

ENSINO REMOTO EM TEMPOS DE PANDEMIA: A PEDAGOGIA FREIRIANA

¹Maria Adriana Farias Rodrigues

²Diego dos Santos Verri

RESUMO: O presente trabalho tem por objetivo discutir a problemática alicerçada no Ensino Remoto Emergencial, que teve que ser implantado às pressas devido à pandemia do Covid-19. Esse estudo pretende apresentar em primeiro momento as diferenças entre Ensino Remoto Emergencial e Educação à Distância, diferenciando suas principais particularidades. Além disso, buscou-se demonstrar inúmeras ferramentas que podem ser utilizadas no Ensino Remoto, no auxílio aos professores e aluno. Ademais, enveredamos um debate em torno da necessidade de mesmo em âmbito virtual o ensino ser horizontal, constituído a partir de pressupostos democráticos e que dialogam com o modelo de Educação proposto por Freire (1983). A metodologia do trabalho é de ordenamento qualitativo, utilizou-se o uso de pesquisas bibliográficas e experiências vivenciadas ao longo desse período pandêmico, apesar deste texto não elucidar o uso de relatos de experiências, o exercício de construir quadros e figuras partiram de situações empíricas. Os resultados apontaram que apesar dos desafios que esse momento lança diante da equipe de docentes e discentes, são imprescindíveis práticas dinâmicas, que proporcionem a participação alunos, o uso das ferramentas educacionais podem promover essa interação horizontal e tornar o processo de ensino e aprendizagem eficiente e menos caótico em um cenário tão desafiante.

Palavras-Chaves: Ensino Remoto. Pedagogia Freiriana. Dialogicidade

INTRODUÇÃO

A presente pesquisa está relacionada às tecnologias e a relação com a pedagogia Freiriana e a forma como Paulo Freire (1921-1997), visualiza o processo de ensino aprendizagem, edificando suas bases na concepção de pedagogia crítica e para libertação dos indivíduos. Ainda traçamos aspetos relativos ao fazer pedagógicos e a intermediação deste fazer através do uso de tecnologias e o papel do professor, peça chave do processo de ensino e aprendizagem nas tecnologias educacionais. O objetivo geral deste estudo busca enveredar uma discussão sobre a utilização de tecnologias educacionais no Ensino Remoto Emergencial, debatendo a necessidade de intervenções dialógicas com base na teoria freiriana.

Os dados foram elaborados a partir de um estudo de abordagem qualitativa e pesquisa bibliográfica fundamentada em autores como: Paulo Freire (1983) José Armando (1997) Renato Soffner (2013). Foram mapeados dados relativos à pedagogia freiriana e a relação desta com as tecnologias em uma perspectiva libertadora.

¹ Mestranda em Ciências Sociais pela Universidade Federal de Campina Grande

² Mestre em Educação nas ciências pela Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul –UNIJUI. Professor de História da rede pública do Estado do Rio Grande do Sul

1 CONTEXTUALIZAÇÃO DO ENSINO REMOTO EM TEMPOS PANDÊMICOS

O processo de “desenvolvimento” da história humanidade é marcado por inúmeras crises, em 2019 iniciou-se o surto da Corona Vírus, surgindo cidade chinesa de Wuhan, rapidamente o vírus se alastrou por diferentes países do continente brasileiro e emergiu em terras brasileiras por volta de fevereiro. Atualmente conforme dados Conselho Nacional de Secretários de Saúde (CONASS) e do Ministério da Saúde³, cerca de 130.00 já morreram no Brasil após contrair o vírus.

No transcurso do processo pedagógico de aprendizagem transformou-se ao longo dos anos. Entretanto, na contemporaneidade, ainda há notáveis resquícios dos métodos tipicamente instrucionistas (DEMO, 2002, p.85). Exemplo disso são as metodologias e ferramentas adaptativas para conceber o processo de Ensino e aprendizagem no período de isolamento social, devido a Pandemia as escolas tiveram que fechar as portas, todavia, o ensino ainda permaneceu por meio virtual. O ensino remoto foi uma forma “não- planejada” previamente, sendo permeada por inúmeras dificuldades, tanto de acessibilidade por parte dos alunos, quando de treinamento técnico por parte dos professores.

Nesse sentido, é nitidamente observada a limitação no momento da aprendizagem. De acordo com Demo (2002), aprender não deve ser uma atividade simplesmente escutatória, mas também de pesquisa e elaboração, ou seja, devem ser disponibilizados meios educativos para construir o “aluno pesquisador”, pois dessa forma, haverá melhores resultados na copilação de informações. Além disso, tal autor faz uma crítica ao método reprodutor, é visível que em suma parte, quando é inserida uma prática inovadora de absorção de informações, os professores utilizam como didática, a leitura de livros, no entanto, os respectivos fichamentos, são sumariamente nocivos, pois tem como finalidade de produzir, todavia, sabe-se que na construção do saber, um ponto essencial é o despertar de criticidade no aluno, dessa forma, os fichamentos somente são proveitosos quando o orientador implanta dentro de tal atividade um olhar questionador.

Na verdade, evita-se “estudar”. Estudar significa dedicar-se a atividade sistemática de estudo reconstrutivo, com base em constante elaboração própria, lendo autores para nos tornamos autores. Não é absorver passivamente conhecimento alheio, muito menos “colar”. Estudar pra prova é

³ Conforme os dados disponível em: <https://olhardigital.com.br/coronavirus/noticia/covid-19-brasil-tem-1-163-novas-mortes-em-24h-total-de-obitos-ultrapassa-77-mil/98089> > acesso em 17-07-2020

o que há de menos importante na sala de aula, porque artificialidade total perante as situações concretas da vida (DEMO, 2002, p. 87).

Trazendo as concepções de Demo (2002), observa-se que tal passagem demonstra a noção do aluno-pesquisador, no entanto, em tempos de pandemia os alunos não recebem orientações objetivas sobre o “saber-fazer” a pesquisa escolar, ficando reféns de explicações diluídas e imprecisas, fomentando assim, dificuldades no aprendizado. Conforme Matias-Pereira(2008) Educação a Distância é uma modalidade de Ensino Bilateral, disponibilizada para grande número de indivíduos.

Além disso, em Farias (2013), a modalidade de Ensino EAD detém uma padronização do processo de Ensino-Aprendizagem, isso não ocorre, por exemplo, no modelo adotado durante o período pandêmico, já que cada escola utiliza um âmbito virtual diferente, seja o Google Classroom, a plataforma Moodle, Google Meet ou Zoom, cada professor utilizou a ferramenta que detinha maior conhecimento, geralmente as atividades não são síncronas e assíncronas ao mesmo tempo, provendo que a interação entre professor e aluno fique restrita, impedindo a participação de todos os indivíduos envolvidos.

Por exemplo, a atividade reconstrutiva do conhecimento deve ser conduzida sob o olhar do orientador, pois é importante haver tal direcionamento no momento da produção. Esse caráter reconstrutor tem como princípio o “aluno autor”, percebe-se que o processo de criação não deve resumir-se somente na leitura, mas na impressão da subjetividade do leitor na releitura da obra estudada, a partir do momento que há essa aproximação do leitor com o autor, será possível analisar e descrever as obras lidas através do conhecimento que o aluno detém. Abaixo segue a ilustração de quais elementos devem haver para a construção da interação entre professor e aluno no modelo de Ensino Remoto.

Dessa forma, é necessário realizar uma retrospectiva história sobre o surgimento da modalidade de Ensino a Distância. De acordo com Pereira-Matias (2008) a Educação à Distância é um sistema bi-direcional, utilizado através de aparatos tecnológicos. O autor salienta que desde o final do século XIX muitas invenções foram utilizadas para tornar essa comunicação possível, por exemplo, os europeus usavam essa ferramenta para o ensinamento de plantio, dessa forma, estimula-se que seu surgimento ocorreu por volta de 1830 do século XIX. (MATIAS-PEREIRA, 2008, p.45).

2 DIFERENÇAS ENTRE ENSINO REMOTO E EDUCAÇÃO À DISTÂNCIA

As tecnologias nunca estiveram tão em voga como no momento atual. Fomos colocados de frente a possibilidades que nem mesmo sabíamos da existência. Pensar em tecnologia como conceito nos remete às possibilidades a que os sujeitos estão postos. Por exemplo, as primeiras ferramentas surgidas nos períodos pré-históricos são caracterizadas como tecnologias que trouxeram avanços para a humanidade, como salienta Soffner (2013, p.149):

A primeira tecnologia foi o pedaço de osso que um determinado homínido utilizou para se defender ou para atacar outro animal. Ou os óculos que utilizamos para melhorar nossa visão, e mesmo o giz que o professor usa em sua aula tradicional. Todos são tecnologias.

Neste sentido, o autor nos coloca que a tecnologia é produto do avanço dos seres humanos o que nos mostra as diversas possibilidades que temos para avançar ainda mais nos aspectos tecnológicos. No campo educacional, podemos analisar duas vertentes: os que buscam nas tecnologias o avanço que a educação necessita e os que tratam a tecnologia com desprezo ou receio. Abaixo a diferenciação entre Ensino Remoto Emergencial e Ensino à Distância:

Quadro 01: Explicando as diferenças

DIFERENÇAS ENTRE O ENSINO REMOTO E MODALIDADE DE ENSINO À DISTÂNCIA (EAD)	
ENSINO REMOTO EMERGENCIAL	ENSINO À DISTÂNCIA (EAD)
Medida temporária ocorrido em detrimento da pandemia causada pelo COVID-19	Modalidade Ensino autorizada e legitimada detém um vasto período de institucionalização.
Calendário Flexível e adaptado para o momento.	Calendário previamente estabelecido consiste em padronização.
Aulas são geralmente ao vivo ou gravadas, por plataformas como Google Meet, Google Jitsi meet, Google Classroom.	Aulas gravadas, disponibilizadas pela plataforma escolhida pela instituição que oferta tal modalidade.
Atividades e materiais adaptados pelo professor.	Atividades e materiais disponibilizados de forma prévia.
Interação entre o professor e aluno durante a aula.	A interação no modelo EAD ocorre através do professor-tutor especializado para aquela

	função.
Não há o uso de uma plataforma específica.	Existe o uso de uma plataforma específica.
Os docentes tiveram que se “especializar” às pressas em decorrência desse novo cenário emergencial.	Os professores que atuam no cenário EAD são especializados para desempenhar a função pela qual estão logrados no programa.
Atividade síncronas geralmente.	Atividades assíncronas e síncronas
Avaliações são preestabelecidas a partir do contato com a turma.	Avaliações padronizadas.

Fonte: Rodrigues, 2020.

Diante do exposto no Quadro 01, são nítidas as diferenças entre Ensino Remoto Emergencial e Ensino à Distância, lembrando que a Educação à Distância é uma modalidade, legitimada durante anos e, desse modo, já há uma compreensão quanto ao uso. Em contrapartida, o Ensino Emergencial foi algo repentino, não havendo um preparo prévio e isso configurou inúmeras dificuldades, a seguir o quadro de plataformas e ferramentas que podem ser utilizadas no Ensino Remoto emergencial:

Quadro 02: Plataformas Educacionais e suas Aplicações

PLATAFORMAS EDUCACIONAIS		
<i>PLATAFORMA</i>	<i>PRINCIPAIS FERRAMENTAS</i>	<i>POSSÍVEIS APLICAÇÕES</i>
ZOOM	Plataforma de vídeo conferência, tendo várias funcionalidades, por exemplo, apresentação de Slides e gravação da aula.	Os professores podem utilizar essa ferramenta para realização das aulas.
MOODLE	O Moodle (“ <i>Modular Object-Oriented Dynamic Learning Environment</i> ”) funciona como uma sala de aula virtual acronica.	São inúmeras suas funcionalidades, por exemplo, é possível inserir materiais, vídeos, abertura de fóruns de discussão. O professor que optar por essa ferramenta pode acompanhar o desenvolvimento da turma, observando assim, o desenvolvimento da turma.

GOOLGE CLASSROOM	O <i>Google Classroom</i> ou <i>sala de aula</i> é um sistema de gerenciamento de materiais.	O Google Classroom pode ser utilizado para a realização sincrônica e assincrônica das atividades acadêmicas, sendo utilizando a abertura de fóruns, podendo ser ofertado também provas, onde o professor pode acompanhar.
HANGOUT	Plataforma de vídeo conferência disponibilizada pelo Google.	O professor pode utilizar essa ferramenta para promover reuniões na turma, assim como o Meet e Jipsi.
CANVA	O Canvas é uma plataforma sincrônica assim como o Moodle, gratuita e disponível para os professores usarem.	Essa plataforma apresenta um diferencial por ter um sistema de criação de designer e apresentar a ferramenta de gravar as aulas dentro da própria plataforma. O professor que optar por tal, terá inúmeras funcionalidades para explorar.
CANVAS	Plataformas de criação de designer gratuito, onde você cria desde Logo Marca até capas de livros estilosas.	É possível criar todos os tipos de designer, desde posts simples para postar no Instagram, até capas de livro, o professor pode vir a usar tal artifício para criar os slides, confecção de agendas escolares e até incentivar os alunos a criar seus próprios modelos de designer.
MENTIMENTER	É um recurso digital para criar interações em tempo real, por exemplo, enquetes e frases na nuvem.	Pode ser utilizado como forma de dinâmica nas aulas ao vivo, isso promove engajamento dos alunos no processo de aprendizagem.
PADLET	Funciona como um mosaico de mensagens, um mural animado onde todos podem deixar suas considerações sobre os encontros.	É interessante usar essa ferramenta após o término do evento ou da aula, para fixar mensagens pertinentes, isso promove uma auto-avaliação e um clima de acolhimento.
	Essa ferramenta é usada na	Pode ser usado na revisão de

KAHOOT	interação da sala de aula, onde através de um jogo os conhecimentos apresentados são fixados.	conteúdos apresentados durante a aula. Além disso, estimula rapidez e uma competitividade não-tóxica, onde todos podem ser divertir.
PAWEREND BY STREAM YARD	Utilizado na transmissão de <i>lives</i> pelo YouTube é ideal para eventos.	A vantagem nesse recurso é divisão da tela, onde é possível enxergar os slides e a pessoa que está apresentado o evento. É um recurso didático e interessante para utilização de eventos acadêmicos, palestras e encontros.
FERRAMENTA PREZI	O Prezi é uma ferramenta multifuncional e intuitiva, dependendo das suas especificidades, serve para elaborar designer, apresentações similares ao Pauer Point e recurso de vídeo.	O uso o Prezi pode representar otimização do tempo, haja vista que dentro da própria ferramentas há formas de gravar aulas, utilizando apresentação de slides, assim também como construir designers divertidos para fomentar uma aprendizagem mais dinâmica e acessível.

Fonte: Rodrigues, 2020.

Essas ferramentas alinhadas pode promover uma maior otimização do tempo por parte do professor e uma maior interação com a turma. Conforme Demo (2002), o professor deve possibilitar que o aluno se torne protagonista do processo de Ensino-aprendizagem, não apenas um indivíduo passivo, mas que tenha condições de desenvolver suas próprias habilidades de aluno pesquisador. Mesmo no cenário pandêmico, os professores devem incentivar essa ponte de interação entre professor e aluno, para não representar um ambiente verticalizado.

3 PRÁXIS E CURRÍCULO: ASPECTOS PARA A EDUCAÇÃO CONTEMPORÂNEA

Ao trazer a perspectiva de práxis em Freire, tomamos como partida a ideia global de práxis quando conceituada. Trata-se de uma ligação a outros conceitos como o de dialogicidade, ação – reflexão, liberdade, autonomia, docência livre e coerente com a realidade de cada sujeito entre outros fatores que provocam mudanças acionais. Práxis

tem origem etimológica no grego *praxis* que vem a ser determinada conduta ou ação sendo que, na educação estamos tratando como prática educativa que segundo Rossato (p.325) “entendendo todo ato do educador como educativo”.

Trata-se do ato de interpretar a vida e a realidade do sujeito a partir de sua compreensão de mundo, aparecendo esta prática educacional, que tem como foco, a transformação das realidades dos sujeitos envolvidos no processo educativo, através do aproveitamento de experiências vividas durante seu caminhar até chegar ao conhecimento propriamente dito e formalizado, não retirando desta experiência trazida pelo sujeito, a caracterização de sua personalidade intrínseca do saber e do seu conhecer, porém, à ser problematizada e dialogada pelos operadores da educação prescrita, e, à ser perpassada ao grande grupo para ser pensada .

Estar liberto de algo pressupõe outro lado que é o aprisionamento, seja nas ideias ou no próprio mundo a que se está vivenciando. Neste aspecto, podemos observar na Pedagogia do Oprimido (1983) no início da obra, que o aspecto humanizador dos homens e mulheres deve ser pautado de forma a buscar uma educação para a liberdade pautada na criticidade e no diálogo.

Convém enaltecer também, uma apreciação em torno dos papéis desempenhados pelo oprimido e opressor. Ao oprimido cabe analisar seu contexto e verificar sua real função de transformador dos processos, pois segundo Freire (1983 p.31), “E ai está a grande tarefa humanista e histórica dos oprimidos- libertar –se a si e aos opressores” fazendo ligação com o aspecto de poder a que os opressores possuem, trata aqui, que somente o poder que nasceu da debilidade dos oprimidos será necessário para libertar ambas as partes. O que se pretende no aspecto libertador é que, os dois lados, oprimidos e opressores, se coloquem no mesmo campo de aprendizado, entretanto, cabe ao oprimido, por ter o conhecimento das necessidades do ser oprimido, mostrar a liberdade para os opressores.

Quem melhor que os oprimidos, se encontrará preparado para entender o significado terrível de uma sociedade opressora? Quem sentirá, melhor que eles, os efeitos da opressão? Quem mais que eles, para ir compreendendo necessidade da libertação? Libertação que não chegarão por acaso, mas pela práxis de sua busca; pelo conhecimento e reconhecimento de lutar por ela. Luta que, por finalidade que lhe derem os oprimidos, será um ato de amor, com o qual se oporão ao desamor contido na violência dos opressores, até mesmo quando esta se revista da falsa generosidade referida. (FREIRE, 1978, p.32).

Este aspecto libertador está ligado com o cotidiano do sujeito que vivencia as necessidades do sistema e as transporta para o seu dia a dia, para sua fala, suas relações

sociais e seu aprendizado. Cabe aqui uma boa análise do papel da escola na vida dos homens e mulheres uma vez que vai libertar os sujeitos ou reforçar aquilo que está posto pelos mecanismos do sistema neoliberal. A práxis está intimamente ligada às formas de interpretação do mundo contribuindo assim para que o sujeito observe e crie suas próprias ações de transformação, é o que, para Freire, uma transformação da palavra que está ligada a atuação que posteriormente torna-se palavração com isso, se espera que, a tomada de consciência vá trazer um novo modo de transformação do mundo a que o sujeito está implicado. Desta forma destaca Herbert (2008 p. 326):

A ação é, portanto, uma libertação da consciência, mas posteriormente é uma libertação social, gerada por um pensamento dinâmico numa sociedade assumida como uma mudança permanente. É um processo constante de desacomodação, caminhando para uma outra etapa que não será definitiva mas, parte de um outro momento também este passageiro.

Contudo se deve estabelecer uma relação mútua de saberes entre educador e educando, uma vez que, esta relação trará humanização no fazer pedagógico transformando esta relação em uma total simbiose entre os saberes válidos para a conscientização. Cabe aqui o papel e postura do educador onde este deve sempre ser uma referência para o processo de educação pautado na democracia e na liberdade do diálogo tornando – se um baluarte do diálogo entre os envolvidos.

A valorização do sujeito e de seu saber abre um caminho de ampliação das culturas, vejamos que, ao nos depararmos com uma experiência que não estamos familiarizados ou desconhecemos passamos a torna-la como apreço e aí está o papel do conhecimento e não apenas o conhecimento científico que possui muito valor mas, também o conhecimento popular passado de geração em geração. A cultura implica em aspectos de muitos conhecimentos e variadas experiências, a história vivida e contada, nos eleva a consciência do eu e logo ao respeito aos saberes.

Quando estabelecemos diretrizes para este conhecimento, que não está nos livros e sim na fala ou na memória, estamos fazendo uma opção política, pois, implica em princípios para a ação e posteriormente a libertação com criticidade e fundamento. Observar o cotidiano dos sujeitos e mostrar a eles suas formas de libertação deve implicar o estabelecimento de escolhas e se desejamos ser estas ferramentas, o que não devemos estabelecer, são conceitos de liberdade e autonomia se não soubermos exercê-los com propriedade, do contrário, estaremos sendo criminosos com a própria práxis que deve estar condicionada ao ato de libertação. O sentido de práxis está para Freire em um conjunto onde diz que: “agora nenhuma separação entre pensamento –

linguagem e realidade objetiva. Daí que a leitura de um texto demanda a leitura do contexto social ao qual ela se refere. (Freire 1983, p.29), observando nesta prática profunda, uma maturação nos conceitos interpessoais à serem multiplicados.

A escola como um dos meios de formação dos sujeitos, para suas vivências no mundo, estabelece formas de construção de saberes e ampliação de ações que farão destes sujeitos aptos a exercerem suas vidas no mundo comum. É sabido da necessidade latente de reestruturação da educação para que esta se estabeleça como formadora da criticidade dos envolvidos, ora, uma escola ou a própria educação como um todo deve estabelecer diretrizes de auto reconhecimento dos sujeitos envolvidos, para que estes se coloquem no mundo como críticos de sua própria realidade onde, a partir desta crítica estabeleçam formas de superar situações problema. A escola não deve ser neutra ou livre das ações externas, uma escola neutra não trabalha a favor do filho do operário e sim faz uma simbiose com o mercado. Não mostrar ao sujeito que este é participante de uma sociedade excludente e que valoriza formas externas, é levá-lo para o abismo sem aviso.

A observância de práticas não questionadas se faz presente até os dias de hoje, conforme POLLA (2016), este cita um caso referente ao ano de 2016 quando determinado aluno foi advertido por sambar durante o hino “para alguns um desrespeito ao país, para outros fez bem, afinal samba não é brasileiro?” o que não podemos é acreditar que e o currículo está apenas no campo pedagógico, claramente reflete ações culturais e sociais o que em determinados momentos não está nos currículos formais escolares.

Duas concepções principais sobre conhecimento tem dominado o pensamento sobre currículo e sua prática: o conhecimento como coisa e o conhecimento como idéia, abstração – obviamente, elas estão estreitamente vinculadas. A primeira delas é, talvez a mais difundida e persistente. Tem até sua expressão visual nas famosas listas de conteúdos. As listas de conteúdos não são mais que “coisas” destinadas a uma operação e transporte: das listas para as cabeças dos estudantes (SILVA,1995 p.193).

A lógica do mercado não serve para a educação, pois a ideia da escola está ligada a mostrar um mundo sempre mais novo do que o antigo, amplo e agigantado, ao mesmo tempo em que já conhecido ao sujeito, referendando suas experiências já passadas, ao contrário de, estabelecer caminhos para a mão de obra barata, não que a educação não o sirva de escalada para o mundo do trabalho, mas remontamos aqui, a ótica que se estabelece para a educação, quando voltada para o mercado favorecendo as políticas neoliberais.

4 ENSINO REMOTO EMERGENCIAL E A PEDAGOGIA FREIRIANA

A escola como um dos meios de formação dos sujeitos, para suas vivências no mundo, estabelece formas de construção de saberes e ampliação de ações que farão destes sujeitos aptos a exercerem suas vidas no mundo comum. Observar na escola meios de inserção dos sujeitos nas tecnologias de informação também pode ser um dos papéis a serem desempenhados uma vez que, o uso pedagógico das tecnologias teria seu melhor espaço quando utilizado de maneira a desenvolver os educandos para sua libertação também neste meio. Desta forma destaca Valente (1997, p.2).

Isso significa dizer que a análise de um sistema computacional com finalidades educacionais não pode ser feita sem considerar o seu contexto pedagógico de uso. Um software só pode ser tido como bom ou ruim dependendo do contexto e do modo como ele será utilizado. Portanto, para ser capaz de qualificar um software é necessário ter muito clara a abordagem educacional a partir da qual ele será utilizado e qual o papel do computador nesse contexto.

O bom uso das tecnologias só será efetivo se observarmos a forma como estas irão ser desenvolvidas e quais as suas possibilidades de uso para o aprendizado do contrário, estaremos apenas apresentando mais do mesmo sem uma finalidade real e efetiva. A atratividade proposta por novas metodologias e novas possibilidades de aprendizagem nos coloca a rever a posição dos instrumentos de aprendizagem a partir do computador e suas variadas possibilidades.

Não podemos construir saberes pensando que todos têm acesso ou que todos sabem utilizar os meandros das tecnologias, porém, torna-se óbvio o fato de nos aproximarmos destas e utilizar das vastas possibilidades a nosso favor aí vem a grande pergunta: Qual a abordagem que estou disposto a ter para auxiliar o educando na sua formação? Assim destaca Coll e Monereo (2010) sobre o uso das tecnologias:

A incorporação das TIC na educação não transforma nem melhora automaticamente os processos educacionais, mas, em compensação, realmente modifica substancialmente o contexto no qual estes processos ocorrem e as relações entre seus atores e as tarefas e conteúdo de aprendizagem, abrindo, assim, o caminho para uma eventual transformação profunda desses processos, que ocorrerá, ou não, e que representará, ou não, uma melhora efetiva, sempre em função dos usos concretos que se dê à tecnologia. (COLL, MONEREO, 2010, p. 11).

Pensando nas possibilidades de inserção das tecnologias no mundo do sujeito, precisamos pautar em uma das questões foco do processo de ensino aprendizagem a que devemos grande parte deste processo, a mediação. É do professor a posição de mediador

e a forma como vai fazer isso nos dirá muito de sua pedagogia, se o desenvolvimento de saberes tecnológicos está a favor dos oprimidos ou se ele de fato oprime mais. Há de termos consciência plena que, a educação é um momento único e de diálogo entre pares e estes com o mundo. Acerca do diálogo Freire (1983, p.97) nos diz que “Finalmente, não há o diálogo verdadeiro se não há nos seus sujeitos um pensar verdadeiro. Pensar crítico. Pensar que, não aceitando a dicotomia mundo – homens, reconhece entre eles uma inquebrantável solidariedade.

Desta forma, o autor nos coloca a importância do diálogo e este deve pautar a escuta crítica entre pares. O educador tem um papel central no processo de ensino aprendizagem dentro das tecnologias ele deve afastar-se da posição de detentor do saber, pois, estar nesta posição o coloca em uma situação descrita por Freire como sendo “educação bancária” nesse aspecto não há diálogo e sim apenas uma transmissão de um saber não crítico e a favor de apenas um lado do processo de ensino aprendizagem. Sobre a relação entre dialogicidade, educação bancária e educador (FREIRE,1983) nos diz que: “Para o “educador bancário”, na sua antialogicidade, a pergunta, a pergunta, obviamente, não é a propósito do conteúdo do diálogo, que para ele não existe, mas a respeito do programa sobre o qual dissertará a seus alunos”

Partindo para o atual momento em que vivemos e a relação ensino remoto, educador e educando precisamos estabelecer um diálogo entre essa tríade e o computador. Valente (1997, p.2) vai nos dizer que o computador deve ser uma máquina a ser ensinada, ou seja, o aluno deve passar as informações para o computador. Ainda no diz que:

Para "ensinar" o computador a realizar uma determinada tarefa, o aluno deve utilizar conteúdos e estratégias. Por exemplo, para programar o computador usando uma linguagem de programação, o aluno realiza uma série de atividades que são de extrema importância na aquisição de novos conhecimentos.

Em momentos pandêmicos como os que estamos vivenciando, não podemos romantizar os processos de aprendizagem a partir das tecnologias. É de fato que o acesso às tecnologias de informação não são para todos. A democratização do acesso nos demonstra um abismo entre os que têm acesso e os que não têm o que reflete na condição social e na aprendizagem tanto de educandos como de educadores estes últimos, tão importantes no processo de mediação do ensino das tecnologias. O professor mediador deve ser conhecedor dos processos de aprendizagem e de quais tecnologias ele está apto a desenvolver com seus educandos. Desta forma Valente

(1997, p.3) nos fala da interação entre aluno- computador e de como ela deve ser mediada.

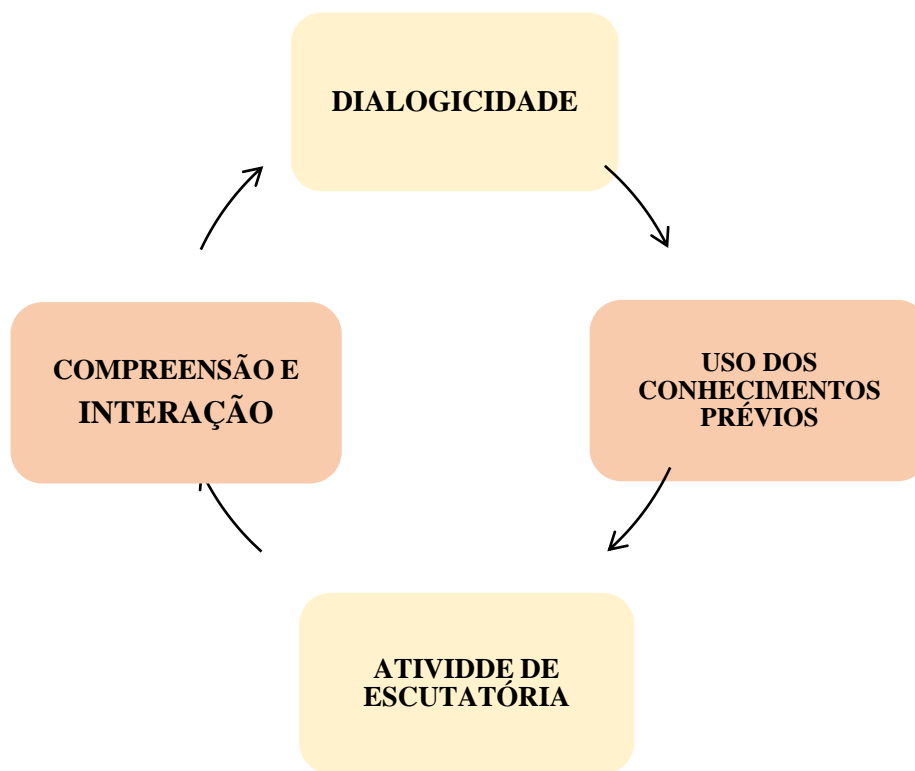
A interação aluno-computador precisa ser mediada por um profissional que tenha conhecimento do significado do processo de aprendizado através da construção do conhecimento, que entenda profundamente sobre o conteúdo que está sendo trabalhado pelo aluno e que compreenda os potenciais do computador. Esses conhecimentos precisam ser utilizados pelo professor para interpretar as idéias do aluno e para intervir apropriadamente na situação de modo a contribuir no processo de construção de conhecimento por parte do aluno.

Assim o educador como mediador do processo de ensino aprendizagem deve pensar na educação dialogal, ativa e voltada para a responsabilidade social e política, caracteriza-se pela profundidade na interpretação dos problemas (Freire, 1997,p.61).O que buscamos com todos os processo de aprendizagem tecnológica e sua *práxis* é ação cotidiana de transformação do mundo. Não se transforma realidades apenas com o computador é necessário à transformação dos atores envolvidos no processo para que estes mudem o seu mundo e *a posteriore* a tentativa de ampliar as mudanças para realidades além das suas.

Ao passo que buscamos nas tecnologias novas formas de aprendizado, cabe aqui uma tentativa de diálogo entre o saber tecnológico e acessível ao maior número de sujeitos e a participação de todos no processo apropriação de tecnologias para obtenção do conhecimento uma vez que, buscar a participação do maior número de educandos e educadores ao acesso às tecnologias torna a educação democrática e horizontal. Mesmo no momento pandêmico é essencial essa perspectiva de interação entre professor aluno.

O âmbito virtual é permeado por questões problemáticas, é pertinente salientar a importância desses quatro pontos para a promoção de mesmo em ambiente on-line e tomado por inseguranças, o processo de ensino e aprendizagem não ocorrer de maneira verticalizada e onde o discente não participa efetivamente do ato de aprender. Na íntegra a necessidade dialógica:

Figura 02: Ensino Remoto e a interação entre professor e aluno



Fonte: autoral, 2020.

Compreendemos sobre os pontos que:

- **Dialogicidade:** É importante que as aulas tenham esse mecanismo para funcionar de forma que todos os indivíduos participem;
- **Uso de conhecimentos prévios:** O professor não deve presumir que necessita de inúmeras ferramentas para promover uma excelente aula no ambiente virtual, obviamente que quanto mais conhecimento tiver disponível melhor será sua forma de abordar os conteúdos, trazendo atividades dinâmicas. No entanto, esse ponto é para desmitificar a concepção da necessidade de “ser expert”, mas aplicar os saberes prévios na construção de uma aula que promova reflexão;
- **Atividade escutatória:** Essa é uma das mais importantes etapas, pois consiste no ato de escutar o que o outro tem a dizer sobre os assuntos abordados, mesmo em âmbito virtual é essencial que o professor e aluno tenham essa interação e que ambos possam se comunicar durante a aula,

por isso incentivar sempre a utilização da câmara na hora de falar pelo menos é uma forma de amenizar o caos deixado pelo distanciamento social;

- **Compreensão e interação:** Consiste em ambas as partes, corpo docente como um todo, compreenderem o quanto o atual momento está sendo difícil para todos. Neste aspecto, ser sincero é necessário, falar sobre os sentimentos em relação às atividades se estão sendo difícil, o professor também deve ter a liberdade para expor suas aflições não para causar pânico, mas para representar e reafirmar essa dimensão de humano que é inerente a todos os indivíduos. Desse modo, mesmo em âmbito virtual realizar rodas de conversas avaliativas terá bons resultados e diminuirá o peso sobre os professores.

Ao passo que buscamos nas tecnologias novas formas de aprendizado, cabe aqui uma tentativa de diálogo entre o saber tecnológico e acessível ao maior número de sujeitos e a participação de todos no processo apropriação de tecnologias para obtenção do conhecimento uma vez que, buscar a participação do maior número de educandos e educadores ao acesso às tecnologias torna a educação democrática e horizontal.

Assim, o aprendizado nas tecnologias deve estar a favor dos envolvidos e acessível ao maior número de sujeitos. Só teremos educação tecnológica eficaz quando colocarmos efetivamente políticas públicas eficazes para a realização de práticas pedagógicas de transformação da sociedade. Participação, diálogo e outras ações fazem parte de todo este arcabouço que trará a educação brasileira aspectos reais de transformação das realidades. É sabida da necessidade latente de reestruturação da educação e modernização dos padrões dedicados a educação nas tecnologias da informação para que esta se estabeleça como formadora da criticidade dos envolvidos, ora, uma escola ou a própria educação como um todo deve estabelecer diretrizes de auto reconhecimento dos sujeitos envolvidos para que estes se coloquem no mundo como críticos de sua própria realidade onde, a partir desta crítica estabeleçam formas de superar situações problema.

5 JOGOS DIGITAIS E APLICATIVOS PARA AUXILIAR A APRENDIZAGEM

NA SALA DE AULA - A CIBERCULTURA E A PÓS-MODERNIDADE

De acordo com Matias-Pereira (2008), a Revolução Técnica- Científica- Informacional modificou a maneira de interação entre os indivíduos, no entanto, essas mudanças são datadas desde do século XIX, a partir da década de 1990 o uso da internet se torna mais frequente, surgindo espaços cibernéticos que proporcionam debates em torno da linguagem e até sobre a própria maneira de conceber o conhecimento. A Cibercultura é marcada pela efervescência na produção de linguagem e, por conseguinte, nas interações humanas. Após o advento da Revolução Técnico Científico e Informacional, a comunicação entre os homens transformou-se de forma acentuada. Primordialmente, é necessário realizar o trajeto histórico, a revolução tecnológica trouxe diversos avanços quanto ao acesso de produção de linguagem. Por exemplo, a internet surge nos Estados Unidos nos laboratórios de pesquisa em 1969, considerada inicialmente apenas uma intranet (rede de computadores privados, cujo acesso é limitado apenas para um grupo de pessoas específico). Posteriormente, a internet torna-se uma realidade global, ocorrem neste sentido notórios avanços quanto à acessibilidade, possibilitando assim, nítidas inovações em diferentes setores do âmbito social. Exemplo disso são os contratos entre nações que duravam meses para serem efetuados, no entanto, após tal avanço nas relações de comunicação há uma rapidez na realização de tarefas.

Voltando para o debate sobre a diversidade de linguagem surgida após a democratização do acesso à rede mundial de computadores, é importante elucidar que a cibercultura está edificada em um período de transição, ou seja, na cultura das mídias e a cultura cibernética, uma revolução na transmissão de linguagem, antes a partir de analógicos e hoje em decorrência de aparelhos digitais. A linguagem digital é composta por zero e um (0101). Conforme Santaella: “As tecnologias eletromecânicas trouxeram os suportes da era da reprodutibilidade técnica” (2013, p.22), ou seja, a revolução dos computadores permitiu a reprodutibilidade e o hibridismo entre mídias distintas. Segundo Santaella, há cinco etapas diferentes pelas quais as linguagens passam após o advento da Revolução Industrial:

Os meios de comunicação de massa eletromecânicos; os eletroeletrônicos; o surgimento de aparelhos, dispositivos e processos de comunicação narrowcasting e pessoais; o surgimento dos computadores pessoais ligados a redes teleinformáticas; e os dispositivos de comunicação móveis (SANTAELLA et al, 2013, p. 22).

As culturas existentes nesse âmbito social de produção de linguagem líquida como elucidada Bauman (2007) e Santaella (2013) detém algumas características importantes, por exemplo, o ciberespaço é permeado por um amplo espectro interacional, isto é, os indivíduos conectados à internet interagem de forma assídua e acelerada, elaborando novas linguagens de forma rápida, a mundialização das informações e, respectivamente, das produções de

linguagem, surge com uma interface hipermidiática, caracterizada pelo hibridismo entre diferentes mídias.

Outro ponto interessantíssimo é o acesso exorbitante quanto à quantidade de informação, promovendo a socialização dos diferentes tipos de linguagens digitais, há três técnicas de sistemas de produção, o primeiro artesanal, fomentado pela relação homem-artesão, o segundo constituído pela interação entre homem-máquina e por último, a junção entre homem-aparelho, os aparelhos estão integrados em todos os espaços sociais, aparelho significa brinquedo, ou seja, o homem brinca com os aparelhos tecnológicos surgidos após a Revolução Técnico Científico Informacional, a finalidade desses aparelhos é o esgotamento de suas funções, isto é, os indivíduos compram determinado objeto eletrônico (aparelho) e seus anseios geralmente estão fincados nas funções disponibilizadas, ao brincar com o respectivo objeto, o homem percebe que as atribuições são limitadas, sendo assim, necessitam serem atualizadas na compra de aparelhos mais modernos e cujas funções são mais avançadas, essa ótica é criticada de forma acentuada pelo sociólogo Zygmunt Bauman.

Além disso, a comunicação é Todos- Todos, isto é, todos interagem ao mesmo momento, outro ponto também importante é a criação de linguagens elaboradas para um nicho em específico, isso já ocorria na cultura das mídias, todavia, é na cibercultura que tal prática é concebida de forma mais ampla. Nesse espaço cibernético é possível a Poli-usabilidade, ou seja, utilizar diferentes partes do corpo na construção de linguagem, isso acontece de forma visível com os Youtubers. A cibercultura é uma metamorfose constante, caracterizada pela mudança rápida e líquida. Obviamente que isso é respaldo do momento onde se encontra a sociedade contemporânea, nas palavras de Bauman:

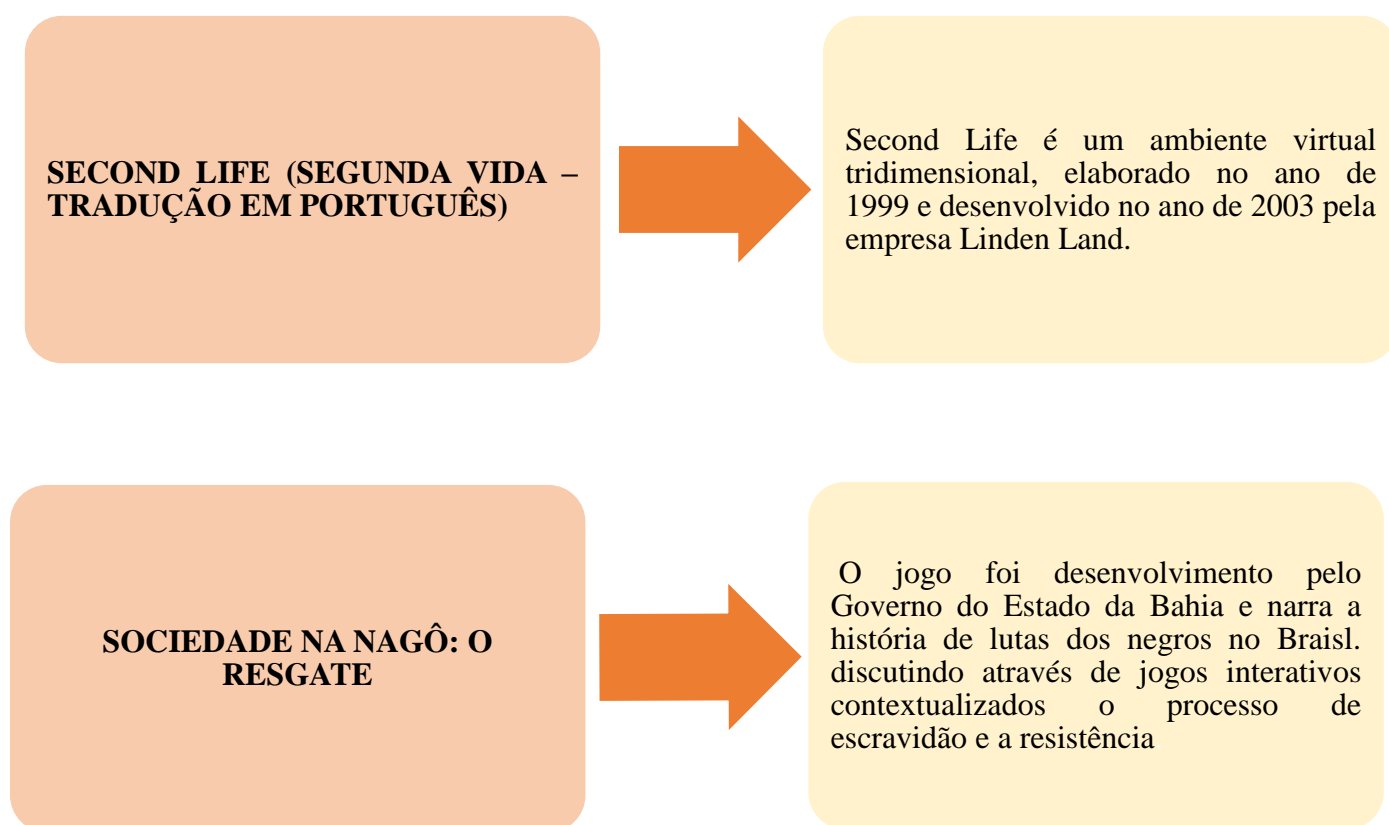
Talvez a descrição da vida líquido-moderna como uma série de *reinícios* seja um cúmplice desavisado de algum tipo de conspiração. Replicar uma ilusão compartilhada, ajuda a ocultar seu segredo mais íntimo (vergonhoso, ainda que apenas um resíduo). Talvez, uma forma mais adequada de narrar essa vida seja contar a história de sucessivos/mais. E talvez a glória de uma vida líquida de sucesso seja mais bem transmitida pela invisibilidade das tumbas que assinalam seu progresso do que pela ostentação das lápides que celebram os conteúdos dessas tumbas (BAUMAN, 2007, p.9).

Bauman (2007) vislumbra a liquidez nas relações sociais pelo prisma de desintegração dos laços sociais e fluidez nas interações humanas, analisando o processo de globalização, detecta inúmeros maléficos provenientes deste novo momento onde se encontra a raça humana. De acordo com as alusões teóricas do sociólogo e filósofo Bauman (2015), o processo desenfreado de liquidez da vida social atrelada ao consumismo concebe indivíduos programados ao consumo descartável, isto é, adquirir aparelhos e descarta-los de forma rápida em decorrência das novas propagandas de mercado. Analisando as relações sociais, os indivíduos estão

interligados de tal maneira na rede mundial, buscando de forma acelerada novas experiências virtualizadas, corroborando assim, na diminuição acentuada do convívio social concreto.

Neste aspecto, os adolescentes e pré-adolescentes estão expostos a esse novo cenário, permeado por mídias digitais, a sala de aula também é um espaço de discussão sobre o uso de aparatos metodológicos que sejam utilizados na aprendizagem, um desses recursos citados nas OCN's e agora na BNCC, é o uso de jogos e aplicativos para compreensão de conceitos teóricos discutidos na sala de aula, por exemplo, o jogo abaixo:

Figura 02: Utilização de jogos como recurso didático



Fonte: Dados da pesquisa, (2018).

O jogo *Second Life* (Segunda Vida – tradução em português), encontra-se de forma fácil na Internet, o site disponibiliza uma versão gratuita, a construção de *Avatares* detém alguns pequenos Bugs. Existem diferentes tipos de *Avatares*, os

místicos e os tradicionais, ao realizar o *login* no jogo, escolhi o modelo tradicional, todavia, encontrei dificuldades em acessar o jogo em si, por dois fatores, primeiro é aberta uma aba explicativa, no entanto, as informações são rasas e desconexas, no livro está dito que o jogo é virtual, todavia, é uma informação errônea, para jogá-lo é preciso baixar o App, tentei realizar o processo durante algumas horas, ao averiguar vídeos no YouTube (plataforma digital), encontrei alguns Gameplay (jogadores com canais no YouTube de jogos), analisando o jogo e, segundo as orientações apresentadas nos vídeos, resolvi baixar.

Ao abrir o jogo, obviamente após ter instalado, logo percebi alguns pontos enfraquecidos no jogo em análise, primeiro a questão da acessibilidade, segundo pela parte estética, os gráficos apresentam diferentes bug's⁴, os Avatares são superficiais, as alterações físicas faciais são irreais, ou seja, o jogador (a), não sente aproximação da realidade com o âmbito virtual. Ao apontar alguns pontos críticos do jogo, vislumbra-se que jogos como o conhecido The Sims Freely Play é muito mais proveitoso do ponto de vista – recriar um ambiente virtual que imite as relações concretas, além disso, o aplicativo é disponibilizado no Play Store (loja da Google – Android), os avatares detêm uma construção mais próxima do real, o jogo recebe atualizações, ocupa cerca de 1 GB (giga bits) de armazenamento interno e, promete com aquilo que é proposto, realizar uma experiência virtual considerável.

Conforme as análises efetuadas, o jogo Second Life não detém os requisitos básicos para ser sugerido como atividade complementar no livro didático, isso ocorre em detrimento de suas inúmeras fragilidades. The Sims possibilitaria uma experiência mais profunda, podendo aperfeiçoar mais a noção trabalhada por este capítulo em análise, lembrado que a versão possível seria a “mobile free”, já que não detém tantos dados e pode ser acessada de forma gratuita.

SOCIEDADE NAGÔ: O RESGATE

O jogo “Sociedade Nagô: O resgate” é repleto por contribuições históricas e sociológicas, sendo um importante recurso no ensino de sociologia. Primeiramente, analisamos os aspectos técnicos, podemos visualizar que seus gráficos são construídos

⁴ Bug's são pequenas falhas no gráfico do jogo, proporcionando travamentos e dificultando a jogabilidade, isso poderia tornar um problema em sala de aula, desde que em nem todos os aparelhos o Second – Life funciona de maneira correta, ao disponibilizar uma ferramenta, o professor deve averiguar a possibilidade de acesso para todos os alunos, o “The Sims”, embora necessite de uma memória mais satisfatória, porém celular com 32 GB já são capazes de “rodar sem dificuldade o jogo”.

de maneira que ambientaliza a história dos negros no Brasil e seu processo de luta pela liberdade de seu povo. Além disso, apresenta jogabilidade, desenvolvido pelo Governo da Bahia e pelo o *Strike Games*, retrata a revolta dos Malês ocorrida em 1835. O jogo foi lançado em 2018.

Outra particularidade desse jogo é a utilização das narrativas, em cada momento do jogo há um breve relato sobre momentos históricos dos negros no Brasil, tornando o jogo atrativo e didático. Além disso, pode-se utilizar esse jogo no estudo de africanidades, na disciplina de Sociologia e História, podendo até ser realizado em parceria de forma interdisciplinar. O mais intrigante o tamanho do jogo contando apenas com 58 MB, ou seja, muito menor que o *Second Life* e tem uma funcionalidade didática mais vantajosa.

Neste aspecto, a utilização de jogos no aprendizado de temáticas abordadas na sala de aula, é essencial, principalmente em um contexto pandêmico, onde o Ensino Remoto se apresenta como um desafio, tanto para professores, quando para alunos, potencializando ainda mais as discussões em torno da necessidade do uso de recursos tecnológicos. Dessa forma, usar os jogos pode tornar a aula mais atrativa mesmo nesse momento tão difícil, promovendo a dialogicidade e interação dos alunos com o docente regente da aula.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Portanto, torna-se evidente a necessidade de propor medidas para facilitar o ensino em tempos remotos, propondo o uso de diferentes tecnologias. O enlace entre educação e tecnologia em momentos pandêmicos e utilização das ideias de Paulo Freire, nos leva para a tentativa de buscar a reflexão em especial em momentos em que todas as teorias e pensamentos postos nos parecem reduzidos ou mesmo inutilizados pela pandemia. Resgatar Freire e sua obra nos leva a trazer o discurso do amor à vida e o desejo de uma sociedade livre e que não busque em discursos opressores sua representação. A proposta do presente artigo é trazer o debate de uma educação libertadora mesmo em âmbito virtual, trazendo a tona à discussão sobre dialogicidade e papel dos sujeitos na transformação do ato de educar.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. Ministério de Educação e Cultura. Lei 9394/96: Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Brasília: 1996.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**: Versão oficial. Brasília: MEC/SEB, 2017.

BRASIL. Ministério da Educação. **Orientações Curriculares para o Ensino Médio**: Brasília: MEC/SEB, 2006.

BAUMAN, Z. **Retrotopia**. 1.ed. Rio de Janeiro. Zahar, 164 p. V. 1. 2017.

_____. **Z. Vida Líquida**. 1.ed. Rio de Janeiro. Zahar, 210 p. V.1. 2007.

_____. **Z. A individualidade numa época de incertezas**. . Rio de Janeiro. Zahar, 2017.

COLL, César; MONEREO, Carles. **Educação e aprendizagem no século XXI: novas ferramentas, novos cenários, novas finalidades**. Porto Alegre: Artmed, p. 15-46, 2010.

DEMO, P. **Saber pensar**. São Paulo: Cortez: Instituto Paulo Freire, 2002.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**: saberes necessários a prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1997.

FARIAS, S. C. Os benefícios das tecnologias da informação e comunicação (tic) no processo de educação a distância (EAD). **Rev. digit. bibliotecon. cienc. inf.** Campinas, v.11 n.3 p.15-29 set./dez. 2013.

_____. **Pedagogia do Oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1983.

HERBERT, Sérgio Pedro. Cidadania. STRECK, Danilo R.; REDIN, Euclides; ZITKOSKI, Jaime José (Org.). **Dicionário Paulo Freire**. Belo Horizonte: Autêntica, 2010.

ROSSATO, R. Práxis. IN: REDIN, E.; STRECK, D.R.; ZITKOSKI, J.J. (Org.). **Dicionário Paulo Freire**. Belo Horizonte: Autêntica, . 2010.

SOFFNER, Renato, CHAVES, E. O. C. **Tecnologia e Educação: Um Diálogo Freire – Papert**. Revista Tópicos Educacionais UFPE, v.19, n.1, jan/jun. 2013, p. 147-162.

VALENTE, José Armando. Hipertexto: **O Uso Inteligente do Computador na Educação**. Disponível em:

<https://scholar.google.com/citations?user=5ZSxmZUAAAAJ&hl=pt-BR> . Acesso em 04 set. 2020.

MATIAS-PEREIRA, José. Políticas Públicas de Educação no Brasil: A utilização da EAD como instrumento de inclusão social. **Revista International Journal of Innovation and Technology Management**, v.3, p. 44-55, 2008.

VALENTE, José Armando. **O Computador na Sociedade do Conhecimento**. Campinas: Unicamp, 1999.

SANTAELLA, L. GALA, A. POLICARPO, C. GAZONI, R. Desvelando a internet das coisas. **Revista Geminis**, São Paulo, v.4. n° 2, p. 19-32, 2013.