

A FUNCIONALIDADE E POTÊNCIA PEDAGÓGICA DO RECURSO *BREAKOUT ROOMS* À LUZ DOS LETRAMENTOS DIGITAIS

DIONATAN BORN GARCIA¹; ERICK SCHREIBER VIANA²; JAISON MARQUES LUIZ³; VERONICE CAMARGO DA SILVA⁴

¹ Instituto Federal Sul-rio-grandense Campus Pelotas - dionatan.b.garcia@gmail.com

² Universidade Federal do Rio Grande do Sul - schreiberviana@gmail.com

³ Instituto Federal Sul-rio-grandense Campus Pelotas - jaisonmarkss@gmail.com

⁴ Universidade Estadual do Rio Grande do Sul - veronice-silva@uersg.edu.br

1. INTRODUÇÃO

Com a migração compulsada, de um modelo essencialmente presencial, para o que chamamos de Ensino Remoto Emergencial (ERE), muitos foram os desafios enfrentados por aqueles que ousaram desbravar esse terreno tão novo, e, por ser tão novo, incitador. A discussão sobre a inclusão de Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação (TDIC) na educação já acontecia há bastante tempo, porém a incorporação das referidas TDIC às práticas pedagógicas foi catalisada pela pandemia de COVID-19¹.

A não inclusão das TDIC na sala de aula não expôs um único problema da educação brasileira, mas trouxe à tona as dificuldades de atualização e autodidatismo por parte dos professores, na busca por inovações de suas práticas pedagógicas. Após um ano sobrevivendo no contexto pandêmico, entre erros e acertos, os profissionais da educação não são mais os mesmos, pois encontram-se em uma crescente no desenvolvendo dos Letramentos Digitais, compreendidos como “habilidades individuais e sociais necessárias para interpretar, administrar, compartilhar e criar sentido eficazmente no âmbito crescente dos canais de comunicação global”. (DUDENEY, 2016, p. 17).

Dentre as habilidades e as diversas novidades dos encontros síncronos, constantemente divulgadas por sites especializados e canais do Youtube, que discorrem sobre as tecnologias educacionais, uma das que mais chamam a atenção, por conta de sua potencialidade pedagógica, é aquela capaz de dividir uma turma, em diferentes salas de aula virtuais, a partir de um mesmo *link* de acesso, totalmente gerenciado pelo professor organizador da reunião/aula. Esta funcionalidade ganha nomes diferentes, nas distintas ferramentas. No *Google Meet*, é chamada de Salas Temáticas, no *Microsoft Teams* e no *Zoom Meetings* são chamadas de Salas Simultâneas, todas em tradução pelas próprias ferramentas, visto que o nome do recurso nativo é *Breakout Rooms*.

Tendo em vista tais definições, o objetivo deste trabalho, desenvolvido por integrantes do Grupo de Pesquisa e Estudos Integrados à Educação: Linguagens e Letramentos, da Universidade Estadual do Rio Grande do Sul (GPEIE:LinLe/UERGS), é de compreender a funcionalidade do recurso das *Breakout Rooms* à luz dos Letramentos Digitais, na prática docente no ERE.

Os educadores, mesmo que bastante diversos, no que diz respeito à formação, faixa etária, tempo de atuação, de modo geral, já superam a primeira grande barreira imposta pela pandemia de COVID-19, assim como, a dificuldade de se conectar de forma síncrona ou assíncrona com os discentes. Salvo casos de extrema vulnerabilidade social, os quais sabemos que existem em grande

¹ A COVID-19 é uma doença infecciosa causada pelo novo coronavírus (SARS-CoV-2) e tem como principais sintomas febre, cansaço e tosse seca. (OMS, 2020).

número, mas compreendemos não ter condições, neste momento, de escrever sobre, afinal, tal problema passa por questões sociais e políticas complexas.

Passado este primeiro grande obstáculo, já ambientados com as novas ferramentas, os profissionais da educação buscam superar a reprodução de uma lógica bancária (FREIRE, 1996) nos encontros remotos, no intuito de tornar as aulas mais dinâmicas e dialogadas. Tal anseio, aqui, se configura como a problemática do estudo.

Assim como os educadores, os sujeitos por trás das ferramentas que proporcionam os momentos síncronos por webconferências também se mostram em um processo de revisão daquilo que ofertam. Ferramentas como *Zoom Meetings*, *Google Meet* e *Microsoft Teams*, regularmente, lançam novas funcionalidades, as quais vão ao encontro das necessidades dos usuários ficando, cada vez mais, parecidas com as salas de aula.

O fôlego de pesquisa pode ser interpretado como algo que transborda o conceito de sala de aula fechada e foge de metodologias de ensino tradicionais, já que proporciona um redesenho significativo das atividades, fomenta a criatividade e a autonomia dos alunos ao levá-los para uma “nova” sala para resolver um problema, debater sobre alguma temática ou esquematizar uma apresentação.

A mudança aqui exposta não é, por si só, uma solução definitiva para o problema, mas justifica-se pelo seu potencial para auxiliar os docentes a transpor a barreira comunicativa que atrapalha uma grande parcela das aulas on-line, cumprindo com o papel científico da Universidade na sociedade atual.

2. METODOLOGIA

A abordagem adotada para esta pesquisa tem caráter qualitativo, e traz como objeto de pesquisa o recurso *Breakout Rooms*, salas temáticas ou simultâneas, analisando sua funcionalidade e potência pedagógica nos encontros síncronos, realizados neste período de ERE. O trabalho apresenta um caráter exploratório, caracterizado como um estudo de caso instrumental, considerado “aquele que é desenvolvido com o propósito de auxiliar no conhecimento ou redefinição de determinado problema.” (GIL, 2002, p.139).

A escolha pelo estudo de caso, deu-se por este objeto de pesquisa relacionar-se com a temática tão popularmente abordada, neste período de evidência dos letramentos digitais, oportunizando analisá-lo a partir da sua funcionalidade. A ferramenta das salas temáticas está disponível, a partir das versões *Google Workspace Teaching and Learning Upgrade* e *Education Plus* para o recurso no *Google Meet*, já as salas simultâneas, disponibilizam-se em diferentes plataformas, no *Microsoft Teams* a opção está habilitada a partir da versão *Educação para Ambientes de Trabalho*, enquanto no *Zoom Meetings* está habilitada a partir da versão *Profissional*.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

As atividades que são feitas com a dinâmica de salas temáticas, proporcionam uma série de ganhos no que diz respeito à participação dos estudantes. É comum ouvirmos educadores reclamando da falta de proatividade dos alunos, mas, por vezes, os ambientes educativos são pensados e organizados de um modo engessado. A divisão das turmas em grupos menores por meio das ferramentas já citadas, quando feita com intencionalidade pedagógica à luz dos Letramentos Digitais, fomenta a criatividade dos alunos,

pois os leva para uma “nova” sala para resolver um problema, o que os ajuda a desenvolver habilidades sociais e individuais. Conforme Moran (2015, p. 17) “Se queremos que sejam criativos, eles precisam experimentar inúmeras novas possibilidades de mostrar sua iniciativa”.

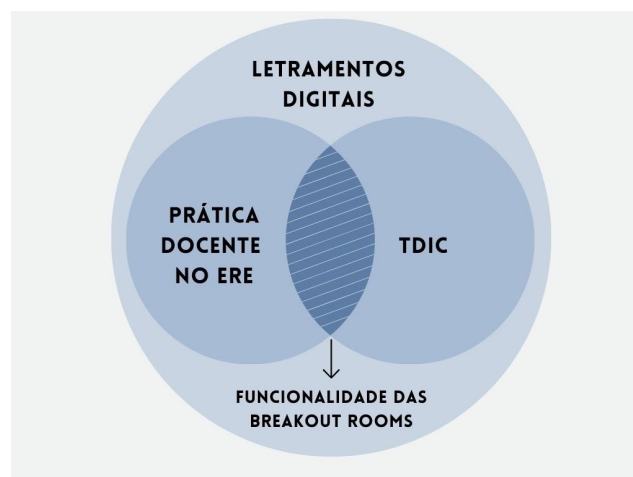
Tais funcionalidades, quando somadas à expertise do professor letrado digitalmente, fazem com que a tecnologia deixe de ser apenas como uma máquina de ensinar. O resultado dessa equação proporciona, de fato, uma alteração significativa de paradigma, proporciona momentos de aprendizagem ativa. De tal modo, a ferramenta por si só não garante que a aula seja inovadora.

Como afirmam Debalde e Golfeto (2016, p. 8),

nenhum estudante se torna protagonista de seu processo formativo apenas ouvindo aulas expositivas. As metodologias ativas têm a função de envolver o estudante nas etapas da aula. Isso torna-se factível quando desafios propostos são interessantes, fizerem sentido e estiverem conectados com a prática.

Quem torna o ensino mediado por tecnologia verdadeiramente eficiente é o professor, que organiza o encontro para ir muito além da digitalização das mesmas práticas em um ambiente virtual, ou seja, faz mais do que transferir informações por meio de aulas via web. Em vista disso, o presente trabalho originou a figura abaixo, como síntese dos principais conceitos teóricos estudados, para a verificação da funcionalidade prática e potência pedagógica, analisadas por intermédio das *Breakout Rooms*.

Figura 1: A funcionalidade das *Breakout Rooms*



Fonte: Elaborado pelos autores (2021)

A partir da estruturação desta imagem, entendemos que uma prática docente atrelada às TDIC, mesmo em uma situação de ERE, faz com que o aluno comece um movimento em direção ao processo de tornar-se mais autônomo, assim como, leva o professor, de fato, ao papel de mediador, no contexto dos letramentos digitais, evidenciando a intersecção destas esferas, as quais originam a funcionalidade das *Breakout Rooms*. Sobre o papel de mediador, Tébar (2011, p. 114) afirma que “os mediadores são todas as pessoas que organizam com intencionalidade sua interação e atribuem significados aos estímulos que o educando recebe”. Não é fácil, não é trivial, mas é algo que merece a nossa atenção e complementa a potência pedagógica analisada nesta pesquisa.

Deste modo, a utilização dessas novidades não está ligada apenas à expansão de potencialidades pedagógicas, mas também à preparação de sujeitos para uma sociedade que, gradualmente, torna-se mais tecnológica, digital e conectada. Os docentes têm autonomia para definir qual é a melhor estratégia para abordar determinado conteúdo; todavia, é oportuno refletir que este processo afeta também a forma como ensinamos e aprendemos.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Acredita-se que no cenário pós-pandêmico, as ideias apresentadas podem ser vistas como alternativas para compor um ecossistema educacional diverso, que respeite as necessidades das diferentes turmas e disciplinas, indo ao encontro da ideia de tecnologias digitais em rede. Estas, atuam como extensões da sala de aula presencial, uma vez que são criados e disponibilizados conteúdos e situações de aprendizagem, que ampliam os processos educativos, para além dos encontros face a face, ou ainda situações híbridas, nas quais os encontros presenciais podem ser combinados com encontros mediados por tecnologias telemáticas. (SANTOS, 2009, p.3).

Vale ressaltar que não há intenção de balizar a interação entre os pares de forma presencial, apenas de expandir as possibilidades para os sujeitos imersos em um contexto de cibercultura, que possibilita não apenas o professor melhor organizar suas dinâmicas em aula, mas também melhora a interação dos próprios estudantes, que são divididos em grupos menores, com maior privacidade.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

DEBALD, Blasius Silvano; GOLFETO, Norma Viapiana. Protagonismo estudantil e metodologias ativas de aprendizagem em tempos de transformação na educação superior. **Pleiade**, v. 10, n. 20, p. 05-11, jul./dez., 2016.

DUDENEY, Gavin; HOCKLY, Nicky; PEGRUM, Mark. **Letramentos digitais**. Tradução de Marcos Marcionilo. São Paulo: Parábola Editorial, 2016.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002.

MORAN, José. **Mudando a educação com metodologias ativas**. Coleção Mídias Contemporâneas. Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens, v. 2, p. 15-33, 2015.

Organização Mundial da Saúde (OMS), Organização Pan-americana da Saúde (OPAS). **Folha informativa - COVID-19**. 2020. Disponível em: <https://www.paho.org/pt/covid19>. Acesso em: 25 jul., 2021.

SANTOS, Edméa; SILVA, Marco. **O desenho didático interativo na educação online**. Revista Iberoamericana de Educación, n. 49, p. 267-287, 2009.

TÉBAR, Lorenzo. **O perfil do professor mediador: pedagogia da mediação**. Traduzido por Priscila Pereira Mota. São Paulo: Editora SENAC, 2011.