

## **CAPÍTULO 1**

### **AS PRÁTICAS EM SALA DE AULA EM MEIO AO ISOLAMENTO SOCIAL**

**Jones Alves de Oliveira**

Doutor em Antropologia pelo IAEPP, Mestre em Educação e Teologia pelo IAEPP/EBWU, Especialista em Matemática e Ciências pela UFPI  
E-mail:jones123alves@gmail.com

**Ana Patricia Oliveira Lima**

Graduada em Português/Inglês pela UVA, Especialista em Língua Portuguesa pela URCA, Gestão escolar pela FAK, Construção da cidadania e inteligências humanas pela FADIRE. E-mail:anapatriciaolli2021@gmail.com

---

### **INTRODUÇÃO**

Partindo das experiências vivenciadas por nós professores e alunos nesse tempo de isolamento social e de reinvenção da prática educacional e tendo como base a referida formação, foram por mim, propostos meios de interação com meus alunos por meio de jogos e de diversos recursos ligados à tecnologia, aos educandos foi propus desafios através de jogos criados pelo aplicativo “Word Wall”, além de outros aplicativos ligados à tecnologia.

Teoricamente é sabido que na década de 1990 até a virada do séc. XXI, houve uma explosão de novas tecnologias. A internet se disseminou e os equipamentos se tornaram mais acessíveis. Os alunos de hoje são cidadãos da sociedade da informação: esses alunos de cuja formação estamos falando, são indivíduos multimídia, muito diferentes do que foram seus pais e professores e pertencem ao que se está chamando geração Nintendo.

É dentro do espaço escolar que o ser humano se constitui nos principais aspectos de desenvolvimento e inserção social, compreendendo o mundo no qual está inserido em seus aspectos e dimensões ideológicas, políticas, sociais, epistemológicas e filosóficas, é perante a esse pressuposto que enfatiza-se ainda mais a importância de uma evolução necessária das instituições de ensino na representação social necessária para a construção e/ou continuidade de diversas culturas, contribuindo para uma educação global,

Nesse sentido Negroponte (2001, p. 11) destaca que a verdadeira divisão cultural, está relacionada ao uso das tecnologias digitais que aparta as gerações: “quando [...] um adulto vem contar que descobriu o CD-ROM, posso adivinhar que ele tem um filho entre cinco e dez anos de idade”. As crianças de hoje interagem com a tecnologia da informação de forma natural, inclusive ajudando os adultos que têm dificuldades para incorporar as novidades tecnológicas.

No cenário da sociedade brasileira, estamos diante de inúmeros desafios, entre eles a questão da miséria, gerada pelas desigualdades sociais nesses tempos de isolamento social. O papel da educação como fator de mudança e a oferta de uma educação de qualidade, para todos, têm sido demandas dos movimentos sociais e são pauta recorrente nos discursos políticos, mas ainda repousam no campo da utopia diante dos obstáculos que nos remetem aos cursos de formação de educadores.

As instituições de ensino superior estão sendo levadas a rever seus currículos e incorporar as tecnologias da informação e da comunicação, conforme previsto na legislação, além de pensar estratégias e alternativas para a capacitação dos seus docentes. Essa formação veio acrescentar a esse processo significativamente.

## **DESENVOLVIMENTO**

Baseado nas experiências vivenciadas no curso competências digitais para docência, e pondo em práticas os saberes práticos adquiridos ao longo da formação, buscando uma maior aproximação com os estudantes, decidi trazer os recursos tecnológicos para a sala de aula virtual, de modo a melhorar assim minha prática docente nesse ambiente inovador e desafiador, que é a tecnologia educacional digital.

Foram propostos meios de interação com os alunos por meio de jogos e de diversos recursos ligados à tecnologia, aos educandos foi proposto desafios através de jogos criados pelo aplicativo “Word Wall”, no qual os alunos tiveram acesso ao conteúdo proposto em sala por meio desse aplicativo, através de jogos interativos, com perguntas, desafios entre outros métodos.

A criação de jogos ligados ao conteúdo e assuntos trabalhados em sala de aula, trouxe uma ação e reação ao desejo destes educandos em participar ativamente das aulas tanto síncronas como assíncronas, percebi que a tecnologia atrai esse público efetivamente, ou seja, eles se sentem mais por dentro desse processo, essa formação contribuiu significativamente nesse processo de interação e troca de conhecimento, pude perceber isso ao fazer uso desses recursos inovadores e significativos por meio da tecnologia da informação na prática escolar.

Por meio de webconferências mesmos foram dadas orientações de como fazer uso do dado recurso, assim como também por meio de vídeos explicativos pelo aplicativo “Mobizen”, na realização da tarefa os alunos mostraram maior interesse curiosidade e conseqüentemente uma maior interação para com as atividades propostas, houve uma maior participação destes, em meio às atividades expostas e uma maior vontade de resolver os desafios a eles apresentados.

Ao concluírem a atividade e após a socialização das atividades lúdicas realizadas, percebi que esses recursos são de grande importância para estes estudantes, principalmente neste período de transformação e adaptação de aprendizagens significativas. Os próprios alunos relataram um desejo maior

pelas atividades desafiadoras, visto que estes, reagem bem ao serem desafiados, principalmente quando isso os levam a competirem entre si, de forma a partilharem parcerias nestes desafios propostos.

Na concepção de Behrens e Carpim (2013, p.109):

O processo de educação inclui de forma direta o desenvolvimento, evolução e aspectos culturais de qualquer humanidade, e requer que os professores entendam a concepção de homem, de sociedade e de mundo que reveste sua prática de vida e que se transporta para sua prática pedagógica. A formação dos alunos no século atual exige que o professor acompanhe a mudança paradigmática da ciência e da educação e as possíveis decorrências das inovações técnicas e tecnológicas, trabalhando de maneira a integrar conhecimentos sociais complexos e tecnologias cada vez mais sofisticadas. (BEHRENS; CARPIM, 2013, p. 109).

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS/CONCLUSÃO**

Defendo também a ideia da incorporação das tecnologias digitais, pelos docentes, como ferramenta educacional a serviço de uma formação mais significativa e contextualizada na prática docente em nosso município, a partir de duas perspectivas: uma para que os alunos aprendam os diversos conteúdos da sua formação, a outra para que eles saibam aplicar na sua prática e no processo de aprendizagem efetiva, como ferramenta para promover a autoavaliação e fixação de saberes, quando atuarem como seres ativos na sociedade, sendo autores do seu próprio processo de aprendizagem.

A avaliação foi dada pela participação dos alunos na tarefa solicitada, bem como na socialização das ações propostas pelo professor, salientando que esse processo teve sua realização no grupo da sala de aula, pôde-se perceber que essa atividade proposta, foi por eles bem aceita e proveitos. Somos eternos aprendizes e a era da tecnologia está presente em todos os meios de interação e convívio social, por isso percebo que se adaptar a isso é um dever do educar que é comprometido com o desenvolvimento do seu educando, é preciso todos os dias aprender a aprender.

## **REFERÊNCIAS**

SZYMANSKI, Heloisa. (org.) A entrevista na pesquisa em educação: a prática reflexiva. Brasília: Plano, 2002.

TAPSCOTT, Don. Geração Digital: a crescente e irreduzível ascensão da geração Net. Tradução de R. Bahr. São Paulo: Makron Books, 1999.

SCHULMAN, Jorge F. Formação com/entre os pares para o uso de tecnologias digitais na educação: a relação entre professores e multiplicadores do ProInfo de uma escola pública de Belo Horizonte. 2004. 173p. Dissertação (Mestrado em Educação)- Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais.

BEHRENS; CARPIM, 2013, p. 109 Incorporação das tecnologias digitais.