



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO
PROGRAMA DE MESTRADO PROFISSIONAL EM LETRAS**

MARIA JOSÉ VIANA SILVA

**TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO: ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS
PARA O ENSINO DA EJA - ESTUDO DE CASO.**

**SANTARÉM
2024**

MARIA JOSÉ VIANA SILVA

**TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO: ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS
PARA O ENSINO DA EJA - ESTUDO DE CASO.**

Dissertação apresentada ao Programa de Mestrado Profissional em Letras da Universidade Federal do Oeste do Pará, como requisito para a obtenção do título de Mestre em Letras.

Orientador(a): Prof. Dr. Roberto do Nascimento Paiva.
Área de concentração: Linguagens e Letramentos

**SANTARÉM
2024**

FICHA CATALOGRÁFICA

Dados Internacionais de Catalogação-na-Publicação (CIP)
Sistema Integrado de Bibliotecas – SIBI/UFOPA

S586t Silva, Maria José Viana
Tecnologias digitais na educação: estratégias metodológicas para o ensino da EJA – estudo de caso./ Maria José Viana Silva. – Santarém, 2024.
83 p. : il.
Inclui bibliografias.

Orientador: Roberto do Nascimento Paiva.
Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal do Oeste do Pará, Instituto de Ciências da Educação, Programa de Mestrado Profissional em Letras.

1. Tecnologia Digital. 2. Leitura. 3. Produção. 4. Metodologias. 5. Ensino. I. Paiva, Roberto do Nascimento, *orient.* II. Título.

CDD: 23 ed. 372.416

Bibliotecária - Documentalista: Cátia Alvarez – CRB/2 843



Universidade Federal do Oeste do Pará
MESTRADO PROFISSIONAL EM LETRAS EM REDE NACIONAL

ATA Nº 56

Aos vinte e dois dias do mês de maio do ano de dois mil e vinte e quatro, às nove horas, por meio de videoconferência Google Meet, reuniram-se os membros da Banca Examinadora composta pelos professores: Prof. Dr. Roberto do Nascimento Paiva (orientador e presidente), Prof. Dr. Jonathan Felix Ribeiro Lopes (membro externo) e Prof. Dr. Andrei Santos de Moraes (membro interno) a fim de arguirem a mestranda MARIA JOSÉ VIANA SILVA, com a dissertação intitulada "TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO: ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS PARA O ENSINO DA EJA - ESTUDO DE CASO". Aberta a sessão pelo presidente, coube à candidata, na forma regimental, expor o tema de sua dissertação, dentro do tempo regulamentar, em seguida a banca fez as arguições, a candidata respondeu e, após as deliberações na sessão secreta, foi:

(X) Aprovada, fazendo jus ao título de Mestre em Letras.

() Reprovada.

 Documento assinado digitalmente
JONATHAN FELIX RIBEIRO LOPES
 Data: 22/05/2024 13:27:46-0900
 Verifique em <https://validar.it.gov.br>

Dr. JONATHAN FELIX RIBEIRO LOPES, SEDUC-AM
 Examinador Externo ao programa

 Documento assinado digitalmente
ANDREI SANTOS DE MORAIS
 Data: 22/05/2024 11:01:06-4300
 Verifique em <https://validar.it.gov.br>

Dr. ANDREI SANTOS DE MORAIS, UFOPA
 Examinador Interno

 Documento assinado digitalmente
ROBERTO DO NASCIMENTO PAIVA
 Data: 22/05/2024 10:50:39-0900
 Verifique em <https://validar.it.gov.br>

Dr. ROBERTO DO NASCIMENTO PAIVA, UFOPA
 Presidente

MARIA JOSÉ VIANA SILVA
 Mestranda

Maria José Viana Silva

Dedicatória

A Deus, dono de minha vida.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente agradeço a Deus, dono de minha vida.

À minha família pelo incentivo.

A meus filhos Micael e Miquéias, pelo amor e carinho nos momentos mais difíceis.

A meu esposo por acreditar e apoiar-me, com dedicação e companheirismo, na realização deste sonho.

Ao meu orientador Prof. Roberto Paiva pela atenção, dedicação e, sobretudo, por acreditar no meu potencial intelectual.

Aos colegas de turma, pelo apoio, caronas, companheirismo, pelos diálogos sinceros e pela colaboração nesta pesquisa.

Aos professores do curso, foi muito bom revê-los.

Aos meus colegas de trabalho pelas escutas nas lutas que travei

Aos meus alunos pela compreensão e carinho com que sempre me ajudaram em sala de aula.

A todas e todos, minha eterna gratidão.

Tudo um dia foi tecnologia.

RESUMO

Este trabalho teve como objeto de estudo validar alternativas metodológicas diferenciadas, como as tecnologias em geral, utilizadas como elementos facilitadores no processo da escrita, produção e oralidade de alunos do 9º ano do ensino fundamental – EJA, da escola estadual Nelson Alves Ferreira, localizada na cidade de Manaus, neste estudo tratou-se especificamente da inserção das tecnologias digitais, utilizadas como elementos facilitadores no processo, com o propósito de possibilitar aos alunos o aprimoramento da capacidade compreensiva e interpretativa. A pesquisa é participante de cunho qualitativo, em que a professora pesquisadora recolheu e analisou os dados obtidos através das observações em sala de aula. Para tanto foram distribuídos questionários e aplicadas atividades com inserção das tecnologias propostas. Verificamos que o uso dessas novas tecnologias, em termos técnicos, os alunos ainda têm muitas dificuldades. Os procedimentos metodológicos deste trabalho tiveram início com o estudo teórico sobre o desenvolvimento das atividades de leitura e interpretação de textos e o uso das tecnologias digitais, especificamente os jogos, no ensino de leitura e produção as temáticas que permeiam as propostas de ensino, quais sejam: o ensino de língua materna, a noção de texto e de gêneros discursivos, a leitura, a escrita, a oralidade e a reflexão linguística e as atividades didáticas integradas, à luz das teorias de Bakhtin. A proposta de intervenção consistiu em aplicar atividades interrelacionadas ao uso de plataformas digitais e durante essa fase foi feito o registro por meio de fotos e coleta de dados que auxiliaram o trabalho de pesquisa. A análise dos dados foi o material para interpretar e compreender como as metodologias usadas nas salas de aula e como o uso de tecnologias digitais podem definir a capacidade de ensino, propondo ações e intervenções que favoreçam a leitura e a interpretação. Salienta-se que como se trata de uma pesquisa em que envolveu tanto professores como alunos, em alguns pontos a correlação de coleta de dados sofreu alterações, não prejudicando em nenhum momento o trabalho final. Assim sendo, é prerrogativa fundamental que o professor de português conheça e domine os recursos tecnológicos e saiba a teoria que abrange sua área de atuação. Os resultados apontam que ainda estamos longe de termos alunos e professores com um conhecimento e domínio das novas tecnologias, mas gradualmente a inclusão de novas tecnologias, se faz necessária para a formação intelectual e crítica de nossos estudantes.

Palavras-chave: Tecnologia Digital; Leitura; Produção; Metodologias; Ensino.

ABSTRACT

This study aimed to validate differentiated methodological alternatives, such as technologies in general, used as facilitating elements in the process of writing, production, and oral communication of 9th-grade students at Nelson Alves Ferreira State School, located in the city of Manaus. Specifically, this study focused on the integration of digital technologies used as facilitating elements in the process, aiming to enhance students' comprehension and interpretative skills. The research adopts a qualitative participatory approach, where the researching teacher collected and analyzed data obtained through classroom observations. Questionnaires were distributed, and activities involving the proposed technologies were implemented. The results indicate that we are still far from having students and teachers with a thorough knowledge and mastery of new technologies. However, the gradual inclusion of new technologies is necessary for the intellectual and critical development of our students. Nevertheless, it is observed that students still face many technical difficulties in using these new technologies. The methodological procedures of this study began with a theoretical study on the development of reading and interpretation activities, and the use of digital technologies, specifically games, in teaching reading and production. The proposed intervention involved applying interrelated activities using digital platforms. During this phase, data were recorded through photos and collected to aid the research. Data analysis served as the material to interpret and understand how methodologies used in classrooms, with the use of digital technologies, can define teaching capacity, proposing actions and interventions that favor reading and interpretation. It is emphasized that as this is a research involving both teachers and students, there may have been alterations in the correlation of data collection points, without compromising the final work. Therefore, it is fundamental for the Portuguese teacher to be acquainted with and master technological resources and be knowledgeable about the theory that encompasses their field of work.

Keywords: Digital Technology; Reading; Production; Methodologies; Teaching.

LISTA DE FIGURAS

| | |
|---------------------------------------|----|
| Figura 1- Oficinas com Podcasts | 80 |
| Figura 2 - Oficinas com Podcasts..... | 80 |
| Figura 3 - Oficinas do Projeto | 81 |
| Figura 4 - Oficinas do Projeto..... | 81 |

LISTA DE GRÁFICOS

| | |
|--------------------------------------------------------|----|
| Gráfico 1 – Formação continuada | 66 |
| Gráfico 2 – Tempo de uso das tecnologias | 66 |
| Gráfico 3 – Frequência de uso para as atividades | 67 |
| Gráfico 4 – Locais de uso das tecnologias | 68 |
| Gráfico 5 – Interesse de uso das tecnologias..... | 80 |

LISTA ABREVIATURAS E SIGLAS

- IDEB - Índice Desenvolvimento da Educação Básica
- INEP - Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira
- PCNs - Parâmetros Curriculares Nacionais
- SAEB - Sistema de Avaliação de Educação Básica
- PROFLETRAS - Programa de Mestrado Profissional em Letras
- EJA – Educação de Jovens e Adultos
- PCP - Proposta Curricular e Pedagógica
- CNE - Conselho Nacional de Educação
- CEB - Câmara de Educação Básica
- IBGE - Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística
- SEAP - Secretaria Estadual de Administração Penitenciária
- TDIC - Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação
- BNCC - Base Nacional Comum Curricular
- DEPPE - Departamento de Políticas Públicas Educacionais

SUMÁRIO

| | |
|---------------------------------------------------------------------------|-----------|
| 1. INTRODUÇÃO | 14 |
| 2. FUNDAMENTOS DA PESQUISA | 19 |
| 2.1. Metodologias Ativas..... | 19 |
| 2.1.1. Ensino Híbrido..... | 23 |
| 2.1.2. Evolução das tecnologias educacionais | 27 |
| 2.1.3. Gamificação | 29 |
| 2.1.4. As TICs aliadas ao ensino híbrido | 34 |
| 2.2. O uso pedagógico das tecnologias digitais | 37 |
| 2.3. Letramento Digital – Multiletramento e Multimodalidades | 39 |
| 2.3.1. Multiletramento e currículo | 48 |
| 2.3.2. Multimodalidade e Multiculturalidade na BNCC | 51 |
| 3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA | 52 |
| 3.1. Local..... | 52 |
| 3.2. Sujeitos | 54 |
| 3.3. Instrumentos e Estratégias..... | 58 |
| 3.3.1. Projeto Educação 4.0..... | 59 |
| 4. ANÁLISE DE DADOS | 63 |
| 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS | 72 |
| REFERÊNCIAS: | 74 |
| APÊNDICES | 78 |

1. INTRODUÇÃO

Quando pensamos em aprendizagem mediada por tecnologias, trazemos uma multiplicidade de contextos e de modos de comunicação que contribuem para a construção do conhecimento. Os diversos contextos socioculturais nos quais os aprendizes estão inseridos influenciam seu modo de pensar, agir, se comunicar e até mesmo, de aprender. Portanto, o ambiente de aprendizagem é essencialmente multicultural.

As inclusões das tecnologias na rotina escolar provocam mudanças nas relações dos indivíduos, em seus mais diversos ambientes, e dependendo de suas necessidades podem apresentar novas possibilidades de interações com suas funcionalidades e problemáticas como, por exemplo, o chamado vício de tela, uso compulsivo/problemático da internet e o vício em jogos online. Assim como também, outros problemas que a escola não está isenta, onde observamos professores que não consideram o uso de tecnologia como positivo e com professores que apoiam o uso como meio facilitador

Observamos ao longo da história que com o desenvolvimento científico, a presença tecnológica na vida do ser humano e em suas relações sofre mudanças, e inclusive no âmbito escolar. Seja no ensinar e no aprender, ou usada como procedimento pedagógico, ou seja, empregadas como meios para alcançar um objetivo e não como qualquer ferramenta.

A escola é lugar onde temos uma amostra real da sociedade e não seria indiferente a presença do avanço da tecnologia e seu uso constante pelos indivíduos formadores desse cenário.

Para Santaella (2003, p. 126) a “emergência da cultura digital e seus mecanismos de comunicação mediados eletronicamente transformam o modo como pensamos o sujeito, prometendo também alterar a forma da sociedade”. Os agentes que foram investigados nesta pesquisa são sujeitos atuantes.

Estes agentes são originários de ambientes com diferentes graus de carências, já que são da EJA – Educação de Jovens e Adultos - e que estão na escola para aprender

e ensinar, mas que possuem outras relações fora desse ambiente, com suas famílias, amigos, grupos de esporte, trabalho e lazer em geral. Essas relações mútuas também ocorrem nesse mundo virtual de conexão veloz e em constante transformação, permitindo que seus usuários dominem, a princípio, todas suas funcionalidades, chegando a serem extensões de suas atividades, relacionamentos é um membro do corpo carregado no bolso, atrelando uma relação até de dependência.

As abruptas mudanças impostas à sociedade para lidar com a pandemia de COVID-19 expuseram problemas que há muito tempo ignoramos. Podemos destacar, por exemplo, as lacunas na formação dos professores para o uso das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC), conforme indicado por Almerich, Suárez-Rodríguez, Belloch e Bo (2011, p. 14). Isso nos confrontou com um desafio sem precedentes no campo educacional. Até então, as atividades remotas eram alvo de críticas sociais, como observado por Messina (2001), que aponta para o caráter determinista atribuído à inovação no contexto escolar. Segundo essa visão, a inovação é vista como uma solução simplista para problemas educacionais complexos, integrantes de um sistema estrutural mais amplo.

Com o objetivo de examinar como as atividades de leitura e produção de textos, com o auxílio de tecnologias digitais, contribuem para o processo de ensino-aprendizagem, validando abordagens metodológicas alternativas, esta pesquisa propõe-se a explorar o uso das tecnologias como facilitadoras do processo, visando aprimorar a capacidade compreensiva e interpretativa dos alunos. Os procedimentos metodológicos envolvem inicialmente um estudo teórico sobre o desenvolvimento dessas atividades e o uso de tecnologias digitais, com foco em jogos, no ensino de leitura e produção textual, abordando temáticas como o ensino da língua materna, a concepção de texto e gêneros discursivos, leitura, escrita, oralidade, reflexão linguística e atividades didáticas integradas, à luz das teorias de Bakhtin.

A partir das fases delineadas, a proposta de intervenção consistiu na aplicação de atividades interativas que envolveram o uso de jogos digitais. Durante essa etapa, foram registradas informações por meio de vídeos, fotos e coleta de dados que subsidiaram a pesquisa. A análise desses dados forneceu insights para compreendermos como as

metodologias utilizadas em sala de aula, com o suporte de tecnologias digitais, podem influenciar a eficácia do ensino, permitindo a proposição de ações e intervenções que promovam a leitura e interpretação. É importante ressaltar que, dado o caráter participativo desta pesquisa, envolvendo tanto professores quanto alunos, a coleta de dados foi ajustada em alguns pontos, sem comprometer o resultado final que foi apresentado.

Toda essa mudança de cenário das relações humanas, advinda da ascensão das novas tecnologias de comunicação e de informação, provoca, conseqüentemente, inúmeras mudanças do próprio ser humano enquanto sujeito dialógico, nesse contexto como objeto de estudo, o presente trabalho se propõe a validar alternativas metodológicas diferenciadas, como as tecnologias em geral, utilizadas como elementos facilitadores no processo, na escrita, produção e oralidade de alunos.

Sobre esses Novos Letramentos, Rojo (2012, p. 23) nos aponta algumas características: eles são interativos, mais que isso, colaborativos; eles fraturam e transgridem as relações de poder estabelecidas, em especial, as relações de propriedade (das máquinas, das ferramentas, das ideias, dos textos [verbais ou não]; eles são híbridos, fronteiriços, mestiços (de linguagens, modos, mídias e culturas).

Outra evidência da incorporação dos multiletramentos e novos letramentos nos currículos educacionais é a valorização da produção de conteúdo pelos alunos. Por meio de projetos e atividades práticas, eles são incentivados a criar textos e artefatos em diferentes formatos, como apresentações multimídia, blogs, vídeos e podcasts. Isso estimula a expressão pessoal, a criatividade e a habilidade de comunicar-se efetivamente em diferentes linguagens.

Diante do exposto percebemos que as constantes mudanças que ocorrem no contexto educacional trazem à tona um desafio diário no ensino dentro e fora da sala de aula, fazendo com que o educador busque apoio em recursos didáticos pedagógicos que melhor se adeque ao novo cenário de ensino, que após a Pandemia, sofre mais uma transição.

Verifica-se a complexidade do processo: ensinar, aprender, relacionar-se e administrar os conflitos e tensões que nascem neste contexto tem exigido empenho de todos os atores envolvidos! Estudantes, pais, mães, professores e demais profissionais da comunidade escolar clamam por um olhar cauteloso e empático. Nessa circunstância o uso de recursos didáticos bem concebidos e as TIC 's promovem um importante elo entre o educador, o conhecimento e o educando, gerando estímulos motivadores com resultados positivos no processo de aprendizagem.

Neste contexto, o foco da pesquisa foi investigar se o emprego de recursos tecnológicos seria eficaz no ensino das habilidades de leitura, oralidade e escrita para os alunos do 9º ano. EJA, na escola estadual Nelson Alves Ferreira, no município de Manaus Amazonas. Buscamos ainda:

- a) Levantar o conhecimento dos discentes envolvidos na pesquisa sobre o das tecnologias como recurso pedagógico;
- b) Verificar a percepção dos professores sobre a inclusão digital e sua repercussão pedagógica;
- c) Auxiliar no avanço do aprendizado, refletir sobre o papel da escola, do professor, a função do currículo e a prática pedagógica em sala de aula;
- d) Identificar que formas de ensino e aprendizagem em atividades com o uso das tecnologias digitais que visam contribuir para o processo de ensino-aprendizagem;
- e) Estudar e analisar metodologias usadas nas salas de aula, com o uso de tecnologias digitais, na definição da capacidade de ensino, propondo ações e intervenções que favoreçam a leitura e a interpretação.

Para tanto, foram feitas as reflexões de como as atividades de leitura e produção textos, com o uso de jogos digitais no ensino de leitura e produção, contribuem para o processo ensino aprendizagem, validando alternativas metodológicas diferenciadas, como as tecnologias em geral, utilizadas como elementos facilitadores no processo, com

o propósito de possibilitar aos alunos o aprimoramento da capacidade compreensiva e interpretativa. As reflexões foram organizadas em 05 seções assim distribuídas:

A primeira, nomeada de *Introdução*, situamos e problematizamos nosso objeto de estudo e introduzimos a temática central. Ou seja, introduzimos o assunto sobre a tecnologia digital na sociedade e na educação, direcionado ao ensino da EJA, em uma escola de ensino fundamental em Manaus - Amazonas

Na segunda seção: *Fundamentos da Pesquisa*, recorreremos aos escritos e estudos de outros autores, que oferecem suporte e bases para introduzir o cunho teórico para o debate do assunto, o que nos permitiu entender as metodologias ativas a evolução das tecnologias educacionais, o uso pedagógico dessas tecnologias que perpassam a educação, os multiletramentos que efetivam as diferentes linguagens.

Em seguida, na terceira seção, denominada de: *Procedimentos Metodológicos da pesquisa*, descrevemos o tipo de pesquisa para melhor compreender e desenvolver o objeto de estudo. Apresentamos ainda o local e os participantes da pesquisa, bem como os instrumentos utilizados e as estratégias metodológicas que servirão de base para os estudos. Essa seção traz a descrição da pesquisa que foi um estudo de caso em sala de aula, em que podemos observar a ocorrência dos sujeitos pesquisados, e o lugar onde acontece a pesquisa e o problema a ser investigado.

O contexto da quarta seção é a *Análise de dados* do uso das tecnologias em sala de aula. É a parte da pesquisa onde se transfere os acontecimentos observados, e a partir de dados coletados na escola, podemos ler a realidade dos da turma de 9º (nono) ano do ensino fundamental EJA, de uma escola pública, no Município de Manaus – Amazonas.

Na última seção, *Considerações finais*, diante do que foi observado e com a perspectiva geral das experiências das leituras, observações e análises, trazendo considerações e reflexões acerca das ferramentas tecnológicas que estão sendo implementadas na Educação em geral e em especial na EJA, permitindo a aquisição e transmissão de conhecimentos, criando um cenário relevante para novos estudos.

2. FUNDAMENTOS DA PESQUISA

2.1. Metodologias Ativas

Historicamente, os métodos tradicionais de ensino viram o professor como uma figura de autoridade sobre o aluno. Contudo, mudanças sociais têm levado a mudanças de percepção no processo de ensino-aprendizagem, levando ao surgimento das chamadas 'metodologias ativas de aprendizagem'. Nessas metodologias, o aluno torna-se o protagonista central. Suas aplicações permitem o desenvolvimento de novas competências, como a iniciativa, a criatividade, a criticidade reflexiva, a capacidade de autoavaliação e a cooperação para se trabalhar em equipe. O professor atua como orientador, supervisor e facilitador do processo. O uso de metodologias ativas se mostra uma maneira alternativa de buscar o interesse e a motivação dos alunos deste século XXI.

O pensamento pedagógico de Dewey (1979b) concebe a educação como um processo de busca ativa de conhecimento por parte do aluno, exercendo sua liberdade. O objetivo da educação é visto como a formação de estudantes com competência e criatividade, capazes de gerenciar sua própria liberdade. Dewey criticou a cultura de obediência e submissão, enfatizando o seu desgosto mediante a memorização de conteúdos pelos educandos presente nas escolas, a qual para ele era na verdade um obstáculo à verdadeira educação. Ele então postulou que para o progresso da ordem social, deveriam ser buscados os princípios da iniciativa, da originalidade e da cooperação. O movimento da Escola Nova, que se fortaleceu com seus seguidores, era focado no aluno, demandando metodologias ativas e criativas (Dewey, 1979)

Aprender é próprio do aluno: só ele aprende, e por si; portanto, a iniciativa lhe cabe. O professor é um guia, um diretor; pilotar a embarcação, mas a energia propulsora deve partir dos que aprendem. (Dewey, 1979a, p.43)

No século XX, a educação é o resultado de um processo que passa por diversos pensadores, os quais discutem os modelos de ensino e destacam a necessidade de autonomia do estudante. Podemos destacar as ideias de aprendizagem pelo condicionamento de Montessori, a aprendizagem por experiência de Frenet, as teorias

de aprendizagem de Piaget e Vygotsky, a aprendizagem significativa de David Ausubel, a crítica ao modelo de educação bancária de Paulo Freire e o construtivismo do francês Michael Foucault (Farias, Martin & Cristo, 2015).

O que constituem as chamadas 'metodologias ativas de aprendizagem'? Elas são metodologias nas quais o aluno é o protagonista central, enquanto os professores são mediadores ou facilitadores do processo. O professor e o livro didático não são mais os meios exclusivos do saber em sala de aula. O aluno é instigado a participar da aula, por trabalhos em grupo ou discussão de problemas. Ele é assim retirado de uma posição cômoda, puramente receptora de informações, para um contexto em que poderá desenvolver novas competências, se tornando o centro do processo de ensino aprendizagem (Borges & Alencar, 2014) destacam algumas destas: a iniciativa, a criatividade, a criticidade reflexiva, a capacidade de autoavaliação, cooperação para se trabalhar em equipe, responsabilidade, ética e a sensibilidade na assistência

O ensino através de projetos e da solução de problemas podem ser considerados exemplos de metodologias ativas (Barbosa & Moura, 2013). O aluno é desafiado a realizar tarefas mentais de alto nível, como análise, síntese e avaliação. Assim entendemos que o aluno deverá ter estratégias de aprendizagem como aquelas em que ao mesmo tempo em que o aluno faz alguma coisa, ele pensa sobre as coisas que está fazendo. Tornar os alunos responsáveis pela própria aprendizagem implica que eles deverão desempenhar uma série de tarefas. Woods (1994) elenca as seguintes: a) explorar o problema, levantar hipóteses, identificar e elaborar as questões de investigação; b) tentar solucionar o problema com o que se sabe; c) identificar o que não se sabe e o que é preciso saber para solucionar o problema; d) priorizar as necessidades de aprendizagem, estabelecer metas e objetivos de aprendizagem e alocar recursos de modo, a saber, o quê, quanto e quando é esperado e, para a equipe, determinar as tarefas individuais; e) planejar, delegar responsabilidades para o estudo autônomo da equipe; f) compartilhar o novo conhecimento para que todos os membros aprendam os conhecimentos pesquisados pela equipe; f) aplicar o conhecimento para solucionar o problema; e g) avaliar o novo conhecimento, a solução do problema e a eficácia do processo utilizado, refletindo sobre o processo.

Segundo Barbosa e Moura (2013), a aprendizagem ativa ocorre por meio da interação do aluno com o assunto estudado, ouvindo, falando, perguntando, discutindo, fazendo e ensinando, sendo estimulado a construir o conhecimento ao invés de recebê-lo passivamente. Aplicar os aprendizados em contextos diferentes daqueles em que foram obtidos exigirá mais do que simples decoração ou solução mecânica de exercícios. Exigirá o domínio de conceitos, flexibilidade de raciocínio e capacidades de análise e abstração. Ao realizar tais reflexões, o aluno terá uma maior clareza sobre o conteúdo. Futuramente, esse conhecimento construído não precisará ser retomado, apenas lembrado. Além da educação básica, essas metodologias têm sido amplamente divulgadas em universidades do exterior e implantadas em instituições do Brasil. A sua utilização induz a que os alunos se interessem mais pelas aulas, pois por meio dessa abordagem, sua curiosidade é despertada devido à utilização de situações de seu cotidiano, trazendo novas descobertas construídas a partir de informações já disponíveis ao aluno (Borges & Alencar, 2014). Qual é então o papel do professor nesse processo? Ele é visto como um parceiro, sendo corresponsável com os alunos, planejando o curso juntos e utilizando técnicas que favoreçam a participação. Contudo, é importante que os professores saibam quais competências e habilidades pretendem que sejam desenvolvidas no aluno.

As metodologias ativas de ensino têm sido alvo crescente nas discussões acerca da reorganização curricular nas instituições de ensino em todo o mundo, essa discussão não se restringe somente à área educacional (GOMES et al., 2009; BERBEL, 2011). É importante salientar que os métodos centrados na educação ativa não são recentes. Apesar de reconhecermos a guinada que a Internet deu na disseminação das metodologias ativas de aprendizagem, a prática de estudos baseados em problemas já ocorre em instituições renomadas, como a Universidade de Harvard, desde a década de 1920 (THISTLETHWAITE et al., 2012).

As metodologias ativas são compreendidas como estratégias de ensino em que os alunos são os protagonistas do seu processo de aprendizagem e os professores assumem o papel de mediadores/facilitadores, apoiando, ajudando, desafiando, provocando e incentivando a construção do conhecimento (WALL; PRADO; CARRARO,

2008; PERES; MEIRA; LEITE, 2007). Referem-se à prática educativa e aos processos de ensino e aprendizagem que levam o indivíduo a aprender a aprender, a saber pensar, a criar, a inovar, a construir conhecimentos e a participar ativamente de seu próprio crescimento (FERNANDES et al., 2005).

A presença das Metodologias Ativas proporciona ao professor atividades diferenciadas e articuladas em conjunto com o ensino, a fim de que possa refletir a sua prática docente e a aprendizagem dos alunos. “O professor não é técnico e nem improvisador” (NÓVOA, 1999, p.74), mas um profissional da educação que está diante de seus alunos para utilizar seu conhecimento em prol da aprendizagem dos educandos.

Metodologias Ativas são estratégias de ensino centradas na participação efetiva dos estudantes na construção do processo de aprendizagem, de forma flexível, interligada e híbrida. As metodologias ativas, num mundo conectado e digital, expressam-se por meio de modelos híbridos, com muitas combinações. A junção de metodologias ativas com modelos flexíveis e híbridos traz contribuições importantes para o desenho de soluções atuais para os aprendizes de hoje (BACICH, MORAN 2018, p. 4).

Nessa perspectiva de entendimento é que se situa as metodologias ativas como uma possibilidade de ativar o aprendizado dos estudantes, colocando-os no centro do processo, em contraponto à posição de expectador. Ao contrário do método tradicional, que primeiro apresenta a teoria e dela parte, o método ativo busca a prática e dela parte para a teoria (ABREU, 2009). Nesse percurso, há uma “migração do ‘ensinar’ para o ‘aprender’”, o desvio do foco do docente para o aluno, que assume a corresponsabilidade pelo seu aprendizado

A implantação de metodologias ativas no ensino parece um caminho sem volta. Ela coloca o foco do sujeito na aprendizagem muito semelhante ao que ocorreu com os outros segmentos da sociedade, como serviços e os processos de produção. A responsabilidade sobre aprendizagem agora é do estudante que precisa assumir uma postura mais participativa, na qual resolve problemas, desenvolve projetos, e por isso cria oportunidades para construção do seu conhecimento. O professor passa a ter uma função de mediador, consultor e aprendiz. A sala de aula passa ser um local onde aprendiz tem a presença do professor e dos colegas para auxiliá-lo na resolução de suas

tarefas, na troca de ideias e na significação da informação. Além disso ela cria oportunidade para que valores crenças e questões sobre cidadania passem a ser trabalhadas, preparando e desenvolvendo as competências necessárias para que esse aprendiz possa viver e usufruir a nova sociedade do conhecimento.

2.1.1. Ensino Híbrido

Quando falamos em ensino híbrido, são comuns equívocos e muitas dúvidas. Porém o termo tem sido uma tendência nos debates entre gestores e professores, em especial neste momento de ensino remoto. Bacich (2015) nos esclarece que, para haver ensino híbrido, o aluno precisa necessariamente estar presente na sala de aula.

A palavra híbrido significa misturado, *bleed*; no entanto, no ensino não é exatamente isso, em uma proposta de aprendizado é uma abordagem que considera o presencial e o digital de uma forma que tem o melhor dos dois mundos. Vale lembrar aqui que o ensino sempre foi misturado, porém o ensino híbrido tem suas raízes no ensino *online*, não significando que ele só acontece com meios digitais, com as coisas que são específicas das mídias, que envolvem a interação e a inclusão na cultura digital que traz a Base Nacional Comum Curricular.

O ensino híbrido permite ao estudante avançar em conceitos que já foram dominados, assim como retroceder ou retardar algum que ainda não tenha dominado; também lhe é permitido utilizar caminhos diferentes. A tecnologia, seja ela digital ou não, tem o papel de apontar caminhos mais satisfatórios. Bacich e Moran (2015) destacam que a integração cada vez maior entre sala de aula e ambientes virtuais é fundamental para abrir a escola para o mundo e trazer o mundo para dentro da escola. Dessa forma, dá liberdade para o professor trabalhar mais direcionado, oferecendo um ensino personalizado a cada aluno.

No entanto, precisa ficar claro que ensino híbrido não é apenas levar para a sala de aula computadores e outros meios digitais; isso não garante que o ensino será personalizado ou baseado na competência a ser desenvolvido. Bacich e Moran (2015) destacam que a educação híbrida precisa privilegiar a aprendizagem dos alunos,

individualmente e em grupo. Para efetivar e garantir o uso dessa metodologia e a apropriação do conhecimento por parte do discente, é necessária horizontalização do ensino, pensando em modelos curriculares que propõem mudanças, em que o aluno é protagonista da construção do seu conhecimento e o professor é o mediador. É preciso analisar o que vale a pena aprender, para que e como fazê-lo.

O modelo por rotação acontece quando o professor traz várias atividades diferentes para um mesmo ambiente onde os alunos revezam em grupos ou individualmente para desenvolver cada atividade, sendo possível a discussão em grupo, com ou sem o professor, atividades escritas, leituras, e obrigatoriamente uma das atividades se desenvolve de forma online.

Dentro desse modelo pode-se desenvolver:

- Rotação por estações: onde as atividades são desenvolvidas em sala de aula, em várias estações de atividades diferenciadas sobre determinado conteúdo. Os alunos são divididos em grupos e cada grupo vai, por vez, passando por cada uma das estações e participando e discutindo sobre as atividades, até que todos os grupos tenham passado por todas as estações disponíveis. Ressaltando que uma dessas estações apresenta uma atividade online. Após esse momento os alunos discutem os resultados ou métodos utilizados em cada estação e ao final junto com o professor chegam à conclusão do conteúdo apresentado. Esse modelo incentiva o trabalho colaborativo nos momentos em que os grupos precisam discutir sobre cada estação por que passaram, assim como a autonomia quando passam pela estação com atividades online em que, não necessariamente precisam da colaboração direta do professor;
- Laboratório rotacional: esse modelo propõe o uso de laboratórios presentes nas escolas. Aqui o professor inicia as atividades na sala de aula e depois divide os alunos para que parte deles se direcionam aos laboratórios onde possam realizar atividades de forma individual. Este se parece com o modelo de rotação por estações, com a diferença de que são utilizados laboratórios para que os alunos façam pesquisas ou atividades propostas pelo professor de forma online. Este modelo utiliza o ensino online como inovação sustentada para dar suporte à metodologia tradicional em atender as necessidades específicas de cada aluno;

- Rotação individual: acontece de forma bem parecida ao modelo de rotação por estações, sendo que neste os alunos têm agenda personalizada de aprendizagem, cada aluno deve ao chegar na escola pegar seu computador e desenvolver as atividades que estão em seu plano de estudos diário, não necessariamente cada aluno passa por todas as estações de ensino, pois este plano é elaborado de forma personalizada para atender as dificuldades e facilidades de cada aluno. Nesse modelo ao final do dia os alunos realizam as atividades para verificar sua aprendizagem, e tem o controle individual do seu aprendizado como ponto chave;
- Sala de aula invertida: essa proposta considera uma inversão, de fato, nos locais de estudos, o aluno passa a estudar em casa de forma online os conteúdos determinados e o momento em sala de aula é utilizado para as avaliações, discussões, resolução de atividades e outras propostas. O conteúdo que antes era ministrado em sala de aula, passa a ser estudado pelo aluno em casa de forma online e autônoma, incentivando assim o protagonismo e autonomia dos alunos.

O modelo flex tem predominância de ensino online com atividades complementares presenciais, com a presença de tutores, por exemplo. Neste, os alunos também têm uma lista de conteúdos a serem estudados, completamente de forma online, tendo o professor somente como apoio para dúvidas. Um modelo que é considerado disruptivo por propor um plano personalizado para cada aluno, e ainda há a possibilidade de a organização dos alunos não ser por série, e sim por projetos, onde alunos de diferentes séries e idades podem se juntar e realizar as atividades, o que não é comum no Brasil.

Já no modelo *à la carte* a organização dos estudos é feita pelo aluno com apoio do professor, observando sempre os objetivos gerais de aprendizagem que se pretende alcançar, momento e local das aulas online também são personalizados de forma a ser mais adequado ao aluno, sendo que a predominância é de aulas presenciais com algumas ou uma disciplina online, como costuma acontecer nos cursos de ensino superior brasileiro.

E, finalmente, o modelo virtual enriquecido que é realizado por toda a escola, e em cada disciplina os alunos se dividem entre presencial e online, sendo que os alunos

podem ir somente uma vez por semana para o prédio escolar. Este também é considerado um modelo disruptivo pois essa flexibilidade no ensino ainda não é comum no Brasil.

Vale ressaltar que no Brasil os cursos de ensino superior presencial são autorizados a oferecer até 20% de sua carga horária total a distância, fato garantido pela portaria de nº 4.059 de 2004 que institui a modalidade semipresencial nos cursos superiores. Em relação a isso, Mattar (2017, p. 26) alega que

[...] as instituições de ensino brasileiras já perceberam o potencial pedagógico e mercadológico dos cursos em que os alunos vão para a faculdade ou universidade dois ou três dias (manhãs, tardes ou noites) por semana, realizando as demais atividades online. Do ponto de vista legal, esses cursos são classificados como a distância no Brasil, pois ultrapassam os 20% de atividades online permitidos para os cursos presenciais, mas do ponto de vista do aluno (e pedagógico), são experiências genuinamente híbridas.

A aplicação do ensino híbrido na EJA, que é nosso campo de atuação, se dá com uso da plataforma do WhatsApp, em que dedicamos dois dias por semana para direcionarmos orientações e atividades. O que é muito proveitoso para o aluno, visto que tira a obrigatoriedade da presença dele na escola todos os dias abrindo possibilidades de horários para outras atividades de seu interesse. O autor acima citado ainda defende que certos conteúdos e atividades são melhor aprendidos e desenvolvidos à distância devido a flexibilidade de horário e lugar que o aluno tem à sua disposição.

É certo que muitas são as situações que envolvem a aplicação do ensino híbrido, mas é necessário haver mudança na educação, visto que nosso público alvo apresenta novas formas de aprender e requer novas formas de ensinar, e mesmo diante das dificuldades de implementação é preciso que as escolas e professores tenham um olhar mais aberto às mudanças que se apresentam diariamente, uma vez que esse modelo já é realidade em várias escolas fora do Brasil e apresenta muitos resultados satisfatórios como é o caso da Khan Academy que atende mais de dez milhões de estudantes por mês em pelo menos 200 países com sua enorme biblioteca de vídeos instrutivos e exercícios interativos (Horn & Staker, 2015, p. 36), e tem Sal Khan como seu fundador e responsável pela divulgação em escala mundial do modelo de ensino híbrido.

2.1.2. Evolução das tecnologias educacionais

A abordagem teórica que direciona o desenvolvimento desta investigação está fundamentada no uso de metodologias ativas de ensino como possibilidade de (re)significação da prática docente. Para tanto, inicialmente, faz-se uma apresentação minuciosa do que se entende por metodologias ativas de ensino, levantando as principais características atreladas a elas. Não obstante versará sobre o papel do professor em dominar essas novas metodologias e será enfatizada também a os jogos e sua inserção como método de ensino. Essa caracterização irá direcionar os estudos posteriores, permitindo articulação em outras abordagens. Partindo das reflexões de ROJO (2016); SOARES (2002); KLEIMAN (2006) com as e as contribuições teóricas sobre as noções de gênero discursivo/ textuais de BAKHTIN (2003); MARCUSCHI, (2008); COSCARELLI (2016) e os estudos mais recentes de BACICH e MORAN (2019) sobre metodologias ativas e uso dos jogos como prática de ensino.

A evolução das tecnologias educacionais é uma atividade contínua que tem transformado a forma como o ensino e a aprendizagem ocorrem ao longo do tempo. Aqui estão alguns marcos importantes na evolução das tecnologias educacionais:

1. Imprensa e Livros Didáticos (século XV): A invenção da imprensa por Gutenberg possibilitou a produção em massa de livros, tornando os materiais de aprendizagem mais acessíveis.
2. Quadro-Negro (século XVIII): A introdução do quadro-negro nas salas de aula permitiu que os professores compartilhassem informações de forma mais eficaz.
3. Rádio e Televisão (século XX): Meios de comunicação como rádio e televisão foram usados para transmitir aulas e conteúdo educacional para um público mais amplo.
4. Computadores nas Escolas (décadas de 1970 e 1980): A popularização dos computadores nas escolas trouxe a oportunidade de aprendizado personalizado e a programação educacional.

5. Internet (décadas de 1990 e 2000): A internet revolucionou o ensino a distância, possibilitando aulas online, videoconferências e acesso a uma vasta gama de recursos educacionais.
6. Plataformas de Aprendizado Online (anos 2000 em diante): Plataformas como Coursera, edX, Moodle e Khan Academy tornaram o ensino superior acessível a um público global, e a aprendizagem online se tornou amplamente exigida.
7. Tecnologias Móveis (anos 2000 em diante): Smartphones e tablets trouxeram a aprendizagem para dispositivos móveis, permitindo que os alunos acessem informações e aplicativos educacionais em qualquer lugar.
8. Inteligência Artificial e Aprendizado de Máquina (anos 2010 em diante): A IA é usada para personalizar a educação, avaliar o desempenho dos alunos e fornecer recomendações de aprendizado.
9. Realidade Virtual e Realidade Aumentada (anos 2010 em diante): Essas tecnologias têm o potencial de criar ambientes de aprendizagem imersivos e interativos.
10. Blockchain e Educação (emergente): A tecnologia blockchain está sendo explorada para verificar credenciais e registros acadêmicos de forma segura.
11. Gamificação (emergente): O uso de elementos de jogos na educação ajuda a motivar os alunos e tornar o aprendizado mais envolvente.
12. Educação 4.0 (emergente): O conceito de Educação 4.0 se concentra na integração de tecnologias emergentes, como IoT (Internet das Coisas), big data e análise de dados, na educação para melhorar a eficiência e a personalização do ensino.
13. Educação Híbrida: Com o surgimento da pandemia de COVID-19, a educação híbrida (combinação de aprendizagem presencial e online) tornou-se uma abordagem comum para garantir a continuidade do ensino, mesmo em situações de crise.

Lembre-se de que essas tendências continuam a evoluir, e as novas tecnologias educacionais estão sendo desenvolvidas constantemente, moldando o futuro da educação em todo o mundo. Ferramentas de colaboração online, como o Google Workspace for Education e o Microsoft Teams, estão sendo amplamente utilizadas, permitindo que alunos e professores colaborem em tempo real, independentemente de sua localização física.

A evolução das tecnologias educacionais continua a se adaptar às necessidades em constante mudança da sociedade e dos alunos. As inovações tecnológicas têm o potencial de tornar o aprendizado mais acessível, envolvente e personalizado, permitindo que os educadores adotem novas abordagens para a entrega de conteúdo e o envolvimento dos alunos.

2.1.3. Gamificação

Gamificação é o processo de aplicar elementos e mecânicas de jogos em contextos não relacionados a jogos, com o objetivo de engajar e motivar as pessoas a realizarem tarefas determinadas ou atingirem metas específicas. Essa abordagem usa elementos como recompensas, pontuações, desafios, níveis, competição e conquistas para tornar as atividades mais envolventes e divertidas. Para Zichermann e Cunningham (2011):

As mecânicas encontradas nos jogos atuam como mecanismos motivacionais para os indivíduos, de forma a contribuir para o engajamento destes em variados ambientes e aspectos. Engajamento é o período de tempo no qual o indivíduo tem grande quantidade de conexões com o ambiente e outras pessoas (ZICHERMANN; CUNNINGHAM, 2011)

A ideia central da gamificação é aproveitar a natureza lúdica dos jogos para incentivar o engajamento e a participação das pessoas. Ao incorporar elementos de jogos em áreas como educação, saúde, negócios e produtividade, a gamificação busca melhorar a motivação, o aprendizado, o desempenho e a interação dos usuários.

Zichermann e Cunningham (2011) apontam quatro razões que motivam as pessoas a jogar: obter o domínio de um determinado assunto; aliviar stress; como

entretenimento; e como meio de socialização. Os autores também identificam quatro aspectos relativos à diversão durante o jogo: competição e busca da vitória; imersão e exploração de um universo; quando o jogo altera a forma do jogador se sentir; e o envolvimento com os outros jogadores.

A partir deste contexto a gamificação pode ser aplicada a qualquer atividade onde necessita-se estimular o comportamento do indivíduo. A utilização da gamificação em ambientes de aprendizagem, contribuem para o aprimoramento do ambiente, tornando-o mais eficaz na retenção da atenção do aluno (BUSARELLO *et al.*, 2014).

Gamificação em ambientes de aprendizagem

A gamificação tem o potencial de aumentar o engajamento em processos de não jogos em níveis massivos (GRIFFIN, 2014). Especificamente, a gamificação é um método de aumentar o engajamento em ambientes de aprendizagem. De uma forma mais primitiva, a gamificação é usada a longa data nas salas de aula tradicionais. Professores atribuíam estrelas aos alunos que completavam determinadas tarefas.

Para o desenvolvimento de artefatos com base em gamificação é essencial o entendimento das características das mecânicas dos jogos (BUSARELLO *et al.*, 2014).

A meta do jogo é o motivo para realizar a atividade. É o propósito que o jogador busca constantemente, orientando para a atividade e não para um fim específico. A meta normalmente transcende a conclusão de tarefas, ao contrário do objetivo.

As regras do jogo determinam o comportamento do jogador para realizar os desafios do ambiente. As regras favorecem a criatividade e o pensamento estratégico, buscando ajustar o nível de complexidade do indivíduo junto às tarefas que devem ser realizadas;

- Feedbacks são as informações que o jogo reporta ao jogador para orientar sobre sua posição atual referente aos elementos do jogo que regulam a interação.
- Participação voluntária determina que somente existe uma interação real entre o indivíduo e o jogo, no momento em que o sujeito aceita e está disposto ao

relacionamento com os elementos do jogo. Para tanto, o sujeito deve concordar com a meta, regras e os feedbacks propostos.

Outras características dos jogos, como a narrativa, interatividade, suporte gráfico, recompensas, competitividade, ambiente virtual, entre outros, contribuem com os aspectos anteriores para criar uma relação de proximidade (VIANNA *et al.*, 2013).

Em um contexto educacional, os aspectos dos jogos são significativos para a aprendizagem. Aspectos como a repetição de experimentos, ciclos rápidos de resposta, níveis de dificuldade crescente, possibilidades de caminhos e recompensa, desempenham importantes papéis na aprendizagem. Algumas características favorecem a motivação do jogador (LI *et al.*, 2012):

- Situações fantasiosas estimulam o imaginário do jogador, tornando a experiência do sujeito mais emocionante no momento em que estas são integradas com o ambiente do jogo;
- Objetivos bem definidos envolvem o indivíduo ao ambiente, a partir do entendimento do jogador sobre o que deve ser feito dentro do jogo;
- Feedbacks possibilitam respostas instantâneas do sistema. Desta forma, erros podem ser evitados conduzindo o indivíduo para a recuperação correta da ação, contribuindo para o maior aproveitamento do jogo assim como o engajamento do jogador;
- Desenvolvimento contínuo de habilidades reflete o aumento progressivo de conhecimento do indivíduo;
- Restrição de tempo define metas claras para o jogador aumentando o desafio;
- Recompensas representam uma forma de medir o desempenho do jogador após a conclusão de tarefas do jogo, atribuindo respectiva pontuação;

Para as mecânicas de jogos serem bem sucedidas, as mesmas devem ser consistentes com os tipos de jogadores que irão compor a base de usuários do processo de gamificação.

Apesar da gamificação pode ser aplicada com sucesso em quase qualquer processo, o ponto chave é o redesign do processo como um todo, focando em

determinados aspectos: os objetivos da organização; o processo original e os objetivos de aprendizagem; e no usuário final do processo (GRIFFIN, 2014).

No aspecto da organização, deve-se considerar o que está se tentando alcançar e qual a estratégia para alcançar os objetivos propostos. A cultura da organização é fator que pode afetar a maneira dos usuários perceberem o processo gamificado. Em virtude desta razão é importante mapear os envolvidos dos processos de forma a direcionar as atitudes a favor da gamificação.

Quanto ao aspecto do processo, deve-se considerar quais são os objetivos que o processo está tentando gamificar. Desde uma simples tarefa repetida a transferência de conhecimento, deve identificar o objetivo final, garantindo que a gamificação irá ajudar nestes objetivos. Uma das maneiras mais efetivas de utilizar objetivos em gamificação é incorporar objetivos simples e curtos, como um *quiz*, assistir um vídeo, entrar no sistema consecutivos dias, e incorporar objetivos desafiadores, como terminar todos os módulos, ser o primeiro do *ranking*.

No aspecto individual, deve-se analisar a intenção dos usuários finais para enquadrá-los nos tipos de usuários. Identificar os objetivos dos mesmos dentro do jogo torna-se importante na medida em que eles influenciam significativamente como o jogo será projetado e quais os elementos serão incorporados. Aplicar as mecânicas de jogo mais apropriadas para o tipo de jogador torna o processo de gamificação mais efetivo como motivador.

Gamificação é o processo de aplicar elementos e mecânicas de jogos em situações ou contextos não relacionados a jogos. É uma estratégia que busca utilizar os princípios e características dos jogos para engajar, motivar e incentivar a participação das pessoas em determinadas atividades.

Na gamificação, são utilizados elementos como recompensas, desafios, competição, pontuação, níveis, conquistas e feedback imediato para tornar as tarefas mais atrativas e estimular o envolvimento dos indivíduos. Esses elementos podem ser aplicados em diversas áreas, como educação, negócios, saúde, esportes, treinamentos, entre outros.

O objetivo da gamificação é criar uma experiência mais envolvente e interativa, promovendo o aprendizado, a motivação e a fidelização dos participantes. Ao trazer elementos lúdicos e competitivos para atividades do cotidiano, busca-se incentivar o engajamento, a superação de desafios e o alcance de metas.

A gamificação tem sido amplamente utilizada em diferentes contextos, como programas de treinamento empresarial, aplicativos de aprendizado, programas de fidelidade, incentivo à saúde e bem-estar, engajamento de funcionários, entre outros, buscando aumentar o interesse e a participação ativa das pessoas nas atividades propostas.

Gamificação parte do princípio de se pensar e agir como em um jogo, entretanto em um contexto fora do jogo Kapp (2012). É formada por quatro princípios que têm base nos jogos, nas mecânicas, nas estéticas e no pensamento como em jogos. Porém, com o foco no engajamento de pessoas, na motivação de ações, na promoção do aprendizado e na solução de problemas. São norteadas por princípios que são:

- 1- embasamento em jogos consiste na criação de um ambiente ou sistema em que as pessoas queiram investir sua cognição, tempo e energia. Basicamente busca o favorecimento do engajamento dos indivíduos em desafios abstratos, definidos por regras, que tenham interatividade e *feedbacks* que resultem em respostas quantificáveis, culminando as reações emocionais;
- 2- as mecânicas são blocos de regras cruciais utilizadas no processo de gamificação. As mecânicas por si não são suficientes para transformar uma experiência dada em uma experiência engajada, mas contribuem para isso;
- 3- a estética corresponde ao olhar e ao sentir da experiência, os quais são elementos essenciais no processo de gamificação. Compreende a maneira como a experiência é esteticamente percebida pelo indivíduo;
- 4- o pensamento como em um jogo é o atributo mais importante no processo de gamificação. Corresponde à ideia e ao pensamento de converter uma tarefa enfadonha ou monótona em uma atividade motivadora, aplicando elementos como: competição, exploração, cooperação e narrativa. Torna-se um gerenciador de fatos virtuais que promovem *insights* em operações no mundo real.

No processo de aprendizagem, a gamificação *surte* efeitos positivos, tanto no engajamento do indivíduo, como no melhor aproveitamento para que o conhecimento seja mediado e construído. Por somar à sua base também elementos de psicologias educacionais, já aplicadas e utilizadas, muitos teóricos apontam a gamificação como uma inovadora teoria de aprendizagem. Especialmente, concentra esforços na autonomia do indivíduo em um ambiente controlado, onde os conteúdos de domínios específicos são subdivididos e tratados como etapas em um contexto envolvente, correlacionando aspectos cognitivos, sociais e emocionais.

2.1.4. As TICs aliadas ao ensino híbrido

A expansão do uso de tecnologias digitais de informação e comunicação (TDIC) é, possivelmente, a maior responsável pelo surgimento de novas metodologias de ensino, uma vez que se tem novas ferramentas disponíveis para o ensino é necessário conhecimento para utilizá-las no trabalho docente. Com a constante evolução do mundo, na educação não seria diferente, é necessário acompanhar o surgimento de novas tecnologias e buscar conhecimento sobre elas a fim de trazer inovações para o processo de ensino-aprendizagem.

É fato que o acesso às informações está na palma das mãos de nossos alunos, através de celulares, tablets e notebooks, então nesse cenário qual seria a importância da escola para esse aluno com tanto conteúdo à sua disposição? Essa questão nos faz pensar sobre as práticas pedagógicas utilizadas ainda hoje que podem ser consideradas bem tradicionais, mesmo em meio a tantas tecnologias.

Camargo e Daros (2021, p. 7) ressaltam que:

O conceito de digital não diz respeito somente aos efeitos e às possibilidades que um recurso tecnológico pode apresentar, mas como seu uso atravessa as relações, as formas de pensar e de fazer, e como pode afetar, em maior ou menor escala, todos os aspectos da atividade humana.

O que nos leva a refletir que se estamos falando sobre metodologias ativas e ensino híbrido, atualmente, se deve ao desenvolvimento das tecnologias digitais que possibilitam essas práticas. Ultimamente podemos encontrar nas escolas materiais como

data-shows, notebooks, laboratórios mais equipados, televisões, entre outros recursos, e estes têm sido grandes aliados no cotidiano escolar.

Com o avanço das tecnologias o papel da escola ganha novas nuances, não se entende que deva ser substituída e sim que deva se atualizar para acompanhar os avanços a fim de proporcionar um processo de ensino-aprendizagem eficiente, para isso é necessário a instituição reconhecer que o uso da tecnologia potencializa a ação de todos os sujeitos e pode estreitar os laços existentes entre os professores, alunos, gestores e pais (Bacich, Tanzi Neto; Trevisani, 2015, p. 141).

As TICs são um importante auxílio na educação, visto que atualmente nosso público é bem informado e acompanha os avanços tecnológicos e busca por isso com mais frequência, a escola precisa estar inteirada e preparada para ofertar aos alunos o mínimo de inovações nas aulas. É cada dia mais urgente que as escolas tenham esse olhar mais atento para o uso de novas tecnologias, começando pela elaboração dos currículos, assim os docentes podem chamar a atenção dos alunos para novas metodologias e ferramentas, onde estes conseguem participar ativamente do processo ensino-aprendizagem, e se sentem mais estimulados a aprender.

Focando no trabalho docente, é possível utilizar as TICs também para facilitar e economizar tempo de trabalho do professor, por exemplo, utilizando plataformas automatizadas de criação e correção de avaliações, canais e plataformas onde os conteúdos estão dispostos de forma que o aluno consegue ter acesso sozinho, sendo o professor somente mediador e facilitador do conhecimento, tirando assim o foco de detentor de todo conhecimento.

Tradicionalmente, a escola foi formada tendo o professor como especialista e fonte de conhecimento. Esperava-se, assim, que esse profissional fornecesse aos estudantes todas as habilidades necessárias para viverem o resto de suas vidas. Porém, o volume de informações tem crescido de forma exponencial, tornando essa tarefa inviável já há muitos anos. Em contraste, agora é possível obter informações de vídeos, da internet e de softwares. (Bacich; Tanzi Neto & Trevisani, 2019, p. 143)

Com o crescimento das tecnologias e do mundo, o professor passa a ter um papel menos centrado em si, passa a ser um mediador, um facilitador, e não mais aquele que sabe todo o conteúdo e só repassa, e para que esse trabalho seja desenvolvido é preciso

repensar a formação desse docente para que ele tenha conhecimento e preparo para trabalhar com novas tecnologias e metodologias, possibilitando o desenvolvimento do potencial dos alunos de forma que se sintam motivados e envolvidos na construção do seu conhecimento. A seguir descreveremos alguns exemplos de TICs que foram e continuam sendo utilizadas na escola observada.

- **GOOGLE MEET**

O Google Meet é uma plataforma gratuita do Google, onde podem ser realizadas videochamadas online e permitiu que muitas aulas fossem ministradas remotamente. Uma das plataformas mais simples e utilizadas no período da pandemia, quando não podiam acontecer encontros presenciais, permitiu que reuniões pedagógicas, de gestão, planejamentos, aulas, encontros para orientações e afins, pudessem ser realizados. Sua utilização continua acontecendo mesmo após retorno às aulas presenciais devido à facilidade de uso, basta entrar no site da google e buscar por 'Meet', uma vez na página clicar em 'Nova reunião' e pronto, você tem um link que pode ser enviado via WhatsApp para seus alunos e é só começar a aula/reunião.

- **GOOGLE CLASSROOM**

Outra plataforma oferecida pelo Google gratuitamente, que apresenta um pouco mais de detalhes e demanda um pouco mais de trabalho em sua utilização. Funciona como sala de aula, como sugere o nome, onde os alunos e professores são adicionados via e-mail, no caso da escola observada foi utilizado e-mail institucional (já que a Secretaria de Educação fornece um no ato da matrícula) e neste ambiente professores podem postar suas aulas, vídeos, materiais para estudo, atividades, comentários, e ainda há a possibilidade de vincular um teste ou avaliação à sua publicação no formato de Google Forms, com a possibilidade de importar as notas obtidas pelos alunos em forma de planilha onde consta todas as informações do teste, como questões erradas, certas e nota final de cada aluno. Nessa plataforma podem ser criadas várias salas de aula, como é feito na escola, e o professor pode ter esse controle de atividades em cada uma dessas salas.

- **WHATSAPP**

Anteriormente era um aplicativo de troca de mensagens, no período de distanciamento social ele serviu à educação como ferramenta de acompanhamento para professores e alunos. Atualmente é nossa ferramenta básica de envio de atividades, nos dias em que o aluno está em aula remota. São destinados dois dias por semana para aulas remotas. Por se tratar de um App de fácil utilização e ser de uso comum para, possivelmente, todos os alunos é bastante utilizado para os avisos das turmas, acompanhamentos de professores, envio de atividades, fazer a busca ativa de alunos que não possuíam os recursos necessários para as aulas online, quando necessário, e ainda ter um contato mais próximo de pais e responsáveis.

- **KAHOOT**

Plataforma educacional baseada em jogos, onde é possível criar seu próprio quiz ou utilizar os disponíveis criados por outros. Nele é possível que vários alunos respondam ao mesmo Quizz de forma simultânea e instantaneamente aparece o resultado, é utilizado como o jogo que testa conhecimentos apreendidos de forma competitiva e divertida. Esse aplicativo segue sendo utilizado por vários professores da escola.

São muitas as questões que impactam o ensino híbrido; cabe ao professor o papel principal de planejar e de refazer seu planejamento quando for necessário, como objetivo de analisar a forma de ensino híbrido que melhor se adéqua ao perfil da turma, o que fará com que melhore seu aproveitamento individual e coletivo, fato esse que resulta no avanço do processo de aprendizagem. Barbosa e Moura (2013) pontuam que a aprendizagem é mais significativa com as metodologias ativas de aprendizagem, além de desenvolver a autoconfiança nos alunos que vivenciam esta prática.

O ensino híbrido tornou-se imprescindível e adequado à nova realidade mundial, que impõe novas formas de convívio social, trazendo práticas que popularizem o uso de tecnologia, e fomentem ações de protagonismo e autonomia.

2.2. O uso pedagógico das tecnologias digitais

O uso pedagógico das tecnologias educacionais refere-se à integração de ferramentas digitais e recursos tecnológicos no processo de ensino e aprendizagem. Essas tecnologias oferecem oportunidades incríveis para transformar a educação, tornando-a mais interativa, envolvente e adaptada às necessidades individuais dos alunos. Aqui estão algumas maneiras pelas quais as tecnologias educacionais podem ser usadas de forma eficaz na sala de aula:

1. Acesso à Informação: Internet e Pesquisa: permitem que os alunos acessem informações de todo o mundo, incentivando a pesquisa independente e a aprendizagem autônoma.
2. Personalização da Aprendizagem: plataformas de aprendizagem personalizada: adaptam o conteúdo com base no desempenho e nas necessidades de cada aluno, proporcionando um aprendizado individualizado; aplicativos de educação que oferecem exercícios e atividades personalizadas para fortalecer áreas específicas de aprendizado.
3. Engajamento e Interatividade: jogos educativos: tornam o aprendizado divertido, incentivam a colaboração e o pensamento crítico; ferramentas de colaboração que permitem que os alunos trabalhem juntos em projetos, mesmo à distância, promovendo habilidades de colaboração e comunicação.
4. Recursos Multimídia: vídeos e animações: tornam conceitos complexos mais compreensíveis e interessantes, estimulando o aprendizado visual e auditivo.
5. Podcasts e Webinars que proporcionam acesso a especialistas e aulas ao vivo, enriquecendo o conteúdo do currículo.
6. Avaliação e Feedback: plataformas de avaliação online: permitem avaliações formativas e somativas, além de fornecer feedback instantâneo aos alunos, ajudando-os a melhorar continuamente. Ferramentas de Análise de Dados: permitem que os educadores monitorem o progresso dos alunos e adaptem as estratégias de ensino com base nas necessidades identificadas.

7. Desenvolvimento de Habilidades do Século XXI: Programação e Robótica: desenvolvemos habilidades de resolução de problemas, pensamento lógico e criatividade. Literacia Digital: Ensina habilidades possíveis para utilizar a tecnologia de forma ética e eficaz.
8. Acesso à Educação em Qualquer Lugar: Educação à Distância: Permite que os alunos acessem conteúdos educacionais de qualquer lugar, eliminando barreiras geográficas.
9. Inclusão e Diversidade: Ferramentas de Acessibilidade: ajuda os alunos com necessidades especiais para participar das atividades de aprendizagem. Conteúdo Multicultural: Expõe os alunos a diversas culturas e perspectivas, promovendo a compreensão global.
10. Desenvolvimento Profissional de Professores: Cursos Online e Webinars: Permitem que os professores atualizem suas habilidades e conhecimentos sem sair da sala de aula. Redes Sociais Profissionais: Facilitam a colaboração entre educadores e o compartilhamento de melhores práticas.
11. Ética e Segurança Online: Educação sobre Segurança Digital: Ensina os alunos a usar a tecnologia de forma segura e ética, evitando riscos online. Ao integrar essas tecnologias de maneira eficaz, os educadores podem criar ambientes de aprendizagem dinâmicos e adaptáveis, preparando os alunos para o mundo digital em constante evolução.

No entanto, é importante ressaltar que o uso eficaz da tecnologia educacional requer planejamento cuidadoso e atenção às necessidades dos alunos, além de um equilíbrio adequado entre tecnologia e interações humanas. Além disso, a formação dos professores é fundamental para garantir que eles possam utilizar a tecnologia de maneira eficaz e significativa na sala de aula.

2.3. Letramento Digital – Multiletramento e Multimodalidades

Alguns estudiosos e pesquisadores brasileiros vêm firmando trabalhos nesse campo como Angela Dionísio, Roxane Rojo, além de outros. Vale ressaltar que esses

estudos passaram a ter impulso na década de 1990 com o Grupo Nova Londres, um grupo de pesquisadores ingleses, americanos e australianos que se reuniram, na cidade de Nova Londres (EUA), para discutir as mudanças, então recentes, que estavam sofrendo os textos e, decorrentemente, os letramentos (ROJO, 2019).

Cabe aqui explicitar, através das palavras de Rojo (2019, p. 14), a referência que se tem, nesse trabalho, do termo letramento:

Letramento não é necessariamente o resultado de ensinar a ler e a escrever. É o estado ou condição que adquire um grupo social ou um indivíduo como consequência de ter-se apropriado da escrita. Surge, então, um novo sentido para o adjetivo “letrado”, que significava apenas “que, ou o que é versado em letras ou literaturas; literato”, e que, agora, passa a caracterizar o indivíduo que, sabendo ler ou não, convive com as práticas de leitura e escrita.

A ideia do termo “letramento” passou por uma ressignificação, deixando de ser atribuída tão somente à capacidade e habilidade de relacionar letras a sons e significados isolados na realização da leitura de um texto – o que se chama, na atualidade, de leitura funcional ou de decodificação - sendo, assim, incorporado à sua compreensão a condição de ler e de produzir textos considerando seus valores sócio históricos e culturais constitutivos.

Para Kleiman (1995, p. 31), os letramentos “têm como objeto de conhecimento os aspectos e os impactos sociais do uso da língua escrita”. No entanto, Rojo (2009, p. 11), estende esse conceito, quando passa a se referir à linguagem, e Kleiman se refere à língua:

O termo *letramento* busca recobrir os usos e práticas sociais de linguagem que envolvem a escrita de uma ou de outra maneira, sejam eles valorizados ou não valorizados, locais ou globais, recobrendo contextos sociais diversos (família, igreja, trabalho, mídias, escola, etc.), numa perspectiva sociológica, antropológica e sociocultural.

Esse embate entre língua e linguagem não deve desviar a atenção ao verdadeiro caracterizador do letramento, que concebe língua e linguagem como elementos sociais e ideológicos, entendendo que as formas de pensar o mundo se tornam reflexivas pela

língua, ainda que operem por outras linguagens(não-verbais), pois a comunicação humana se pauta nas relações sociais que em si são ideológicas, logo, qualquer linguagem pode ser representada no pensamento por meio da palavra, ou seja, as linguagens não estão restritas ao verbal, mas a

prescindem para a reflexão das ideologias. Assim, o Letramento não pode e não deve ser encarado como um fenômeno estritamente linguístico, mas deve representar a forma de agir e de entender o mundo social que nos é dado através das diversas linguagens.

Dionísio (2011, p. 138) afirma que “uma pessoa letrada deve ser alguém capaz de atribuir sentidos a mensagens oriundas de múltiplas fontes de linguagens, bem como ser capaz de produzir mensagens, incorporando múltiplas formas de linguagens”. Guiando-nos nesta linha de que as fontes, contextos, culturas e linguagens e os eventos sociais realizados pela linguagem são múltiplos, é importante salientar que “o conceito de ‘letramento’ passa ao plural: deixamos de falar ‘letramento’ e passamos a falar em ‘letramentos’” (ROJO, 2019, p. 18, grifo da autora).

Considerando as perspectivas acima, sobre Letramento e Letramentos, ligamo-nos à palavra ou letra não só na sua forma, som ou sentido isolado. Mas se passa a entender a letra como maneira de concretização do pensamento que estabelece complexas conexões envolvendo a interpretação de variadas linguagens e nuances relacionadas a contextos, sujeitos e historicidade em que se dá a comunicação humana. Dessa forma, o sujeito letrado, não necessariamente é um sujeito alfabetizado, ou pode-se, ainda, se ter um sujeito alfabetizado que não seja letrado em determinados usos sociais linguísticos. Pois, antes de representar o acesso ao sistema linguístico da escrita, o sujeito letra-se pela escuta, oralidade e observação das representações que a linguagem desempenha nas relações sociais. É claro que algumas formas de letramento prescindem do acesso à escrita. Contudo, há inúmeras e incontáveis formas de letramento que dão acesso à vida prática que, antes de exigir o acesso à escrita, exigem o contato e a observação do fenômeno social desencadeado.

Multiletramento é um conceito que se refere à capacidade de lidar com diferentes formas de leitura, escrita e comunicação em uma sociedade cada vez mais complexa e digital.

Tradicionalmente, o conceito de letramento estava associado à habilidade de ler e escrever textos impressos. No entanto, com o avanço da tecnologia e a expansão das mídias digitais, tornou-se necessário ampliar essa definição. O multiletramento reconhece que a comunicação contemporânea ocorre em diversos contextos e por meio de diferentes mídias, como textos escritos, imagens, vídeos, áudios e recursos interativos.

Assim, o multiletramento vai além do simples domínio da leitura e escrita convencionais e engloba a capacidade de interpretar e produzir textos em diferentes formatos e plataformas. Envolve também a compreensão crítica das mensagens transmitidas por essas diferentes mídias e a habilidade de utilizar adequadamente as tecnologias de comunicação e informação.

No contexto educacional, o multiletramento busca preparar os estudantes para serem competentes e críticos em sua interação com diferentes linguagens e mídias, desenvolvendo habilidades de leitura crítica, produção de textos em diferentes formatos e a capacidade de utilizar as tecnologias digitais de maneira eficaz e ética.

Portanto, o multiletramento reconhece a importância de ampliar o conceito de letramento para além da escrita tradicional, abrangendo as múltiplas formas de comunicação presentes na sociedade contemporânea.

O que são multiletramentos? De acordo com Rojo (2019, p. 14),

O conceito de *multiletramentos*, articulado pelo Grupo de Nova Londres, busca justamente apontar, já de saída, por meio do prefixo “multi”, para dois tipos de “múltiplos” que as práticas de letramento contemporâneas envolvem: por um lado, a *multiplicidade de linguagens*, semioses e mídias envolvidas na criação de significação para os textos multimodais contemporâneos e, por outro, a *pluralidade* e a *diversidade cultural* trazidas pelos autores/leitores contemporâneos a essa criação de significação (grifos da autora).

Presenciamos uma verdadeira revolução em termos culturais, sociais e internacionais no mundo, impulsionada pelo surgimento e pelo avanço cada vez mais constante e veloz das novas tecnologias digitais. As transformações histórico-sociais movimentam as maneiras de se relacionar e se comunicar na sociedade e, conseqüentemente, movimentam a língua.

Bakhtin ao falar da Filosofia do ato ético, em seu tempo, logicamente não se referia diretamente às novas tecnologias da sociedade atual, mas de uma maneira global e pressuposta à sua teoria não há como negar que as mudanças relacionadas à maneira de se comunicar foram e são afetadas enfaticamente pelos usos das novas tecnologias e, ainda, que essas moldaram e moldam a cultura e, conseqüentemente, a sociedade do mundo globalizado. No que concerne à comunicação e à interação, podemos notar um enriquecimento semiótico nas formas da realização destas.

Considerando esse enriquecimento, eclodem gêneros discursivos que, indubitavelmente, requerem a articulação entre várias semioses para que seja alcançada, de maneira satisfatória, a potencialidade significativa dos textos. Na contramão desse raciocínio, verificamos uma escola que se ocupa de um ensino de língua, ainda, predominantemente estático, mecanicista e centralizado metodologicamente na semiose das letras unicamente. Contudo, estudos vêm se impondo cada vez mais no sentido de trazer a importância desses aspectos preconizados há muito tempo, por autores como Bakhtin, por exemplo. Ademais, para dar voz e vez a essa nova tendência no Ensino de Língua, podemos trazer como termos atuais: Letramento, Letramentos, Multiletramentos, Multimodalidade, Multissemioses, Novos letramentos entre outras variações destes.

E, nesse jogo linguístico e práticas sociais, vamos constituindo e reconstituindo a linguagem e formas de comunicação humana que se movimentam historicamente, além disso, não podemos deixar de considerar, em tempos atuais, as novas tecnologias que têm modificado e moldado diversificadas formas de interagir, fazendo os teóricos abrirem o leque de estudo sobre Multiletramento, Multimodalidade, multissemioses e Novos Letramentos. Dos multis (multiletramentos, multimodalidades e multissemioses) aos novos letramentos

Para nos falar sobre as novas formas de Letramentos, Citelli (2014, p. 19) nos traz a seguinte colocação:

A Mobilidade espacial e temporal característica de nossa época ganha sentido particular no campo das comunicações, não apenas por envolver recursos técnicos que armazenam e distribuem dados, mas também por repercutir, sob diferentes níveis e formas, nos modos contemporâneos de ver e sentir. Isto é, estamos diante do que os teóricos costumam chamar de Era da Informação que possui alcance transterritorial, capacidade de redução do tempo de tráfego das ocorrências, permanência e imaterialidade. Tais circunstâncias geram novos processos de apreensão, convivência e circulação dos eventos disponibilizados pelos recursos comunicacionais.

Toda essa mudança de cenário das relações humanas, advinda da ascensão das novas tecnologias de comunicação e de informação, provoca, conseqüentemente, inúmeras mudanças do próprio ser humano enquanto sujeito dialógico. A mobilidade espacial e temporal que o autor menciona pode exemplificar o fato do sujeito moderno poder estar em mais lugares ao mesmo tempo - não necessariamente, de modo físico, mas sob aspectos comunicativos – constituindo-se como um sujeito “multi”, com poder de comunicar mais ou comunicar a mais pessoas, gerando, assim, também uma relação mais dinâmica com o próprio tempo, porque representa uma economia desse no que tange ao que se dispersava na mobilidade de um lugar a outro. Fazendo uma comparação bem enfática, basta pensar na diferença entre uma mensagem de texto enviada via internet e uma carta enviada pelos Correios. Também há de se chamar a atenção para o fato de poder comunicar a pessoas mais distantes, o que representa, não só uma distância física, mas uma distância cultural e ideológica, representando, assim, um entrelaçamento maior entre culturas ou gerando com mais frequência conflitos entre elas.

Dessa forma, podemos dizer que o autor traz para a discussão as questões que envolvem algumas bases dos Novos Letramentos que se fazem “Multis”, que, por ora, nos reportamos a Multiletramentos, Multimodalidades e Multissemioses, sobre os quais nos aprofundaremos. Sobre o termo Multiletramentos, Rojo (2019, p. 20) nos diz:

Multiletramentos é, (...), um conceito bifronte: aponta, a um só tempo, para a diversidade cultural das populações em êxodo e para a diversidade de linguagens dos textos contemporâneos, o que vai implicar, é claro, uma

explosão multiplicativa dos letramentos, que se tornam multiletramentos, isto é, letramentos em múltiplas culturas e em múltiplas linguagens (imagens estáticas e em movimento, música, dança, gestos, linguagem verbal oral e escrita etc.).

Logo acima, falamos da multiplicidade das culturas e das múltiplas formas de contato que os novos letramentos ocasionam. Nesse sentido, Rojo vem nos explicitar, além das já citadas, mais uma das características múltiplas que abarcam os Multiletramentos, que diz respeito, justamente, às linguagens, citando, como exemplo, a música, o gesto, a linguagem oral e escrita. Assim, compreendemos que, enquanto os Letramentos (Letramentos múltiplos) demarcam as diversas formas de interagir na sociedade pela linguagem (ou linguagens), os Multiletramentos dizem respeito à multiplicidade de culturas e de linguagens que se entrelaçam por ocasião do processo de Letramento. Sendo o termo Multiletramentos utilizado em uma perspectiva mais abrangente e de caráter pedagógico que engloba as Multimodalidades e Multissemioses. Para Dionísio (2011, p. 139), textos falados e escritos constituem sempre a multimodalidade. E para defender seu posicionamento em relação a isso ela define os seguintes pressupostos:

i) as ações sociais são multimodais; ii) gêneros textuais orais e escritos são multimodais; iii) O grau de informatividade visual dos gêneros textuais da escrita se processa num contínuo; iv) há novas formas de interação entre leitor e o texto, resultantes da estreita relação entre discurso e as inovações tecnológicas.

Para a autora, é importante frisar esse primeiro pressuposto para poder entender o segundo. De onde se parte do seguinte raciocínio: se ações sociais são permeadas de linguagens, de culturas e de modos de relacionar essas linguagens e culturas, os textos, sejam eles orais sejam escritos, não estão alheios a isso, não estão alheios à multimodalidade. Reforçando a ideia de que não necessariamente textos da esfera multimidiática seriam multimodais - ainda que estes possam estar mais sujeitos a uma grande variedade de linguagens e de entrelaçamentos culturais – “porque, quando falamos ou escrevemos um texto, estamos usando, no mínimo, dois modos de representação: palavras e gestos, palavras e entonações, palavras e imagens, palavras

e tipografias, palavras e sorrisos, palavras e animações etc.” (DIONÍSIO, 2011 p. 139), tudo constituindo significação na interação.

Diante do exposto, vale ressaltar a importância de se implementar o trabalho pedagógico com essas práticas multimodais, reforçando que, assim como no Letramento, elas pedem um posicionamento, cujos sujeitos devem analisar, posicionarem-se reflexivamente, atentando para o fato de que precisa saber interpretar as demais linguagens além da verbal, bem como saber relacioná-las entre si e os contextos de produção e de reprodução. Isso nos leva ao terceiro pressuposto, citado pela autora, o qual vem ressaltar a importância da sistematização de uma análise visual nos textos, levando em conta níveis de informação visual, a conter dependendo do gênero, pois “pode-se falar na existência de contínuo informativo visual dos gêneros textuais escritos que vai de menos visualmente informativo ao mais visualmente informativo” (DIONÍSIO, 2011, p. 142). Esse conhecimento, por parte do leitor, lhe permite uma identificação mais imediata do gênero.

Convém reforçar que essa identificação, principalmente, dos gêneros da esfera multimidiática, pela facilidade de que dispõem em utilizar diversas linguagens, além da verbal, acabam, muitas vezes, utilizando-as em excesso e até desnecessariamente. Assim, reconhecer a validade, a intencionalidade, as estratégias e os excessos dessas também são requisitos para a formação de um leitor crítico da atualidade. Essa questão é levantada no quarto pressuposto colocado por Dionísio (2011), o qual fala da íntima relação das novas tecnologias e a multimodalidade textual, destacando a grande variedade de recursos de que dispõe a comunicação, além da agilidade na propagação de informação. Sendo esses aspectos característicos dos Novos Letramentos.

Sobre esses Novos Letramentos, Rojo (2012, p. 23) nos aponta algumas características: eles são interativos, mais que isso, colaborativos; eles fraturam e transgridem as relações de poder estabelecidas, em especial, as relações de propriedade (das máquinas, das ferramentas, das ideias, dos textos [verbais ou não]; eles são híbridos, fronteiriços, mestiços (de linguagens, modos, mídias e culturas).

Interatividade e colaboração são características fundamentais desses Novos Letramentos, pois sua própria natureza pressupõe usuários que não sejam apenas receptores/ espectadores de informações. Visto que “são interativos em vários níveis (na interface, nas ferramentas, nos espaços em rede dos hipertextos e das ferramentas, nas redes sociais etc.)”, consoante (ROJO, 2012, p. 23); ainda, eles se tornaram mais democráticos do que as mídias anteriores – como impressos, analógicos, cinema, rádio e TVs pré-digitais – buscando, pela própria constituição e funcionamento, a bilateralidade nas produções, o que caracteriza sua colaboratividade nas recepções e produções.

Assim, esse princípio de interatividade e colaboração acabam por fraturar e transgredir “as relações de poder estabelecidas, em especial as relações de propriedade (das máquinas, das ferramentas, das ideias, dos textos [verbais ou não];” sendo que o controle de informações se torna quase impossível. Todos passam a ser receptores e produtores, gerando uma infinidade de textos híbridos, fronteirços e mestiços.

Tendo ciência de que os textos, falados ou escritos, sempre foram multimodais, e, por tempos, foi, simplesmente, ignorado pela escola por sua cultura altamente grafocêntrica, nos vemos hoje sem mais poder – e nem querer, visto tamanho despropósito em meio ao mundo – conter a avalanche multi letrada, trazida pelas novas tecnologias que se instalaram e se impõem cada vez mais em todas as atividades sociais humanas neste mundo tecnológico. Diante dessa perspectiva, é prudente e emergente pensar em uma Pedagogia que abarque os Letramentos, Multiletramentos e Novos Letramentos. Quanto a isso, podemos perceber a incorporação dessa nova tendência, ainda que a passos lentos e, por vezes, incompreendidos nos novos currículos da educação brasileira.

Multiletramentos e Novos Letramentos têm se mostrado como uma tendência emergente na educação contemporânea. No entanto, é importante reconhecer que sua incorporação nos currículos da educação brasileira está ocorrendo de maneira gradual e, em alguns casos, enfrenta dificuldades e incompreensões. A seguir, destacamos algumas maneiras pelas quais podemos observar essas implementações.

Primeiramente, podemos notar a presença de atividades pedagógicas que buscam desenvolver habilidades de leitura e escrita em diferentes mídias e contextos. Os alunos são incentivados a explorar e compreender textos escritos, imagéticos, audiovisuais e digitais, a fim de ampliar sua capacidade de comunicação e interpretação crítica.

Além disso, observamos a utilização de tecnologias digitais como ferramentas de aprendizagem. Os recursos interativos, como jogos educativos, simulações e ambientes virtuais, são empregados para engajar os alunos, promover a colaboração e proporcionar experiências de aprendizagem imersivas e significativas.

Outra evidência da incorporação dos multiletramentos e novos letramentos nos currículos educacionais é a valorização da produção de conteúdo pelos alunos. Por meio de projetos e atividades práticas, eles são incentivados a criar textos e artefatos em diferentes formatos, como apresentações multimídia, blogs, vídeos e podcasts. Isso estimula a expressão pessoal, a criatividade e a habilidade de comunicar-se efetivamente em diferentes linguagens.

Adicionalmente, podemos mencionar a inclusão de estratégias de leitura crítica nas práticas de ensino. Os alunos são orientados a analisar e avaliar informações provenientes de diversas fontes, desenvolvendo habilidades de discernimento e reflexão sobre a veracidade, confiabilidade e intencionalidade dos textos.

Embora ainda haja desafios a serem superados na implementação dessas abordagens, é encorajador observar a presença crescente dos multiletramentos e novos letramentos nos currículos educacionais do Brasil. A progressiva adoção dessas práticas educacionais amplia as possibilidades de aprendizado dos alunos, preparando-os para atuarem de forma crítica e participativa na sociedade contemporânea, onde as múltiplas formas de linguagem e comunicação são cada vez mais relevantes.

2.3.1. Multiletramento e currículo

Há muito tempo, estudiosos da Língua vêm chamando a atenção para a necessidade de um ensino de Língua que dialogue com a realidade e mostre coerência entre o que é ensinado na escola e o que se utiliza ou se precisa utilizar na vida fora dela.

Para isso vem se firmando a ideia da reelaboração dos currículos que orientam a educação brasileira, de modo que se possam amarrar nos parâmetros dessa convergência. Muitos desses documentos estão há algum tempo sendo implementados com essa perspectiva, como os PCNs, PDE e o mais novo documento que integra a Educação Brasileira em nível nacional que é a BNCC, onde encontramos:

O componente Língua Portuguesa da BNCC dialoga com documentos e orientações curriculares produzidos nas últimas décadas, buscando atualizá-los em relação às pesquisas recentes da área e às transformações das práticas de linguagem ocorridas neste século, devidas em grande parte ao desenvolvimento das tecnologias digitais da informação e comunicação (TDIC). Assume-se aqui a perspectiva enunciativo-discursiva de linguagem, já assumida em outros documentos, como os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN), para os quais a linguagem é “uma forma de ação interindividual orientada para uma finalidade específica; um processo de interlocução que se realiza nas práticas sociais existentes numa sociedade, nos distintos momentos de sua história” (BRASIL, 1998, p. 20).

Tomar essa posição de que a língua é interindividual, histórica e cultural é assumir que ela está em constante mudança de paradigmas, assim como a própria sociedade. Desse modo, as instituições de ensino não podem se abster desse caráter histórico e cultural. Para além do aspecto técnico da tecnologia presente na sociedade, esses documentos oficiais concebem um ensino que se aproprie dessas ferramentas e linguagens para a construção de um cidadão que não fique à margem desse novo molde de sociedade, sendo este, além de espectador crítico, também produtor e analista nessas/dessas interações. Assim, a BNCC reforça:

As práticas de linguagem contemporâneas não só envolvem novos gêneros e textos cada vez mais multissemióticos e multimidiáticos, como também novas formas de produzir, de configurar, de disponibilizar, de replicar e de interagir. As novas ferramentas de edição de textos, áudios, fotos, vídeos tornam acessíveis a qualquer uma produção e disponibilização de textos multissemióticos nas redes sociais e outros ambientes da *Web*. Não só é possível acessar conteúdos variados em diferentes mídias, como também produzir e publicar fotos, vídeos diversos, *podcasts*, infográficos, enciclopédias colaborativas, revistas e livros digitais etc. Depois de ler um livro de literatura ou assistir a um filme, pode-se postar comentários em redes sociais específicas, seguir diretores, autores, escritores, acompanhar de perto seu trabalho; podemos produzir *playlists*, *vlogs*, vídeos-minuto, escrever *fanfics*, produzir *e-zines*, nos tornar um *booktuber*, dentre outras muitas possibilidades. Em tese, a *Web* é democrática: todos podem acessá-la e

alimentá-la continuamente. Mas se esse espaço é livre e bastante familiar para crianças, adolescentes e jovens de hoje, por que a escola teria que, de alguma forma, considerá-lo? (BRASIL, 2015, p. 68).

O questionamento levantado, ao final da citação anterior vem, justamente, chamar a atenção, não querendo impingir a ideia de que não se deva dar margem a essa onda tecnológica na escola, uma vez que os agentes sociais têm esse conhecimento fora dela, mas fazê-los para refletir as possibilidades de práticas, de maneira responsiva, potencializando sua participação tanto na recepção quanto na produção de textos. Nisso, a BNCC (BRASIL, 2015, p. 67) não abstém a importância do texto, mas o reconhece em uma nova proposta:

Tal proposta assume a centralidade do texto como unidade de trabalho e as perspectivas enunciativo-discursivas na abordagem, de forma a sempre relacionar os textos a seus contextos de produção e o desenvolvimento de habilidades ao uso significativo da linguagem em atividades de leitura, escuta e produção de textos em várias mídias e semioses.

Para o Ensino Médio, espera-se que o aluno assuma o protagonismo diante do conhecimento, especialmente na área de linguagens e suas tecnologias. E para que isso ocorra é importante proporcionar subsídios que o torne um sujeito para além de receptor de resposta, mas que saiba refletir sobre as diversificadas respostas possíveis de acordo com seus contextos.

Quando pensamos em aprendizagem mediada por tecnologias, trazemos uma multiplicidade de contextos e de modos de comunicação que contribuem para a construção do conhecimento. Os diversos contextos socioculturais nos quais os aprendizes estão inseridos influenciam seu modo de pensar, agir, se comunicar e até mesmo, de aprender. Portanto, o ambiente de aprendizagem é essencialmente multicultural. A multiculturalidade é uma das dimensões da Pedagogia dos Multiletramentos (COPE; KALANTZIS, 2012; 2016; KALANTZIS; COPE, 2012; KALANTZIS; COPE; HARVEY, 2003; NEW LONDON GROUP, 1996), uma abordagem proposta por um grupo de linguistas e educadores como resposta às lacunas da educação tradicional em relação às demandas de uma sociedade informatizada e globalizada. Com o advento da Internet, as fronteiras de tempo e espaço se dissolveram, permitindo acesso a uma crescente diversidade cultural e linguística. Assim a

aprendizagem colaborativa mediada pelas TDIC permite a formação de comunidades de aprendizagem com membros provindos de várias partes do Brasil ou até mesmo de vários países e, conseqüentemente de diversos contextos sociais, o que enriquece as interações e trocas de experiências. Veremos mais detalhes sobre as comunidades online de aprendizagem colaborativa na próxima unidade.

Além da multiculturalidade, a Pedagogia dos Multiletramentos abarca a dimensão da multimodalidade, ou seja, o emprego dos múltiplos modos semióticos utilizados na comunicação, principalmente, em um ambiente tecnológico. Em outras palavras, são considerados, além da fala e da escrita, os gestos, as imagens estáticas e em movimento, a música e outros sons. Na prática, nossos aprendizes não são meros consumidores de informações, mas interagem ativamente com conteúdos elaborados por outros e, também, produzem seus próprios conteúdos. Como apontado por Prensky (2001a, 2001b) e Kalantzis e Cope (2012) os aprendizes do século XXI são nativos digitais por primeiro terem nascido após o advento da Internet e, segundo, por interagir com gêneros textuais digitais, principalmente, fora da escola.

Ao interagir com esses gêneros textuais (videogames, desenhos animados, filmes, séries e músicas), os participantes assumem um papel mais ativo, seja ao tornarem-se um personagem de um videogame ou ao selecionarem a música ou a série que deseja em um programa de *streaming*. Portanto, nesse sentido, eles também se encaixam no conceito de geração P apresentado por Kalantzis e Cope (2012) (SANTIAGO, 2019, p. 107).

Portanto, faz-se necessário instrumentalizar nossos aprendizes para atuar ativamente em uma sociedade globalizada e tecnológica, promovendo práticas de Multiletramentos abrangendo a diversidade contextual e modal. – Dimensões da Pedagogia dos Multiletramentos.

2.3.2. Multimodalidade e Multiculturalidade na BNCC

A BNCC traz elementos para compreensão e produção de sentidos que perpassam pela multiplicidade de modos semióticos (BRASIL, 2018). No documento, são considerados elementos além da escrita e da fala na composição dos gêneros textuais

pelos quais as interações ocorrem, principalmente quando mediadas pelas TDIC. Desta forma, os termos multimodalidade e multisemiose aparecem em várias partes da BNCC.

Considerando que uma semiose é um sistema de signos em sua organização própria, é importante que os jovens, ao explorarem as possibilidades expressivas das diversas linguagens, possam realizar reflexões que envolvam o exercício de análise de elementos discursivos, composicionais e formais de enunciados nas diferentes semioses – visuais (imagens estáticas e em movimento), sonoras (música, ruídos, sonoridades), verbais (oral ou visual-motora, como Libras, e escrita) e corporais (gestuais, cênicas, dança). Afinal, muito por efeito das novas tecnologias digitais da informação e da comunicação (TDIC), os textos e discursos atuais organizam-se de maneira híbrida e multissemiótica, incorporando diferentes sistemas de signos em sua constituição. (BRASIL, 2018, p. 486)

A multiculturalidade também se faz presente no documento, principalmente na proposição do eixo Dimensão Intercultural para descrição das habilidades em Língua Inglesa. Esse eixo:

nasce da compreensão de que as culturas, especialmente na sociedade contemporânea, estão em contínuo processo de interação e (re)construção. Desse modo, diferentes grupos de pessoas, com interesses, agendas e repertórios linguísticos e culturais diversos, vivenciam, em seus contatos e fluxos interacionais, processos de constituição de identidades abertas e plurais. (BRASIL, 2018, p. 245)

Mediante as demandas da sociedade contemporânea e a formação de cidadãos que nela possam atuar de forma efetiva, a Base Nacional Comum Curricular – BNCC (BRASIL, 2022) traz, em suas diretrizes, habilidades que diretamente envolvem o desenvolvimento de letramentos multimodais e multiculturais. Como pode ser observado no Quadro 1 (anexo), desde o 1º ano do Ensino Fundamental até o Ensino Médio, são elencadas habilidades comunicativas em Língua Portuguesa e Língua Inglesa que extrapolam o uso da linguagem verbal.

3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA

3.1. Local

A Escola Estadual Prof. Nelson Alves Ferreira ocupa uma área total de 222.336

m2 e construída de 58.580 m2. Está distribuída com 10 salas de aulas, sala de direção, sala de professores, biblioteca, secretaria, banheiros masculino e feminino, banheiro para deficientes, depósitos, sala de mídia, cozinha, pequena área livre para recreação. A escola não possui quadra de esportes.

A Escola Estadual Professor Nelson Alves Ferreira, situada a Rua 5 de fevereiro, s/n, Betânia, atendendo a alunos do 6º ao 9º ano do ensino fundamental, e EJA Ensino Fundamental 2 e Ensino Médio, traz na construção do seu Projeto Político Pedagógico, uma síntese dos princípios, diretrizes e prioridades estabelecidas a partir de um estudo coletivo pela comunidade escolar, cumprindo desse modo, a função democrática da escola e o compromisso com a formação de cidadãos críticos capazes de atuarem na transformação da sociedade.

A escola foi criada pelo decreto número 7120 de 11 de março de 1983 com o nome de Escola Estadual Prof. Nelson Alves Ferreira, teve sua construção iniciada em 11 de julho de 1981, no governo do Professor José Lindoso e construída em 11 de março de 1983 pelo então governador Paulo Pinto Nery e pelo Secretário de Educação de Cultura o Sr. Xavier Autran Franco de Sá Filho.

Em 1995, foi criada a Associação de Pais, Mestres e Comunitários da Escola e assim escolhido o seu primeiro presidente. A escola oferece as seguintes modalidades de ensino: Fundamental II, Projeto Correção de Fluxo – AVANÇAR, e EJA Ensino Fundamental e Médio. Atualmente a escola é liderada pelo Professor Antônio Carlos Nogueira de Araújo, conforme Portaria GS 1037/19, funcionário público desde 2000, designado pela Secretaria da Educação, na pessoa do excelentíssimo Sr. Secretário da Educação. A escola faz parte do Programa Nacional das Escolas Cívico-Militares, decreto nº 10.004 de 05 de setembro de 2019.

Entidade Mantenedora: Secretaria de Educação – SEDUC

Amparo Legal Ato de Criação da Escola: Decreto nº 7120 de 11 de março de 1983.

Atualmente faz parte do Programa Nacional das Escolas Cívico-Militares / Pecim, sob decreto nº10. 004, de 5 de setembro de 2019.

Nome da Instituição: Escola Estadual Professor Nelson Alves Ferreira.

Endereço: Rua 05 de Fevereiro S/N – Betânia.

e-mail: eenelsonalves@seduc.net

Etapas e Modalidade da Escola: Ensino Fundamental II, Avançar Fase 3, EJA Fundamental II e Médio.

Código do INEP: 13030795.

Horário de Funcionamento: 07 ÀS 22:00H

Coordenadoria Distrital 02

3.2. Sujeitos

Para buscar respostas e compreender como ocorre o uso das tecnologias nas atividades escolares, foram investigados alunos do 9º ano EJA turno noturno. Com os dados do Censo (2023), podemos retirar e fazer uso das informações que correspondem à faixa etária variadas, visto que são alunos da turma de EJA. A faixa varia entre compreende indivíduos de 18 até 66 anos. Então o 9º ano foi a classe que atendeu satisfatoriamente a faixa etária proposta para esta pesquisa, pois estão finalizando uma etapa estudantil e realizarão avaliações externas. As atenções para essa turma são mais criteriosas e eles tornam-se

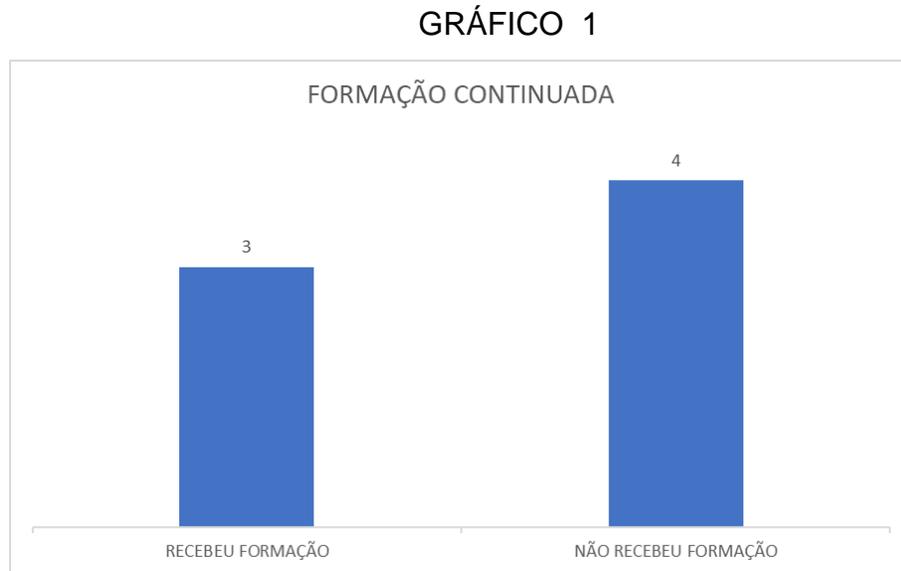
Através do questionário, foi possível traçar um perfil desses discentes. Ao todo, 20 alunos participaram da pesquisa, 10 (dez) do sexo feminino 10 (dez) e do sexo masculino. Com relação à faixa etária, temos de 18 a 66 anos.

Os professores que fazem parte desta investigação são selecionados automaticamente quando apontamos as classes. Nesse momento, ficam apenas os que ministram as disciplinas para o 9º ano, o que corresponde a 7 (sete) professores

Os professores que participaram são os que lecionam na turma de 9º ano da escola selecionada. Não houve aplicação de critérios para exclusão ou ingresso dos docentes, alguns dos professores lecionam duas disciplinas na mesma turma, como por exemplo ocorre na disciplina de arte e religião.

Observamos que dos professores contamos com 5 (cinco) especialistas, 1 (um) mestre e 1 (uma) doutora. No tocante sobre ter recebido formação a respeito sobre tecnologia

durante a graduação, obtivemos através do questionário os dados do gráfico 1, que nos permitiu saber se houve ou não formação, temos:



Fonte: Elaboração própria com base no questionário da pesquisa (2023).

Ao observarmos os dados do gráfico 1- Você teve formação sobre tecnologia educacional durante sua graduação? percebemos que quatro professores relatam não ter recebido formação, três alegam que receberam e buscam se manter atualizado através de cursos e leituras. Nas respostas de número 4 (quatro) e 5 (cinco) é informado que mesmo com recebimento de formação acerca da tecnologia educacional esta era referente à época da graduação, onde não se vislumbrava sobre o uso dessas ferramentas.

Os dados sobre a formação nos revelam que os participantes da pesquisa, em sua minoria (42,8%), não se limitaram às suas graduações, valorizando assim, a formação continuada e o que ela pode fornecer para uma atuação profissional mais qualificada e preparada frente aos desafios que o dia-a-dia do trabalho apresentam. Em uma sociedade que experimenta transformações constantes decorrentes dos avanços na ciência, tecnologia e comunicação, a formação continuada não pode ser negligenciada, frente a necessidade de responder às demandas desta dinâmica sociedade do século XXI.

A formação continuada de professores é um processo educacional essencial que visa aprimorar as habilidades, conhecimentos e competências dos educadores ao longo de sua carreira. Esse tipo de formação é crucial para garantir que os professores estejam atualizados com as últimas pesquisas educacionais, métodos de ensino inovadores e desenvolvimentos tecnológicos

A formação continuada de professores é uma parte essencial da melhoria da qualidade da educação e do desenvolvimento profissional dos educadores. Ela ajuda a garantir que os professores estejam preparados para enfrentar os desafios em constante evolução no campo da educação e proporcionar um ensino de alta qualidade aos alunos.

Outros relatos têm expressado descontentamento com a remuneração oferecida pelo governo, pois implica em um processo de análise para a concessão de gratificações. Relatos indicam que alguns professores, mesmo possuindo mestrado em educação, tiveram seus pedidos negados. Esse desconforto pode desencorajar os professores a buscar aprimoramento em suas carreiras, levando-os a sentir falta de valorização e, conseqüentemente, a deixarem de contribuir com inovações para sua profissão e para o ambiente escolar.

O ensino superior em todos os países enfrenta desafios na formação de docentes, incluindo a falta de um aprendizado baseado em competências, entre outros fatores que prejudicam a oferta de uma educação que estimule a aprendizagem ao longo da vida de maneira criativa e inovadora. Isso também afeta a mobilidade social, impedindo o desenvolvimento individual e a formação de cidadãos que possam contribuir ativamente para a sociedade.

Aqui estão alguns pontos chave relacionados à formação continuada de professores:

- **Importância da Formação Continuada:** A educação é uma área em constante mudança, com novas pesquisas, tecnologias e abordagens surgindo regularmente. A formação continuada permite que os professores se atualizem e sejam atualizados e eficazes em suas práticas de ensino.

- **Metodologias e Abordagens:** Os programas de formação continuada podem abranger uma variedade de tópicos, como metodologias de ensino, avaliação de aulas, integração de tecnologia na sala de aula, educação inclusiva, entre outros. Os professores podem escolher áreas específicas de foco com base em suas necessidades e interesses.
- **Flexibilidade:** Os programas de formação continuada podem ser flexíveis para atender às necessidades dos professores. Isso pode incluir cursos online, workshops, seminários, conferências, grupos de estudo, treinamento no local e outros métodos de aprendizagem.
- **Aprendizado Colaborativo:** A formação continuada muitas vezes enfatiza o aprendizado colaborativo, permitindo que os professores compartilhem experiências, ideias e estratégias com colegas. Isso promove um ambiente de aprendizado enriquecedor.
- **Avaliação e Reflexão:** A formação continuada deve incluir oportunidades para que os professores avaliem seu próprio desempenho, reflitam sobre suas práticas e estabeleçam metas de desenvolvimento profissional.
- **Reconhecimento e Incentivos:** Em muitos sistemas educacionais, os professores que participam de programas de formação continuada podem receber reconhecimentos e incentivos, como promoções, aumentos salariais ou prêmios.
- **Requisitos Regulatórios:** Em algumas jurisdições, os professores podem ser obrigados a completar um certo número de horas de formação continuada como parte de sua licença profissional.
- **Benefícios para Alunos:** A formação continuada bem-sucedida beneficia não apenas os professores, mas também os alunos. Professores mais bem preparados tendem a criar ambientes de aprendizagem mais eficazes e a melhorar o desempenho dos alunos.

- **Desafios:** Alguns dos desafios na formação continuada de professores incluem questões de acesso, disponibilidade de recursos, resistência à mudança e a necessidade de adaptar os programas para atender às necessidades individuais dos professores.

A formação continuada de professores é uma maneira de a escola continuar desenvolvendo um ensino de qualidade aos alunos. Basicamente, o objetivo da iniciativa é incentivar os educadores a se auto desenvolverem e adquirirem novos conhecimentos para se adaptarem às demandas das novas gerações. Nossa defesa é a de que a formação continuada, inerente a todo profissional, não importando a área de atuação, é parte do processo de formação ao longo da carreira, na medida em que acompanhar pesquisas, produções teóricas do campo, realizar novos cursos, inovar práticas pedagógicas, a partir do contexto em que atuam os professores, constituem procedimentos que complementam a formação inicial. Esta deveria estar presentes quer em cursos formais quer em informais, buscando suprir todos os distanciamentos teórico/práticos/metodológicos, advindos da produção de novos conhecimentos nas mais diversas áreas, em resposta às demandas econômica, social, tecnológica e cultural da humanidade.

3.3. Instrumentos e Estratégias

A pesquisa é participante de cunho qualitativo, em que a professora pesquisadora recolheu e analisou os dados obtidos através das observações em sala de aula.

Este é um estudo descritivo do tipo levantamento quantitativo que faz uso de um questionário como instrumento de coleta de dados. Estudos descritivos procuram identificar as características e levantar as percepções de uma determinada população e “seu valor baseia-se na premissa de que os problemas podem ser resolvidos e as práticas melhoradas por meio da observação objetiva e minuciosa, da análise e da descrição” (MOREIRA; CALEFFE, 2008, p.70).

Para tanto foram distribuídos questionários e aplicadas atividades com inserção das tecnologias propostas. Os resultados apontam que ainda estamos longe de usar a

tecnologia a favor da educação, promovendo mais desenvolvimento socioeducativo e melhor acesso à informação.

Usamos também o questionário como forma de produção de dados. Foram elaborados dois: um destinado aos alunos e outro voltado aos professores (apêndice A e B). Procuramos nas perguntas manter questões abertas, claras, diretas e que não tivessem um tom indutivo. Algumas das perguntas deixam os participantes da pesquisa livres para responder, explicando de forma pessoal seu posicionamento em relação às situações questionadas. Os questionários dos discentes foram respondidos na presença do pesquisador, para sanar possíveis dúvidas e dos docentes foram livres para entregar em data posterior.

Um questionário é um instrumento de pesquisa constituído por uma série de questões sobre um determinado tema. Se a ideia é fazer um levantamento de dados, é preciso, construir um questionário. O questionário dos alunos e dos professores tem o objetivo de coletar mais informações para complementar ou suprir alguma situação que pode ter escapado durante a observação.

A seção a seguir faremos a exploração dos dados produzidos através dos instrumentos anteriormente descritos, buscando apresentar de forma clara e objetiva a observação realizada e a exploração das respostas dos questionários aplicados, traçando relações entre eles e as leituras, buscando ter e oferecer uma melhor compreensão do contexto que foi pesquisado, baseando-se nas informações que foram produzidas no processo desta pesquisa.

3.3.1. Projeto Educação 4.0

O projeto Educação 4.0 ocorre através da parceria com a empresa Positivo para promover a inserção de equipamentos e ferramentas das Tecnologias Digitais da Informação e da Comunicação (TICs) no cotidiano dos estudantes e professores, por meio de um pacote tecnológico denominado Aprimora Single.

O objetivo do projeto é aplicar a solução educacional off-line (Aprimora Single) contribuindo para aprendizagem de Língua Portuguesa e Matemática, incluindo digitalmente comunidades com baixa ou nenhuma conectividade à internet.

A Positivo Tecnologia, empresa brasileira de tecnologia, divulgou uma pesquisa realizada com professores da região Amazônica sobre o impacto de recursos tecnológicos na educação. Após dois anos do Projeto Educação 4.0 para Baixa ou Nula Conectividade, professores que participaram da iniciativa afirmam que a tecnologia contribui significativamente para a melhoria da aprendizagem.

O Projeto é resultado da parceria da Positivo Tecnologia com a Secretaria Estadual de Educação do Amazonas (SEDUC), a Secretaria Estadual de Administração Penitenciária (SEAP) e o Instituto Tríad Systems - (Itríad). A presente pesquisa foi realizada no âmbito das escolas de ensino regular e contempla estudantes do quinto e nono anos do Ensino Fundamental.

As ações desenvolvidas ao longo do projeto têm como propósito a inserção de recursos educacionais digitais na rotina escolar, em regiões com acesso deficitário à Internet, a fim de promover a equidade no acesso à inovação tecnológica. Segundo o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (Ibrge), apesar dos avanços tecnológicos no Brasil, 18% da população ainda não tem acesso à internet residencial ou móvel. Dados do IBGE revelam que cerca de 15% da população do estado do Amazonas não possui conexão com a internet.

O programa consiste na disponibilização do Aprimora Single, uma plataforma adaptativa de aprendizagem, de Língua Portuguesa e Matemática, desenvolvida pelo Instituto ITríad especialmente para atividades educativas do Projeto Educação 4.0 para Baixa ou Nula Conectividade. O Aprimora Single integra recursos tecnológicos e conteúdos curriculares estruturados para o desenvolvimento de habilidades específicas ao mesmo tempo em que respeita o ritmo de aprendizagem de cada estudante.

Dessa forma, a solução configura um recurso educacional relevante para práticas de ensino-aprendizagem e minimiza os desafios educacionais enfrentados nesses contextos. Para viabilização do projeto e realização da pesquisa de resultados foram

disponibilizados 7.200 notebooks classmate para estudantes e professores da rede de ensino do Amazonas.

O critério de seleção das escolas para participação no projeto teve como base as menores notas do IDEB. O programa foi disponibilizado para 11 escolas na capital, Manaus, e 31 escolas do interior, incluindo unidades ribeirinhas e em territórios indígenas. Ao todo, 181 professores do Amazonas atuam no projeto. “A nossa intenção é ajudar a diminuir a desigualdade no acesso à educação que ainda existe por falta de conectividade e que, durante a pandemia, ficou ainda mais evidente. Por isso, nossa missão com o Educação 4.0 é contribuir para a garantia do direito à equidade e à qualidade na educação”, ressalta Regina Silva, diretora pedagógica do Educacional - Ecossistema de Tecnologia e Inovação, área de negócios dedicada à educação da Positivo Tecnologia.

O impacto do projeto foi mensurado por pesquisa encomendada pelo Instituto Itríad e realizada pela empresa Orákolo de Pesquisa e Desenvolvimento. O estudo contou com a participação de 132 docentes que atuaram no projeto e destacou pontos importantes para a melhoria do processo pedagógico por meio de recursos tecnológicos em locais sem acesso à internet. Também foi possível acompanhar o desempenho e a evolução dos alunos de forma individual, uma vez que 74% dos professores respondentes afirmaram que o recurso tecnológico offline facilitou a compreensão dos alunos e 68% reconheceram que o projeto aumentou a motivação e o envolvimento dos alunos em sala de aula e de forma remota.

Helder Câmara Viana, diretor do Departamento de Tecnologia da SEDUC, fala sobre as ações do projeto no contexto do Estado do Amazonas: “A nossa logística é diferente de praticamente todo o resto do país. Para que nós tenhamos uma comunicação com os nossos municípios, temos uma logística de balsas ou barco que passam de 18 a 25 dias, saindo daqui da capital do nosso estado, Manaus, para os municípios que estão mais distantes. Então, tivemos situações bem desafiadoras, mas muito gratificantes de serem vencidas. Eu, particularmente, que tenho filhos, achei o projeto fantástico”.

Além disso, 85% dos educadores acreditam que, explorando de forma correta a plataforma Aprimora Single, o IDEB local poderá aumentar e 56% declararam que o recurso atendeu às expectativas. Na pesquisa, a maioria dos professores considerou que o uso do Aprimora Single permite desenvolver competências gerais e específicas da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e a nota média atribuída para o programa foi de 8,3.

Sirlei Bauman, gerente de Ensino Regular do Deppe, falou sobre a implantação do projeto nas escolas da área rural e ribeirinha. “Quando nos deparamos com a possibilidade de que essas escolas que já têm uma deficiência, já tem uma falta de acesso à questão da conectividade, avaliamos que esse seria o principal ponto para a viabilização do projeto. Houve o interesse das redes, uma vez que nós vislumbramos que essas escolas seriam beneficiadas”. Sirlei, destacou ainda, que os recursos tecnológicos ajudam também o professor a se situar no seu tempo e no seu espaço de atuação.

A pesquisa demonstrou que o “Educação 4.0 para Baixa ou Nula Conectividade” atendeu às expectativas de docentes e discentes. Eles consideram a tecnologia uma solução relevante para a qualidade da aprendizagem e para a dinâmica de ensino. “Acreditamos bastante no Projeto Educação 4.0 como vetor de desenvolvimento da educação no Amazonas. Os resultados da pesquisa, felizmente, mostram que estamos no caminho certo”, diz Regina Silva, diretora pedagógica do Educacional – Ecossistema de Tecnologia e Inovação.

O Aprimora Single está alicerçado na tríade – Tecnologias, Estratégias didáticas diferenciadas, Processo de ensino-aprendizagem – cujas estratégias didáticas inovadoras complementam, de maneira personalizada, a aprendizagem na escola ou para além dela. Destaca-se que o formato do software é adaptado às dificuldades dos estudantes de modo que auxilia no avanço ou na retomada de habilidades a fim de que as aprendizagens sejam consolidadas.

É importante ressaltar que, por se tratar de uma pesquisa, optamos por escolas que atendam a alunos matriculados no 5º e 9º do Ensino Fundamental, já que este é o

público-alvo que participará da avaliação do SAEB em 2023 e também por se tratar de um processo de aprendizagem.

4. ANÁLISE DE DADOS

A relação dos alunos com o uso das tecnologias varia muito, já que são alunos de idades díspares com situação financeira bem distantes. Temos avós na sala e jovens na classificação de avançar de série.

Com a implementação do PCP Proposta Curricular e Pedagógica de 2021 da EJA – Educação de Jovens e Adultos no Estado do Amazonas trabalho foi norteado pelo entendimento de que a EJA é parte importante do sistema educacional, cujo desafio permanente é atender as exigências da sociedade e saldar uma dívida histórica e social apoiando-se em suas três funções básicas: equalizadora, reparadora e qualificadora, como bem define o Parecer CNE/CEB nº11/2000.

Os principais desafios EJA são caracterizados pelo alto índice de analfabetismo e evasão escolar. Embora muitos esforços tenham sido empreendidos para combater o analfabetismo, o IBGE/INEP (2020) explica em números absolutos que no Brasil a taxa de analfabetos representa 11,5 milhões de pessoas que não escrevem e nem leem. No Amazonas, esta taxa é de 5,4% de pessoas com 15 anos ou mais de idade. Agregado a este contexto, tem-se o elevado índice de evasão ou abandono motivado por fatores como: vulnerabilidade, trabalho, gravidez precoce e outros

A Educação de Jovens e Adultos deve possibilitar aos estudantes a oportunidade de reentrada no sistema educacional para a conclusão com êxito da Educação Básica, além de habilidades que lhes permitam inserções no mundo do trabalho, na vida social e na construção de sua cidadania. Para tanto, é necessário garantir a oferta da EJA Fundamental e Médio para Jovens e Adultos que não tiveram acesso à Educação Básica na idade correlata, oportunizando uma educação de qualidade, apoiada em valores como justiça, responsabilidade, democracia, liberdade e igualdade, bem como, os ideais da solidariedade humana.

As mudanças na matriz visam ampliar as possibilidades de acesso do público-alvo à modalidade, uma vez que a EJA passa a ser organizada semestralmente e as

matrículas ofertadas em dois períodos anuais. As alterações possibilitam uma prática pedagógica mais próxima e mais adequada às reais condições e características dos sujeitos que compõem a EJA, adequando o oferecimento da referida como uma modalidade diferenciada do ensino regular

Com a popularização dos aparatos tecnológicos, é comum que as novas gerações tenham equipamentos eletrônicos, acessos a plataformas digitais, redes sociais, chat de mensagens instantâneas, inseridos em seu dia a dia. A tecnologia na educação é uma importante ferramenta para dinamizar o processo de ensino e aprendizagem em qualquer nível/modalidade de ensino, sendo aplicada de forma responsável e criativa, traz diversos benefícios para estudantes e professores da Educação de Jovens e Adultos.

O mundo está mudando rapidamente e a escola precisa acompanhar essa evolução, preparar o estudante para o futuro e tornar-se atrativa a fim de auxiliá-lo na construção de aprendizagens significativas. Enquanto educadores, toda essa novidade nos incita a conhecer outras formas do fazer pedagógico e a nos capacitar continuamente. Segundo Gadotti, não existe tempo ou espaço próprio para a aprendizagem, a aprendizagem está em todo lugar e é preciso aprender sempre (GADOTTI, 2000, p. 250.)

Essas propostas foram pensadas e repensadas, pois se o docente em seu plano de aula almeja fazer uso de algum meio tecnológico móvel e nem todos possuem, ele deve procurar uma forma em que essa atividade não exclua o aluno. Contraditório seria o acesso às tecnologias como forma de integração se tornasse a própria privação dos direitos à educação como um todo. A fragmentação dos dias em que o aluno deve estar presencial, também buscou ser papel influenciador para a redução dos índices de evasão. Foram analisados os dias em que a incidência de faltas era maior e nesses dias os alunos são atendidos por estudo dirigido à distância. O que possibilita a inserção de atividades direcionadas por meios digitais.

Entendemos que a utilização da tecnologia no universo escolar não se resume nem se restringe ao uso dos smartphones. Embora em sua maioria seja o que mais se torna viável de aplicação em sala de aula, dada a sua flexibilidade e o número de

aplicativos que o comporta, mas, se a proposta de trabalho implica em recorrer ao uso de um programa específico diante de um objetivo, seu planejamento deve contemplar aqueles alunos da turma objeto de estudo. O gráfico específico contempla uma ocorrência importante – o tempo de uso das tecnologias digitais. Percebemos, haver o uso constante do celular em detrimento das outras ferramentas tecnológicas, como tablet e computadores.

Ao se discutir essa relação que os adolescentes e jovens têm com as tecnologias móveis e sua utilização no espaço escolar, valioso destacar Silva (2007, p 12) na seguinte colocação:

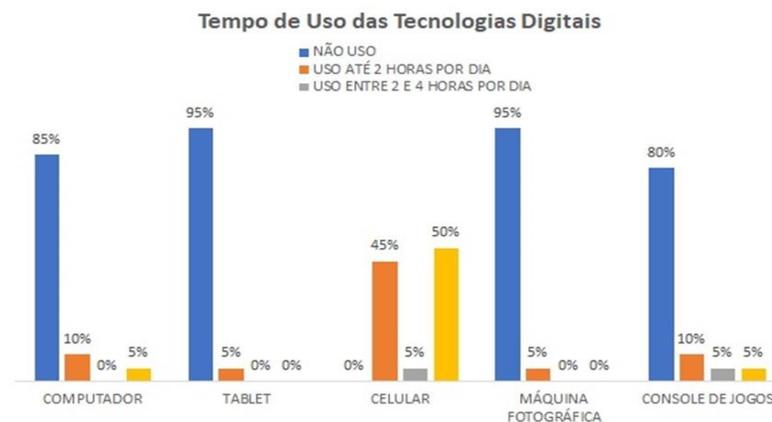
Nesse sentido, possuir e usar um celular torna-se uma maneira de estar no mundo – mediado pelas tecnologias de comunicação e informação – que é cada vez mais característica da cultura contemporânea

Os celulares estão cada vez mais presentes no cotidiano escolar, apesar de haver algumas restrições de uso por parte de algumas instituições. Reiteramos que deve haver equilíbrio entre o uso das novas tecnologias, para não correremos o risco de restringir o conhecimento e alienar uma geração.

O uso desses dispositivos deve partir como recursos reestruturantes integrados e não como objetos inseridos sem qualquer propósito, buscando práticas que desenvolvam conteúdos de forma relevante e promissora para a vida escolar daqueles alunos.

O gráfico seguinte apenas pontua o número de participantes e o tempo de uso das tecnologias.

GRÁFICO 2



Fonte: Elaboração própria com base no questionário da pesquisa (2023).

Para analisar os dados sobre o tempo de uso das tecnologias digitais, vamos observar cada uma das tecnologias mencionadas: computador, tablet, celular, máquina fotográfica e console de jogos.

Agora, podemos fazer algumas observações e análises:

A maioria dos participantes não usa máquina fotográfica e tablet regularmente. O celular é a tecnologia mais utilizada, com 10 participantes usando por 5 ou mais horas por dia. O computador é utilizado por uma pequena parcela dos participantes, com 17 não utilizando e apenas 3 utilizando regularmente. O uso do console de jogos é moderado, com a maioria usando até 2 horas por dia, mas ainda há uma parcela significativa que usa por 5 ou mais horas por dia.

Esses dados fornecem insights sobre os padrões de uso de tecnologia entre os participantes, o que pode ser útil para entender como integrar tecnologias digitais no ensino de atividades de leitura, oralidade e escrita. Por exemplo, considerando o alto uso de celular, estratégias que envolvam aplicativos ou recursos móveis podem ser eficazes.

Com base nas respostas do gráfico seguinte percebemos a frequência do uso da tecnologia na rotina dos alunos. Consultar sobre temas preferidos apenas 8 (oito) alunos recorrem a essa prática, assim como fazer pesquisas de trabalhos escolares um número significativo de 14 (quatorze) alunos.

Importante frisar que a presença desses aparelhos digitais não se restringe ao público estudantil. Professores, cada vez mais, estão inteirados e inseridos nesse universo tecnológico, porém, ainda com uma tímida utilização em seus processos pedagógicos.

A inserção das tecnologias digitais no contexto educacional não se limita apenas aos estudantes, mas também abrange os professores, que gradativamente estão se

familiarizando e adentrando nesse universo tecnológico. Contudo, é evidente que ainda há uma utilização tímida dessas ferramentas nos processos pedagógicos.

Os avanços tecnológicos têm transformado significativamente a forma como vivemos, aprendemos e nos relacionamos com o mundo ao nosso redor. No ambiente educacional, essas mudanças se refletem na crescente presença de dispositivos digitais, como laptops, tablets e smartphones, que se tornaram parte integrante do cotidiano de professores e alunos.

É indiscutível que as tecnologias oferecem inúmeras oportunidades para enriquecer e diversificar as práticas de ensino e aprendizagem. Elas permitem o acesso a uma vasta gama de recursos educacionais, facilitam a comunicação e a colaboração, estimulam a criatividade e a autonomia dos alunos, entre outros benefícios. No entanto, para que essas potencialidades sejam plenamente aproveitadas, é fundamental que os professores estejam preparados e motivados para incorporar as tecnologias em suas práticas pedagógicas.

Nesse sentido, é louvável o esforço de muitos educadores em se atualizarem e buscarem formas criativas de integrar as tecnologias em suas aulas. No entanto, ainda é comum encontrar resistências e receios em relação ao uso dessas ferramentas, seja por falta de familiaridade, falta de recursos ou por questões relacionadas à segurança e privacidade dos dados.

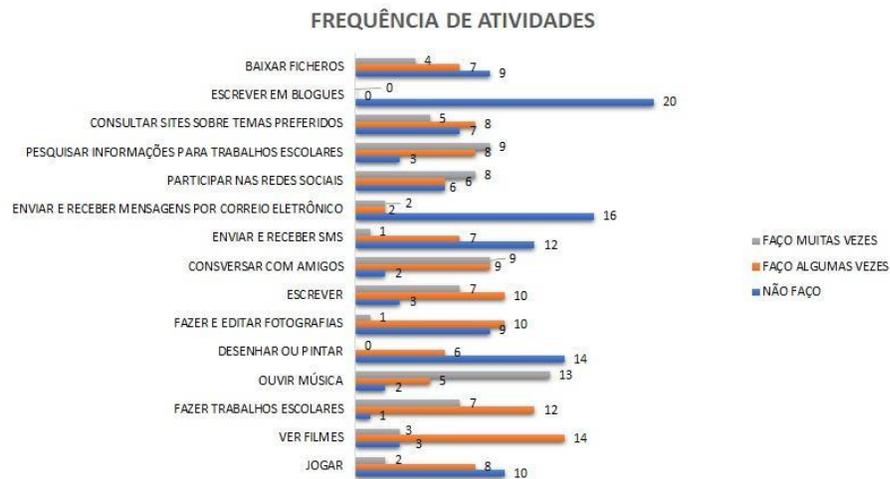
É importante destacar que a utilização das tecnologias na educação vai além do simples uso de dispositivos digitais em sala de aula. Envolve também uma mudança de paradigma, uma reconfiguração das práticas pedagógicas, que passam a valorizar o protagonismo do aluno, a personalização do ensino e a colaboração entre pares. Nesse sentido, os professores desempenham um papel fundamental como mediadores do processo de aprendizagem, orientando, motivando e avaliando o uso das tecnologias pelos alunos.

Portanto, é crucial investir em programas de formação continuada para os professores, que os capacitam não apenas no uso técnico das tecnologias, mas também

na reflexão sobre suas implicações pedagógicas. Além disso, é necessário garantir o acesso a infraestrutura adequada e a recursos digitais de qualidade, de modo a promover uma inclusão digital efetiva e equitativa.

Em suma, o interesse no uso das tecnologias na educação é um reflexo do reconhecimento de seu potencial transformador. No entanto, para que esse interesse se traduza em práticas efetivas e significativas, é fundamental superar os desafios e investir na formação e no apoio aos professores, garantindo que todos os alunos possam se beneficiar das oportunidades proporcionadas pela era digital.

GRÁFICO 3



Fonte: Elaboração própria com base no questionário da pesquisa (2023).

Agora, categorizamos as atividades de acordo com a frequência de uso:

Pouco uso (Não faço): Jogar (10%), Ver Filmes (15%), Fazer Trabalhos Escolares (5%), Ouvir Música (10%), Desenhar ou Pintar (70%), Fazer e Editar Fotografias (45%), Escrever (15%), Conversar com Amigos (10%), Enviar e Receber SMS (60%), Enviar e Receber Mensagens por Correio Eletrônico (80%), Participar nas Redes Sociais (30%), Pesquisar Informações para Trabalhos Escolares (15%), Consultar Sites sobre Temas Preferidos (35%), Escrever em Blogues (100%), Baixar Ficheiros (45%).

Uso moderado (Faço algumas vezes): Jogar (40%), Ver Filmes (70%), Fazer Trabalhos Escolares (60%), Ouvir Música (25%), Desenhar ou Pintar (30%), Fazer e Editar Fotografias (50%), Escrever (50%), Conversar com Amigos (45%), Enviar e

Receber SMS (35%), Enviar e Receber Mensagens por Correio Eletrônico (20%), Participar nas Redes Sociais (30%), Pesquisar Informações para Trabalhos Escolares (40%), Consultar Sites sobre Temas Preferidos (40%), Escrever em Blogues (0%), Baixar Ficheiros (35%).

Uso frequente (Faço muitas vezes): Jogar (20%), Ver Filmes (15%), Fazer Trabalhos Escolares (35%), Ouvir Música (65%), Desenhar ou Pintar (0%), Fazer e Editar Fotografias (5%), Escrever (35%), Conversar com Amigos (45%), Enviar e Receber SMS (5%), Enviar e Receber Mensagens por Correio Eletrônico (10%), Participar nas Redes Sociais (40%), Pesquisar Informações para Trabalhos Escolares (45%), Consultar Sites sobre Temas Preferidos (25%), Escrever em Blogues (0%), Baixar Ficheiros (20%).

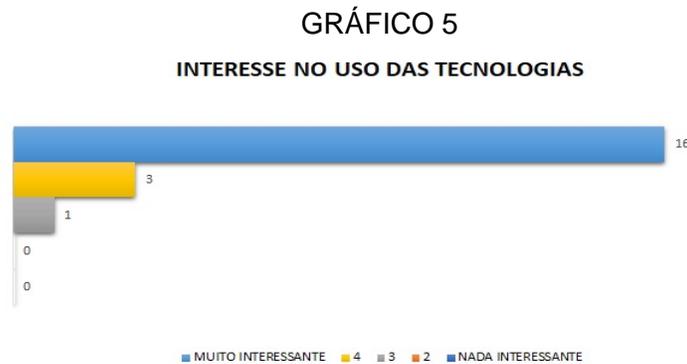
Esta análise mostra as atividades que são mais e menos frequentemente realizadas pelos respondentes. É importante notar que as categorias de "faço algumas vezes" e "faço muitas vezes" podem variar de acordo com a interpretação individual, então algumas atividades podem ser consideradas mais ou menos frequentes dependendo do contexto e das preferências pessoais.

Para complementar a questão geradora da pesquisa o gráfico seguinte questiona: em que locais são usadas as tecnologias? Verificamos que são indivíduos conectados. Isso nos sugere que estes alunos vivem e atuam em diversos contextos dos quais fazem parte e são atuantes, sejam espaços físicos ou não, escolares ou não.



Fonte: Elaboração própria com base no questionário da pesquisa (2023).

Portanto, podemos observar a distribuição do uso das tecnologias nos diferentes locais. Por exemplo, o uso é mais frequente em casa, seguido por salas de aula, salas de informática e em casa de amigos ou familiares. O recreio da escola é o local com menos uso de tecnologias entre os respondentes, já que se tratam de alunos adultos, eles preferem conversar com os colegas nos recreios escolares.



Fonte: Elaboração própria com base no questionário da pesquisa (2023).

Ao observarmos os dados do gráfico 5 (cinco) percebemos que o interesse no uso das tecnologias tem se tornado um aspecto central na vida contemporânea, influenciando profundamente nossa forma de interagir com o mundo ao nosso redor. Este fenômeno não é apenas uma consequência da era digital, mas também reflete uma necessidade crescente de conexão, informação e facilidade na realização de tarefas cotidianas.

É inegável que as tecnologias permeiam cada vez mais aspectos da nossa vida, desde a comunicação até a educação, do entretenimento à produtividade no trabalho. Este interesse pode ser atribuído a uma série de fatores intrínsecos e extrínsecos que moldam nossa relação com a tecnologia.

Em primeiro lugar, o fascínio pela novidade e pela inovação impulsiona o interesse no uso das tecnologias. A constante evolução e o surgimento de novas ferramentas, aplicativos e dispositivos despertam a curiosidade e o desejo de experimentação, alimentando a busca por experiências cada vez mais sofisticadas e eficientes.

Além disso, as tecnologias oferecem uma ampla gama de benefícios que tornam suas aplicações cada vez mais indispensáveis. Desde a praticidade de realizar tarefas

em poucos cliques até a facilidade de acesso a informações e serviços, as tecnologias simplificam nossa vida e ampliam nossas possibilidades de interação e realização.

Outro aspecto relevante é o papel das tecnologias na construção e manutenção de relações sociais. Plataformas de redes sociais, aplicativos de mensagens instantâneas e ferramentas de videoconferência aproximam pessoas em diferentes partes do mundo, proporcionando conexões significativas e facilitando a comunicação em tempo real.

Por outro lado, o interesse no uso das tecnologias também levanta questões importantes relacionadas ao seu impacto na sociedade e no indivíduo. O uso excessivo, a dependência tecnológica e os efeitos negativos na saúde mental são preocupações crescentes que demandam reflexão e medidas mitigadoras.

Em suma, o interesse no uso das tecnologias reflete uma complexa interação entre a curiosidade humana, as necessidades práticas e as demandas sociais. Ao mesmo tempo em que oferecem inúmeras vantagens e oportunidades, as tecnologias também apresentam desafios que exigem um equilíbrio entre seu uso consciente e sua regulação responsável. É essencial, portanto, cultivar uma relação saudável e crítica com as tecnologias, reconhecendo seu potencial transformador e buscando utilizá-las de forma ética e benéfica para todos.

Os desafios enfrentados pelos professores não apenas constituem obstáculos, mas também oportunidades para que tanto os docentes quanto os alunos se tornem participantes mais ativos no processo de ensino e aprendizagem. Por exemplo, a adoção de aplicativos em equipamentos doados para atividades off-line tem sido uma forma de lidar com esses desafios.

No entanto, entre as principais queixas destacadas na revisão de textos e nas respostas obtidas, estão a falta de domínio técnico, a necessidade de adaptação de atividades, a infraestrutura limitada para disponibilizar uma rede de qualidade e a conscientização dos alunos sobre o uso adequado dos dispositivos.

Apesar desses desafios, a superação tem sido uma constante na educação. A desconstrução de preconceitos em relação ao uso das tecnologias em sala de aula pode ser um impulso motivador para o avanço da educação em todas as suas vertentes.

Os dados coletados por meio de observação e questionários evidenciam o constante desafio enfrentado pelos professores diante da imersão dos alunos nas culturas digitais. A proposta de um ensino integrado às tecnologias, quando planejado adequadamente, resulta em maior participação e colaboração dos alunos, como observado em disciplinas como inglês.

No entanto, ainda há resistência por parte de alguns professores, muitas vezes devido à falta de formação e suporte para o uso das tecnologias, bem como à infraestrutura inadequada, incluindo redes de internet de baixa velocidade. Além disso, a falta de consciência por parte dos alunos sobre o uso adequado dos dispositivos também é um desafio, com muitos alunos perdendo o foco das aulas devido ao uso excessivo de redes sociais.

Embora haja um debate sobre o uso das tecnologias em sala de aula, os resultados da pesquisa evidenciam tanto os sucessos quanto as dificuldades associadas a esse uso. É possível promover novas experiências tanto para os professores quanto para os alunos por meio de planos de aula que integrem tecnologias de forma eficaz.

Diante da complexidade da sociedade moderna, a educação enfrenta demandas cada vez maiores, exigindo habilidades mais complexas tanto dos professores quanto dos alunos. A combinação entre educação e tecnologia requer uma abordagem colaborativa e consciente, com avaliação contínua, para promover uma educação verdadeiramente equitativa.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Cada vez mais, a escola tem sido cobrada para proporcionar aos alunos e professores uma formação que englobe diversas habilidades em diferentes níveis educacionais. No entanto, é importante ressaltar que a educação vai além de preparar indivíduos para o

mercado de trabalho; ela visa promover a liberdade plena do ser humano em toda a sua complexidade e potencial.

Há tempo desenha-se um novo cenário para a educação, em que a tecnologia está sendo introduzida no ambiente escolar pouco a pouco, em função dos avanços impostos pela revolução técnico-científico-informacional; contudo, não se imaginava que viveríamos um momento tão abruptamente causado pela pandemia da covid-19, que modificou drasticamente o exercício da docência e a conduziu a um momento único e desafiador.

Nesse cenário de mudanças e incertezas surge a necessidade de experimentar novas fórmulas de ensino que viabilizem a aprendizagem, o termo “ensino híbrido” tem sido uma fala recorrente entre professores; no entanto, muitas dúvidas têm surgido sobre o que e como trabalhar dentro dessa metodologia.

O mundo tem passado por constantes transformações, e com isso a necessidade de uma educação flexível e tecnológica. Na atualidade, há inúmeras pesquisas sobre o tema e tem-se caminhado para uma mudança nesse sentido, porém diante dos novos acontecimentos muitos professores se viram diante do problema sem tempo para se adequar ao modelo de ensino. Nesse contexto, consideramos compartilhar metodologias que viabilizem e auxiliem o esclarecimento, clarificando o conceito por meio de exemplos práticos com o intuito de estimular a prática docente tanto no online como no presencial.

Muitos professores se viram sem tempo para se adequar à essa nova proposta, mesmo sabendo que essa metodologia não é algo que começou a ser pesquisado somente agora.

Para isso, o estudo objetiva promover momentos de aperfeiçoamento e troca de práticas sobre o ensino mediado por tecnologias digitais em vários contextos incluindo o contexto remoto, visando contribuir com a formação de outros professores, auxiliando-os a compreender os princípios básicos do ensino tecnológico, apresentando formas que podem ser aplicadas no cotidiano da sala de aula. Em momentos com exemplos e outro usando na prática.

Essa forma de ensino ganhou notoriedade em razão da dinamicidade e adaptabilidade no que tange à educação, pois adéqua-se ao perfil dos alunos do século XXI, que é um aluno com acesso à tecnologia, contudo com dificuldades de concentração e foco nas aulas tradicionais; à vista disso, requer do professor um planejamento que seja dinâmico e que priorize o aluno.

Na análise deste estudo, é perceptível que os alunos ainda enfrentam desafios ao tentar equilibrar o tempo dedicado às redes sociais, um comportamento que levanta questões sobre sua consciência e interesse, tanto nas interações sociais online quanto no desempenho acadêmico. Torna-se imperativo que esses alunos recebam orientações sobre o uso positivo das redes sociais, visando os benefícios que podem trazer para sua vida escolar. Ao abordar esses aspectos, é possível melhorar não apenas as relações na escola, mas também nas esferas familiar, amigável e digital.

A tecnologia tem desempenhado um papel significativo na transformação de várias atividades, especialmente no que diz respeito à maneira como consumimos, produzimos, nos comunicamos e aprendemos. Anteriormente, havia uma ênfase na preparação dos alunos para o uso da tecnologia em suas futuras carreiras, visando a capacidade de utilizá-la efetivamente em seus campos de atuação. No entanto, essa abordagem está evoluindo para uma nova perspectiva, na qual a própria tecnologia se torna uma ferramenta central na educação. Em outras palavras, enquanto antes éramos formados para sermos usuários da tecnologia, agora podemos nos formar utilizando os recursos oferecidos por ela.

REFERÊNCIAS:

ALVES, L. M. **Gamificação na educação**: aplicando metodologias de jogos no ambiente educacional [versão eletrônica]. Joinville: SC, 2018.

AMAZONAS, **Resolução CEE/AM** n. 098/2019–Referencial Curricular Amazonense, 2019.

ARAÚJO, V.; GLOTZ, R. O **Letramento digital enquanto instrumento de inclusão social e democratização do conhecimento: desafios atuais**. Revista Paidéi@, Unimes Virtual, v. 2, n. 1, jun. 2009.

BACICH Lilian, MORAN José. **Metodologias ativas para uma Educação inovadora: uma abordagem teórico-prática.** Porto Alegre: Penso, 2018

BACICH, L.TANZI NETO, A.; TREVISANI, F. de M. (Orgs.) **Ensino Híbrido: Personalização e Tecnologia na Educação.** Porto Alegre: Penso, 2015. 270p

BARBOSA, E. F., & MOURA, D. G. (2013) **Metodologias ativas de aprendizagem na Educação Profissional e Tecnológica.** Boletim Técnico do Senac, 39(2), 48-67.

BAKHTIN, M. **Os gêneros do discurso.** In: Estética da criação verbal. Trad. BEZERRA, P. São Paulo: Martins Fontes: São Paulo, 2011.

BAKHTIN, M. (1997). **Estética da criação verbal.** São Paulo: Martins Fontes.

BAKHTIN, M. **Questões de estilística no ensino da língua.** Trad. GRILLO, S.; AMÉRICO, E.V. São Paulo: Editora 34, 2013.

BAKHTIN, M. **Os gêneros do discurso.** Trad. BEZERRA, P. São Paulo: Editora 34, 2016.

BORGES, T. S., & ALENCAR, G. (2014) **Metodologias ativas na promoção da formação crítica do estudante:** o uso das metodologias ativas como recurso didático na formação crítica do estudante do ensino superior. Cairu em Revista, 3(4), 119-143.

BRASIL, Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: terceiro e quarto ciclos do ensino fundamental: língua portuguesa.** Brasília: MEC/SEF, 1998.

CAMARGO, Fausto; DAROS, Thuinie. **A sala de aula digital: estratégias pedagógicas para fomentar o aprendizado ativo, online e híbrido.** Porto Alegre: Penso, 2021.

CASTILHO, C. C. **Por novos materiais didáticos que contemplem os multiletramentos:** gamificação e elementos de narrativa transmídia no Aventuras Currículo +. 2018. 155 f. Dissertação (Mestrado em Linguística Aplicada) - Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2018.

COSCARELLI, C. V. (org.). **Tecnologias para aprender.** 1. Ed. São Paulo: Parábola Editorial, 2016.

COSCARELLI, C. V. **Leitura em ambiente multimídia e produção de inferências.** 1999. 322 f. Tese (Doutorado em Estudos Linguísticos) – Faculdade de Letras Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 1999.

DEWEY, J. (1979a) **Como Pensamos:** como se relaciona o pensamento reflexivo com o processo educativo, uma reexposição. São Paulo, SP: Editora Nacional

FARDO, M. L. **A gamificação como estratégia pedagógica**: estudo de elementos dos games aplicados em processos de ensino e aprendizagem. 2013. 104 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade de Caxias do Sul, Caxias do Sul, 2013a.

GADOTTI, Moacir. **Perspectivas atuais da Educação**. –Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000. 294 p.

KLEIMAN, A. B. **Os estudos de letramento e a formação do professor de língua materna. Linguagem em (Dis)curso** – LemD, v. 8, n. 3, p. 487-517, set./dez., 2008.

KLEIMAN, A. B. **Letramentos e suas implicações para o ensino de língua materna**. In: Signo, Santa Cruz, n. 53, v. 32, p. 1-25, dez, 2007.

KLEIMAN, A. B. **Gêneros textuais: definição e funcionalidade**. In: DIONÍSIO, A. P.; MACHADO, A. R.; BEZERRA, M. A. Gêneros textuais e ensino. São Paulo: Parábola, 2010a.

KOCH, Ingedore Grunfeld Villaça. **Argumentação e linguagem**. 8 ed. São Paulo: Cortez, 2002.

MANAUS. Secretaria Municipal de Educação. Proposta Pedagógica para o 1º Segmento do Ensino Fundamental da Educação de Jovens e Adultos. 2016.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. **Da fala para a escrita**: atividades de retextualização. 10 Ed. São Paulo: Cortez, 2010.

MARCUSCHI, L. A. **Produção textual, análise de gêneros e compreensão**. São Paulo: Parábola, 2009.

LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1993.

MATTAR, João. **Games em educação: como os nativos digitais aprendem**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010. 181 p.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (org). **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. Petrópolis-RJ: Vozes. 2009

MINAYO, Maria Cecília de Souza. **Análise qualitativa: teoria, passos e fidedignidade**. 2006.

MORAN, José Manuel et al. **Novas tecnologias e mediação pedagógica**. 6. ed.

Campinas: Papyrus, 2000.

MOREIRA, Herivelto; CALEFFE, Luiz G. Metodologia da pesquisa para o professor pesquisador. Rio de Janeiro: Lamparina, 2008.

PARÂMETROS CURRICULARES NACIONAIS. **Terceiro e quarto Ciclos do ensino fundamental - Língua Portuguesa.** Brasília: MEC/SEF, 1998

ROJO, Roxane; ALMEIDA, Eduardo de Moura. **Multiletramentos na escola.** São Paulo: Parábola, 2012.

SILVA, Sandra Rúbia da. **“Eu não vivo sem celular”:** sociabilidade, consumo, corporalidade e novas práticas nas culturas urbanas. Intexto. Porto Alegre, v. 2, n. 17, p. 1-17

SILVEIRA, S. A. **Exclusão digital:** a miséria na era da informação. São Paulo: Fundação Perseu Abramo, 2001.

SOARES, M. **Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura.** Educação e Sociedade, Campinas, v. 23, n. 81, p. 143-160, dez. 2002.

SOARES, Magda. **Que professores de português queremos formar?** Niterói: Movimento, 2001.

VYGOTSKY, L. S. **A construção do pensamento e da linguagem.** Trad. BEZERRA, P. São Paulo: Martins Fontes, 2000. VOLOCHINOV, V. **Marxismo e Filosofia da linguagem: problemas fundamentais do método sociológico na ciência da linguagem.** Trad. GRILLO, S.; AMÉRICO, E. V. São Paulo.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente.** São Paulo: Martins fontes, 1984.

APÊNDICES

Instrumentos para coletas de dados

I- QUESTIONÁRIO DIRECIONADO A TODOS OS PROFESSORES DO 9º ANO, TURNO NOTURNO DA ESCOLA NELSON ALVES FERREIRA. DATA: ____/____/____

Pesquisador Responsável: Maria José
Previsão de participantes: 07 professores.

QUESTIONÁRIO

1) Professor (a), qual seu nome completo? E qual sua formação acadêmica, tem alguma especialização?

2) A quanto tempo e qual a disciplina que o senhor (a) leciona no 9º ano turno noturno, na escola Nelson Alves Ferreira?

3) A sua formação acadêmica condiz com a disciplina que o senhor (a) leciona?

Sim: _____, Não: _____.

4)“Você buscou algum curso para se aperfeiçoar sobre as tecnologias educacionais? Descreva qual”. _____

5). Com relação aos alunos do 9º ano, turno noturno, que são 20 alunos matriculados, na sua opinião todos sabem usar computadores e celulares? Ou tem alguns que o senhor (a) já identificou quem não sabe, sabe dizer quantos?

6). Com relação ao uso das tecnologias em sala de aula com alunos, o senhor (a) com que frequência o senhor (a) as utiliza?

7). Quais as dificuldades encontradas?

8) Professor (a) na sua opinião os alunos ao chegarem no 9º ano já deveriam dominar o uso das tecnologias em geral como ferramenta educacional?

9) Professor (a) qual a sua maior dificuldade para ensinar sua disciplina no 9º ano do ensino fundamental EJA?

10) Professor (a) na sua opinião quais as possíveis sugestões de atividade pedagógica que pode ser realizada em sala de aula, com a finalidade de contribuir para o aperfeiçoamento da leitura e escrita dos alunos?

II- DIAGNOSE DA TURMA DO 9º ANO, TURNO NOTURNO DA ESCOLA NELSON ALVES FERREIRA. DATA: ____/____/____

Levantamento preliminar, visando diagnóstico a respeito do uso das tecnologias digitais por parte dos alunos,

Caríssimos (a) alunos sua colaboração é essencial para o desenvolvimento da pesquisa

DIAGNOSE

Pesquisador Responsável: Maria José Viana Silva
Previsão de participantes: 20 alunos matriculados.

Utilização de tecnologias digitais

1. Assinale com (x) a frequência você usa cada uma das tecnologias digitais a seguir indicadas:

| Tecnologias Digitais | Não uso | Uso até 2 horas por dia | Uso entre 2 e 4 horas por dia | Uso 5 ou mais horas por dia |
|------------------------------------|---------|-------------------------|-------------------------------|-----------------------------|
| Computador | | | | |
| Tablet | | | | |
| Celular | | | | |
| Máquina Fotográfica | | | | |
| Console de jogos (ex: Playstation) | | | | |

2. Assinale com (x) a frequência que você faz cada uma das atividades a seguir indicadas:

| Atividades | Não faço | Faço algumas vezes | Faço muitas vezes |
|---------------------------|----------|--------------------|-------------------|
| Jogar | | | |
| ver filmes | | | |
| fazer trabalhos escolares | | | |
| ouvir música | | | |
| desenhar ou pintar | | | |

| | | | |
|----------------------------------------------------|--|--|--|
| fazer e editar fotografia | | | |
| Escrever | | | |
| conversar com amigos (ex: chat) | | | |
| enviar e receber SMS | | | |
| enviar e receber mensagens por correio electrónico | | | |
| participar nas redes sociais (ex. facebook) | | | |
| pesquisar informação para trabalhos escolares | | | |
| consultar sites sobre os meus temas preferidos | | | |
| escrever em blogues | | | |
| baixar ficheiros (ex. músicas, filmes) | | | |
| Outra. Qual? | | | |

3. Assinale com (x) a frequência com que costumas usar as tecnologias referidas em cada um dos lugares indicados:

| | Não uso | Uso algumas vezes | Uso muitas vezes |
|---------------------------------|---------|-------------------|------------------|
| Em casa | | | |
| No recreio da escola | | | |
| Nas salas de informática | | | |
| Nas salas de aula | | | |
| Em casa de amigos ou familiares | | | |
| Noutros locais | | | |

4. O que você acha da ideia de usar o celular ou outras tecnologias, como por exemplo o tablet ou o computador, na escola?

Assinale com (x) a tua opinião na seguinte escala:

| | | | | | |
|-------------------------|---|---|---|---|---|
| Nada Muito interessante | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|-------------------------|---|---|---|---|---|

5. Sugira algumas atividades que você gostaria de fazer nas aulas usando essas tecnologias:
-

PODCASTS

FIGURA 1



FIGURA 2



OFICINAS

FIGURA 3



FIGURA 4



FIGURA 5



FIGURA 6

