

**Edilane de Jesus Gomes
Janaina de Jesus Santos**

DIVERSITY

**tecnologia digital como
ferramenta de ensino e
aprendizagem**

**CAETITÉ
2021**



FICHA CATALOGRÁFICA SISB

G633e Gomes, Edilane de Jesus.
Diversity: tecnologia digital como ferramenta de ensino e aprendizagem/
Edilane de Jesus Gomes, Janaina de Jesus Santos. – Caetité, 2021
22 p.

Orientador(a) : Profª Drª Janaina de Jesus Santos

Origem do produto: Dissertação intitulada Ensino fundamental e tecnologia digital: as relações cotidianas na construção da identidade étnico-racial, apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ensino, Linguagem e Sociedade (PPGELS), da Universidade do Estado da Bahia (UNEB), como requisito final para obtenção do título de mestra em Ensino, Linguagem e Sociedade.

1. Currículo. 2. Identidade. 3. Jogo Digital. 4. Linguagem

CDD 375



DIVERSITY

tecnologia digital como
ferramenta de ensino e
aprendizagem

Produto Educacional: Guia de orientação para a utilização do aplicativo Diversity, resultante da Dissertação intitulada "Ensino fundamental e tecnologia digital: as relações cotidianas na construção da identidade racial", apresentada no Programa de Pós-Graduação em Ensino, Linguagem e Sociedade (PPGELS), da Universidade do Estado da Bahia (UNEB), como requisito final para obtenção do título de Mestra em Ensino, Linguagens e Sociedade.

Orientadora: Prof^a Dr^a Janaina de Jesus Santos

Linha de pesquisa: Ensino, Linguagens e Identidade

GUIA DE ENSINO



BEM VINDO!

Prezado (a) Professor (a)

Este trabalho é fruto de uma pesquisa desenvolvida no Programa de pós-graduação em Ensino, Linguagens e Sociedade- Mestrado Profissional- PPGELS/UNEB, na linha de pesquisa 1- Ensino, Linguagens e Identidade.

Esta proposta de produto educacional é uma sugestão de material e aparato para alunos dos anos finais do ensino fundamental, baseada na proposta de inserção dos jogos digitais na sala de aula, auxiliando na contextualização de respostas sobre as questões da diversidade racial, na perspectiva de ajudar no processo de ensino e aprendizagem dos alunos, para que possam se desenvolver de maneira crítica e prazerosa.

Por considerarmos que os jogos digitais também podem ser úteis em outras modalidades da educação básica, desenvolvemos o aplicativo chamado Diversity.

Tendo em vista a necessidade da inclusão digital nas escolas, como microcosmo da sociedade, buscamos uma maneira de unir a tecnologia e a educação para a abordagem da diversidade racial. Visamos desenvolver atitudes de respeito e valorização da diversidade e acreditamos na potencialidade dos jogos digitais como motivador de maior atração e participação de adolescentes e jovens, em consonância com Silva (2009), que nos explica que essas ferramentas são fenômenos que trouxeram mudanças significativas no processo de comunicação, dando possibilidade aos sujeitos de se tornarem participativos e produtivos, ao proporcionar interação e colaboração entre os usuários.

BOM TRABALHO!



SUMÁRIO

1	Palavras Iniciais	06
2	Elaboração e desenvolvimento do produto	08
3	Primeira etapa: concepção e organização	09
4	Segunda etapa: confecção do objeto de aprendizagem	10
5	Conclusão	18
6	Referências	20
7	Quem somos nós	21
8	Ficha técnica	22

PALAVRAS INICIAIS

As tecnologias digitais se fazem presentes em praticamente todos os ambientes sociais, influenciando na forma em que as pessoas se comunicam, aprendem e interagem. Neste sentido, entendemos a necessidade de um meio social conectando as organizações, governos, instituições e até mesmo nosso lar, uma vez que dependem cada vez mais das tecnologias de informação e comunicação e da internet.

No ambiente virtual não pode ser diferente. Dessa forma, buscamos por meio desse produto criar um vínculo entre a educação escolar e o meio social em que o aluno já se encontra inserido. Entendemos que ao discutir sobre a efetividade das tecnologias digitais dentro da sala de aula, no ambiente escolar, é preciso considerar que existem desafios que vão desde a formação docente à disponibilidade de aparelhos e internet como um todo.

Outras dificuldades surgem no decorrer da concretização, como ferramentas disponíveis, o manuseio de ferramentas tecnológicas, internet de baixa qualidade... esses são alguns dos pontos que precisam ser melhorados, para que de fato aconteça a prática do uso das tecnologias em sala de aula. Por outro lado, compreendendo a vasta participação de usuários a procura e utilização das tecnologias digitais, pensamos em uma maneira para que todos pudessem ter acesso a elas em um ambiente educacional.

Partindo do pressuposto de que os documentos referenciais curriculares incentivam a inclusão digital nas escolas como forma de inclusão social e que, de acordo com Ramirez e Massuti (2009), a integração da tecnologia às necessidades dos contextos sociais torna produtivo o processo de transformação das relações sociais de exclusão, compreendemos que a tecnologia pode ser um aliado para melhor integrar os sujeitos aos diversos meios na direção da efetiva inclusão.



Freire (2008) destaca que a inclusão é um movimento educacional, social e político, que defende o direito de todas as pessoas participarem de forma consciente e responsável na sociedade da qual fazem parte e de serem aceitos e respeitados naquilo que os diferenciam dos outros. A autora continua afirmando que a inclusão baseia-se em quatro eixos fundamentais: a) direito fundamental do indivíduo; b) obrigação da sociedade em repensar a diferença e a diversidade; c) implicação em repensar o sistema educativo; d) construção de um vínculo de transformação da sociedade.

É importante salientar que o surgimento das tecnologias pode acarretar em benefícios como a criança/adolescente aumenta o interesse em aprender, estimula a criatividade, desenvolve novas habilidades, desenvolve a imaginação... e dentre os malefícios das tecnologias digitais está o caso da exclusão digital, ocasionando assim outro tipo de desigualdade social, uma vez que a tecnologia digital não chegou ao acesso de todos, por motivo de não possuírem dispositivos tecnológicos. Dessa forma, pensar no uso das tecnologias digitais no âmbito educacional, pode amenizar essas desigualdades de acesso, pois com a disponibilidade nos espaços educacionais estes alunos podem interagir com as novas tecnologias.

Uma vez que as tecnologias se tornam emergenciais na vida dos sujeitos, o que na perspectiva foucaultiana é categorizada como uma nova forma de poder, pois tais ferramentas podem servir ao adestramento dos indivíduos, por usar técnicas disciplinares sobre o sujeito para torna-lo dócil. As tecnologias digitais são ferramentas úteis, necessárias, contemporâneas e que estão cada vez mais tomando nossos espaços na sociedade. Sua utilidade prescrita nos documentos referenciais curriculares está diretamente relacionada a um instrumento útil aos interesses econômicos hegemônicos. Se lançarmos um olhar a partir da governamentalidade dita por Foucault (1978), entenderemos que as tecnologias podem servir de ferramenta ao alcance dos indivíduos para constituí-los como sujeitos em situações de observação e favorecem mecanismos de vigilância e controle.

Assim, o intuito de construir um produto educacional com as tecnologias digitais é trabalhar com os estudantes de forma autônoma, criativa e prazerosa, buscando incentivar a valorização e respeito de diversas culturas de diversas raças.



ELABORAÇÃO E DESENVOLVIMENTO DO PRODUTO

Todos estamos experimentando que a sociedade está mudando nas suas formas de organizar-se, de produzir bens, de comercializá-los, de divertir-se, de ensinar e aprender.
(MORAN, 2000, p.11)

Compreendemos que a escola é parte da sociedade e é consoante com as suas transformações. Pensando nisso, sugerimos uma proposta de intervenção de currículo voltado para as questões identitária na escola, destacando-se assim a importância do Objeto de Aprendizagem.

Deste modo, esta pesquisa demanda bastante precisão, especialmente porque é desafiador debruçar em toda construção histórica dos saberes, tomando os acontecimentos da história da diversidade e da inclusão com cuidado para não perder o sentido.

Assim, a proposta do jogo digital pode proporcionar atividades dinâmicas, atrativas e divertidas, além de se adequar a uma imensa rede de conteúdos curriculares. O jogo foi produzido na página do *Wordwall* (<https://wordwall.net/account/login>) o link de acesso do aplicativo é https://c.app.vc/release/2776418/edu_diversity.apk. podendo baixar no dispositivo Android.



PRIMEIRA ETAPA: CONCEPÇÃO E ORGANIZAÇÃO

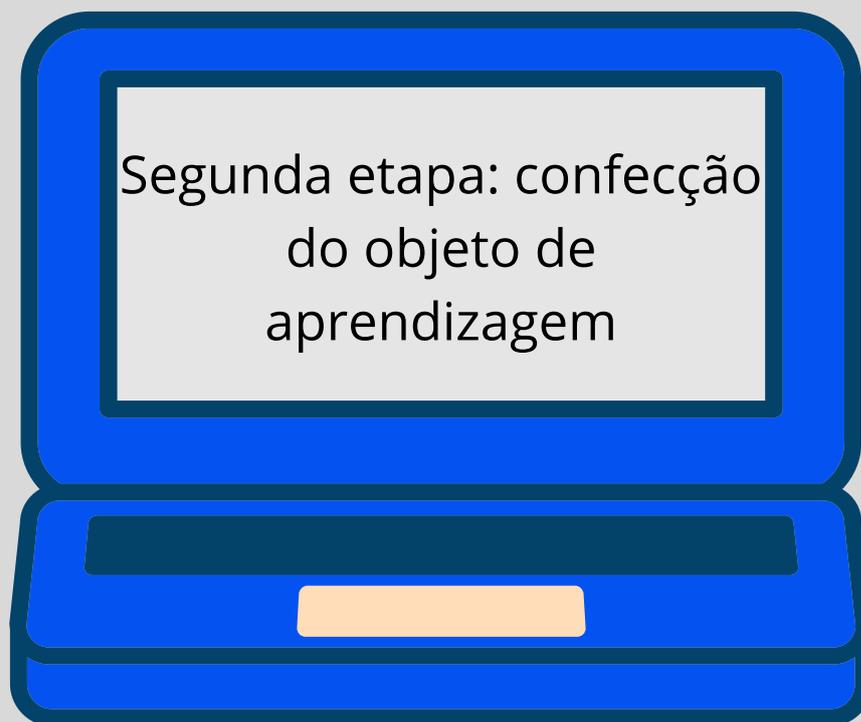
Por teoria, o objeto de aprendizagem (O.D.A.) serve para compreender melhor o conteúdo, ou seja, fixa-los para que assim os conceitos façam sentido. De acordo com Moran (2000, p. 28) “um projeto inovador facilita as mudanças organizacionais e pessoais, estimula a criatividade, propicia maiores transformações”. Outro benefício do O.D.A. é que estando disponível na internet pode ser usado e revisado em qualquer momento, o que aumenta a possibilidade de aprendizagem. Desse modo, há alguns parâmetros que nos mostram os benefícios do O.D.A. que são motivação no processo de ensino e aprendizagem; estímulo ao pensamento dedutivo e indutivo; estímulo à construção de hipóteses; simulação de situações reais; e possibilidade de aplicação a diferentes realidades e contextos.

Os O.D.A.s podem ser utilizados para dar um aspecto lúdico, pois é uma ótima ferramenta para aprimorar o ensino, pode trabalhar diversos temas de modo interativo. Além de poder usar imagens, animações ou recursos simples, como textos, *powerpoint* e páginas da internet.

Compreendemos que é algo que existe nas práticas sociais, que concebe o corpo do indivíduo como máquina na intenção de adestrar e transformar. Partindo da perspectiva foucaultiana, a tecnologia possibilita resguardar a vida da população, cujo objetivo é o controle daquilo que possa cercar o homem.

Mais detalhes sobre a concepção do Objeto de Aprendizagem encontra-se na dissertação intitulada Ensino fundamental e tecnologia digital: as relações cotidianas na construção da identidade étnico-racial que se encontra no repositório do PPGELS- UNEB, especificamente na terceira seção.





Para a construção desse O.D.A. fez-se necessário uma estratégia dividida em seis fases, primeiro decidimos o design pedagógico, após foram analisados e definidos os conteúdos apresentados pelo objeto, em seguida foi definida a sequência instrucional e o nível cognitivo das atividades, em seguida decidimos o roteiro para a produção final do objeto, logo após construímos o guia para o professor e por fim a produção do objeto postado para uso prática na sala de aula virtual.

FIGURA 1: PÁGINA INICIAL DO APLICATIVO



FONTE: GOOGLE IMAGENS

A primeira fase, a construção do design pedagógico, foi escolhido um programa de simples acesso, na página principal com o tema da abordagem pedagógica na parte superior da tela centralizado uma imagem de três pessoas e um conjunto de livros, formando cadeiras, na seguinte composição: uma mulher no topo dos livros sentada com um notebook, um homem sentado a sua direita com um notebook e outro homem em pé em sua frente, apoiado em outro livro, também com um notebook na mão. A escolha da imagem foi para mostrar que hoje as pessoas estão conectadas com a rede de internet no processo de ensino-aprendizagem.

FIGURA 2: TELA DE DESCANSO DO APLICATIVO



FONTE: IMAGENS DO GOOGLE

Essa imagem aparece no início do aplicativo e é, também a tela de descanso, dois segundos ela muda para a página inicial

Assim que se acessa o aplicativo, aparece a lista com os ícones e textos, que direcionarão para as páginas do aplicativo. Como está indicando na imagem abaixo:

FIGURA 3: ABAS DO APLICATIVO



FONTE: FOTOGRAMA TIRADA DO APLICATIVO

Ao clicar nas abas, direcionam para o seguinte: **Edu02conect**: para os jogos; **Contact us**: para o email de contato com a equipe criadora; **Quem somos nós**: para conhecer as criadoras do aplicativo; **Professor**: que direciona para a página do blog onde estão as sugestões de textos, planos de aula e filmes para trabalhar na sala de aula; **Galeria**: que é onde se encontram as imagens; e, por fim, **Direitos autorais**: em que se encontram o link dos textos usados para a seleção de textos e imagens.

Ao clicar em cada uma dessas abas, o usuário é direcionado a uma página, como mostramos abaixo:

FIGURA 4: EDU02CONNECT



FONTE: FOTOGRAMA RETIRADA DO APLICATIVO

Na aba **Quem somos nós**, o usuário encontra informações sobre as desenvolvedoras, bem como da Universidade do Estado da Bahia e do Laboratório de Estudos do Audiovisual e do Discurso que subsidiaram as pesquisas.

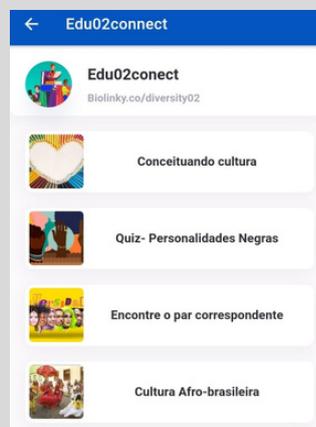
FIGURA 7: QUEM SOMOS NÓS



FONTE: FOTOGRAMA RETIRADA DO APLICATIVO

A aba em destaque na figura 4 é o **Edu02connect**, essa é a página direcionada, especificamente, aos alunos onde encontram o link dos jogos. Lembramos que esse é um aplicativo informativo, com sugestões para os professores. Os jogos estão disponibilizados no aplicativo *Wordwall*.

FIGURA 5: EDU02CONNECT



FONTE: FOTOGRAMA RETIRADA DO APLICATIVO

FIGURA 6: QUEM SOMOS NÓS



FONTE: FOTOGRAMA RETIRADA DO APLICATIVO

FIGURA 8: CONTACT US



FONTE: FOTOGRAMA RETIRADA DO APLICATIVO

Nessa aba, como mostra a imagem, está o contato de email, para que os usuários possam contribuir e dar o feedback com sugestões, elogios e/ou críticas.

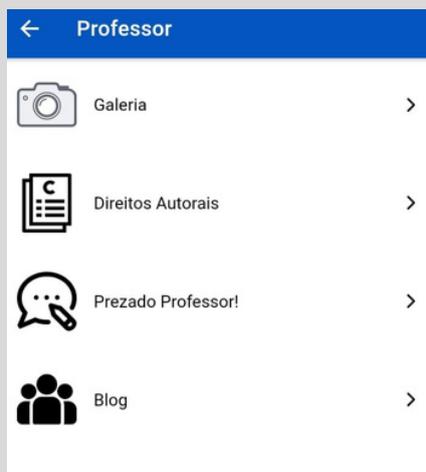
FIGURA 9: CONTACT US



FONTE: FOTOGRAMA RETIRADA DO APLICATIVO

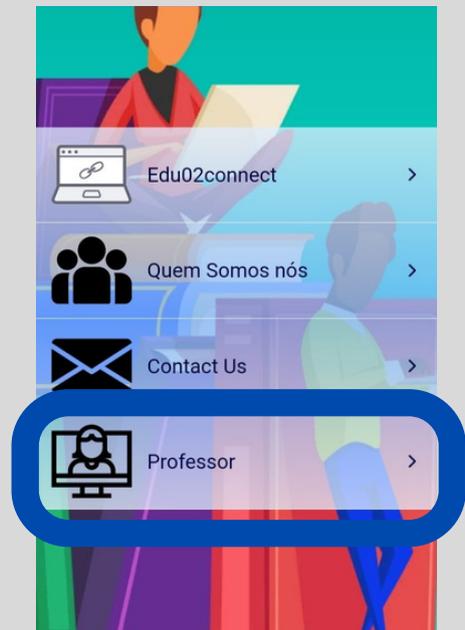
Esta é a aba direcionada, especialmente, aos professores. Seu conteúdo está dividido em quatro seções: Galeria, Direitos autorais, Carta ao professor e Blog, que serão explicadas separadamente logo abaixo.

FIGURA 11: PROFESSOR



FONTE: FOTOGRAMA RETIRADA DO APLICATIVO

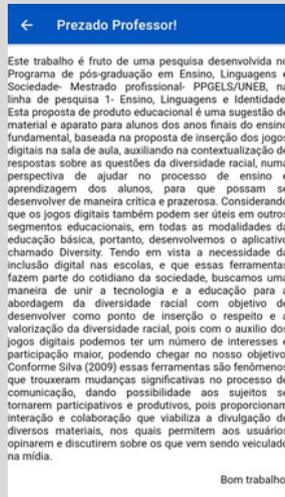
FIGURA 10: PROFESSOR



FONTE: FOTOGRAMA RETIRADA DO APLICATIVO

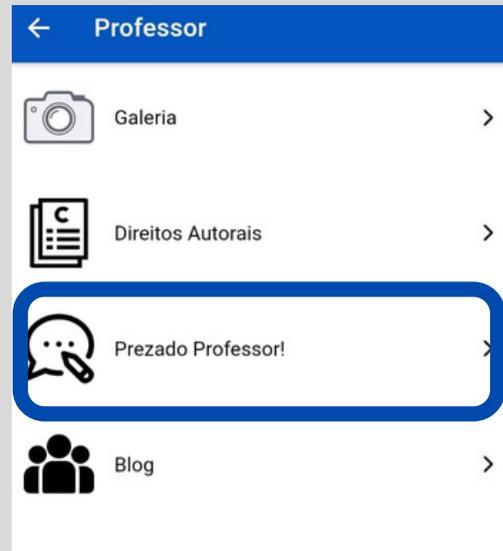
Nesta aba, nos dirigimos ao professor, falando sobre a concepção e construção do Diversity.

FIGURA 16: PREZADO PROFESSOR



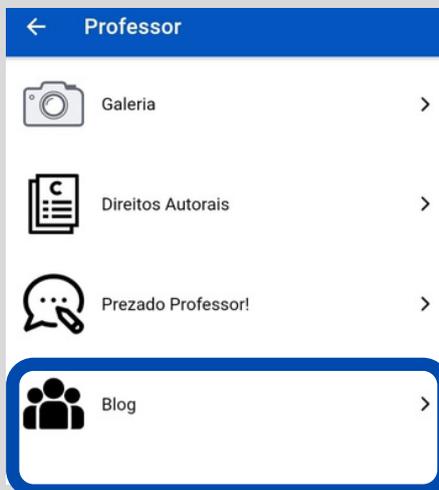
FONTE: FOTOGRAMA CAPTURADO DO APLICATIVO

FIGURA 15: PREZADO PROFESSOR



FONTE: FOTOGRAMA CAPTURADO DO APLICATIVO

FIGURA 17: BLOG



FONTE: FOTOGRAMA CAPTURADO DO APLICATIVO

Nesta aba, são mostradas sugestões de textos para os professores trabalharem na sala de aula. São textos sobre a diversidade afro-brasileira, curtos, com linguagem simples e de fácil entendimento, para leitura entre o professor e os alunos. Também adicionamos sugestões de planos de aula, vídeos, filmes e documentários. Além disso, sugerimos leituras de artigos científicos para os professores.

FIGURA 18: BLOG



FONTE: FOTOGRAMA CAPTURADO DO APLICATIVO

A segunda fase é a elaboração dos jogos. Após a seleção do material para a composição do aplicativo, pensamos em como elaborar os jogos. Buscamos elaborar um aplicativo que fosse de fácil manuseio e que atrativo para o público adolescente. As estratégias de abordagem foram pensadas em perguntas que estimulem a reflexão e a curiosidade do aluno.

Construímos os jogos no *wordwall*, um aplicativo com diversas opções de criação de jogos, o que nos deu a liberdade de produzir o nosso próprio material.

FIGURA 19: JOGOS



FONTE: FOTOGRAMA CAPTURADO DO APLICATIVO

Os jogos propostos foram: 1) **perseguição no labirinto**, que consiste em perguntas e respostas, com duas opções, uma resposta falsa e outra verdadeira, ganha quem acertar a resposta e conseguir passar pelos “monstrinhos”. Neste jogo tem os “monstros” que atacam o jogador e o impedem de acertar as respostas e mudar de fase. É importante ressaltar que o jogador, mesmo conseguindo não ser atingido pelo “monstrinho”, se errar a resposta perde. Esse jogo exige concentração, além de auxiliar na coordenação motora. Seu objetivo é levar o conhecimento de pessoas negras que se destacaram no nosso país e que por vezes são invisibilizadas ou inferiorizados.

2) **caça-palavras**, consiste em o jogador encontrar as palavras escondidas em meio a outras palavras. Pode ser uma pergunta que o estudante pode encontrar a resposta no caça-palavras, ou pode ser as próprias palavras escondidas usadas como dicas. O nível de dificuldade do jogo é relativamente fácil, porque precisa encontrar as palavras, as dicas nesse jogo são as próprias palavras escondidas. Nosso objetivo é que o aluno compreenda o conceito de cultura e desenvolva respeito e valorização às diferentes culturas.

3) **encontre a combinação**, é parecido com o jogo da memória, porém as imagens não são viradas para baixo. Na parte superior, aparece uma imagem e, na inferior, aparece uma sequencia de imagens. O intuito é o jogador formar o par. O nível de dificuldade é extremamente fácil. Utilizamos as imagens relacionadas às danças, comidas e religiões afro-brasileira. Seu objetivo é que a criança conheça as diversidades da cultura brasileira.

4) **jogo da memória**, com imagens de personagens negras que tiveram destaque no mundo, tais como: atores, escritores, jornalistas... O objetivo é que os alunos possam reconhecer e valorizar a capacidade dos povos negros contribuírem para o avanço das sociedades. Por conseguinte, que os alunos negros possam se reconhecer e se sentir representados.



CONCLUSÃO

Compreendemos que o O.D.A. digital pode possibilitar novas experiências no processo de ensino-aprendizagem e oferecer aos professores orientações metodológicas para articular os conteúdos programáticos previstos no currículo com a realidade dos alunos. Outro ponto é proporcionar conhecimento e circulação a conteúdos que foram invisibilizadas nos diferentes materiais didáticos.

A pesquisa Ensino fundamental e tecnologia digital: as relações cotidianas na construção da identidade étnico-racial, contribuiu para o entendimento de como estão articuladas as linguagens, identidades e práticas pedagógicas no cotidiano escolar dos anos finais do ensino fundamental. Como resultado criamos o **Diversity** para promover atividades que auxiliem no processo de ensino e aprendizagem produtivo, positivo e emancipatório. O aplicativo é intuitivo e de acessar sem dificuldade na PlayStore. Os alunos podem acessar autonomamente, inclusive diretamente na aba de jogos, sem nenhum conhecimento prévio e sem perdas ou danos no processo de ensino e aprendizagem.

Este produto educacional, apesar de falar sobre a inclusão da diversidade racial nas salas de aula, não se configura como um aplicativo inclusivo, pois não comporta recursos como o talkback para pessoas com deficiência visual. Até o presente momento, somente essa categoria que não conseguiriam acessar a plataforma. Porém, alunos com deficiência cognitiva e motora podem acessar, contribuindo até para sua evolução no processo de ensino-aprendizagem, para que possam realizar de acordo o seu tempo.

É um aplicativo elaborado para um público na faixa etária de onze a treze anos, mas não se limita. Pode ser usado em qualquer dispositivo, computadores, tablets e celulares do sistema operacional Andróid.

Conhecemos a realidade das escolas públicas do interior da Bahia, e, por ser um aplicativo que só funciona conectado à internet, o professor pode usar variáveis como imprimir as imagens para trabalhar o jogo da memória, a partir das imagens de culinária, dança e religião e trabalhar as origens de cada um; as imagens de pessoas podem ser trabalhadas para o reconhecimento profissional. Podem ser utilizadas as perguntas para fazer um *quiz* na sala de aula, em duas equipes em competição; o caça-palavras também pode ser impresso em papel A4. Por se tratar de uma sugestão de aplicação, o professor poderá também criar seus próprios jogos basta entrar na página do *Wordwall* e criar uma conta. Nesta plataforma/aplicativo contém várias ferramentas para a construção de jogos, questionários, dentre outros... O professor tem a liberdade de alterar de acordo a sua realidade e dos seus alunos.

Lembrando que esse aplicativo se configura como uma sugestão de como o professor pode introduzir o uso das tecnologias digitais em suas aulas.



REFERÊNCIAS

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular:** Ensino Médio. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2018.

FREIRE, Sofia. **Um olhar sobre a inclusão.** Revista da Educação, Vol. XVI, nº 1, 2008.

MORAN, José Manuel. Ensino e aprendizagem inovadoras com tecnologias audiovisuais e telemáticas. In: MORAN, José Manuel. MASETTO, Marcos T. BEHRENS, Marilda Aparecida. **Novas tecnologias e mediação pedagógica.** Campinas-SP. Papirus, 2000.

Ramirez, A. R. G., Masutti, M. L. **A educação de surdos em uma perspectiva bilíngue:** Uma experiência de elaboração de software e suas implicações pedagógicas. EdUFSC, Florianópolis, 2009.

SILVA, Bruno Fernandes Carvalho da. **Jogos digitais e aprendizagem:** Uma proposta de intervenção para rede municipal de educação de Irecê. 81 f. il. 2017. Projeto de Intervenção (Mestrado Profissional em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade Federal da Bahia. Salvador, 2017.



QUEM SOMOS NÓS



EDILANE DE JESUS GOMES

Mestranda em Ensino, Linguagem e Sociedade pelo PPGELS nível mestrado profissional na Universidade do Estado da Bahia. Licenciada em Letras com Habilitação em Língua Inglesa e suas literaturas, pela universidade do Estado da Bahia Campus VI (2012- 2017). Ex bolsista de Iniciação Científica FAPESB (2014-2015). Ex-Bolsista FAPESB –cotas (2020/2021) Participante do grupo Laboratório de pesquisa do Audiovisual e do Discurso- AUDiscurso/ CNPq coordenado pela professora doutora Janaina de Jesus Santos.

Realizou Estágio pós-doutoral (2018-2019) no Programa de Pós-Graduação em Letras: cultura, educação e linguagens, na Universidade Estadual do Sudoeste da Bahia - UESB, possui Doutorado em Linguística e Língua Portuguesa (2014) pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho - UNESP, Mestrado em Estudos Linguísticos (2011) pela Universidade Federal de Uberlândia – UFU. É professora adjunta na Universidade do Estado da Bahia- UNEB/Campus VI, atua no Programa de Pós-graduação em Ensino, Linguagem e Sociedade - PPGELS/UNEB e lidera o Laboratório de Estudos do Audiovisual e do Discurso - AUDiscurso/UNEB/CNPq.



JANAINA DE JESUS SANTOS

REVISTA TECNICA

Título: Diversity: Tecnologia digital como ferramenta de ensino e aprendizagem

Origem do Produto: Trabalho de Dissertação intitulado Ensino fundamental e tecnologia digital: as relações cotidianas na construção da identidade no Mestrado Profissional em Ensino, Linguagem e Sociedade (PPGELS/UNEB)

Nível de Ensino a que se destina o produto: Educação Básica

Área do Conhecimento: Letras, Linguística e Artes

Público Alvo: Professores e alunos do Ensino Fundamental anos finais

Categoria deste Produto: Produto tecnológico

Finalidade: Formação e orientação

Organização do Produto: Edilane de Jesus Gomes e Janaina de Jesus Santos

Registro do Produto: Biblioteca da UNEB – Campus VI e Playstore: aplicativo GoodBaber

Avaliação do Produto: Somente a avaliação da banca

Disponibilidade: Irrestrita, mantendo-se o respeito à autoria do produto, não sendo permitido uso comercial à terceiros.

Divulgação: Meio digital

Designer Gráfico e diagramação: Edilane de Jesus Gomes

Apoio Financeiro: Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado da Bahia- FAPESB

URL: Produto acessível no site do PPGELS ou na playstore gratuitamente.

Idioma: Português

Cidade/Estado: Caetité/Bahia

País: Brasil

Ano: 2021