolar é vista como um processo que envolve a organização, participação da comunidade escolar e o funcionamento da

escola nos aspectos políticos, administrativos e educacionais. Nesse sentido, a gestão da escola exige um posicionar-se diante das alternativas e todas as ações desenvolvidas na escola, envolvem atores e tomadas de decisões, pois são ações que expressam interesses, princípios e compromissos que auxiliam nas escolhas e nos rumos tomados pela escola. (Santos, 2019.p. 8)

Com isso o papel da escola e todos os envolvidos é garantir que as tomadas de decisões e a participação de todos os envolvidos sejam garantidos.

2.2 O papel do coordenador pedagógico

O termo coordenador pedagógico foi instituído a partir dos anos 80, substituindo a supervisão pedagógica, em que a formação inicial do supervisor se materializa no curso de pedagogia, baseada na Lei de Diretrizes e Bases no. 5.692/71. O termo “Supervisão Escolar” vem da Grécia Antiga, quando os gregos utilizavam esse termo para designar alguém que tinha uma “super visão”, ou seja, que olhava de cima, que tinha uma visão ampla e superior sobre as coisas, como alguém que tinha o controle, como fiscalizador. Essa visão e conceito designado ao Supervisor perdurou no Brasil, especificamente até o final da década de 60 e durante a década de 70, pois antes desse período não havia nenhuma valorização e formação específica para o Supervisor Escolar, ou seja, não havia um balizamento na Lei que regia a Educação da época.

Com a promulgação da Constituição Federal de 1988, instaura-se a democracia no Brasil, e, com isso, surge a ideia de gestão democrática. Nesse novo cenário, é que nasce a figura do coordenador pedagógico, como articulador e mobilizador do processo de gestão democrática na escola, visto que ele trabalha em conjunto com os demais membros da equipe gestora, que juntos associam e mobilizam todas as ações educativas para garantir uma educação de qualidade, como também a aprendizagem dos alunos. Em 1996, com a promulgação da Lei 9.394/96 (Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional), como também as resoluções e decretos que foram promulgados subsequentes, e que estão em vigor até os dias atuais, garante, além da aprendizagem dos alunos, a formação dos profissionais da educação, dentre elas, destaca-se as diretrizes para os planos de carreira do magistério a nível federal, estadual e municipal, onde, a partir dessa nova legislação o coordenador pedagógico já é mencionado como profissional que tem garantida a sua profissão no plano de carreira, (GUTERRES, 2021).

É perceptível como a evolução e as mudanças de conceito no mundo, crescem drasticamente e com isso, o desejo de transformação no âmbito educacional não pode ser diferente. Assim, os coordenadores pedagógicos têm o papel de inovar e direcionar técnicas facilitadoras para o processo de ensino aprendizagem. Para Piletti (1998) a coordenação pedagógica é como uma assessoria permanente e continuada ao trabalho docente, cujas principais atribuições, dentre outras, podem ser listadas em quatro dimensões como:

- a) acompanhar o professor em suas atividades de planejamento, docência e avaliação;
- b) fornecer subsídios que permitam aos professores atualizarem-se e aperfeiçoarem-se constantemente em relação ao exercício profissional;
- c) promover reuniões, discussões e debates com a população escolar e a comunidade no sentido de melhorar sempre mais o processo educativo;

d) estimular os professores a desenvolverem com entusiasmo suas atividades, procurando auxiliá-los na prevenção e na solução dos problemas que aparecem.

O coordenador atua como um elo assumindo uma função de gerenciamento na escola, que atende pais, alunos, professores, direção escolar e se responsabiliza pela maioria das “emergências” que lá ocorrem, isto é, como um personagem “resolve tudo” e que deve responder unidirecionalmente pela vida acadêmica da escola. o deixando sobrecarregado.

Além disso, o coordenador trabalha na construção e na revisão do projeto pedagógico da escola, assegurando que ele esteja alinhado com as necessidades dos alunos e com as diretrizes curriculares. Em suma, o coordenador pedagógico é uma peça-chave na criação de um ambiente educacional que favoreça o aprendizado significativo e o crescimento pessoal de todos os envolvidos.

2.3 Inovação educacional

A inovação educacional é um processo transformador que busca redefinir práticas e metodologias tradicionais de ensino para atender às demandas de uma sociedade em constante evolução. Em um mundo marcado pelo rápido avanço tecnológico e por mudanças sociais significativas, a educação precisa se adaptar para preparar os alunos de maneira eficaz. A inovação educacional envolve a incorporação de novas tecnologias, o desenvolvimento de abordagens pedagógicas criativas e a promoção de ambientes de aprendizagem mais dinâmicos e inclusivos. Ela visa não apenas melhorar os resultados acadêmicos, mas também estimular competências essenciais, como o pensamento crítico, a colaboração e a capacidade de resolver problemas complexos. Ao desafiar o status quo e explorar novas possibilidades, a inovação educacional desempenha um papel crucial na construção de um sistema educacional mais relevante e eficaz para o futuro.

Jesus (2021) afirma que, no campo educativo, os termos inovação e tecnologia se chegam a confundir, embora inovação não signifique, necessariamente, adoção de tecnologia. De acordo com alguns autores, a inovação educacional é concebida como processos que mudam o papel dos alunos, de “consumidores de conhecimento” para “produtores de conhecimento”, e os colocam no centro de contextos educativos inovadores – com velhas e novas tecnologias que façam evoluir os ambientes educativos existentes.

Contudo, a introdução de tecnologias inovadoras nas escolas não está geralmente relacionada com a exigência de mudanças nos sistemas pedagógicos, tecnológicos e organizacionais, o que habitualmente reduz os sinais da “transformação desejada”. Atualmente, professores de várias áreas reagem de maneira mais radical, reconhecendo que, se a educação e a escola não abrirem espaço para essas novas linguagens de tecnologias, elas poderão ter seus espaços definitivamente comprometidos (KAWAMURA, 1998).

Segundo Resende (2000) O construtivismo tem sido ultimamente a abordagem teórica mais utilizada para orientar o desenvolvimento de materiais didáticos informatizados, principalmente o de ambientes multimídia de aprendizagem. Podemos considerá-lo como um guarda-chuva que tem dado origem a diferentes propostas educativas que incorporam novas tecnologias, às vezes de forma implícita, às vezes de forma explícita. O fato da abordagem construtivista ser hoje predominante não significa uma tendência única refletida nos materiais

didáticos, mesmo porque a ideia de construção do conhecimento está presente na obra de vários autores, como Piaget, Vygotsky, Wallon, Paulo Freire, Freud, entre outros.

Carbonell (2002, p. 19), afirma que inovação educativa é:

Um conjunto de intervenções, decisões, processos, que envolvem intencionalidade e sistematização que tratam de modificar atitudes, ideias, culturas, conteúdos, modelos e práticas pedagógicas. E por sua vez, apresentam uma linha inovadora, novos projetos e programas, materiais curriculares, estratégias de ensino e aprendizagem, modelos didáticos e diferentes formas de organizar e gerir o currículo, a escola e a dinâmica da classe.

Assim a inovação educacional envolve todo contexto da gestão escolar, bem como o trabalho docente e seus desdobramentos nas práticas pedagógicas, não se limitando ao uso das tecnologias de informação e comunicação, conforme a mídia e o próprio sistema sob o prisma ideológico capitalista e globalizado têm enfatizado. Carbonell (2002, p. 28) afirma que, as inovações têm que ser pensadas, geridas e realizadas autonomamente pelos professores. O papel do Estado é dar condições, dotando as escolas com recursos necessários para que, de forma coordenada e cooperativa, os professores e gestores fortaleçam os processos democráticos no âmbito dessa escola, construindo possibilidades de articular as experiências dos alunos e os problemas sociais reais com a cultura escolar, superando a visão estreita, tecnicista e academicista do rendimento escolar.

Dentro desse cenário, ao examinar as várias técnicas de ensino através da aplicação de metodologias ativas, sobressai-se o método da Aprendizagem Baseada em Problemas (ABP). A abordagem da ABP destaca-se pelo emprego de situações-problema autênticas, que provocam nos estudantes estímulos tanto procedimentais quanto atitudinais, sem deixar de lado o aspecto conceitual. Essa interação prática, mediada pelos professores e pelos conhecimentos prévios dos alunos sobre o tema, possibilita a (re)construção do saber e a aprendizagem de forma significativa (BORGES, 2024).

Lopes, et al., (2019), mostra que no Brasil, pesquisas indicaram a implementação da Aprendizagem Baseada em Problemas na Educação Básica ainda é limitada. Diversos estudos sobre o assunto estão disponíveis na literatura. Um deles aborda a atuação dos professores na ABP no Ensino Médio, evidenciando a diferença entre essa abordagem e o ensino convencional. Em outra pesquisa, foi analisada a percepção dos estudantes sobre a aplicação da ABP no ensino de Matemática em uma escola de Ensino Médio em Roraima. Os resultados desse estudo destacam a ABP como uma abordagem instrucional capaz de aproximar o ensino de Matemática da realidade dos alunos. Na área de Biologia, um estudo sobre a motivação de alunos e professores em relação à ABP em uma escola pública de Ensino Médio revelou um maior entusiasmo dos envolvidos com a possibilidade de implementar imediatamente essa metodologia na escola, apesar das atuais limitações de infraestrutura.

De acordo com Lopes (2019, p. 49, apud TORP e SAGE, 2002, p. 15), a ABP tem três características principais:

- Envolve os estudantes como parte interessada em uma situação-problema;
- Organiza o currículo ao redor desses problemas holísticos, espelhados no mundo real, permitindo ao estudante aprender de uma forma significativa e articulada; e

- Cria um ambiente de aprendizagem no qual os professores orientam o pensamento e guiam a pesquisa dos alunos, facilitando níveis profundos de entendimento da situação problema apresentada.

Dentro desse cenário, a ABP consiste em uma abordagem de ensino e aprendizagem que requer a identificação de desafios em contextos complicados, inspirados em situações reais, e a exploração de seus potenciais resoluções. Isso os estimula a buscar o aprendizado, uma vez que as situações-problema possibilitam a conexão entre o conteúdo a ser estudado e a futura realidade profissional, permitindo que o estudante se envolva ativamente com o seu aprendizado (BERBEL, 2011; LIMA, 2015).

Outro mecanismo de inovação educacional a ser citado é A realidade virtual (RV) é uma tecnologia imersiva que cria ambientes digitais tridimensionais e interativos, permitindo que os usuários se sintam como se estivessem fisicamente presentes em um mundo virtual. Utilizando dispositivos como óculos de realidade virtual, luvas sensoriais e controladores de movimento, a RV simula experiências reais com alta precisão e detalhe. No campo educacional, a RV oferece oportunidades únicas para a aprendizagem imersiva e prática, permitindo aos alunos explorar conceitos complexos e realizar experimentos de forma segura e envolvente. A capacidade da realidade virtual de criar simulações realistas e interativas a torna uma ferramenta eficaz para o ensino de matérias variadas, proporcionando uma experiência educacional rica e inovadora.

Para Ramos e Junior (2024), com os avanços tecnológicos no início do novo milênio, a realidade virtual se tornou mais acessível e conveniente para ser utilizada no campo educacional. A redução do tamanho dos componentes, o aprimoramento das capacidades gráficas e a diminuição dos custos contribuíram para uma maior aceitação. A partir dos anos 2000, as instituições de ensino passaram a explorar a realidade virtual em diversas aplicações, desde simulações científicas até visitas virtuais a locais históricos.

A realidade virtual evoluiu para abranger uma variedade mais ampla de usos educacionais, proporcionando experiências de aprendizagem imersivas que antes eram inatingíveis. Recentemente, a realidade virtual tem sido integrada de forma mais sistemática nos currículos escolares e universitários. Educadores e criadores de conteúdo educacional têm colaborado para desenvolver experiências de aprendizagem que utilizam a realidade virtual para complementar e enriquecer o ensino tradicional. Pesquisas mostram que a realidade virtual pode melhorar consideravelmente a retenção de conhecimento e a compreensão de conceitos complexos (DALGARNO E LEE, 2010).

O uso da RV também pode ser utilizado para promover a educação inclusiva nas escolas onde, alunos com deficiência podem utilizar essa ferramenta para desenvolver habilidades que antes não eram exercidas, De acordo com Smith e Hamilton (2015), a realidade virtual (VR) oferece oportunidades únicas para ampliar a acessibilidade e inclusão na educação, possibilitando a participação de todos os alunos em experiências de aprendizagem significativas. O futuro da RV na educação é promissor, com avanços tecnológicos contínuos e um crescente corpo de pesquisa que comprova sua eficácia. A integração da RV com outras tecnologias emergentes, como inteligência artificial e internet das coisas, promete criar ambientes de aprendizagem mais sofisticados e eficazes. Prevê-se que a RV se torne uma parte essencial do ecossistema educacional, oferecendo experiências de aprendizagem personalizadas, imersivas e altamente interativas.

Com o avanço exacerbado da tecnologia é de suma importância que os professores estejam atualizados, criando pontes estratégicas que o ajude a ter êxito no processo de aprendizagem, com isso, cabe ao coordenador escolar mapear, traçar e direcionar quais serão os mecanismos utilizados no dia a dia escolar.

2.4 Pontos positivos e negativos na Educação Básica

A escola desempenha um papel fundamental na formação dos indivíduos, sendo o espaço onde ocorrem não apenas o aprendizado acadêmico, mas também o desenvolvimento social e emocional. No entanto, o ambiente escolar é complexo e multifacetado, apresentando tanto aspectos positivos quanto desafios que impactam diretamente a experiência educacional dos alunos. Segundo Yoama, (2011) a educação e a tecnologia também incentivam a inovação, pois oferece novas ferramentas de criação. O professor pode incentivar o gosto pela escrita em seus alunos por sugerir a criação de um jornal digital de divulgação interna na escola, um blog da sala contando as experiências vivenciadas no ano letivo, um repositório de informações de interesse em comum sugeridas pelos próprios alunos, enquetes eletrônicas para desenvolver o pensamento crítico e o respeito pela opinião dos colegas ou até mesmo um podcast como em um programa de rádio.

Com isso, a escola acaba sendo um lugar de socialização, onde os estudantes têm a oportunidade de construir amizades, aprender a trabalhar em equipe e desenvolver habilidades essenciais para a vida. Conforme Yoama (2011), a colaboração por meio das mídias sociais é o melhor caminho para o progresso humano. Além disso, o apoio pedagógico oferecido por professores qualificados, aliado a uma estrutura adequada, cria condições favoráveis para o aprendizado e para o crescimento pessoal dos alunos.

As atividades extracurriculares, por sua vez, contribuem para o desenvolvimento integral, promovendo habilidades que vão além do currículo formal. Cunha (2013) fala que há interação entre crianças e adolescentes que praticam atividades extracurriculares apresentam um maior e mais significativo envolvimento na escola contribuindo assim para um maior nível de motivação, para um baixo nível de absentismo e para resultados escolares favoráveis. Eccles e Gootman (2002) defendem que a participação em atividades extracurriculares, tais como exercícios físicos, artes, oficinas, entre outras, podem proporcionar oportunidades diversas para o crescimento e desenvolvimento das crianças e adolescentes.

Por outro lado, o ambiente escolar também pode apresentar aspectos negativos, como a pressão acadêmica, que muitas vezes gera estresse e ansiedade nos estudantes. Problemas como o bullying, a falta de atenção individualizada e a desigualdade educacional também são desafios presentes em muitas escolas, podendo prejudicar o bem-estar e o desempenho dos alunos.

A tecnologia sendo usada de má forma também pode alavancar alguns pontos negativos. Para Carr (2010) a internet está mudando para pior o funcionamento do cérebro humano. Segundo o autor as pessoas estão ficando "rasas", ou seja, pensando com superficialidade. Para ele consulta-se a internet sem se preocupar com a memorização e o entendimento completo da área de conhecimento, mas apenas com o tópico de interesse imediato (ROCHA, 2018).

Vale salientar que os jogos com função educativa podem ser utilizados na informática de modo mais atrativo ao estudante desenvolvendo a coordenação

motora, o raciocínio lógico e a memória. Todavia o uso exagerado dos jogos, pode causar grave dependência e empobrecimento do convívio social

Além disso, a infraestrutura deficiente em algumas instituições compromete a qualidade do ensino e limita as oportunidades de aprendizado. Moreira e Kowaltowski (2009), apontam que o ambiente físico escolar é o lócus do desenvolvimento do processo de ensino e aprendizagem e do mesmo modo das relações que favorecem este processo. Para esses autores, as relações entre as pessoas que ensinam ou aprendem serão otimizadas se as condições físicas encontradas no ambiente de ensino forem apropriadas.

A instituição por sua vez, em sua infraestrutura deve propiciar segurança e comodidade para que o estudante possa se sentir bem e apto a aprender. Segundo Ochoa (2012) o principal objetivo do espaço escolar é propiciar a seus usuários proteção e conforto para o desenvolvimento de suas atividades. Dessa forma podemos considerar que um ambiente agradável, organizado e minimamente equipado colabora para que a aprendizagem aconteça com maior fluidez.

Diante desses pontos, é essencial refletir sobre as práticas e políticas educacionais, buscando formas de maximizar os aspectos positivos e mitigar os desafios, para que a escola cumpra seu papel de forma mais eficaz e inclusiva.

3 METODOLOGIA

A presente pesquisa terá natureza qualitativa como também, quantitativa, e buscou coletar e analisar informações, através de questionários. Na opinião de Gerhardt e Silveira (2009), a pesquisa quantitativa envolve as atitudes de coletar e analisar dados numéricos e aplicar testes estatísticos, tanto na coleta quanto no tratamento dos dados. O estudo aconteceu na Escola Municipal Sinhô Bandeira, a escola fica situada na zona rural de Paudalho - PE. Como a escola apresenta um número reduzido de alunos, contamos com apenas dois coordenadores, sendo um para educação infantil e fundamental I e o outro responsável pelo fundamental 2. Utilizamos a plataforma do google forms com perguntas de múltipla escolha.

Perguntas:

- Como você avalia a qualidade da educação oferecida atualmente em sua escola?
- Qual aspecto você considera mais importante para uma educação de qualidade?
- Quais métodos de ensino você considera mais eficazes?
- Quais mecanismos são utilizados para sanar as dificuldades dos professores?
- Quais recursos tecnológicos foram adquiridos recentemente para melhorar o ensino?
- Como o feedback dos alunos está sendo utilizado para melhorar o ensino?
- Apresente dois pontos positivos e negativos que podem ajudar e atrapalhar as estratégias educacionais.

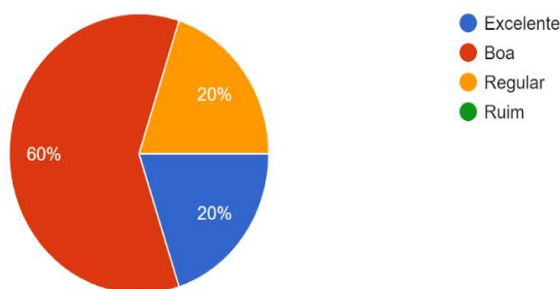
O Google Forms se destaca como uma ferramenta essencial para a coleta e análise de dados, oferecendo uma solução prática e acessível para indivíduos e organizações de todos os tamanhos. Desenvolvido pela Google, esse software facilita a criação de formulários e pesquisas com uma interface intuitiva e uma série de funcionalidades que promovem a eficiência na coleta de informações. Sua popularidade e adoção crescentes podem ser atribuídas à sua facilidade de uso, flexibilidade na customização, e capacidade de integrar-se perfeitamente com outras ferramentas do Google Workspace. Neste contexto, a importância do Google Forms como método e software reside na sua habilidade de simplificar processos complexos, democratizar o acesso à coleta de dados e promover uma análise ágil e

eficaz. Este resumo explora as principais razões pelas quais o Google Forms se tornou uma escolha preferencial para muitos usuários e organizações. Após as coletas dos dados através do Google Forms, o processo de análise e interpretação seguiu uma abordagem sistemática para garantir a precisão e a utilidade das informações obtidas. Inicialmente, os dados foram organizados e verificados diretamente na plataforma do Google Forms, onde os resultados foram apresentados em gráficos que facilitam a visualização das respostas.

4 RESULTADOS

Os dados obtidos na pesquisa foram satisfatórios e foi possível perceber onde acontece as possíveis falhas no ensino através dos questionamentos e como a escola apresenta poucos coordenadores abrimos as perguntas para os chefes de disciplinas e a gestão escolar, totalizando assim 5 entrevistados. abaixo veremos o resultado da pesquisa.

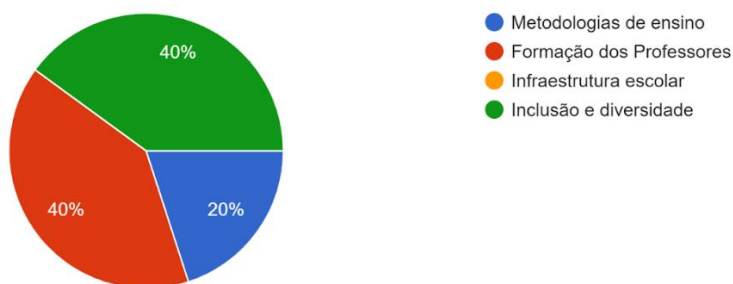
Gráfico 1 - Como você avalia a qualidade da educação oferecida na escola?



Fonte: Santos, 2024.

No gráfico 1, 60% dos entrevistados afirmam que a qualidade do ensino prestado na Escola Sinhô Bandeira é boa, isso reflete a falta de materiais inovadores nas aulas onde os professores são capacitados, porém, sente a necessidade de ferramentas de trabalho diferenciadas.

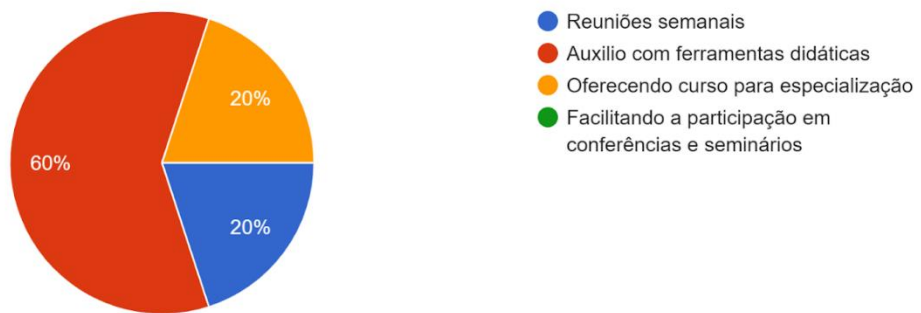
Gráfico 2 - Qual aspecto você considera mais importante para uma educação de qualidade?



Fonte: Santos, 2024

Já no gráfico 2, dos 5 entrevistados, dois preferem uma metodologia bem elaborada para uma educação de qualidade, os outros dois mostraram que a inclusão e a diversidade é a base para a qualidade na educação e uma pessoa afirma que um dos aspectos importantes para a qualidade na educação são as metodologias de ensino diferenciadas.

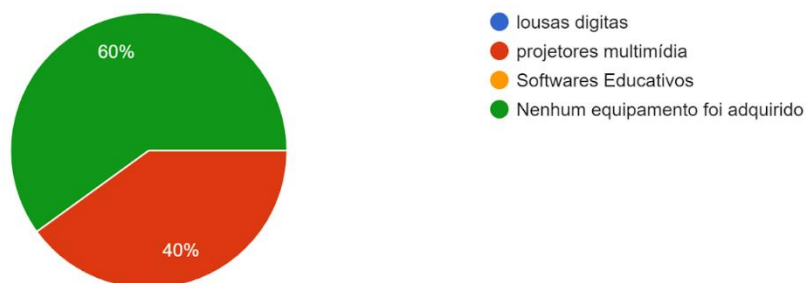
Gráfico 3 - Quais mecanismos são utilizados para sanar as dificuldades dos professores?



Fonte: Santos, 2024

No gráfico 3 perguntamos sobre as ferramentas utilizadas para sanar as dificuldades dos profissionais da educação e grande parte dos entrevistados mostrou que os materiais didáticos são de fato a chave para sanar certas dificuldades, pois boa parte dos estudantes só conseguem assimilar ou compreender de fato o conteúdo quando a prática acontece, é necessário fazer acontecer, por mãos na massa, utilizar a tecnologia para que aconteça a eficiência durante o processo de aprendizado.

Gráfico 4 - Quais recursos tecnológicos foram adquiridos para melhoria do ensino?



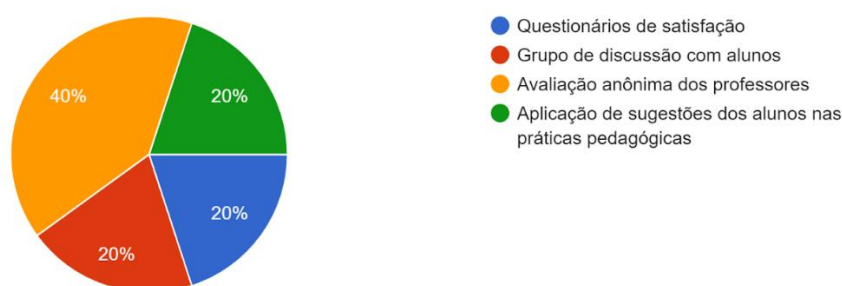
Fonte: Santos, 2024

Como visto no gráfico 4, existe uma controvérsia nas respostas, a maior parte dos entrevistados afirma que a escola estudada não adquiriu nenhum equipamento tecnológico para melhorias no ensino, já a outra parte afirma que a escola apresenta projetores de multimídia. Na visita feita no ambiente escolar antes da aplicação do

questionário observamos que a instituição apresenta retroprojetores, porém, em pouca quantidade (apenas 2 unidades) isso dificulta a melhoria no processo de ensino pois terá momentos em que os dois aparelhos estarão em uso e outros profissionais também estejam precisando utilizar, tendo assim que criar outra estratégia de ensino e talvez voltando para o básico (uso de quadro e lousa).

Almeida (2000, p. 78) afirma que é através das tecnologias digitais que se aplicam mais informações temáticas em sala de aula e a cada dia que as exploramos descobriremos muito mais para que possamos transformar as questões em interatividade.

Gráfico 5 - Como o feedback dos alunos está sendo utilizado para o avanço no processo de ensino?



Fonte: Santos, 2024

No gráfico acima, podemos perceber que todas as alternativas obtiveram respostas e a que se sobressai é a avaliação anônima dos professores, esse fato acontece quando os alunos procuram os coordenadores ou a própria gestão para argumentar sobre os professores, tanto os pontos positivos como negativos, a maioria das vezes os estudantes insatisfeitos falam sobre o que não está lhe agradando nas aulas.

E por último, perguntamos quais os pontos positivos e negativos que podem ajudar e atrapalhar o trabalho educacional. Boa parte das respostas foram a falta de materiais didáticos para os profissionais trabalharem e o desinteresse dos alunos nas aulas e um dos pontos positivos é a infraestrutura da escola, a escola dispõe de salas arejadas, laboratório de ciências e horta escolar.

Como foi visto nos gráficos o que precisa ser feito na escola é a aquisição de ferramentas didáticas que auxiliem os professores em sala como, jogos pedagógicos, ferramentas lúdicas, materiais para serem usados no laboratório e equipamentos audiovisuais, esses são uns dos pontos que precisam ser atendidos com mais rapidez para que possamos chegar a uma educação de qualidade.

Atualmente a escola segue o sistema integral para os alunos do ensino fundamental anos finais com isso, é importante traçar metas que auxiliem os alunos a não estarem ociosos nas aulas, tendo em vista que o ensino integral traz na sua bagagem as disciplinas eletivas, disciplinas essas que não fazem parte do currículo regular da escola, mas que o aluno precisa estudar para complementar a sua carga horária. Com isso o papel dos coordenadores é estarem cobrando de seus líderes o apoio com materiais didáticos, com formações que tragam mecanismo de como se trabalhar com pouco material no ensino integral e essa questão cabe exclusivamente

aos coordenadores pedagógicos de buscar sanar as lacunas que impede seus liderados de alcançarem êxito.

Durante a construção do projeto alguns pontos positivos puderam ser observados, foram adicionados na rotina dos alunos para deixar o ensino integral mais leve e dinâmico. As oficinas estão inseridas no horário das terças e quartas-feiras. o aluno passou a ter durante esses dias apenas 7 aulas (cinco na parte da manhã e 2 a tarde) logo após o intervalo o eles seguem na escola, agora com oficinas, 4 oficinas montadas pelos professores do currículo comum são lançadas para os estudantes onde, eles escolhem em que oficina irá ficar dentre elas a escola oferece: oficina de karate, oficina de música, oficina de teatro, de jogos matemáticos, prática de laboratório e expressões culturais.

Essa mudança nas aulas permitiu aos alunos o direito de autonomia para escolher a oficina da sua preferência e motivou os mesmos a estarem animados para realizá-las, outro ponto positivo que a escola apresenta é a facilidade dos professores em realizar aula de campo pois, a escola está localizada na zona rural e a vários locais para serem explorados durante as aulas.

Mesmo com todos esses pontos positivos os alunos da Sinhô bandeira apresentam um déficit quando o assunto é tecnologia, poucos tem aparelhos eletrônicos, outros nem internet tem em casa, quando se precisa realizar provas onlines os alunos ficam dependente exclusivamente do professor até mesmo para usar o mouse. Segundo Oliveira (2004), é importante Educar para a comunicação, “educação para a mídia”, “educar com os meios”, “educomunicação” “mídiaeducação”, caracterizam conceitos que discutem a inclusão das mídias no espaço escolar, tanto no aspecto educacional, como no comunicacional. Refletir um processo educacional que valorize um contato maior com os meios de comunicação é algo que se vislumbra como uma possibilidade, tanto educacional como comunicacional.

Vale salientar que a dedicação dos alunos nas aulas é bastante notável, diferente dos alunos das escolas de zona urbana, os estudantes da Escola Sinhô Bandeira se comprometem na realização de trabalhos e atividades, por não terem muitos lugares para se ocuparem o ambiente escolar acaba sendo sua única opção e as atividades seu passa-tempo. A escola por sua vez recebeu até premiações de olimpíadas e uma delas foi da FIOCRUZ, como também na Olimpíada Brasileira de Astronomia, isso mostra o empenho e esforço dos alunos na realização das avaliações externas. os alunos do fundamental II anos finais (6° ao 9°), também conquistaram o primeiro lugar, obtendo a nota mais alta no Índice de Desenvolvimento da Educação de Pernambuco (IDEPE) 2023, de toda a Zona da Mata Norte de Pernambuco.

O IDEPE é um indicador exclusivo da rede de ensino em Pernambuco, mas é semelhante ao Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (IDEB). A avaliação é feita anualmente e de forma censitária, ou seja, todas as escolas do estado participam. Ele permite diagnosticar e avaliar a evolução de cada escola, município, GRE e do estado, em cada etapa da educação básica. São avaliados alunos do 5° ano (última série do fundamental I, anos iniciais) e 9° ano (última série do Fundamental II anos finais), com base nos dados do IDEPE, é possível planejar políticas públicas para melhorar a educação em Pernambuco, como também, ele propõe avaliar a qualidade de ensino dos estudantes de cada escola e seu desempenho através das habilidades que os alunos conseguem acertar durante a realização das avaliações.

Outrossim, os métodos inovadores de ensino aprendizagem buscam torna o processo educativo mais eficaz, envolvente e adaptado às necessidades dos alunos. entre os métodos podemos destacar:

- Aprendizagem Baseada em Problemas (ABP), que envolve os alunos na resolução de problemas reais, promovendo o pensamento crítico e a aplicação prática do conhecimento.
- Gamificação, que usa elementos de jogos para aumentar o engajamento e a motivação dos estudantes.
- Sala de Aula Invertida (*Flipped Classroom*), onde o conteúdo teórico é estudado em casa, e o tempo de aula é dedicado à prática e discussão.
- Aprendizagem Personalizada, que adapta o ensino ao ritmo e estilo individual dos alunos, melhorando o engajamento.
- Realidade Virtual e Aumentada, que proporcionam experiências imersivas para facilitar a compreensão de conceitos complexos.

Essas novas abordagens, que incluem desde a gamificação até Realidade Virtual, buscam não apenas transmitir conhecimento, mas também desenvolver competências essenciais e promover o protagonismo do aluno, essencial para a formação de indivíduos críticos, criativos e preparados para enfrentar um mundo em constante evolução.

Em síntese, vimos que a educação de qualidade vai muito além de boas notas e índices elevados, mas sim, uma boa educação envolve um conjunto de práticas e estratégias que irá ajudar aquele aluno a se destacar e ao mesmo tempo a está satisfeito no ambiente que estuda.

Nesse sentido, é dever da gestão e dos coordenadores que são pontes entre aluno, professor e direção, estar atento aos possíveis problemas que porventura surgir. se o ambiente sofre com faltas de recursos pedagógicos, como é o caso da escola avaliada, vamos utilizar o que temos nas mãos, reutilizar e fazer uso de materiais recicláveis. Se a queixa está em falta de aulas dinâmicas, utilizar os arredores da escola é uma saída, fazer uma trilha ou aula de campo, é necessário criar possibilidades em meio às impossibilidades para que, quem mais precisa receber o conhecimento e aprendizado, não sofra.

Dessa forma, as estratégias utilizadas pelos coordenadores no dia a dia escolar para obtenção de melhores resultados é o planejamento de metodologias ativas, como sala de aula invertida, seminários/apresentação de projetos desenvolvidos pelos alunos, aulas interativas e divertidos, os coordenadores também incentivam tanto professores como alunos a produzirem materiais didáticos com resíduos recicláveis.

Como disse FREIRE, (1996) ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção, é através das diferentes possibilidades que a curiosidade do aluno é despertada e o interesse pela novidade acontece. O educador aprende ao ensinar e o aluno, por sua vez, ensina ao aprender. Para Freire, não há docência sem discência. O professor não pode se acomodar, mas deve estar aberto para aprender coisas novas constantemente.

Desse modo, coordenadores desempenham um papel crucial na melhoria contínua do ambiente educacional. Eles atuam como ponte entre a gestão escolar, professores e alunos, assegurando que as práticas pedagógicas sejam alinhadas com as metas educacionais e as demandas contemporâneas. Além de monitorar e avaliar o desempenho acadêmico, esses profissionais são responsáveis por implementar metodologias inovadoras, promover a formação continuada dos professores e criar estratégias que garantam a equidade e a excelência no ensino.

Ao liderar essas iniciativas, os coordenadores contribuem diretamente para a criação de um ambiente de aprendizado mais eficaz e inclusivo, onde os alunos podem desenvolver todo o seu potencial. Seu papel é, portanto, fundamental não apenas na manutenção da qualidade educacional, mas também na promoção de uma cultura escolar voltada para a inovação e a constante melhoria.

Tendo todos esses problemas esclarecidos, é necessário usar novas metodologias para estimular os alunos, é essencial explorar e adotar metodologias que sejam eficazes, inovadoras e centradas para o aluno. Instigar os estudantes a resolução de problemas, com intuito de promover a colaboração, e o pensamento crítico, onde os alunos deixam de ser meros coadjuvantes e se tornam protagonistas, assumindo um papel central em sua própria educação, descobrindo uma nova maneira de aprender é primordial. No entanto, a explicação detalhada sobre o conceito de ABP ainda é bastante inicial para alguns, carecendo de uma base teórica mais sólida.

Outra estratégia de sugestão bastante inovadora e que pode ser utilizada para estimular a aprendizagem é a utilização da gamificação onde, trata-se da utilização de elementos de jogos em contextos fora de jogos, como a vida real, para motivar e ensinar os adolescentes de forma mais leve e lúdica. No entanto, sugerem-se mais estudos sobre este tema, pesquisas, formação de professores e acompanhamento de alunos. Avaliar as inovações, experiência e consequências para os estudantes e compreender modelos de avaliação é definitivamente um método que merece ser estudado sob vários aspectos.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, M. E.. **Informática e formação de professores**. Brasília: Ministério da Educação, 2000.

BERBEL, N. A. N. **As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes**. **Semina - Ciências Sociais e Humanas**. Londrina, v. 32, n. 1, p. 25-40, n jan./jun. 2011. Disponível em: <www.proiac.uff.br/sites/default/files/documentos/berbel_2011.pdf >. Acesso em: 12 jul. 2024

BORGES, Raiane Pereira de. **A implementação da aprendizagem baseada em projetos (ABP) no ensino de matemática: uma análise crítica do cenário educacional brasileiro**. UNIVASF, Petrolina, Janeiro, 2024, Disponível em: repositorio.u1166nivasf.edu.br/jspui/handle/123456789/, acesso feito em 15 de julho de 2024

BRASIL. **Conselho Nacional de Educação. Lei n. 5540 de 28 de novembro de 1968. Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. República Federativa do Brasil. <https://www2.camara.leg.br/legin/fed/lei/1960-1969/lei-5540-28-novembr-1968-359201-publicacaooriginal-1-pl.html>.

BRASIL. **Ministério da Educação. Resolução CNE/CP nº 1, 15 de maio de 2006**. Institui Diretrizes Curriculares Nacionais para o Curso de Graduação em Pedagogia,

licenciatura. Brasília: **Diário Oficial da União**.
http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/rcp01_06.pdf

CAMPOS, Maria Malta, Jodete Füllgraf e Verena Wiggers. A qualidade da educação infantil brasileira: Alguns resultados de pesquisa. **Cadernos de Pesquisa**, v. 36, n. 127, p. 87-128, jan./abr. 2006

CARBONELL, J. A aventura de Inovar: a mudança na escola. Porto Alegre: **Artmed**, 2002.

CARR, N. **The Shallows – What the Internet is doing to our brains**. Nova Iorque: Atlantic Books London, 2010.

CUNHA, Anabela de Jesus. **A Importância das Atividades Extracurriculares na Motivação Escolar e no Sucesso Escolar**. Porto, 2013.

DALGARNO, B., & LEE, M. J. W. **What are the learning affordances of 3-D virtual environments?** British Journal of Educational Technology, 2010.

ECCLES, J. S. e Gootman, J. A. **Community Programs to Promote Youth Development**. Washington: National Academy, 2002.

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GARAY, Angela. Gestão. In: CATTANI, Antonio David; HOZLMANN, Lorena (Org.). Dicionário de trabalho e tecnologia. 2. ed. Porto Alegre: **Zouk**, 2011.

GERHARDT, Tatiana Engel e SILVEIRA, Denise Tolfo. **Métodos de pesquisas. Série educação a distância**. – UFRGS. 1. Ed. Porto Alegre: **Plageder**, 2009

GUTERRES, A. M. .; SANTOS, E. A. G. dos . **The role of the pedagogical coordinator and the impact on the school management process**. Research, Society and Development, [S. l.], v. 10, n. 16, p. e312101623859, 2021. DOI: 10.33448/rsd-v10i16.23859. Disponível em: <https://rsdjournal.org/index.php/rsd/article/view/23859>. Acesso em: 8 ago. 2024.

IDEPE. **Índice de Desenvolvimento da Educação de Pernambuco**, 2022. Disponível em: <https://portal.educacao.pe.gov.br/idepe/>. Acesso feito em: 2 jun. 2024

JESUS, P., & Azevedo, J. (2021). Inovação educacional. O que é? Porquê? Onde? Como?. **Revista Portuguesa De Investigação Educacional**, (20), 21-55. <https://doi.org/10.34632/investigacaoeducacional.2020.9683>

KAWAMURA, R. **Linguagem e Novas Tecnologias**. In: ALMEIDA, M. P.M. de, SILVA, H. C. (Orgs.). Linguagens, Leituras e Ensino da Ciência. Campinas: Mercado das Letras. 1998.

LIBÂNEO, José Carlos. **A organização e a gestão da escola: teoria e prática**. Goiânia: Alternativa, 2007.

LIMA, Paulo Gomes Santos e Sandra Mendes dos Santos. **O coordenador pedagógico na educação básica: desafios e perspectivas**. Educere et Educare. Vol. 2 nº 4 jul./dez. 2007 p. 77-90 UNIOESTE

LIMA, D. B. **A Aprendizagem Baseada em Problemas e a construção de habilidades como ferramenta para o ensino-aprendizagem nas ciências da natureza**. Dissertação (Mestrado em Educação em Ciências) - Química da vida e saúde do Instituto de Ciências Básicas da Saúde - Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, 2015.

LOPES, R. M.; FILHO, M. V. S.; ALVES, N. G. **Aprendizagem baseada em problemas: fundamentos para a aplicação no ensino médio e na formação de professores**. – Rio de Janeiro : Publiki, 1º ed. 2019.

MARTINS, Marcos Amancio P. **Gestão educacional: planejamento estratégico e marketing**. – Rio de Janeiro: Brasport, 2007.

MOREIRA, D. C.; KOWALTOWSKI, D. C. C. K. **Discussão sobre a importância do programa de necessidades no processo de projeto em arquitetura**. Ambiente Construído (Online), v. 9, p. 31-45, 2009.

OLIVEIRA, Ivana Campos e VASQUES-MENEZES, Ione. **Revisão de literatura: o conceito de gestão escolar**. Cad. Pesqui. [online]. 2018, vol.48, n.169, pp.876-900. ISSN 1980-5314. <https://doi.org/10.1590/198053145341>.

OCHOA, J. H.; Araújo, D. L.; SATTLER, M. A. **Análise do conforto ambiental em salas de aula: comparação entre dados técnicos e a percepção do usuário**. Associação Nacional de Tecnologia do Ambiente Construído Porto Alegre, v. 12, n. 1, p. 91- 114, jan./mar. 2012.

PARO, Vitor Henrique. **Elección de directores escolares en Brasil: un instrumento democrático**. Docência, Santiago de Chile, v. 14, n. 39, p. 90-100, dez. 2009.

PILETTI, Nelson. **Estrutura e funcionamento do ensino fundamental**. . São Paulo: Atica. 1998

RAMOS, Rafael Carvalho; JÚNIOR, Wlamir Lobato Borges. **REALIDADE VIRTUAL NA EDUCAÇÃO Fundamentos, Dispositivos, Aplicações e Inovação no Ensino**. RCMOS - Revista Científica Multidisciplinar O Saber, Brasil, v. 1, n. 1, 2024. Disponível em: <https://submissoesrevistacientificaosaber.com/index.php/rcmos/article/view/540>. Acesso em: 01 ago. 2024.

REZENDE, F. **As novas tecnologias na prática pedagógica sob a perspectiva construtivista**. Ens Pesqui Educ Ciênc (Belo Horizonte). 2000 Jan;2(1):70–87.

ROCHA, Joana. **Desfocados: a distração programada da internet em the shallows de nicholas carr. Cibercultura: circum-navegações em redes transculturais de conhecimento, arquivos e pensamento**, 2018.

SANTOS, Grazielly Rodrigues dos. **Os desafios da gestão escolar da educação infantil em comunidades de sociabilidade violenta do Rio de Janeiro**. 2019. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) - Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2019.

SMITH, S. R., & HAMILTON, M. (2015). **The efficacy of virtual reality technologies foreducational purposes: A case study of special needs education**. Journal of EducationalTechnology, 12(3), 15-25.

TORP, L. e SAGE, S. **Problems as Possibilities: Problem-Based Learning for K-16 Education**. Alexandria: ACSD, 2002.

OYAMA, Daniel Dantas. **Educação e Cibercultura: Pontos positivos e negativos**. Faculdade de tecnologia de São Paulo, São Paulo, 2011.