

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E
COMUNICAÇÃO PARA A EDUCAÇÃO BÁSICA

Natalícia Aparecida Máximo Cardoso

POSSIBILIDADES DO USO DA TECNOLOGIA NA ESCOLA PÚBLICA: DESAFIOS
E PERSPECTIVAS PARA PROFESSORES DA EDUCAÇÃO BÁSICA

Juiz de Fora
2018

Natalícia Aparecida Máximo Cardoso

**Possibilidades do uso da tecnologia na escola pública: Desafios e perspectivas para
professores da educação básica**

Trabalho de conclusão apresentado ao Curso de Especialização Tecnologias da Informação e Comunicação para a Educação Básica, da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial a obtenção do grau de Especialista.

Orientadora: Doutora em Educação Andréa Silveira.

Juiz de Fora

2018

Aparecida Máximo Cardoso, Natalícia .

POSSIBILIDADES DO USO DA TECNOLOGIA NA ESCOLA PÚBLICA: DESAFIOS E PERSPECTIVAS PARA PROFESSORES DA EDUCAÇÃO BÁSICA / Natalícia Aparecida Máximo Cardoso. -- 2018.

23 p.

Orientadora: Andrea Silveira de Souza

Trabalho de Conclusão de Curso (especialização) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Faculdade de Educação. Especialização em Tecnologias de Informação e Comunicação para o Ensino Básico, 2018.

1. Gamificação. 2. escola pública. 3. tecnologia. I. Silveira de Souza, Andrea, orient. II. Título.

**Imprimir na parte inferior, no verso da folha de rosto a ficha disponível em:
<http://www.ufjf.br/biblioteca/servicos/usando-a-ficha-catalografica/>**

Natalícia Aparecida Máximo Cardoso

**Possibilidades do uso da tecnologia na escola pública: Desafios e perspectivas para
professores da educação básica**

Trabalho de conclusão apresentado ao Curso de Especialização Tecnologias da Informação e Comunicação para a Educação Básica, da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial a obtenção do grau de Especialista.

Aprovada em 15 de dezembro de 2018

BANCA EXAMINADORA

Doutora Andréa Silveira - Orientadora
Universidade Federal de Juiz de Fora

Titulação. Nome e sobrenome
Universidade Federal de Juiz de Fora

Titulação. Nome e sobrenome
Universidade Federal de Juiz de Fora

Dedico este trabalho aos meus pais, meus exemplos de vida, aos meus irmãos por serem meus melhores amigos e ao meu marido pelo apoio constante.

AGRADECIMENTOS

Sem Deus eu nada seria, meu primeiro obrigado é dele!

Agradeço aos mestres por todos os ensinamentos e teorias que me tornam cada vez mais consciente de que a educação transforma vidas, foram muitas lutas durante a especialização diante de outras responsabilidades no Mestrado e na prática em sala de aula, mas sem dúvida, só me enriqueceram como ser humano e profissional.

Agradeço aos meus pais, irmãos e marido por todos os conselhos e por acreditar nos meus sonhos e ideais diante da vida, em vocês encontro motivação para cada decisão e escolhas.

Aos meus amigos por tornarem minha caminhada mais leve e por me fazerem feliz todos os dias. Este trabalho tem um pouco de cada um de vocês!

Ensinamento

Minha mãe achava estudo
a coisa mais fina do mundo.

Não é.

A coisa mais fina do mundo é o sentimento.

Aquele dia de noite, o pai fazendo serão,

ela falou comigo:

"Coitado, até essa hora no serviço pesado".

Arrumou pão e café , deixou tacho no fogo com água quente.

Não me falou em amor.

Essa palavra de luxo.

Adélia Prado

RESUMO

Este trabalho de conclusão do Curso de Especialização em Tecnologias da Informação e Comunicação para a Educação Básica é composto pelo memorial, relato das atividades desenvolvidas durante as disciplinas do curso e de projeto didático desenvolvido pela candidata ao título de especialista Natália Aparecida Máximo Cardoso. Este trabalho visa colaborar com reflexões e estudo bibliográfico sobre o uso de estratégias de gamificação em sala de aula, tendo como foco os desafios e perspectivas de professores que lecionam no espaço escolar público.

Palavras-chave: gamificação, escola pública, tecnologia.

Sumário

1. MEMORIAL: OS CAMINHOS QUE EU ESCOLHI ...	13
2. RELATO DAS DISCIPLINAS DO CURSO	16
3. USO DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM.....	21
I. IDENTIFICAÇÃO DO PROBLEMA:	21
II. LEVANTAMENTO DE HIPÓTESES:	21
III. REVISÃO BIBLIOGRÁFICA:.....	22
IV. DESCRIÇÃO DE ATIVIDADES	25
V. RESULTADOS ESPERADOS	25
4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	26

1. MEMORIAL: OS CAMINHOS QUE EU ESCOLHI ...

Ao iniciar as atividades propostas na disciplina de trabalho de conclusão de curso, pensei alguns dias em quais situações poderia narrar como forma de demonstrar as experiências vividas nesse período de 1 ano de curso. Sou formada em Letras pela Universidade Federal de Viçosa, Minas Gerais, e sempre tive o interesse em conhecer ou estudar em outra universidade. Para isso, logo após a formatura na graduação, já comecei a procurar por novas oportunidades de especialização e surgiu o curso de Tecnologias da Informação e Comunicação no Ensino Básico da Universidade Federal de Juiz de Fora.

Durante todas as minhas experiências em sala de aula, sempre tentei buscar formas de elaborar um trabalho consciente e de acordo com a realidade dos meus alunos, do qual a tecnologia é parte decisiva nos dias atuais. Portanto, ser professor, nos dias de hoje, requer estudos que nos possibilitem entender essa geração de alunos, de forma a dialogar com aspectos da vivência deles. Sendo assim, o curso da UFJF tem me proporcionado aprendizados que tem enriquecido minha prática, além de permitir reflexão a cada metodologia que pretendo utilizar.

Logo no início do curso, no módulo zero, despertou-me a curiosidade de saber quais seriam as tarefas pedidas e como elas teriam que ser desenvolvidas pelos cursistas, e logo tivemos que fazer atividade com o uso do dicionário, discutir em fóruns e, principalmente, a primeira discussão sobre a autonomia do estudante de ensino à distância foi algo muito relevante, já que eu não tinha vivenciado isso por um tempo maior como tem sido no curso.

A primeira impressão foi justamente a necessidade de me organizar ainda mais diante de todas as atividades que estavam sendo propostas e dar conta de tudo, além do mais, era importante que eu não só entregasse as tarefas, mas que também aprendesse de forma autônoma sobre tudo que eu lia e construía nas atividades elaboradas. Diante disso, o início do curso sobre tecnologias da educação, proporcionou uma mudança na minha rotina diária e me fez aperfeiçoar um pouco mais a forma como eu lidava com a tecnologia.

Uma das primeiras citações que me marcou lá no início dos estudos foi a de Rubem Alves, autor que gosto muito, e que resume bem o objetivo a que me propunha naquele momento:

Todo conhecimento começa com o sonho. O sonho nada mais é que a aventura pelo mar desconhecido, em busca da terra sonhada. Mas sonhar é coisa que não se ensina, brota das profundezas do corpo, como a alegria brota das profundezas da terra.

Como mestre só posso então lhe dizer uma coisa. Contem-me os seus sonhos para que sonhemos juntos". (Rubem Alves)

A partir daí, pude entender que o sonho que pudesse ser realizado só viria a partir do desconhecido e a tecnologia era algo assim para mim naquele momento. Digo desconhecido, não como algo estranho, já que lido com essa ferramenta todos os dias no meu cotidiano, é desconhecido no meu ambiente de trabalho, pois leciono em escola pública e, infelizmente, não temos estrutura física que nos permita utilizar a tecnologia com os nossos alunos.

A busca por afeiçoamento partiu do desejo de aprimorar e entender um pouco a minha prática. Todas as disciplinas me proporcionaram aprendizado ímpar, porque me abriram horizontes sobre alguns assuntos que, a meu ver, não seria importante ter conhecimento. Uma delas, a disciplina sobre Gestão escolar informatizada foi muito interessante, pois me permitiu entender aspectos a respeito da direção escolar e, acima de tudo, o papel de cada funcionário para que a escola funcione da melhor maneira possível.

A disciplina foi dividida em quatro unidades que tratam sobre as dimensões administrativa, financeira, pedagógica e a informatização da gestão; e a utilização de softwares e planilhas eletrônicas como recursos de planejamentos, controle e avaliação de dados. Subtende-se a importância dessas informações para os professores que cursam a especialização, já que se permite conhecer como vem acontecendo o processo de informatização da gestão escolar e as vantagens dessas modificações que vem ocorrendo no cotidiano escolar.

Foi possível conhecer pontos importantes sobre a gestão escolar informatizada e conhecer alguns sistemas já implantados, que necessitam de melhorias e aperfeiçoamento. O interessante foi entender que não só a informatização é ponto chave para que a gestão se concretize com sucesso e garantia dos direitos de todos os envolvidos, mas é necessária uma gestão democrática que permita o acesso de todos às informações e discussões que proporcionarão ações significativas para que a educação se realize com qualidade para todos os alunos, e para que haja agilidade e coerência nos serviços prestados por todos da comunidade escolar.

Ademais, outra disciplina que me marcou até o momento foi a disciplina intitulada "Processos cognitivos", pois logo no início também me permitiu entender um pouco melhor sobre o processo de ensino e aprendizagem dos nossos alunos em sala de aula. Como professora de língua portuguesa, eu costumo levar vários textos para os alunos e propor discussões. Sempre levo textos sobre temas atuais para que os alunos tenham interesse e

pesquisem/contextualizem sobre os textos nas suas vivências diárias. Na minha prática docente, certa vez, levei papéis em branco para que os alunos fizessem algum desenho que representassem algo que gostavam e, em seguida, pedi que escrevessem alguma frase ou parágrafo que descrevesse o desenho construído. Com isso, foi possível discutir sobre sonhos e vontades dos meus alunos durante as aulas e, além disso, fazê-los imaginar como poderiam realizar tais sonhos.

Acredito que preciso aprimorar e melhorar constantemente a minha prática docente, o que implica em não somente levar textos para discussão, mas também, pedir que os alunos leiam os textos para os colegas, ou mesmo, que eles possam trazer algum texto que eles tenham interesse para que possamos discuti-los em sala de aula. É importante fazer essa alteração na minha prática, já que aprendi na disciplina de processos cognitivos a importância sobre entender como o aluno aprende. Para isso, é necessário escutar meu aluno e deixar com que ele se sinta a vontade para demonstrar opiniões e construir o conhecimento juntamente com os colegas e o professor.

Além de todas as experiências aqui já narradas, é importante salientar que o curso tem me proporcionado visualizar a tecnologia não somente como máquinas, mas também como alternativas que inovem minha prática todos os dias em sala de aula. Nem sempre é preciso utilizar o computador ou mídias tecnológicas para ser considerado tecnologia, mas é interessante entender que inovar é, de alguma forma, estar nos propondo ao novo, ainda que eu esteja utilizando somente uma folha de papel. A partir do momento em que me disponibilizo a criar coisas novas com essa folha de papel, estou também construindo uma nova forma de trabalhar.

Sendo assim, todas as disciplinas nortearam muito mais sobre como eu posso lidar no ambiente da sala de aula e aplicar a tecnologia nas minhas metodologias. Foi muito bom poder elaborar projetos pedagógicos em conjunto com alguns colegas do curso e pensar uma forma de trabalhar esses projetos com meus alunos do ensino médio e do ensino fundamental. Além disso, os fóruns tem sido uma experiência incrível, pois proporciona maior interatividade, ainda que o curso aconteça à distância, nem sempre tive a noção da possibilidade de trabalhar a distância com meus alunos, através de wikis e fóruns e tem funcionado muito bem.

2. RELATO DAS DISCIPLINAS DO CURSO

2.1 DISCIPLINA: GESTÃO ESCOLAR INFORMATIZADA

No início de 2018 tivemos a disciplina “Gestão escolar informatizada”, do qual nos permitiu conhecer bastante sobre aspectos importantes referentes à gestão democrática e os recursos tecnológicos disponíveis a todos os profissionais que estão envolvidos no bom funcionamento da escola. Foi possível compreender como são realizados os trabalhos mais burocráticos a partir de alguns programas oferecidos e como eles facilitam a organização das informações e possibilidade de facilitar o acesso às mesmas por todos os envolvidos.

A partir disso, no decorrer da realização das atividades, em cada unidade, houve orientações, além de que foram apresentados sistemas como o Sislame e o Diário Digital do estado de Minas Gerais, ferramentas importantes que já vem sendo utilizadas por professores e gestores escolares; tudo isso voltado para 3 reflexões sobre dimensões administrativa, financeira e pedagógica, já que todas estão ligadas e precisam dialogar para que o trabalho e os resultados sejam significativos.

Na última unidade, foi proposta uma síntese final da disciplina, em que tivemos que fazer uma resenha crítica sobre o que foi cursado na disciplina, que teve como princípio estudar e discutir sobre a gestão escolar informatizada, a fim de entender ou aprender como a informatização pode contribuir para a garantia dos direitos dos alunos e organização de informações importantes presentes no contexto educacional. A disciplina foi dividida em quatro unidades que tratam sobre as dimensões administrativa, financeira, pedagógica e a informatização da gestão.

Sendo assim, foi possível compreender que muitos são os meios que vem sendo aprimorados para que a escola realize a informatização da gestão, seja por meio de softwares, ou mesmo, tentativas de maior organização das informações por parte dos professores e gestores. É interessante entender que algumas mudanças, principalmente referente ao uso de tecnologias, ainda são recentes, portanto requer cuidado e atenção, mas sem dúvidas são avanços positivos para uma boa gestão seja nas dimensões administrativa, financeira ou pedagógica.

2.2 DISCIPLINA: COMPUTADOR EM SALA DE AULA

Na disciplina intitulada “Computador em sala de aula”, cursada do início de 2018, refletimos sobre como tem sido visto o uso do computador em sala de aula, considerando que

esse uso não deve ser apenas para entretenimento, mas também para construção de aprendizados; com isso, se discutiu as vantagens e desvantagens do uso dessa tecnologia no ambiente escolar.

Nas semanas 2 e 3, entendemos sobre o conceito de gamificação e como o mesmo pode ser aplicado nas metodologias em sala de aula, para isso nos foi sugerido leituras de textos que tratavam o tema. Na atividade sobre gamificação, da semana 3 da disciplina "Computador em sala de aula, pude observar de acordo com os vídeos e texto apresentados, que gamification é ato de aumentar o engajamento dos consumidores, alguns entendem o conceito como "criar um jogo", e isto não está de tudo errado. Gamification seria extrair melhores ideias e técnicas nos jogos para conseguir sucesso naquele segmento que você quer investir, é o mesmo que usar artifícios para engajamento através dos jogos.

Na finalização da disciplina, propôs-se que tirássemos uma fotografia em algum espaço da escola e refletiu-se sobre como podemos utilizá-las nas propostas de ensino e aprendizagem. Se pensarmos no que os jogos podem fazer pela educação, podemos perceber que os mesmos podem despertar a curiosidade dos alunos e direcioná-los a novos caminhos para o aprendizado, além de aproximar os alunos da sala de aula, já que eles estão diretamente envolvido na realidade das tecnologias.

Gamification na educação é apresentado com um exemplo das ideias de um professor que utiliza os jogos como método de ensino, contudo o mesmo considera que nem sempre é possível levar os jogos para a sala de aula, mas podemos apresentá-los para os nossos alunos e, da mesma forma, estaremos utilizando-os e conquistando-os para que o aprendizado aconteça de forma significativa.

2.3 DISCIPLINA: TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO I

Nas semanas 5 e 6 da disciplina Educação por internet, tivemos como tarefa a produção de uma proposta de intervenção pedagógica que utilizasse a tecnologia como auxílio em sala de aula. Para isso, nos propomos a apresentar o uso da rede social facebook como ferramenta de incentivo à leitura e interpretação de textos verbais e não verbais nas aulas de Língua portuguesa. O objetivo é construir uma página de divulgação de histórias reais vivenciadas em sala de aula, além disso, a partir das práticas trabalhadas, haverá registros dos fatos para postagem na página construída na rede social já citada.

Ademais, essa rede social é uma das mais utilizadas pelos nossos jovens e convém tê-la como ferramenta de apoio e registro de atividades no contexto escolar. Para isso, pode-se averiguar como esses jovens já a utilizam e como podem melhorar o uso, a fim de conscientizá-los sobre a importância da mesma de forma responsável e construtiva.

O objetivo desta proposta de trabalho e ensino é aprimorar o uso da rede social facebook, a fim de conscientizar os alunos sobre como utilizá-la de forma responsável e coerente, ou seja, para a construção de aprendizado e, além disso, que a rede social possa registrar e resguardar momentos vivenciados durante as aulas de língua portuguesa. Acredita-se que os alunos terão facilidade diante desta proposta, já que é uma rede bastante utilizada, se não a mais utilizada por eles.

Pode-se trabalhar com turmas do ensino médio, pois aqui se tem uma faixa etária compatível ao nível e objetivo desta proposta que torná-los críticos de momentos e situações vivenciadas, podendo transmitir esses conhecimentos produzidos pela leitura de interpretação de textos verbais e não verbais à outras pessoas e estudantes.

A ideia será motivá-los a ler mais e compartilhar momentos diante da linha do tempo do facebook. Para isso, construiremos atividades práticas que poderão ser construídas por rodas de leituras e fotografadas para registros e compartilhamento no facebook, assim haverá conscientização para leitura e uso consciente da rede social em questão.

2.4 DISCIPLINA: TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO II

Como atividade final da disciplina “Tecnologias da informação e comunicação II” foi proposta a criação de um PAPI (Plano de Ação Pedagógica Inovadora). A atividade foi realizada em grupo e teve como tema *Smartphone na sala de aula: capacitando o professor*. Partimos da seguinte questão-problema: É possível fazer do celular um aliado no processo de ensino-aprendizagem? Sendo assim, refletimos sobre como esse aparelho tão presente no cotidiano dos nossos alunos podem ser utilizados a nosso favor e, ao mesmo tempo, nos adequamos à realidade dos nossos alunos.

2.5 DISCIPLINA: PROCESSOS COGNITIVOS

A disciplina intitulada “Processos cognitivos” iniciou com reflexões sobre como ocorrem as construções do aprendizado e ensino em sala de aula e como os professores podem lidar com isso. Em grande parte das vezes, apenas ensinamos, mas não levamos em conta a

forma como cada aluno aprende ou como eles se comportam diante de metodologias diferenciadas, logo fazendo parte de uma geração que vivencia tecnologia diariamente.

Além disso, a partir de atividades realizadas nos fóruns foi também possível dialogar com nossos colegas sobre como nós aprendemos e quais são as nossas facilidades e dificuldades diante de desafios que necessitamos superar. Compreende-se que os estudantes dessa especialização tiveram respostas distintas, já que cada um possui um ritmo e uma forma de entendimento diferente um do outro, e isso foi interessante, pois nos permitiu refletir sobre nossa prática e como nossos alunos tem aprendido também. A etapa posterior da disciplina demonstrou estratégias que podem auxiliar o trabalho para com o aluno, além de propor uma atividade com uso de palavras cruzadas.

Nas semanas 4 e 5, nós fizemos observações sobre o nosso trabalho realizado em sala de aula e como o mesmo influencia a vida dos alunos, para isso, construímos uma proposta de intervenção baseada numa prática desenvolvida em sala de aula. Com isso, foi possível refletir também o que pode ser necessário para aprimorar cada vez mais as nossas ações em sala de aula.

2.6 DISCIPLINA: EDUCAÇÃO POR INTERNET

Na disciplina intitulada “Educação por internet” foi possível conhecer um pouco mais sobre o que vem a ser Cyberbullying e como os mesmo é praticado a partir das mídias tecnológicas. Para isso, tivemos acesso à pesquisa “Tics online Brasil”, em que nos apresentou dados importantes sobre o assunto. Além de conhecimentos sobre como o cyberbullying tem aumentado, foi possível refletir sobre ações que podemos realizar em sala de aula para que esse comportamento diminua, já que acontece, muitas vezes, por não a ver conhecimentos por parte da vítima ou mesmo punição por parte de quem o pratica.

Foi-nos proposta uma atividade prática em grupo, e neste trabalho construímos o projeto “Memes literários na sala de aula”, que consistia no ensino de literatura brasileira por meio dos memes que encontramos e visualizamos diariamente nas redes sociais. As reflexões e construções em grupo são importantes já que permitem diversas discussões que nos permitem conhecer e entender a sala de aula de outras formas, sempre aprimorando atividades que já vínhamos desempenhando.

2.7 DISCIPLINA: TÉCNICAS E MÉTODOS PARA O USO DAS TICS EM SALA DE AULA

Em trabalho realizado em grupo, o mesmo construiu o projeto “Anúncios publicitários para divulgação da página ‘Memes literários’”. Durante a realização do trabalho, tentou-se compreender e apresentar as características do gênero anúncio publicitário, além de demonstrá-los em diferentes suportes como jornais, revistas e outros; no projeto, a idéia era que os alunos produzissem o gênero, já que o mesmo é muito presente no nosso cotidiano e torna-se importante ensinar e levar isso para o contexto da sala de aula.

2.8 DISCIPLINA: PRODUÇÃO DE MATERIAL DIDÁTICO

Na disciplina “Produção de material didático”, cursada entre março e abril de 2018, produzimos alguns materiais com a utilização da tecnologia, dentre eles o cartão postal, o cartaz, diagramação de capa de revista e formatação de página. A disciplina foi importante porque nos permitiu pensar formas de divulgação ou mesmo de produção de alguns materiais que podem ser construídos de forma rápida, mas bem elaborada, e que só enriquecem o ambiente de sala de aula, além de promover maior motivação e interesse dos alunos. Na mesma oportunidade, fiz um modelo de cartaz para divulgação das aulas de Língua portuguesa, com intuito de atingir um maior número de interessados em aulas de Língua portuguesa e redação.

3. USO DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

TEMA: Possibilidades do uso da tecnologia na escola pública: Desafios e perspectivas

TÍTULO: Possibilidades do uso da tecnologia na escola pública: Desafios e perspectivas para professores da educação básica

I. IDENTIFICAÇÃO DO PROBLEMA:

No contexto escolar público, nota-se: poucos computadores, locais restritos onde a internet se encontra acessível dentro das escolas e o uso limitado aos profissionais técnicos e estudantes, tornando por vezes inviável a - elaboração de planejamentos pedagógicos que utilizem a tecnologia da informação. Em vista dessa realidade, compreende-se que o efetivo uso das tecnologias para o ensino básico ainda é um desafio para os professores. Nosso estudo procura refletir e identificar algumas possibilidades que podem ser aplicadas pelos professores nesse cenário de escassa disponibilidade e acesso a recursos tecnológicos no âmbito das escolas públicas, apontando formas qualificadas de utilizá-los na prática pedagógica, ainda que indiretamente.

II. LEVANTAMENTO DE HIPÓTESES:

Partindo do pressuposto de que o uso da tecnologia pode aprimorar o trabalho do professor e de que é necessário que os docentes estejam atualizados com a realidade digital, é possível repensar práticas e uso das mídias mesmo diante das limitações desses recursos encontrados na realidade das escolas públicas do país. Diante de todos os materiais estudados durante o curso de especialização em Tecnologias da informação, é interessante entender que os desafios dos professores para o uso das tecnologias em sala de aula pode obter soluções a partir de alguns planejamentos e projetos que conscientizem sobre estratégias que possibilitam a presença das mídias não só de maneira física. Ou seja, há muitas possibilidades de se trabalhar e trazer a tecnologia, ainda que não tenhamos esses recursos de forma satisfatória na escola pública.

É possível compreender elementos dos jogos e das mídias sem tê-las de fato como recurso disponível na escola. Sendo assim, o objetivo deste trabalho, a partir de um estudo bibliográfico, é promover reflexões e propor ideias sobre como os professores podem aprimorar e melhorar a prática pelo uso de TICs face aos desafios que encontramos nas escolas públicas. Entendemos que há variadas possibilidades de uso das tecnologias, inclusive

por meio de projetos que considerem a tecnologia que temos disponível de maneira alternada, isto é, o pouco que temos nas escolas públicas como retroprojetores e sala de informática podem ser planejados em turmas diferentes, em aulas diferenciadas algumas vezes na semana, permitindo assim, que a tecnologia da informação esteja presente, em detrimento de suas limitações, no cotidiano da maioria dos alunos da escola e na prática da maioria dos professores da educação básica.

Ademais, as mídias também podem ser trabalhadas de acordo com a realidade de cada aluno, como por exemplo, a elaboração de páginas em que se postem os conteúdos para que os alunos façam as atividades em casa ou no ambiente que eles tenham acesso fora da escola, como ONGs e salas de informática municipais disponibilizadas. Sendo assim, a partir de referenciais bibliográficos e reflexões sobre a prática pedagógica, podemos compreender como a tecnologia pode ajudar a prática docente e como é possível lidar com os desafios e perspectivas do uso da tecnologia na escola pública.

III. REVISÃO BIBLIOGRÁFICA:

Atualmente, torna-se praticamente impossível não considerar o contexto informatizado no qual nossos alunos estão inseridos. Os mesmos têm acesso à variadas redes sociais e estão muito antenados, sempre, com as tecnologias de comunicação. Contudo, nós professores, nem sempre, ou quase nunca, possuímos formação e ferramentas que nos permitam trazer essas redes para o ambiente da sala de aula na qualidade de recursos de aprendizagem. Ademais, temos assim a chance de orientar nossos alunos a como utilizar as redes sociais a nosso favor, ou seja, de maneira produtiva e responsável.

Um dos desafios dos professores na atualidade é encontrar uma forma de despertar o interesse dos alunos e criar possibilidades de práticas pedagógicas que os estimulem a trabalhar em grupo. Um dos métodos a serem utilizados e que vários profissionais têm tentado é a inserção de jogos no ambiente da sala de aula, a gamificação, que consiste no uso de mecanismos e projetos de games para aprimorar contextos que, nem sempre, se relacionam a jogos. Nesse caso, encontra-se um desafio: a disponibilidade de recursos tecnológicos para o desenvolvimento de atividades de gamificação.

A gamificação - termo de origem inglesa que pode ser encontrado também com as expressões *gamification*, *gamefication*, gameficação, ludificação ou *fun theory* - em linhas gerais, consiste na utilização de elementos de jogos em contextos que não são

de jogos, ou seja, no uso da lógica dos games¹ aplicada a diferentes contextos sociais. (PIMENTA, Fabricia; TELES, L. P. 107, 2015)

Todavia, há variadas formas de trazer novas estratégias para o contexto escolar, entre elas, a utilização de jogos para motivação, aliando conceitos aos jogos, trazendo a competição para atividades em que os alunos possam participar e formar grupos.

O texto “Gamificação e colaboração como fatores motivadores da aprendizagem”, dos autores Fabrícia Pimenta e Lucio França Teles, traz uma interessante reflexão com o conceito de gamificação sendo que este não é o uso dos jogos tecnológicos propriamente ditos em sala de aula, mas sim, o uso das mesmas ferramentas e dinâmicas dos jogos nas atividades educacionais. Neste sentido, entendemos que a gamificação nos fornece subsídios para aprimorar as iniciativas pedagógicas em sala de aula, proporcionando maior interesse por parte dos alunos, além de trazê-los para mais próximos dos docentes, o que também contribui para que o professor reconheça a realidade tecnológica em que seus discentes estão inseridos.

Nessa perspectiva, a aprendizagem se torna um processo, no qual não se tem como objetivo apenas com o produto final, mas, sobretudo com as formas, dinâmicas e elementos que serão realizados na construção do aprendizado, os quais nomeamos estratégias de gamificação. Cotidianamente, a gamificação acontece em dias que propomos atividades em grupo na sala de aula, com isso, é possível premiar nossos alunos, além de promover competição. Torna-se possível construir conhecimento a partir de brincadeiras que estimulem elaboração de trabalhos em que toda a turma participe e colabore. Essas estratégias permitem que os alunos atribuam sentidos e significados naquilo que estão fazendo, daí maior motivação, envolvimento na atividade e aprendizado efetivo.

A partir das leituras e reflexões durante a realização e estudos nas disciplinas, foi possível compreender como os jogos podem ajudar e trazer inspiração para fazermos aulas dinâmicas e interativas. Algumas características foram apresentadas no texto “Gamificação” já mencionado, que chamam atenção como forma de dialogar com as formas como o jogo pode influenciar nosso comportamento diante de situações do nosso cotidiano, como por exemplo: expressão e emoção (otimismo urgente, como lidar com situações controlando os sentimentos); concentração intensa; foco ao lidar com o problema (que pode relacionar com a produtividade prazerosa, manter o interesse frente aos desafios de algo que é possível e gostamos de estar realizando); como seria aplicar os sentimentos dos jogos no mundo real? O jogo permite construir laços, confiança e cooperação, podendo realizar algo épico, que antes considerava-se inatingível, criando assim uma estrutura social e estreita.

Todas essas virtudes se complementam e a experiência não depende apenas do jogo, mas do contexto e da intenção diante daquilo que nos propomos a fazer. A partir da minha prática em sala de aula, pude compreender todas, já que no contexto da sala de aula, nos vemos em situações em que acreditamos que não daremos conta de entregar resultados satisfatórios devido à falta de políticas públicas que visem oferecer subsídios pedagógicos, recursos tecnológicos e formação continuada apoio seja dos governantes ou, às vezes, de colegas de trabalho; contudo compreendemos o nosso papel enquanto professores e, ao dialogar com os comportamentos no jogo, também cooperamos para que tudo dê certo. Foi interessante compreender as características do jogo e como elas podem nos auxiliar no comportamento e no nosso cotidiano. Pois:

O sucesso da gamificação em sala de aula dependerá também da forma como você a aplicar e de qual plataforma você utilizará. Lembre-se que quando o game é usado apenas para entreter, sem que haja qualquer relação com o conteúdo, a estratégia é completamente ineficaz e, o que poderia se transformar na chave para a potencialização dos resultados, acaba virando sinônimo de tempo e recurso desperdiçados. (PLAYDEA, 2014, p.18).

Isto é, o uso da gamificação exige planejamento para que esteja de acordo com os objetivos de aprendizagem de determinado conteúdo em determinado contexto, somente assim, o uso deste recurso faz sentido na construção do conhecimento. No texto intitulado “Aprendizagem pelo jogo: da gamificação das aprendizagens aos jogos sérios”, da autora Margarida Romero (2015), traz reflexões sobre o jogo como uma atividade realizada em todo o mundo. A obra mostra como a introdução das tecnologias de informação permitiram a compreensão de diversas modalidades durante a construção do conhecimento, como por exemplo: os objetivos de aprendizagem; as necessidades do aluno; as modalidades do jogo; a dinâmica e as regras do jogo; a avaliação da aprendizagem e a experiência jogo. Sendo assim, existem diversos fatores que podem contribuir para que essas modalidades, de fato, se cumpram, e proporcionem conhecimento aos discentes. Além disso, os jogos e as estratégias dos jogos são muito bem vindos quando são planejadas e quando são atribuídas objetivos a essas atividades que realizadas em sala de aula.

Como complementação das reflexões já expostas, o artigo “Games como agentes motivadores na educação”, apresenta algumas reflexões sobre como os jogos tem se tornado elementos importantes enquanto metodologia a ser aplicada no ambiente educacional. Além disso, demonstra os desafios encontrados pelos profissionais quando se tenta deixar o ensino tradicional de lado e, ao mesmo tempo, não se tem à disposição todas ferramentas para que esse método seja, de fato, abandonado. Contudo, torna-se interessante pensar que a tecnologia

está presente, não só fisicamente, mas também a partir de estratégias de gamificação em sala de aula, assumindo assim, variadas formas de apresentar e conscientizar nossos alunos a respeito do uso de tecnologia e jogos durante a construção do conhecimento.

IV. DESCRIÇÃO DE ATIVIDADES

Geralmente, nas escolas públicas, temos à disposição, datashows, televisores e computadores que poderão mediar esses jogos, seja com apresentação de placares, colocação dos participantes, e divulgação de jogos já realizados por outros grupos naquela região da qual a escola faz parte. Aqui, pretende-se apresentar novas reflexões que auxiliem o trabalho do professor com os recursos que ele possui na escola pública em que trabalha, como forma de orientá-lo sobre novas possibilidades que podem surgir diante dos poucos recursos que ele possui.

V. RESULTADOS ESPERADOS

Diante das experiências em sala de aula, é satisfatório a promoção e realização de jogos ou estratégias de gamificação como recurso metodológico. É importante entender que a tecnologia está presente nas ações que desempenhamos com caráter de inovação e aprimoramento daquilo que já possuímos. Portanto, espera-se que as práticas citadas e mencionadas promovam e permitam a construção do conhecimento pelos nossos discentes de forma a torná-los mais motivados e empenhados durante o nosso trabalho nas escolas.

4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BRASIL ESCOLA. O uso de smartphones em sala de aula: um caso de estudantes do ensino médio em Cuiabá. Disponível em: <<http://monografias.brasilecola.uol.com.br>. Acesso em: 16 de novembro 2018.
- BRASIL. *Parâmetros curriculares nacionais: Ensino Médio: Conhecimentos de Língua Portuguesa*. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- LIMA, Erenilson Paulo de. *O Uso do Celular na aula de Língua Portuguesa*. 2016. Disponível em: <<http://dspace.bc.uepb.edu.br/jspui/handle/123456789/12631>.
- NOGUEIRA, Adriana S. GALDINO, Anderson L. Games como agentes motivadores na educação. Fundação Educacional Unificada Campograndense, Coordenação dos cursos de Licenciatura em Computação e Sistemas de Informação, Brasil.
- PIMENTA, Fabricia; TELES, L. Gamificação e colaboração como fatores motivadores da aprendizagem. In: Létti, Mariana; Santos, Gilberto Lacerda. (Org.) Gamificação como estratégia educativa. 1ªed. Brasília: Link Comunicação e Design, 2015, v., P. 107-125.
- POSSENTI, Sírio. Humor, língua e discurso. 1 ed. Contexto: São Paulo, 2014
- PRETTO, N.; PINTO, C. da C. Tecnologias e novas educações. *Revista Brasileira de Educação*, v. 11 n. 31 jan./abr, 2006. Disponível em: <http://www.egov.ufsc.br/portal/sites/default/files/tecnologias_e_novas_educacoes.pdf>. Acesso em: 02 de dez de 2017.
- REINALDO, Francisco et. al. *Impasse aos desafios do uso de smartphones em sala de aula: Investigação por grupos sociais*. Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologias de Informação, nº 19, 2016.
- ROMERO, Margarida. Aprendizagem pelo jogo: da gamificação das aprendizagens aos jogos sérios. Disponível em: www.academia.edu. Acesso em: 16 de novembro de 2018.
- SILVA, M.. Educar na cibercultura, desafios formação de professores para docência em cursos online. *Revista digital de tecnologias cognitivas*, São Paulo, n.3, jan-jun, 2010. Disponível em: <http://www4.pucsp.br/pos/tidd/teccogs/artigos/2010/edicao_3/3-educar_na_ciberculturadesafios_formacao_de_professores_para_docencia_em_cursos_online_marco_silva.pdf>. Acesso em: 02 de dez de 2017.
- VALENTE, J. A. *Diferentes abordagens de educação a distância*. 2000.