



UNIVERSIDADE DO VALE DO TAQUARI – UNIVATES
CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS
CURSO DE HISTÓRIA

**O IMPACTO DOS RECURSOS TECNOLÓGICOS EM AULAS DE
HISTÓRIA NO ENSINO FUNDAMENTAL DA ESCOLA MUNICIPAL
PROFESSOR ALFREDO SCHNEIDER, DO MUNICÍPIO DE
TEUTÔNIA/RS**

Joelmir Renan Rückert

Lajeado, Novembro de 2022

Joelmir Renan Rückert

**O IMPACTO DOS RECURSOS TECNOLÓGICOS EM AULAS DE
HISTÓRIA NO ENSINO FUNDAMENTAL DA ESCOLA MUNICIPAL
PROFESSOR ALFREDO SCHNEIDER, DO MUNICÍPIO DE
TEUTÔNIA/RS**

Trabalho de Conclusão de Curso II
apresentado à disciplina de TCC II do
curso de História da Univates.

Orientador: Prof. Dr. Mateus Dalmáz

Lajeado, Novembro de 2022.

Para Jonas Rückert, Eliane da Silva, Cristiano Nicolini, Tamires Xavier e Lucas P. Schneider, que sempre foram exemplos de ética, profissionalismo e comprometimento. Fazer com amor implica num grande diferencial na vida.

AGRADECIMENTOS

Aproveito o momento para estender meus sinceros agradecimentos aos meus pais, irmãos, cunhado e cunhada que não mediram esforços para me auxiliarem durante esses anos. A família sempre foi o alicerce de tudo, por isso, agradeço a minha por serem meu suporte em tudo que faço.

Gostaria, também, de agradecer ao professor Dr. Mateus Dalmáz por acreditar no meu potencial e sempre embarcar nas minhas aventuras. Assim, agradeço a ele por ter me orientado durante a escrita desta monografia.

Também quero estender minha gratidão aos demais professores do Curso de História que ministraram as disciplinas durante o curso. Para estes, digo que tenham certeza que estão formando profissionais incríveis. Junto a estes, também lembro das professoras Fabiane Olegário, Alessandra Brod e Maristela Juchum pelos ensinamentos durante as aulas do PIBID, as quais serviram de inspiração para este trabalho.

Agradeço, também, aos amigos que o PIBID trouxe à minha vida. William, Thaila, Vitória e Laura, obrigado por sempre estarem presentes. Dentro das amizades, lembro daqueles que foram essenciais para mim dentro do curso de História: Denise Dutra, Ingrid Kirst de Moraes, Luélen Knecht, Patrick Gregianin e Sabrina Maciel.

Estendo minha gratidão para Jonas Rückert, Eliane da Silva, Cristiano Nicolini e Tamires Xavier pelos seus ensinamentos durante nossos contatos na vida. São exemplos de profissionais.

Por fim, mas não menos importante, gostaria de agradecer a pessoa que sempre se fez presente na minha caminhada acadêmica e sempre conquistou minha maior admiração. Andressa, obrigado por se tornar algo muito maior que uma simples amizade. Obrigado por ser um porto seguro e alguém que sempre se faz presente de alguma forma, a eterna dupla do curso... Obrigado pela nossa amizade!!

Ademais, gostaria de agradecer aqueles que, de alguma forma, se fizeram presente e destinaram as melhores vibrações possíveis.

SUMÁRIO

Resumo.....	6
1. INTRODUÇÃO.....	7
2. REFERENCIAIS TEÓRICO-METODOLÓGICOS.....	10
2.1 REFERENCIAIS TEÓRICOS.....	10
2.2 REFERENCIAIS METODOLÓGICOS.....	16
2.3 CONCLUSÕES PARCIAIS DO CAPÍTULO.....	18
3. TECNOLOGIAS NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM.....	20
3.1 MAS, O QUE É TECNOLOGIA?.....	21
3.2 FORMAÇÃO DE PROFESSORES PARA O MANUSEIO DOS MEIOS TECNOLÓGICOS.....	23
3.3 TECNOLOGIAS: POR AULAS SIGNIFICATIVAS.....	27
3.4 CONCLUSÕES PARCIAIS DO CAPÍTULO.....	31
4. A POSSIBILIDADE CRIADA POR RECURSOS TECNOLÓGICOS POR MEIO DA SEDUÇÃO: UMA ANÁLISE.....	33
4.1 ESCOLA MUNICIPAL DE ENSINO FUNDAMENTAL PROFESSOR ALFREDO SCHNEIDER: CONHECENDO A INSTITUIÇÃO.....	33
4.2 KAHOOT: A SEDUÇÃO POR MEIO DO QUIZ.....	35
4.3 VÍDEOS, SEDUÇÃO E SIGNIFICADOS.....	38
4.4 NUVEM DE PALAVRAS: PROPONDO AULAS INTERATIVAS.....	42
4.5 SLIDES: DA NORMALIZAÇÃO A UM OLHAR MAIS APROFUNDADO.	45
4.6 PADLET: DIVERSIFICAÇÃO COMO CAMINHO PARA A CONFORMAÇÃO DO ESPETÁCULO.....	48
4.7 CONCLUSÕES PARCIAIS DO CAPÍTULO.....	51
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	53

6. REFERÊNCIAS.....	55
---------------------	----

RESUMO

Compreende-se a importância dos recursos tecnológicos no campo educacional, principalmente após a pandemia vivenciada com a chegada da COVID-19. Valendo-se disso, esta monografia tem por objetivo analisar o impacto dos recursos tecnológicos em aulas de História. Dessa forma, buscar-se-á responder a seguinte questão: qual o impacto do uso de tecnologias no campo da educação nas aulas de história aplicadas na Escola Municipal Alfredo Schneider, de Teutônia/RS? Assim, levantou-se as seguintes hipóteses: a) A tecnologia seduz os estudantes do oitavo ano da Escola Municipal Professor Alfredo Schneider; b) Os jogos digitais contribuem com a aprendizagem da turma; c) Diante da utilização tecnológica os estudantes prestam mais atenção nas aulas. Por conseguinte, deve-se ressaltar que o trabalho está embasado nas percepções de Debord (1997), Lipovetsky (2004), Larrosa (2018) e Deleuze (2003). Além disso, o trabalho, embasado em Lakatos (2003) e Chemin (2015), teve como metodologia o estudo de caso por meio da aplicação dos recursos tecnológicos em sala de aula, bem como um amplo levantamento bibliográfico referente à temática trabalhada. Foi diante desse cenário que a sociologia do espetáculo proporcionou a compreensão de que sim, os recursos tecnológicos aplicados em sala de aula promovem a sedução e, por consequência, consolidam o espetáculo. A turma foi seduzida e prestou mais atenção diante das ferramentas utilizadas.

Palavras-Chave: Educação. Tecnologia. Teutônia/RS. EMEF Alfredo Schneider.

ABSTRACT

The importance of technological resources in the educational field is understood, especially after the pandemic experienced with the arrival of COVID-19. Thus, this monograph aims to analyze the impact of technological resources in History classes. Therefore, it is intended to answer the following question: what is the impact of the use of technologies in the field of education in history classes applied at Alfredo Schneider Municipal School, in Teutônia/RS? So, the following hypotheses were raised: a) Technology fascinates eighth year students at Alfredo Schneider Municipal School; b) Digital games contribute to class learning; c) Faced with the use of technology, students pay more attention in class. Thence, it should be noted that the present work is based on the perceptions of Debord (1997), Lipovetsky (2004), Larrosa (2018) and Deleuze (2003). Besides it is based on Lakatos (2003) and Chemin (2015), had as its methodology the case study through the application of technological resources related to the classroom, as well as a vast bibliographic survey on the subject worked.

Key-words: Education. Technology. Teutônia/RS. EMEF Alfredo Schneider

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como objetivo analisar o impacto dos recursos tecnológicos em aulas de História no ensino fundamental da Escola Professor Alfredo Schneider, do município de Teutônia/RS. Para que esse objetivo seja alcançado, deve-se entender que há a necessidade de construir três pontos essenciais. Esses pontos podem ser definidos como: a) Caracterizar o universo das tecnologias em educação no século XXI, especialmente os impactos da aplicabilidade de recursos tecnológicos no processo de aprendizagem; b) Identificar características da escola Alfredo Schneider e da turma do ensino fundamental onde serão aplicadas tecnologias nas aulas de História; c) Analisar o impacto da aplicabilidade das tecnologias nas aulas ministradas na turma do 8º Ano do Ensino Fundamental da EMEF Professor Alfredo Schneider.

A necessidade de alcançar tais objetivos está inscrita na compreensão da tecnologia na sala de aula. Diante disso, tem-se que a emergência de conciliar a tecnologia e a educação perpassa os dias atuais, principalmente durante o momento pandêmico vivenciado com a COVID-19. Nesse sentido, pode-se falar que o cenário eclético vivenciado promove diversas mudanças que também afetam o mundo escolar. A globalização perpassa o imediatismo quase que instantâneo das mudanças nas mais variadas esferas. Para Moreira e Kramer (2007) essas constantes alterações ocorrem dentro de um cenário globalizado que reflete em mudanças na educação.

Seguindo essa ótica, nota-se que as adaptações que os professores promovem está inserida nas transformações que ocorrem durante o processo no dia a dia. Essas mudanças exigem a rápida inserção das novas metodologias e/ou ferramentas na educação. Tem-se que em pleno século XXI as tecnologias estão gritando para adentrar no contexto educacional. Essas tecnologias que surgem nas transformações mundo afora, na percepção de Da Silva (2021), estimulam e auxiliam na educação. Na visão do autor, o professor deve moldar-se ao ponto de atender às mudanças.

Portanto, é necessário notar a tecnologia como um agente ativo dentro do ensino. As tecnologias fornecem as informações sistematizadas proporcionando um

aprendizado completamente individualizado. Na perspectiva de Peixoto e Oliveira (2021), é a partir do reconhecimento da existência desse mundo tecnológico que se admite a potencialidade da tecnologia na educação.

Nesse sentido, compreender as tecnologias em sala de aula passa a ser fundamental para uma utilização de qualidade e bom aproveitamento dos conhecimentos proporcionados durante essa aula. Outrossim, a aplicação tecnológica de forma consciente promove maior interação entre os alunos, uma ampliação no alcance de novas experiências e compreensão de mundo (PEIXOTO, OLIVEIRA, 2021). A incorporação das tecnologias no ensino vem criando novas possibilidades. Reafirmando os sentidos da educação e recriando os modelos que até então pareciam engessados.

É diante desse cenário que este trabalho busca se desenvolver. Nesse sentido, deve-se ressaltar que as transformações proporcionadas pela tecnologia em sala de aula geram novas possibilidades. Ademais, é importante entender cada vez mais essas tecnologias dentro das escolas. Assim, buscar-se-á, por meio deste, analisar os resultados proporcionados por essas tecnologias no processo de ensino e aprendizagem.

Ademais, as tecnologias permeiam a vida da sociedade contemporânea como um todo. Isso ocorre mesmo que em algumas situações - considera-se em bastante casos - elas não atingiram as pessoas em seus contextos. Mas, o fato é que no geral a tecnologia se faz presente. Está no celular, na televisão, no videogame, nas novas formas de leituras, etc. Roza (2020), sustenta que a sociedade se configurou em uma sociedade da informação, na qual a tecnologia proporciona esse aglomerado de informações.

Nessa perspectiva, percebe-se que a escola não está imune à introdução tecnológica em seu contexto. Diante disso, torna-se necessário compreender os efeitos que a tecnologia pode promover dentro da sala de aula. Outrossim, faz-se preciso entender os estudantes permeados por esse emaranhado caótico de informações depositadas sobre eles fora e dentro da escola. Dessa forma, parte-se da seguinte questão: Qual o impacto do uso de tecnologias no campo da educação nas aulas de história aplicadas na Escola Municipal Alfredo Schneider, de Teutônia/RS?

Valendo-se do questionamento supracitado, levantaram-se as seguintes hipóteses a serem respondidas: a) A tecnologia seduz os estudantes do oitavo ano

da Escola Municipal Professor Alfredo Schneider; b) Os jogos digitais contribuem com a aprendizagem da turma; c) Diante da utilização tecnológica os estudantes prestam mais atenção nas aulas.

Por conseguinte, como forma de compreender a espetacularidade que as tecnologias impõem na sociedade e no ensino, entende-se que a sociedade gira por meio daquilo que seduz. Assim como forma de embasar esse show espetacular, o presente trabalho, utilizou-se como referencial teórico Debord (1997) por meio da compreensão da sociedade do espetáculo e sua sedução. Em conformidade com isso, buscou-se entender a subjetividade moral e mundana por Lipovetsky (2004) e Larrosa (2018). Ainda, na ideia de compreender o show espetacular, recorreu-se às ideias sobre os signos, de Deleuze (2003).

Destarte, para desenvolver esta pesquisa, desfrutou-se do estudo de caso como metodologia de pesquisa. Portanto, valeu-se de Lakatos (2003) para compreender que o método é o emprego de atividades sistematizadas para alcançar um objetivo. Foi, a partir disso, que o trabalho se baseou em uma pesquisa qualitativa fundamentada por Chemin (2015). Ademais, o estudo de caso foi sustentado por Ventura (2015) e, novamente, por Chemim (2015). Por fim, considerou-se a importância de um levantamento bibliográfico e, para isso, contou-se com Santos, Alves e Porto (2018).

Dessa forma, baseado nesses autores, o estudo de caso foi desenvolvido por meio da aplicação de ferramentas digitais em sala de aula durante vinte períodos de regência, mas não em todos os vinte períodos. Assim, os resultados foram descritos de forma qualitativa, baseados na utilização de um levantamento bibliográfico.

Portanto, deve-se dizer que essa monografia está estruturada em três capítulos. O primeiro capítulo está subdividido em duas seções que abordarão os referenciais teórico-metodológicos. Enquanto isso, o segundo capítulo está estruturado em três subcapítulos que abordam a tecnologia no ensino. Para isso, dividiu-se o capítulo em a) compreensão do termo tecnologia; b) formação de professores para a tecnologia; c) a introdução dessas tecnologias em sala de aula. Por fim, o último capítulo deste trabalho visa a análise sobre as tecnologias aplicadas nos vinte períodos supracitados. Dessa forma, o último capítulo conta com seis seções, sendo que a primeira faz referência ao local de aplicação e os cinco restantes cabem a cada um dos recursos utilizados em sala de aula.

2 REFERENCIAIS TEÓRICO-METODOLÓGICOS

A sedução que as tecnologias provocam na sociedade contemporânea se apresentam de forma explícita e implícita no dia a dia de todos. Partindo dessa percepção, o presente capítulo busca organizar de forma sistemática, os conceitos e procedimentos básicos necessários para a sequência deste trabalho.

Nesse sentido, a primeira seção apresenta o referencial teórico visando a compreensão dos conceitos chave para este trabalho. Dessa forma, no primeiro subcapítulo é possível observar a espetacularidade fomentada pelas mídias, sustentada por Debord (1997). Além disso, pode-se observar as percepções sobre a subjetividade, de Lipovetsky (2004) e Larrosa (2018), criadas pelas mídias. Soma-se a isso, ainda, a concepção de signos presente em Deleuze (2003).

Por conseguinte, a segunda seção aborda o referencial metodológico. Este, por meio de Chemin (2015), Lakatos (2003) e Ventura (2007), tem por finalidade observar e descrever o método empregado na atividade. Portanto, nesta seção é possível aprofundar as questões sobre o estudo de caso e a abordagem qualitativa.

2.1 Referenciais teóricos

A solidificação da sociedade contemporânea se dá por meio do espetáculo. Na perspectiva de Guy Debord (1997), essa sociedade espetacular gira no movimento daquilo que seduz. No caso dessa pesquisa, o objeto sedutor será as tecnologias. Mas isso será melhor debatido ao longo deste trabalho. Aqui cabe entender a tecnologia como meio cativante nessa sociedade. Dessa forma, na visão do autor, os meios que seduzem a sociedade se apresentam como um modelo de vida que impera no meio social. Em concomitância, entende-se que o sedutor passa a ser a forma e não o conteúdo. Sendo esta coletiva ou, como Debord (1997) afirma, no isolamento como forma técnica. Por conseguinte, o autor sustenta a tecnologia como uma mercadoria a ser comercializada não nas perspectivas capitalistas, mas como aquilo que se introduz na sociedade como sedutora. A mercadoria passa a reger a espetacularidade desse mundo contemporâneo.

Soma-se a isso o fato de que as concepções que Debord (1997) aborda e estão supracitadas, constituem parte da ideia de um mundo subjetivo criado por

Larrosa. Outrossim, a moral subjetiva de Lipovetsky (2004) faz com que se compreenda de uma forma melhor o espetáculo criado pelo mundo tecnológico. A subjetividade faz com que se compreenda a sedução que a tecnologia provoca em um coletivo por meio das particularidades de cada indivíduo.

Soma-se a isso a percepção de que os signos propostos por Deleuze (2003) sustentam as transmissões sedutoras da espetacularidade. É por meio dos sinais disponibilizados que se constituem as esferas propostas por Debord (1997).

Destarte, para a real compreensão do resumo introdutório que faz um panorama geral sobre a perspectiva da sociedade do espetáculo nos dois parágrafos supracitados, deve-se esmiuçar as ideias de Debord (1997), Larrosa (2018), Lipovetsky (2004) e Deleuze (2003).

Ao se trabalhar separadamente as ideias de cada autor, torna-se possível entender as percepções sobre a sociedade do espetáculo. Para isso, Debord (1997), considera o espetáculo como o produto da própria sociedade, sendo a centralidade do mundo real. Nesse sentido,

Considerando em sua totalidade, o espetáculo é ao mesmo tempo o resultado e o projeto do modo de produção existente. Não é o suplemento do mundo real, uma decoração que lhe é acrescentada. É o âmago do irrealismo da sociedade real. Sob todas as formas particulares - informação ou propaganda, publicidade ou consumo direto de divertimentos -, o espetáculo constitui o modelo atual da vida dominante na sociedade (DEBORD, 1997. p. 14).

Assim, analisando Debord (1997), entende-se que o espetáculo é essencialmente tudo aquilo que movimenta a sociedade. É aquilo que, por excelência, seduz. É, sem dúvidas, as mídias como meios cativadores que envolvem a sociedade em suas particularidades. São as mídias que tornam atraentes o conteúdo derivado das especificidades de cada indivíduo dessa sociedade. Portanto, as tecnologias nesse mundo contemporâneo que passa por constantes metamorfoses torna o cenário atraente. Isso que se pode chamar de espetáculo. Espetáculo que faz, conforme Debord (1997), do isolamento (na perspectiva de diferentes gostos) uma ferramenta para o espetáculo sedutor.

Nesse sentido, o imediatismo do mundo contemporâneo isola os indivíduos pela rápida produção e processamento de informações tecnológicas. Mas não em um sentido nocivo do termo isolamento. Debord (1997) busca afirmar que, devido as subjetividades de cada membro dessa sociedade, o isolamento passa a ser automático por cativar. Dessa forma,

O isolamento fundamenta a técnica; reciprocamente, o processo técnico isola. Do automóvel à televisão, todos os bens selecionados pelo sistema espetacular são também suas armas para o reforço constante das condições de isolamento das “multidões solitárias”. O espetáculo encontra sempre mais, e de modo mais concreto, suas próprias pressuposições (DEBORD, 1997. p. 23).

Ademais, a sedução e o isolamento acontecem por meio da mercadoria que sustenta a lógica do espetáculo. Referente a isso, Debord (1997) sustenta a mercadoria não na lógica de um produto consumido na perspectiva capitalista da aquisição por meio da compra e venda. Ele percebe essa mercadoria como um produto que busca vender uma ideia ou um modo de observação e não um bem de consumo descartável. Dessa forma, a tecnologia se faz presente como a mercadoria dominante na sociedade do espetáculo por justamente ditar o alcance do fascínio proporcionado, seja de forma inconsciente ou não. Perante isso, Debord (1997) afirma que “o mundo presente e ausente que o espetáculo faz ver é o mundo da mercadoria dominando tudo o que é vivido” (p. 28). Portanto, a tecnologia como mercadoria predominante nesse mundo espetacular culmina em um show sedutor. Um show no qual “o espetáculo é o momento em que a mercadoria ocupou totalmente a vida social. Não apenas a relação com a mercadoria é visível, mas não se consegue ver nada além dela: o mundo que se vê é o seu mundo” (DEBORD, 1997. p. 30).

Assim, percebe-se que entre todas as metamorfoses do mundo contemporâneo, a tecnologia, enquanto mercadoria, se funde à sociedade. A partir desse momento ela passa a assumir um controle diante dessa sociedade. Conforme Debord (1997), ao se observar o coletivo, pode-se notar completamente a influência da mercadoria dentro do contexto social. Ambas, tecnologia e sociedade, passam a caminhar mutuamente em um sentido unilateral. Isso revela a mercadoria como o objeto que seduz a sociedade.

Nesse sentido, Debord (1997) sustenta que a mercadoria - lembrando que a mesma é o binômio para tecnologia - constitui o tempo dessa sociedade e a construção do mundo por um tempo particular. Portanto,

o tempo irreversível da produção é antes de tudo a medida das mercadorias. Assim, o tempo que se afirma oficialmente em toda a extensão do mundo como o tempo geral da sociedade significa apenas os interesses especializados que o constituem: é um mero tempo particular (DEBORD, 1997. p. 101).

A partir dessa concepção de que a mercadoria infere nas proporções do tempo e na visão do mundo, deve-se citar Larrosa (2018) na perspectiva de compreender o mundo. Assim sendo, tem-se que “o mundo, portanto, é visto como “isso” sobre o que assumimos uma responsabilidade, que nos ocupa ou nos preocupa, que nos importa, que cuidamos” (LARROSA, 2018. p. 21). Dessa forma, percebe-se que a construção daquilo que vem a ser o mundo para cada um é subjetivo. Subjetivo pelo fato de que a importância que proporcionamos para as mais variadas questões é demasiadamente divergente em seus juízos.

Ademais, dentro da subjetividade de Larrosa (2018) e nas concepções desse mundo espetacular criado por Debord (1997), entende-se que cada pessoa tem suas próprias percepções desse mundo tecnológico. Cada um constrói seus próprios sentidos de mundo.

Mesmo que a compreensão de mundo seja subjetiva, a tecnologia se impõe como objeto sedutor da sociedade. Por excelência ela se coloca como uma subjetividade coletiva. As percepções criadas a partir do âmago do isolamento supracitado são individuais, mas só se constituem nas tecnologias da sociedade do espetáculo (1997).

A subjetividade que se consolida se escala dentro da esfera espetacular constituída. Ao estabelecer a sociedade como uma ordem munida de metamorfoses, forja-se a sua existência nas múltiplas transformações. Perante isso, tem-se que “a divisão das tarefas espetaculares conserva o caráter geral da ordem existente, mas conserva sobretudo o pólo dominante de seu desenvolvimento” (DEBORD, 1997. p. 39). A ordem que existe é aquela que coloca os meios tecnológicos diante da sociedade como seu pólo dominante. São as metamorfoses implementadas ao espetáculo por meio das tecnologias que fazem desenvolver o caráter espetacular.

Na perspectiva de que a tecnologia seduz e conduz a sociedade do espetáculo, dentro da lógica de isolamento, por meio da elaboração de um mundo subjetivo, pode-se aproximá-lo da subjetividade moral de Lipovetsky (2004). Nesse viés, as tecnologias surgem como uma ferramenta que impulsiona essa subjetividade. Assim, o autor afirma a moral a partir de uma revitalização.

Portanto,

Essa revitalização da exigência ética é mais significativa na medida em que nossa cultura cotidiana, da mídia, do consumo, da publicidade, é

amplamente dominada pelo bem-estar individual, pelo lazer, o interesse pelo corpo, os valores individualistas do sucesso pessoal e o dinheiro (LIPOVETSKY, 2004. p. 23).

Compreende-se que as tecnologias seduzem por mostrar aquilo que a sociedade busca ver, mas não necessariamente precisa ver. Assim, as mídias isolam a sociedade na esfera espetacular dentro de sua subjetividade. Destarte, Lipovetsky (2004) afirma que “(...) estamos mergulhados numa cultura individualista de bem-estar, de êxtase do corpo, de sucesso pessoal e de autonomia subjetivos” (p. 24).

Não há como negar que as mídias desenvolvem-se como mediadores que seduzem a sociedade. É de extrema relevância um Whatsapp que cria correntes de informações sobre estratégias de emagrecimento ou um Facebook que desenvolve conteúdos referentes a animais fofos, por exemplo. O certo é que as tecnologias apresentam-se como mediadoras daquilo que vem a seduzir, e só seduzem por viralizarem nas mídias sociais. Lipovetsky (2004) mais uma vez afirma que a sociedade se confirma como “sociedade pós-moralista, não sociedade pós-moral; sociedade que exalta mais os desejos, o ego, a felicidade, o bem-estar individual, do que o ideal de abnegação” (LIPOVETSKY, 2004. p. 26).

A nova era da moral está estritamente ligada à busca pela felicidade, na busca pelas satisfações pessoais. A sociedade espetacular de Debord (1997) é que move essa subjetividade moral. Mesmo que essa subjetividade, esse individualismo subjetivo se sustente, Lipovetsky (2004) mostra que o pensamento de uma coletividade também é sustentado pelas mídias e o show espetacular.

Sobre isso tem-se que

(...) o mais interessante é que, ao mesmo tempo, a caridade, o teleassistencialismo (sic), os apelos à solidariedade em relação aos pobres e aos doentes nunca alcançaram tanto sucesso e espaço social midiático. Isso porque a moral está reciclada segundo as leis do espetáculo, do show business, da distração midiática” (LIPOVETSKY, 2004. p. 28).

Aqui deve-se buscar a compreensão de que as mídias como fruto do espetáculo, moldam a moral. Moldam conforme aquilo que a sociedade busca saber. Na sua máxima, a tecnologia seduz e o conteúdo é meramente o produto dessa sedução. Nessa perspectiva Lipovetsky (2004), afirma que “a mídia fixa as prioridades, orchestra a generosidade, consegue, de resto com muito sucesso, mobilizar esporadicamente o público” (p. 29). Entende-se, portanto, que as mídias,

no papel da mercadoria descrita por Debord (1997), sustentam o cotidiano social. Dessa forma, impera a moral que a tecnologia produz nessa sociedade do espetáculo. As metamorfoses da sociedade espetacular transformam, segundo Debord (1997) e Lipovetsky (2004) as expectativas da moral individualista. Surge, assim, o isolamento por excelência.

Por conseguinte, tem-se que as mais diversas relações estabelecidas por meio das tecnologias sedutoras promovem variadas interconexões que buscam estabelecer algum sentido. Deleuze (2003), estabelece na aprendizagem os signos como um conjunto de sinais a serem desvendados. Nesse caso, os signos se estabelecem como transmissões a buscar desvendar as relações que a sociedade do espetáculo deixa à beira da criação:

Aprender diz respeito essencialmente aos signos. Os signos são objeto de um aprendizado temporal, não de um saber abstrato. Aprender é, de início, considerar uma matéria, um objeto, um ser, como se emitissem signos a serem decifrados, interpretados. Não existe aprendiz que não seja “egiptólogo” de alguma coisa. Alguém só se torna marceneiro tornando-se sensível aos signos da madeira, e médico tornando-se sensível aos signos da doença. A vocação é sempre uma predestinação com relação a signos. Tudo que nos ensina alguma coisa emite signos, todo ato de aprender é uma interpretação de signos ou de hieróglifos (DELEUZE, 2003. p. 4).

Na compreensão de que os signos se apresentam como transmissões que necessitam ser compreendidos, entende-se a sociedade do espetáculo - pensada por Debord (1997) - como a condutora dessas transmissões. Assim, conforme Deleuze (2003), “O signo implica em si a heterogeneidade como relação” (p. 21).

Portanto, as relações heterogêneas se formam nas significações subjetivas desse mundo espetacular. São os sinais transferidos pelas tecnologias que promovem o sentido da espetacularidade que a sociedade cria.

Portanto, a sociedade do espetáculo, na perspectiva de Debord (1997), é conduzida dentro do movimento que as tecnologias promovem. Esse movimento faz, por meio dos signos de Deleuze (2003), promover sinais que produzem aquilo que a sociedade busca ver. Assim sendo, a moral subjetiva de Lipovetsky (2004) intenciona a busca dos desejos pessoais. Criando, cada um, a sua concepção de mundo na subjetividade que Larrosa (2018) impõe. Por meio dos signos o espetáculo se consolida. Mas só se consolida pelo fato dos meios digitais serem o espetáculo por excelência.

2.2 Referenciais metodológicos

Na ideia de Lakatos (2003), o método

(...) é o conjunto das atividades sistemáticas e racionais que, com maior segurança e economia, permite alcançar o objetivo - conhecimentos válidos e verdadeiros -, traçando o caminho a ser seguido, detectando erros e auxiliando as decisões do cientista (p. 83).

A partir dessas percepções sobre a metodologia, deve-se dizer que esse trabalho se desenvolveu qualitativamente, baseando-se em um estudo de caso amparado por bibliografias, jogos digitais, vídeos e outros mecanismos tecnológicos.

Assim, com o objetivo de analisar a aplicabilidade das tecnologias no ensino de História, o presente trabalho tem como ponto de análise a pesquisa qualitativa. Nessa perspectiva, os dados analisados terão por finalidade “compreender um fenômeno em seu sentido mais intenso, em vez de produzir inferências que possam levar à constituição de leis gerais ou a extrapolações que permitam fazer previsões válidas sobre a realidade futura” (APPOLINÁRIO; apud. CHEMIN, 2015. p. 56).

Portanto, o estudo dos impactos da aplicação tecnológica na sala de aula buscou compreender a influência que esses meios criam diante do processo de ensino e aprendizagem. Nas palavras de Gonçalves e Meirelles (2004), Chemin (2015, p.56) afirma que a pesquisa qualitativa se “trata da investigação de valores, atitudes, percepções e motivações do público pesquisado, com o objetivo principal de compreendê-los em profundidade; não tem preocupação estatística”.

Dessa forma, deve-se inferir que o presente trabalho não teve por objetivo o levantamento de dados na finalidade de esboçar a quantidade analisada. Mas, a pesquisa buscará analisar profundamente os dados fornecidos, na tentativa de estabelecer relações entre o processo de ensino e aprendizagem permeados pela tecnologia.

Para que essa análise seja consistente, será desenvolvido um estudo de caso. Aqui, por meio de Ventura (2007), tem-se que

O estudo de caso como modalidade de pesquisa é entendido como uma metodologia ou como a escolha de um objeto de estudo definido pelo interesse em casos individuais. Visa à investigação de um caso específico, bem delimitado, contextualizado em tempo e lugar para que se possa realizar uma busca circunstanciada de informações (p. 384).

Sobre isso, Chemin (2015) afirma a necessidade da existência do caso a ser pesquisado e, por isso, deve ser delimitado. Dessa forma, tem-se que

(...) o objeto de estudo deve ser alguma coisa que realmente exista e possa ser experimentada pela percepção de realidade do pesquisador, mesmo que nomes fictícios precisem ser usados para preservar a integridade moral de pessoas físicas, jurídicas ou de instituições envolvidas (p. 62).

Dessa forma, baseando-se nas exposições dos autores supracitados, é necessário dizer que o estudo de caso neste trabalho passa a ser a aplicabilidade das tecnologias no ensino de História na turma do oitavo ano da EMEF Professor Alfredo Schneider de Teutônia. Nessa perspectiva, tem-se, também, os meios tecnológicos como ferramentas de pesquisa, enquanto que a interação da turma diante dessas tecnologias se torna o objeto de análise. Deve-se citar que esse estudo de caso foi efetivado durante a aplicação das aulas de História do Estágio obrigatório no Ensino Fundamental (Univates).

Assim, para este estudo de caso ser consistente, a análise foi baseada no uso do Kahoot (quiz digital) como forma de introdução ou revisão da temática estudada na turma. Também será utilizado o Mint Meter para a elaboração da nuvem de palavras e o padlet para a elaboração de mapas mentais. Além desses jogos, ocorrerá a aplicação de vídeos sobre a temática trabalhada durante as aulas, bem como a utilização de slides.

Ademais, precisa-se citar que a aplicação ocorreu no intermédio de vinte aulas divididas em períodos de cinquenta minutos cada. Dessa forma, essa aplicação não ocorreu em uma única aula nem de forma sequencial. Portanto, a utilização desses meios tecnológicos aconteceu no decorrer das vinte aulas, mas não nas vinte aulas.

O emprego dessas tecnologias em sala de aula foi efetivado da forma supracitada, justamente para poder observar os impactos que elas causam no processo de ensino e aprendizagem. Foi por meio desse modo que se buscou compreender se o uso da tecnologia proporciona a fixação das temáticas analisadas de forma mais prática.

Todavia, para que a utilização dessa tecnologia ocorra de forma adequada, necessita-se - assim como em qualquer outro trabalho - realizar um suporte bibliográfico. Perante isso, tem-se que a pesquisa “é feita a partir do levantamento de referências teóricas já analisadas, e publicadas por meios escritos e eletrônicos,

como livros, artigos científicos, páginas de web sites” (FONSECA,apud SANTOS; ALVES; PORTO, 2018. p. 54). Este levantamento busca compreender, no primeiro capítulo da monografia, a introdução dessas tecnologias no cenário educacional nos últimos anos. Dessa forma, a análise no primeiro capítulo foi desenvolvida sobre artigos e livros que debateram sobre as tecnologias como ferramentas na sala de aula durante o processo de ensino e aprendizagem.

Para Chemin (2015), o estudo ou pesquisa bibliográfica se baseia na utilização de livros, materiais periódicos, eletrônicos de cunho científico ou técnico. Materiais, estes, que serão utilizados como suporte analítico dos objetos de estudo. Conforme Lakatos (2003), dentro das análises bibliográficas, tem-se que

(...) a interpretação exige a comprovação ou refutação das hipóteses. Ambas só podem ocorrer com base nos dados coletados. Deve-se levar em consideração que os dados por si só nada dizem, é preciso que o cientista os interprete, isto é, seja capaz de expor seu verdadeiro significado e compreender as ilações mais amplas que podem conter (LAKATOS, 2003. p. 49).

Seguindo essa ótica, a literatura crítica utilizada servirá não somente para compor o primeiro capítulo como supracitado. Mas, também, para a compreensão dos dados analisados e a caracterização da escola e da turma na qual as tecnologias serão aplicadas. Buscando, por meio da bibliografia, fundamentar/alicerçar a presente pesquisa.

2.3 Conclusões parciais do capítulo

Tornou-se visível a concepção da espetacularidade Debordiana (1997) diante da sociedade seduzida pela forma como a tecnologia se apresentou diante dela. Nas percepções apresentadas sobre Lipovetsky (2004) e Larrosa (2018), revelou-se que a subjetividade moral (individual) presente na sociedade, faz com que o objeto seduza e, com isso, surja a espetacularidade. Além disso, a percepção sobre as transmissões de signos (DELEUZE, 2007) fez com que se compreendesse cada vez mais a aproximação da sociedade com o objeto que seduz.

Além disso, permitiu-se, por meio de Chemin (2015), entender que ocorre a busca pelo sentido mais intenso desse trabalho. O caminho qualitativo revelou a tentativa de compreender a aplicabilidade das tecnologias na sala de aula. Em concomitância, Chemin (2015), Lakatos (2003) e Ventura (2007) revelaram que o

método é importante para a elaboração de qualquer trabalho. Diante disso, pode-se ressaltar o estudo de caso como primordial para isso, pois ele trará a concreticidade para a análise dos dados deste trabalho.

Destarte, esses aparatos teóricos e metodológicos encaminham para a sequência lógica desse trabalho. Dessa forma, ressalta-se que o seguinte capítulo terá como função a compreensão da potencialidade das tecnologias na sala de aula. Para que isso se torne possível, o seguimento subsequente falará sobre a concepção de tecnologia, a formação de professores para a utilização da mesma e a sua potencialidade em sala de aula.

3 TECNOLOGIAS NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM

A tecnologia passou a se fazer presente no cotidiano das pessoas, seja no ambiente de trabalho ou no lazer. Não há como negar que o século XXI apresentou a emergência da mesma em diferentes contextos. Nesse sentido, voltando-se à perspectiva descrita no capítulo anterior, no qual Debord (1997) sustenta que a tecnologia se apresenta como objeto sedutor da sociedade, nota-se que o mesmo se apresenta como formador da espetacularidade.

Nesse mundo, Lipovetsky (2004) afirma que a moralidade subjetiva está presente nas conformações midiáticas disponibilizadas. Sendo estas que promovem a aproximação do sujeito com o produto que as mídias oferecem, atingindo, muitas vezes, o emocional dessa sociedade. Isso se apresenta como a moralidade subjetiva, cada membro dessa sociedade passa a exercer a coletividade por aspirações individuais.

Em concomitância, essa subjetividade cria e amplia o leque moral para uma compreensão de mundo subjetiva. Nesse sentido, Larrosa (2018) apresenta a subjetividade como ponto central para, a partir das particularidades de cada indivíduo, criar-se concepções de mundo. Ou seja, o mundo se apresenta como tudo aquilo que passa a fazer sentido e apresentar algum grau de importância para cada indivíduo. Corroborando essas questões, tem-se que

É preciso considerar que vivemos num mundo extremamente informatizado e em constante evolução, e que as transformações decorrentes desse processo originaram uma cultura midiática, a cultura digital, indivíduos que vivem conectados a internet, e passam boa parte do tempo no mundo virtual (DA COSTA et al, 2019. p. 3).

Ademais, esse mundo digital também precisou se apresentar no cenário educacional por estar presente no cotidiano de todos que estão inseridos nas escolas. Diante de um cenário em que as informações estão presentes no mundo digital, as instituições de ensino junto aos professores precisam encontrar formas de exercer suas funções em conformidade às tecnologias. É claro que a função do professor não é a mesma das tecnologias. As tecnologias estão ali como ferramentas no contexto educacional, enquanto o professor está ali para ensinar, conduzir, revelar e promover trocas significativas no processo de ensino e aprendizagem.

Dessa forma, o presente capítulo buscará olhar atentamente para a utilização das tecnologias no processo de ensino e aprendizagem, observando desde as necessidades da formação dos professores para a utilização das tecnologias. Ao mesmo tempo, buscará observar as tecnologias como meios que promovam fortes trocas significativas no processo de ensino e aprendizagem. Além disso, buscar-se-á um enfoque ao que tange essa tecnologia durante o ensino de História, indo ao encontro da proposta apresentada nesta monografia.

Para que isso seja possível, o presente capítulo está dividido em três seções distintas, mas interconectadas. Assim, o primeiro subcapítulo analisa a concepção teórica do conceito de tecnologia. Enquanto isso, a segunda seção está observando atentamente para a formação de professores ao que se refere ao manuseio dessa tecnologia. Por fim, a última seção visa a inserção dessa tecnologia na sala de aula.

3.1 Mas, o que é tecnologia?

Até o presente momento falou-se muito sobre a tecnologia. Talvez, para quem esteja lendo, possa estar faltando as percepções que definem a tecnologia. Diante disso, este trecho do excerto buscará - de forma breve - detalhar algumas concepções de tecnologia, principalmente as Tecnologias de Informação e Comunicação.

Nesse sentido, abre-se esse diálogo com a concepção de Kampff (2006), na qual ela sustenta que a tecnologia se faz presente no desenvolvimento da humanidade. Segundo a autora, “O homem, dos primórdios aos dias atuais, produz tecnologias: movido por suas necessidades e desejos, inventa artefatos que modificam o mundo e a sua forma de relacionar-se com ele” (KAMPFF, 2006. p. 7). Soma-se a isso as ideias de De Carvalho e Ivanoff (2010), que definem as tecnologias como “(...) o conjunto de técnicas, processos, métodos, meios e instrumentos de um ou mais domínios da atividade humana” (p. 3).

Por conseguinte, Kampff (2006) também sustenta que “muitas tecnologias, hoje, encontram-se tão incorporadas na vida cotidiana que se deixa de percebê-las” (p. 7). Ao mesmo tempo, afirma que muitas tecnologias que surgem são vistas como incertas. A partir dessa percepção de que a tecnologia se faz presente na trajetória humana, buscar-se-á compreender aquela que mais está interligada ao dia a dia da

sociedade e que é importante para este trabalho, as tecnologias de informação e comunicação.

Destarte, as tecnologias de informação e comunicação apresentam-se como aquilo que possibilitou uma maior interação entre a humanidade. Cury e Capobianco (2011) apresentam a evolução das tecnologias de informação e comunicação desde a criação da eletricidade até a utilização da internet. Dessa forma, a partir da análise desses autores, torna-se possível descrever as TICs como aqueles meios que interagem e fazem as mais variadas culturas interagirem entre si.

Observando essa questão, Fontana e Cordenonsi (2015) também revelam essa perspectiva sobre as TICs, na qual estas se apresentam como os variados meios de interação entre os mais distintos grupos. Todavia, os autores vão mais além quando diferenciam as TICs das TDICs. Sobre isso eles dizem que

As TDICs se diferenciam das TICs pela aplicação das tecnologias digitais, para exemplificar a diferença é possível fazer a analogia das diferentes lousas disponíveis atualmente, entre a lousa analógica e a digital. Um quadro negro ou lousa analógica é uma inovação tecnológica se comparada à pedra, portanto é uma TIC, já a lousa digital é uma TDIC, pois agrega em sua arquitetura a tecnologia digital, ao conectá-la a um computador, ou projetor é possível navegar na internet, além de acessar um banco de dados repletos de softwares educacionais, dependendo do modelo (FONTANA; CORDENONSI, 2015, p. 108–109).

Assim, celulares, datashows, internet, etc. são tecnologias de informação e comunicação pertencentes a um ramo digital dessas tecnologias. Nesse sentido, tem-se que “as TDICs podem estar interligadas em rede e, por sua vez, interligadas à Internet, constituindo-se em um dos mais poderosos meios de troca de informação (...)” (VALENTE, 2014. p. 5). Ou seja, surge, com essa interação digital interligada a internet, uma rede extremamente forte e interdependente de informação e comunicação.

Portanto, fecha-se o presente subcapítulo com a percepção de que a tecnologia está inscrita no cotidiano da humanidade desde os seus primórdios. Além disso, compreende-se que as tecnologias de informação e comunicação são aquelas que se fazem presente nas interações entre um grupo fechado e entre mais grupos. Também foi possível entender que as TDICs são aquelas tecnologias permeadas pelo mundo digital.

Como essas questões supracitadas se tornaram mais claras, parte-se para o próximo subcapítulo. A partir de agora, será explanado sobre a introdução dessas tecnologias digitais no mundo educacional.

3.2 Formação de professores para o manuseio dos meios tecnológicos

A utilização das tecnologias em sala de aula é imprescindível no contexto contemporâneo. Ao voltar-se para as percepções de Debord (1997), nota-se que a tecnologia é o objeto sedutor da sociedade contemporânea. É essa tecnologia que conforma a espetacularidade global. Todavia, antes de observar este objeto sedutor no meio escolar, necessita-se olhar para a formação dos professores ao que se refere ao manuseio dessas tecnologias.

Dessa forma, as percepções de que o aproveitamento que as tecnologias podem promover em sala de aula são positivas quando, e somente quando, há um alto conhecimento por parte de quem as oferece como ferramenta no processo de ensino e aprendizagem. Diante disso, Machado e Lima (2017) afirmam que “não adianta não entender a tecnologia e querer explorá-la de qualquer forma com o aluno” (p. 45). Assim, entende-se que sem o devido preparo por parte de quem vai aplicá-la, não se conseguirá efetivar a máxima da sua espetacularidade. Nesse sentido, “é fundamental considerar uma capacitação para os professores dentro da tecnologia educacional, um apoio contínuo e um planejamento integrado a tecnologia na cultura da escola” (MACHADO; LIMA, 2017. p. 50).

Seguindo essa lógica, compreende-se que a formação do professor nesse contexto tecnológico necessita a capacitação para integrar as TICs no ensino básico. Conforme Vergna e Silva (2018) o professor precisa atingir os pontos que o mundo contemporâneo solicita. Portanto, tem-se que

Os cursos de formação de professores precisam levar em consideração o tipo de sujeito requerido pela atual conjuntura para que se possa empreender ações no sentido de dotar o profissional da educação de conhecimento e ferramentas que lhes permita realizar o trabalho em consonância com os objetivos da educação no século XXI (VERGNA; SILVA, 2018. p. 79).

Destarte, Vergna e Silva (2018) sustentam que é necessário compreender as tecnologias como mais uma forma de representar o conhecimento, de conseguir promover experiências que criem situações práticas para sua utilização. Além disso,

os autores sustentam que é preciso entender o momento para sua integração no processo de ensino e também saber como contextualizar o aprendizado adquirido por meio das tecnologias. A partir disso, percebe-se que

É preciso que em sua formação o professor obtenha conhecimentos básicos de informática, conhecimentos pedagógicos, que aprenda a integrar a tecnologia com a proposta pedagógica, que absorva formas de gerenciamento de sala de aula com os recursos tecnológicos disponíveis, que saiba conviver com esse novo educando que assume uma postura ativa nesse processo, além de rever as teorias da aprendizagem, a interdisciplinaridade e a transversalidade (VERGNA; SILVA, 2018. p. 80).

Seguindo essa ótica, destaca-se a exigência da compreensão sobre o manuseio das tecnologias em conformidade com a sala de aula e as premissas por ela impostas. Esse quesito impõe a necessidade de uma formação docente visando essas novas perspectivas na didática educacional. Diante disso, deve-se destacar outros dois pontos. Primeiro, é preciso observar como essa formação é destacada dentro do quadro das normas ou leis estabelecidas. Além disso, como segundo ponto, deve-se frisar os empecilhos que se configuram diante desse quadro

Destarte, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) é um dos documentos no qual se pode observar a busca pela reconfiguração das metodologias, das certezas e incertezas na formação constante de estudantes e professores diante das transformações do contexto social. Sobre isso, a BNCC diz que

No novo cenário mundial, reconhecer-se em seu contexto histórico e cultural, comunicar-se, ser criativo, analítico-crítico, participativo, aberto ao novo, colaborativo, resiliente, produtivo e responsável requer muito mais do que o acúmulo de informações. Requer o desenvolvimento de competências para aprender a aprender, saber lidar com a informação cada vez mais disponível, atuar com discernimento e responsabilidade nos contextos das culturas digitais, aplicar conhecimentos para resolver problemas (BRASIL, 2019. p. 16).

Da mesma forma, exige-se, diante desse cenário, a compreensão e utilização das tecnologias no processo de ensino e aprendizagem. Isso se apresenta por meio das competências gerais prescritas na BNCC. Diante disso, tem-se que é necessário

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva (BRASIL, 2019. p. 11).

Outrossim, a BNCC também sustenta a necessidade da mobilização de conhecimentos e práticas com o intuito de preparar o indivíduo para uma maior integração diante da sociedade e para prepará-lo para o mercado de trabalho. Assim, ao voltar-se novamente para a perspectiva de Debord (1997), entende-se que há a necessidade de tornar qualquer indivíduo apto a conviver diante da tecnologia. Dessa forma, a BNCC se apresenta não somente para a formação dos estudantes diante desse sistema global. Ela também visa a compreensão, capacitação e habilitação dos professores diante dos novos cenários exigidos pelo mundo contemporâneo.

Além da BNCC, a Lei de Diretrizes e Bases (LDB) também apresenta o conhecimento tecnológico como algo necessário diante da sociedade contemporânea fomentada no espetáculo. Nesse sentido, aqueles que estão envolvidos no cenário educacional precisam estar em constante transformação.

Compreendendo a emergência dessa tecnologia, a LDB apresenta no capítulo quatro do seu excerto as bases necessárias para o ensino superior. Dentro desse texto o Art. 43 diz que

A educação superior tem por finalidade (...) III – incentivar o trabalho de pesquisa e investigação científica, visando o desenvolvimento da ciência e da tecnologia e da criação e difusão da cultura, e, desse modo, desenvolver o entendimento do homem e do meio em que vive (BRASIL, 2017. p. 34).

Nesse contexto, entende-se que a compreensão do mundo contemporâneo se dá pela compreensão de mundo larrosiano (2018) através dos signos de Deleuze (2003). Como assim? A subjetividade que cada indivíduo possui ao traçar interconexões faz com que cada um crie diferentes concepções sobre as mais diversas questões. Dessa forma, a LDB (1996) sustenta no Art. 43 que a formação no ensino superior deve visar o desenvolvimento de competências potencializadoras para a utilização das tecnologias.

Os professores devem estar inscritos nessa constante formação por estarem ligados diretamente às transformações do século XXI, que exigem o entendimento tecnológico diante da sua profissão. Dessa forma, volta-se novamente às questões iniciais deste subcapítulo. É preciso encaminhar aos profissionais da educação capacitações que promovam a interação e compreensão das tecnologias no contexto de sala de aula. Tanto a LDB como a BNCC visam a inserção das

tecnologias nas escolas e na formação dos professores compreendendo que estes são, atualmente, os meios necessários para a vivência no mundo contemporâneo.

Portanto, é de fundamental importância compreender que atualmente é primordial a formação dos professores para o manuseio das tecnologias. Todavia, nem tudo se apresenta de forma coesa. Os professores encontram diversas barreiras para essa possível capacitação. Entre elas estão o baixo incentivo salarial, falta de tempo e o próprio medo por não possuir conhecimento na área. Barros e Olímpio (2016) dizem que “em contrapartida, dentro desse contexto o professor encontra-se preso a um sistema onde falta tempo para inovar, aprender, estudar e experimentar coisas novas (...)” (p. 3).

Outrossim, Machado e Lima (2017) afirmam que

O professor não está preparado para o uso da tecnologia, pois o grande desafio para o educador é encontrar diferentes formas concretas de interagir com a tecnologia, no processo de ensino aprendizagem. Santos pontua que algumas atitudes dos professores com a resistência, indiferença e rejeição às novas tecnologias, estão ligadas à própria insegurança. O medo de serem substituídos por máquinas ou até mesmo por outros colegas que estejam preparados tecnologicamente” (MACHADO; LIMA, 2017. p. 46).

Soma-se a isso o fato de que há a necessidade de associar a teoria e a prática no processo que desenvolve as aulas centradas na utilização das tecnologias. Sobre isso Barros e Olímpio (2016) afirmam que

(...) a inclusão digital também está inerente a esse processo, pois tem acesso as teorias dos usos midiáticos, mas que na prática não possuem habilidades o suficiente para saber lidar na mediação da aprendizagem, para a construção de saberes, o que em decorrência exige uma reflexão a prática docente, que tem como objeto de estudo a própria prática (p. 8).

Dessa forma, a percepção de que os professores precisam, em sua formação, desenvolver a clareza de enxergar a aplicabilidade da teoria aprendida, faz com que se compreenda a importância da formação de professores para o manuseio da tecnologia. Ademais, as questões levantadas por Barros e Olímpio (2016) vão ao encontro de Vergna e Silva (2018) que trazem à tona a magnitude da contextualização dos aprendizados promovidos pela tecnologia durante o processo de ensino e aprendizagem.

Por conseguinte, “(...) a formação continuada do docente prepara os professores para encarar os desafios impostos pelo sistema educacional a fim de desenvolver práticas pedagógicas inovadoras para melhor desempenho do

educando” (BARROS; OLÍMPIO, 2016. p. 7). Ou seja, mesmo diante de tantos problemas que, de alguma forma, barram esse processo de formação dos docentes, é necessário construir estratégias que tornem o professor alguém seguro e objetivo na introdução das tecnologias no ensino.

Pode-se inferir que mesmo diante dos empecilhos supracitados, há a necessidade da formação qualificada de professores para o manuseio das tecnologias. Considerando esta perspectiva, entende-se que mesmo diante dos empecilhos supracitados, essa formação é primordial. Os autores mencionados ao longo deste subcapítulo deixam claro essa essencial formação docente para uma aula mais significativa e dinâmica.

Nesse viés, colocando as questões supracitadas em vigor durante a formação dos professores, seja durante a graduação ou durante alguma pós, proporciona uma maior interatividade entre professor e aluno. A formação qualificada para o manuseio da tecnologia torna a aula um ambiente sedutor - na perspectiva de Debord (1997) - no qual os alunos interagem no contexto da aula de forma espontânea. Ademais, Machado e Lima (2017) sustentam que a interatividade que a tecnologia pode e consegue promover um ensino significativo em construção coletiva. Contudo, isso será debatido no próximo subcapítulo deste excerto.

3.3 Tecnologias: por aulas significativas

Seguindo a perspectiva do subcapítulo anterior, entende-se que a formação qualificada de professores para o manuseio das tecnologias é fundamental para o bom aproveitamento das mesmas em sala de aula. Mas essa nova ferramenta introduzida no contexto educacional não pode adentrar o ensino como uma outra forma simples de dar aula. A tecnologia deve surgir como um objeto promovedor de significados ao longo do ensino.

Machado e Lima (2017) sustentam que “a tecnologia é de primordial necessidade, pois promove oportunidades de aprendizagem e interatividade tanto para o professor como para o aluno” (p. 45). Assim dizendo, a tecnologia passa a ser o novo elo criador de fortes interações entre professor e aluno, proporcionando intensos significados no processo de ensino e aprendizagem. Seguindo a mesma perspectiva, Maciel e De Santana (2016) sustentam que “trazer esse mundo tecnológico em que a grande maioria dos estudantes está inserida para o ensino de

história é essencial, tornando o ensino do conhecimento histórico mais dinâmico e atrativo, e, conseqüentemente, mais produtivo” (p. 4).

Soma-se a isso, as concepções descritas por Da Costa et al (2019). Na visão destes, a tecnologia passa a ser primordial no ensino contemporâneo como ferramenta no processo de ensino e aprendizagem. Nesse sentido, tem-se que

As Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação, ou simplesmente TIC, são ferramentas digitais que pode se tornarem didáticas e pedagógicas, que servem de auxílio para o ensino-aprendizagem, são recursos que tornam a aula interativa e mais atraente, o que motiva o sujeito a se interessar mais para aprender (DA COSTA et al, 2019. p. 2).

Concomitantemente, Barros e Olímpio (2016) afirmam que a educação não pode ser só a tecnologia, mas um caminho longo a ser percorrido durante o processo de sua introdução nas instituições de ensino. Dessa forma, os autores frisam que

Não se pode encarar a convergência de educação como algo apenas tecnológico, mas, além disso, é uma transformação cultural, pois além de permitir socialização de informações estimulam o estudante a ser o participante ativo na inserção e procura de tais. Em decorrência disso, não se tem mais a noção de estudantes e professores com papéis separados, entretanto considera-se como participantes de um conjunto em prol ao ensino-aprendizagem (BARROS; OLÍMPIO, 2016. p. 48).

Em vista disso, nota-se que a educação permeada pela tecnologia aproxima as aulas ao cenário em que os estudantes vivem. Por isso, ambos (professor e aluno) tornam-se agentes ativos do processo de ensino e aprendizagem, no qual a tecnologia se apresenta como objeto sedutor, proporcionando a continuidade da educação. Por conseguinte, os autores asseguraram que

(...) a inserção das tecnologias em sala de aula torna-se uma estratégia que aproxima o discente da realidade, uma vez que elas fazem parte do contexto social, cumprindo um movimento de socialização e compartilhamento da produção de conhecimentos (BARROS; OLÍMPIO, 2016. p. 46).

Por conseguinte, seguindo a perspectiva de Barros e Olímpio (2016), as transformações de um contexto cultural, na forma de projetar e executar as aulas, precisam ocorrer. Deve-se, portanto, inserir, no contexto educacional, as tecnologias como parte da cultura por meio das socializações. Assim, a utilização das tecnologias promoverá aulas mais significativas.

Em simultaneidade às ideias supracitadas, Moran (2017) apresenta algumas alternativas para a utilização das tecnologias no processo de ensino e aprendizagem como proporcionador de interatividade de um coletivo. Nesse sentido, o autor aponta que

Crianças e jovens adoram bons vídeos, curtos, emocionantes, sensíveis. Portais como o YouTube Edu e o Vímeo são plataformas muito eficientes de oferta de vídeos para sensibilizar, para mostrar ideias, experiências, conteúdos para apoio à aprendizagem online e na sala de aula. Os professores podem buscar os vídeos mais interessantes ou elaborar seus próprios materiais, uma apresentação de slides narrada. Professores e alunos podem montar um acervo virtual de seus trabalhos em vídeo e reunir todos os vídeos num só lugar. Os estudantes podem desenvolver seus projetos em vídeo e compartilhá-los com todos: professores, colegas e famílias (MORAN, 2017. p. 1).

Concordando com Moran (2017), Maciel e De Santana (2016) afirmam que a TV e os vídeos podem trazer vida aos personagens históricos presentes nos materiais didáticos da escola. Para os autores, “essa linguagem visual torna possível aproximar o estudante dos fatos e personagens históricos, além de incentivar a imaginação e a criatividade, tornando as aulas de História mais prazerosas e mais instigantes” (MACIEL; DE SANTANA, 2016. p. 5).

Portanto, a utilização de ferramentas ou portais pode proporcionar a mudança de protagonismo, colocando o estudante como agente ativo na produção de conhecimento. Conhecimento, este, que tem seu suporte nas tecnologias como pontos de acesso para as informações. Ao mesmo tempo, possui amparo no professor como um orientador durante o processo. Além disso, pode-se finalizar, novamente, essa caminhada por meio da exposição desse conhecimento construído por meio da tecnologia. Observando o processo descrito de forma simples acima, demonstra-se a tecnologia como um dos pontos para um ensino significativo.

Outrossim, Moran (2017) apresenta a inversão da forma de ensinar por meio das tecnologias. Nessa perspectiva, o autor percebe o ponto de partida a partir dos conhecimentos que os estudantes já possuem sobre o assunto e ferramenta utilizada. Também compreende a aplicabilidade de jogos digitais como o Kahoot e também na mescla de materiais didáticos físicos e virtuais. Isso, segundo o autor, pode alterar o cenário da sala de aula, fomentando um ensino mais significativo e integrador.

Ainda na visão de Moran (2017), as competências vinculadas à tecnologia formulam possibilidades significativas para além da compreensão do conteúdo

proposto. Segundo o autor, alguns dos desencadeamentos proporcionados pela tecnologia também prepara os estudantes para encarar a realidade do mundo fora da sala de aula. Por isso,

As competências digitais mais importantes hoje, além de programar, são: saber pesquisar, avaliar as múltiplas informações, comunicar-se, fazer sínteses, compartilhar online. Os jogos e as aulas roteirizadas com a linguagem de jogos (gameficação) estão cada vez mais presentes na escola e são estratégias importantes de encantamento e motivação para uma aprendizagem mais rápida e próxima da vida real. Os jogos mais interessantes para a educação ajudam os estudantes a enfrentar desafios, fases, dificuldades, limites, a enfrentar fracassos e correr riscos, com segurança (MORAN, 2017. p. 4).

Destarte, percebe-se que a utilização dessas tecnologias influencia diretamente nos processos de ensino e aprendizagem por aproximarem-se da realidade do dia a dia dos estudantes. Corroborando as percepções supracitadas, Maciel e De Santana (2016) sustentam a utilização de computadores e internet como meios de introduzir o contexto exterior à sala de aula na temática trabalhada pelo professor. Para eles, esses recursos

(...) se tornaram um importante mecanismo de apoio ao professor e aos educandos, já que este possui o poder de acessar qualquer tipo de informação em um clique, trazendo o mundo para a sala de aula. As atividades também podem ser moldadas em algumas situações para que possam ser realizadas e enviadas por meio dessa ferramenta, dando mais liberdade e autonomia ao aluno (MACIEL; DE SANTANA, 2016. p. 5).

Dessa forma, a utilização das tecnologias até aqui descritas se apresenta como importante mecanismo na promoção de aulas significativas. Por isso, as redes sociais também se apresentam como meios utilizáveis dentro do processo de ensino, podendo utilizá-los de diversas formas. Nesse sentido, tem-se que

As redes também são importantes para tirar dúvidas dos alunos, para orientar grupos, para agendar eventos, para lembrá-los de prazos, para orientar atividades. Redes como o Facebook permitem a transmissão ao vivo de eventos e a gravação deles para posterior acesso. Redes como o Whatsapp são interessantes para mensagens rápidas, imediatas, para conversar com grupos, para estimular os que estão tendo mais dificuldades, para que alunos que estão impossibilitados de assistir uma aula possam fazê-lo remotamente ou visualizá-la posteriormente (MORAN, 2017. p. 6).

Observando as possibilidades no processo de utilização das tecnologias, descritas por Moran (2017), permite-se observar que o cenário educacional muda. Claramente, o sistema professor aluno se alterou, mas não foi invertido. Entende-se

que há uma coabitação entre professor e aluno como agentes ativos no processo de ensino e aprendizagem. Sobre isso, tem-se que

Nessa perspectiva, é possível perceber que o aluno passa a ser um sujeito ativo na sua aprendizagem construindo autonomia, buscando informações que são atualizadas o tempo todo, e em tempo real, além de interagir com diferentes culturas, diferentes pessoas, permitindo uma visão de mundo diferente com mais criticidade. Pois em uma sociedade que as novas tecnologias ganham mais espaço, múltiplos contextos justificam a sua conexão com a escola. Já que o aluno deve se preparar para a vida além dos muros escolares, para o mercado de trabalho, onde a tecnologia está presente de maneira significativa. E com relação à interação entre professor e aluno, o uso das TIC permite uma troca de informações e experiências em todo processo educacional (DA COSTA et al, 2019. p. 3).

Esta escrita se constitui de forma ciente perante as ferramentas apresentadas como possibilidades para um ensino mais significativo. Dessa forma, deve-se enfatizar que não se condiciona somente a limitação desses recursos tecnológicos descritos. Portanto, há a compreensão da possibilidade de inúmeros materiais a serem utilizados, sem limitá-los. Assim, as questões supracitadas buscam refletir sobre as possibilidades que as tecnologias criam e permitem utilizar no contexto educacional.

Outrossim, os autores trabalhados neste subcapítulo apresentam a força pela qual as tecnologias desempenham um forte papel na sala de aula por fazer parte do cotidiano dos estudantes. É a partir disso que a tecnologia se apresenta de forma primordial no contexto educacional, seduzindo os estudantes trazendo as aulas diante da realidade vivida por eles.

Nesse sentido, as tecnologias se apresentam com determinada importância no ensino de História. A relação entre o componente de História e a tecnologia será abordado no subcapítulo seguinte.

3.4 Conclusões parciais do capítulo

Na análise da tecnologia e sua introdução na educação, foi possível compreender a coexistência da tecnologia e da humanidade. Ou seja, tornou-se claro que a tecnologia anda junto ao caminhar da humanidade, saindo da pedra lascada à internet. Nessa perspectiva, pode ser compreendido a perspectiva de que a tecnologia de informação e comunicação promovem interação e que elas abrem

uma subdivisão compreendida como as tecnologias digitais de informação e comunicação.

Além disso, autores, como Machado e Lima (2017) ou até mesmo Barros e Olímpio (2016), possibilitaram entender a necessidade da formação de qualidade de professores para o manuseio dessas tecnologias. Ao mesmo tempo, revelaram que essa formação se encontra debilitada por diversos fatores, mas que há como contornar a situação.

Por fim, tornou-se claro que a utilização das tecnologias digitais, quando bem coordenadas, criam momentos significativos nos processos de ensino e aprendizagem, assim apresentados por Machado e Lima (2017) e também por Maciel e De Santana (2016). Ademais, foi visto, por meio de Moran (2017) e Da Costa et al (2019), as possibilidades de distintas ferramentas a serem utilizadas em sala de aula.

Encaminhando-se para o último capítulo deste trabalho, necessita-se sustentar que a compreensão das questões supracitadas é precisa. Entender essas questões levam a uma análise mais aprofundada na aplicação de recursos tecnológicos no oitavo ano da manhã na EMEF Professor Alfredo Schneider.

4 A POSSIBILIDADE CRIADA POR RECURSOS TECNOLÓGICOS POR MEIO DA SEDUÇÃO: UMA ANÁLISE

Valendo-se da ideia de que a sedução ocorre por meio da inserção das tecnologias no cenário educacional. Por meio daquilo que já fora exposto nos demais capítulos, entende-se que Debord (1997) sustenta a sedução por meio do show midiático. Assim, para o autor, o espetáculo ocorre por deixar a sociedade inserida no show que ela consolida. Cabe lembrar que para Lipovetsky (2004), as mídias fomentam a subjetividade moral. Subjetividade, esta, que também se faz presente nas concepções de Larrosa (2018). Ainda, deve-se dizer que a concepção sobre os signos de Deleuze (2003) surgem como pontos de transmissão para o processo de ensino e aprendizagem.

Por conseguinte, considera-se fundamental olhar para o capítulo que dialoga com a ideia da importância da tecnologia em sala de aula. Assim, entende-se que a compreensão da importância que esses mecanismos exercem em sala de aula são precisos. Na visão de autores como Barros e Olímpio (2016), Moran (2017) entre outros trabalhados no capítulo, as tecnologias fomentam aulas interativas que promovem trocas significativas no processo de ensino e aprendizagem.

Tomando como base essas questões, estabeleceu-se a elaboração deste capítulo como uma análise da aplicação dos recursos tecnológicos no ensino de História na turma do oitavo ano da EMEF Professor Alfredo Schneider. Nesse sentido, entende-se a necessidade em descrever o ambiente no qual as ferramentas serão aplicadas.

Ademais, os subcapítulos seguintes trabalharão com a análise das seguintes ferramentas: Kahoot, Vídeos, Nuvem de palavras, Slides e Padlet. A análise desenvolvida durante a aplicação desses recursos, visou compreender essa intensa interação e produção de significados no processo de ensino e aprendizagem. Além disso, objetivou-se entender a lógica de Debord (1997), Lipovetsky (2004), Larrosa (2018) e Deleuze (2003) dentro da sala de aula.

4.1 Escola Municipal de Ensino Fundamental Professor Alfredo Schneider: conhecendo a instituição...

A Escola Municipal de Ensino Fundamental Professor Alfredo Schneider surgiu no ano de 1991 por meio do Decreto Municipal de Nº 394. Instalando-se na rua Maurício Cardoso, principal via do Bairro Teutônia. O prédio que deu início a caminhada dessa instituição fora o antigo estabelecimento da Escola Dom Pedro II. Estruturas e pátios pertencentes a Comunidade Evangélica Paz do Bairro Teutônia.

Assim, deve-se afirmar que a escola surge com o intuito de atender as demandas da comunidade do Bairro Teutônia. Essa demanda surgiu pelo fato do Bairro ter contado, por um longo período, com a única instituição de ensino particular, o Colégio Teutônia. Nesse sentido, pode-se dizer que “a comunidade sonhava com a instalação desta escola e tinha muitos projetos e preocupações com a educação” (PPPAS, 2019. p. 5.).

Ademais, com a crescente procura pela escola, necessitou-se uma progressiva ampliação. Primeiro, seria por meio da locação de um espaço nas imediações da Escola, na rua Maurício Cardoso. No ano de 2002, a instituição, por intermédio do município, adquiriu terreno próprio para a construção de um prédio. Esse prédio passou a atender a 7ª e 8ª série (atuais 8º e 9º anos).

Por conseguinte, essas ampliações continuaram a ocorrer ao longo da história da instituição. Nesse sentido, 2004, 2008 e 2013 foram de grande importância para a instituição. Destarte, a criação de um segundo e terceiro prédio, proporcionaram a instalação da escola em um único local. Dessa forma, a EMEF Alfredo Schneider passou a se alocar na rua Hércio Pêgas, no mesmo bairro. Essas ampliações permitiram a composição de salas da Educação Infantil até o 9º ano. Além disso, a escola conta com informática, biblioteca, ginásio, secretaria, refeitório, laboratório de aprendizagem (onde ocorre o AEE) e um pátio amplo com parquinho e partes cobertas.

A escola atende a comunidade em geral, mais especificamente da Linha Geraldo, Linha Frank, Linha Leopoldina, Harmonia Alta e Baixa e o Bairro Teutônia. Atualmente, a escola possui aproximadamente 400 alunos provenientes dessas localidades supracitadas.

Para a realização da pesquisa, optou-se pela turma do 8º Ano A, ou seja, o turno da manhã. A turma possui como professor titular de História, o professor Adão Flávio Ferreira Coelho. A turma do oitavo ano é composta por 25 estudantes, provenientes de diferentes locais de Teutônia e contextos sociais, constituindo um grupo eclético na sala de aula.

4.2 kahoot: A sedução por meio do quiz

Valendo-se de Maciel e De Santana (2016), sustenta-se que “trazer esse mundo tecnológico em que a grande maioria dos estudantes está inserida para o ensino de história é essencial, tornando o ensino do conhecimento histórico mais dinâmico e atrativo, e, conseqüentemente, mais produtivo” (p. 4). Ao mesmo tempo, deve-se rever a afirmação de Machado e Lima (2017). Para estes, “não adianta não entender a tecnologia e querer explorá-la de qualquer forma com o aluno” (p. 45).

Diante disso, entre os vários meios tecnológicos empregados na sala de aula, destaca-se, inicialmente, o Kahoot. Para que se possa compreender sobre essa ferramenta digital, será destacado, inicialmente, a função da mesma. Na sequência, poderá ser observado a influência empregada pela mesma em sala de aula.

Assim, o Kahoot se apresenta como um quiz virtual interativo. Ele pode ser utilizado com emprego de questões objetivas, dissertativas, com imagens e vídeos. Após cada rodada o aplicativo revela o ranking por meio da pontuação, fomentando de certo modo a competitividade. Além disso, as questões são estipuladas por tempo (escolha de quem o criou) e a pontuação é baseada na resposta correta no menor tempo possível.

Por conseguinte, possuindo, agora, um conhecimento base sobre a ferramenta, parte-se para a compreensão de como o quiz fora integrado na sala de aula. Dessa forma, ao retornar para o capítulo dois deste excerto, mais especificamente ao que se refere a metodologia, entende-se que o uso dessa ferramenta parte da percepção de que ela (a ferramenta) exista para que o estudo de caso seja palpável. Ainda, compreendendo a importância da metodologia, sustenta-se que a aplicação dessa ferramenta se deu em diversas aulas ao longo de vinte períodos.

Ademais, pode-se prosseguir para a análise do emprego da presente ferramenta em sala de aula. Assim, sendo uma novidade diante dos estudantes, o Kahoot, constituiu a espetacularidade descrita por Debord (1997). A sedução se deu por meio da forma como a ferramenta se destaca diante dos estudantes. Cabe lembrar que Debord (1997) sustentou que a forma seduz e a força que o conteúdo alcança é a consequência dessa sedução.

Destarte, retoma-se as ideias de Moran (2017), descritas no capítulo anterior. Conforme o autor, a aproximação que os estudantes possuem dos recursos tecnológicos, torna-se um ponto forte para a introdução dos mesmos em sala de aula. Além disso, Moran (2017) frisa a importância que essas tecnologias possuem diante do processo de ensino e aprendizagem.

Observando isso, pôde-se notar que a proximidade que os alunos possuem do mundo tecnológico fomentou a curiosidade diante da nova ferramenta (o Kahoot). Portanto, a espetacularidade se consolidou. Outrossim, pela sedução ter sido vigente durante as aulas em que o Kahoot fora aplicado, ocorreu o isolamento. Isolamento, este, que Debord (1997) destaca como sendo primordial para que a sedução ocorra definitivamente. Para o autor, cabe lembrar,

O isolamento fundamenta a técnica; reciprocamente, o processo técnico isola. Do automóvel à televisão, todos os bens selecionados pelo sistema espetacular são também suas armas para o reforço constante das condições de isolamento das “multidões solitárias”. O espetáculo encontra sempre mais, e de modo mais concreto, suas próprias pressuposições (DEBORD, 1997. p. 23).

Ou seja, a sedução que o aplicativo emprega no seu processo construtivo do jogo, isola. Deixa os estudantes isolados com as questões ao seu entorno, focando-os diretamente para a ferramenta sedutora. Mas, acima de tudo, a sedução fomenta e, ao mesmo tempo, é fomentada pela subjetividade dos estudantes criada naquele momento.

Nesse sentido, destaca-se que a sedução empregada pela forma competitiva como o jogo se apresentou, desenvolveu uma moral subjetiva. Retomando Lipovetsky (2004), entende-se que “(...) estamos mergulhados numa cultura individualista de bem-estar, de êxtase do corpo, de sucesso pessoal e de autonomia subjetivos” (p. 24). Ou seja, a individualidade competitiva que impera durante o jogo “obriga” o estudante a firmar os conteúdos estudados. O conteúdo não é o fator dominante, a fixação de conteúdo se estabelece pela sedução que a competitividade impõe, por meio do ranking.

Por conseguinte, destaca-se que a aplicação do Kahoot trouxe os estudantes para perto do professor ministrante da aula. A proximidade foi aguçada pela sedução que envolveu os estudantes e o professor mediador da atividade. Necessita-se reafirmar a ideia de que “a tecnologia é de primordial necessidade,

pois promove oportunidades de aprendizagem e interatividade tanto para o professor como para o aluno” (MACHADO; LIMA, 2017. p. 45).

Portanto, a integração presente no processo de ensino e aprendizagem estabelecida em sala de aula, fez com que as aulas se tornassem mais significativas. A proximidade estabelecida trouxe uma maior dinamicidade para a aula proporcionando uma coletividade. Destarte, frisa-se que a coletividade surgiu por meio da espetacularidade.

Como já visto em Debord (1997) a mercadoria como produto que interage diante da sociedade seduz. Na questão debatida neste subcapítulo, entende-se que o Kahoot se tornou a mercadoria. Deve-se lembrar que, para Debord (1997), essa mercadoria é aquilo que acaba ocupando um todo. Ocupa o campo da espetacularidade da aula.

Novamente, destaca-se que a espetacularidade que prendeu os estudantes promoveu a troca de conhecimentos. O momento experimentado pelo grupo promoveu a fixação do conteúdo por meio daquilo que Deleuze (2003) concebe como signos.

Outrossim, os signos de Deleuze (2003), como já visto, apresentou-se como ponto essencial para esse processo sedutor que permitiu aulas significativas. Para o autor, os signos se apresentam como um conjunto de sinais a serem desvendados. Nesse sentido, percebe-se que a utilização do Kahoot promoveu a troca de signos entre o jogo e os estudantes; jogo e professor; e também diante de um triângulo jogo, estudante e professor.

Portanto, os “sinais” - signos - formaram-se por meio da interação entre o grupo e a ferramenta. O conhecimento que a ferramenta disponibiliza foi mesclado com as percepções que a turma criou e pelas falas construídas pelo professor.

Essa interação é revelada como o potencial que os recursos tecnológicos podem causar em sala de aula. Como já visto no capítulo anterior (tecnologias: por aulas significativas), a tecnologia muda o sistema de ensino presente nas salas de aula. A partir desse momento (introdução das tecnologias), professor e aluno se tornam agentes ativos do processo de ensino e aprendizagem.

Como já visto anteriormente, Barros e Olímpio (2016) notam a importância dessa tecnologia como forma de alterar o sistema e tornar o professor e estudantes agentes ativos desse processo de ensino e aprendizagem. Ainda, cabe apresentar, novamente, que para os autores essa tecnologia deve ganhar espaço não somente

como uma mera introdução. Mas sim, como um ponto cultural, fazendo parte do dia a dia da instituição de ensino.

Da mesma forma, retoma-se a ideia de que

As Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação, ou simplesmente TIC, são ferramentas digitais que pode se tornarem didáticas e pedagógicas, que servem de auxílio para o ensino-aprendizagem, são recursos que tornam a aula interativa e mais atraente, o que motiva o sujeito a se interessar mais para aprender (DA COSTA et al, 2019. p. 2).

A partir das questões supracitadas, entende-se que o Kahoot se apresenta como uma forma didática no processo pedagógico, fomentando a interatividade e aproximando o estudante do objeto de estudo. Diante disso, a sedução produzida pela forma que o quiz se apresentou fez com que a turma se interessasse pela compreensão do conteúdo por um único objetivo (a vitória). Mas, outros objetivos (aqueles elencados pelo professor) foram atingidos de forma inconsciente pelos alunos.

Nesse sentido, o Kahoot se apresentou como uma ferramenta que seduz por excelência. A espetacularidade debordiana atingiu sua máxima ao promover o isolamento e, com ele, trouxe a subjetividade moral descrita por Lipovetsky (2004). Ao mesmo tempo, a competitividade fomentada pela subjetividade fez com que os estudantes compreendessem o conteúdo. Essa compreensão se tornou necessária para que a vitória no quiz fosse acessível.

Portanto, a sedução causada promoveu uma maior interação dos estudantes no processo vivenciado na sala de aula. O retorno positivo da utilização da ferramenta foi perceptível na variação dos retornos nas atividades avaliativas realizadas. Assim, afirma-se que a espetacularidade vivenciada pelo Kahoot não só tornou as aulas sedutoras, mas modificou de forma significativa o processo de ensino naquela turma para melhor.

4.3 Vídeos, sedução e significados

Partindo-se das concepções de Barros e Olímpio (2016), como já visto, a formação de docentes para a utilização das tecnologias se faz necessária. Ademais, "(...) a formação continuada do docente prepara os professores para encarar os

desafios impostos pelo sistema educacional a fim de desenvolver práticas pedagógicas inovadoras para melhor desempenho do educando” (BARROS; OLÍMPIO, 2016. p. 7). Entende-se, assim, que a utilização de meios tecnológicos em sala de aula se tornam primordiais.

Assim, outro recurso tecnológico utilizado foram os vídeos. Estes estiveram presentes em dois momentos distintos durante a aula na sala, outros vídeos foram disponibilizados por link para que fossem acessados pelos estudantes em outro momento. Assim, cabe retomar as percepções de Maciel e De Santana (2016), nas quais foi afirmado que os vídeos oferecem vida aos personagens históricos.

Dessa forma, deve-se dizer que os vídeos apresentados na aula foram referentes a Revolução Francesa. Ambos tiveram o intuito de tornar claro o contexto revolucionário. Portanto, o primeiro vídeo apresentado foi um remix de Assassin's Creed, fornecendo uma visão geral sobre a Revolução. Enquanto isso, o segundo vídeo apresentou, de forma breve, a vida dentro da corte francesa.

Por conseguinte, jogos digitais, como Assassin's Creed, se fazem presente no dia a dia dos estudantes, fazendo com que ele (o jogo) ocupe uma parcela do dia dessas crianças. Ademais, o conhecimento que os estudantes possuem sobre o jogo supracitado promove uma maior aproximação com o vídeo. Conseqüentemente, criou-se um vínculo que prendeu a turma diante da ferramenta. Seguindo essa ótica, tem-se que

(...) a inserção das tecnologias em sala de aula torna-se uma estratégia que aproxima o discente da realidade, uma vez que elas fazem parte do contexto social, cumprindo um movimento de socialização e compartilhamento da produção de conhecimentos (BARROS; OLÍMPIO, 2016. p. 46).

Valendo-se disso, compreende-se que o vídeo do Assassin's Creed interagiu com a turma não só pela temática apresentada, mas pela forma como se apresentou. Nesse sentido, retoma-se a ideia de que a espetacularidade se faz presente durante a aplicação dessa ferramenta. Dessa forma, ressalta-se, novamente, as ideias de Debord (1997), na qual “o espetáculo é o momento em que a mercadoria ocupou totalmente a vida social. Não apenas a relação com a mercadoria é visível, mas não se consegue ver nada além dela: o mundo que se vê é o seu mundo” (DEBORD, 1997. p. 30).

Ao rever esta percepção de Debord, nota-se que a mercadoria - enquanto tecnologia inserida na sociedade - ocupou o contexto da sala naquele momento.

Essa ocupação pode ser notada em aulas posteriores, quando a turma buscou na memória algumas das informações vistas no vídeo.

A forma pela qual o vídeo se apresentou (por meio dos personagens de *Assassin's Creed*) fez com que ocorresse a consolidação dos estudos. O conhecimento do jogo fez com que os alunos prestassem atenção no vídeo e conseguissem relacioná-lo de forma mais coesa com a temática trabalhada em sala de aula. Dessa forma, torna-se imprescindível voltar para a ideia de Moran (2017), na qual a ideia parte da percepção de que o ensino deve passar pelos conhecimentos prévios dos estudantes. No presente caso, houve a fusão entre os conhecimentos sobre a temática trabalhada e o jogo.

Fixando-se na ideia da forma pela qual o vídeo se apresentou, pode-se destacar - quando analisado mais profundamente - que não foram somente os personagens do *Assassin's Creed* que impactaram. Outro impacto foi a brutalidade apresentada no vídeo. A representação da fome, das mortes, dos combates e da própria guilhotina fez com que os alunos esquecessem o seu entorno e permanecessem de olhar fixo no vídeo.

Mais uma vez as percepções descritas no capítulo sobre o referencial reverberam aqui. Como Debord (1997) frisou, a forma como o conteúdo se apresenta seduz. Os impactos que o vídeo causou foi por meio da moral que o espetáculo trouxe à tona.

Nesse sentido, notou-se que a moral subjetiva, descrita por Lipovetsky (2004), fez-se presente no percorrer deste vídeo. A crueldade com que o vídeo se mostrou, impactou os estudantes de tal maneira que estes lembraram do conteúdo por ele apresentado.

Por conseguinte, o segundo vídeo apresentado diante da turma foi “um dia na corte de Versalhes”. De forma resumida, deve-se destacar que a ferramenta demonstrou como é a vida dentro da corte. Assim, ela apresentou os mais importantes rituais presentes no cotidiano da nobreza, desde o acordar ao dormir. Além disso, demonstrou-se a luxuosidade que os palácios eram constituídos.

Destarte, deve-se lembrar que, para Debord (1997), os meios que seduzem a sociedade se apresenta como um modelo de vida que impera no meio social. Diante dessa perspectiva, compreende-se que as tecnologias seduzem. Assim como as demais tecnologias e o vídeo sobre o *Assassin's Creed* seduziram, o vídeo referente a “Um dia na corte de Versalhes” promove o mesmo fenômeno.

Portanto, a espetacularidade fez presença durante a aplicação dessa ferramenta pela forma como ela se apresentou. Qual forma? A grandiosidade, as cores, a luxuosidade e os próprios rituais desenvolvidos dentro da corte francesa seduzem os estudantes. Isso faz com estes fiquem presos ao material exposto diante deles. Deve-se ressaltar que o conteúdo não foi o principal, a estruturação foi o objeto dominante e, portanto, sedutor.

Seguindo essa ótica, entende-se que as interconexões são estabelecidas por meio da sedução. Cabe retomar que, na perspectiva de Deleuze (2003), é na aprendizagem que se estabelecem os signos como um conjunto de sinais a serem desvendados. Nesse caso, os signos se estabelecem como transmissões a buscar desvendar as relações que a sociedade do espetáculo deixa à beira da criação.

Nessa perspectiva, compreende-se que os signos estabelecidos pelo vídeo fazem dele objeto sedutor. As socializações realizadas pela turma, por meio da forma como a ferramenta apresentou o conteúdo, promoveu a espetacularidade. Retomando Debord (1997), entende-se que, se a espetacularidade são os fatores que a sociedade socializa por meio da derivação midiática, sustenta-se que sim, a espetacularidade também se fez presente no momento da aplicação do segundo vídeo. Isso ocorreu pela turma estar dialogando de forma integral sobre o conteúdo e a forma pelo qual ele foi apresentado.

Como já dito anteriormente, é por meio dos signos que o espetáculo se consolida. Mas só se consolida pelo fato dos meios digitais serem o espetáculo por excelência. Novamente, deve-se afirmar que a utilização dos vídeos em sala de aula promovem interações entre os membros envolvidos naquela situação. Essa interação é fundamental na perspectiva da sociedade do espetáculo, pois ela promove a espetacularidade. É por meio desta que a turma fixa os conteúdos apresentados nos vídeos.

Dessa forma, como já apontado no referencial teórico, são as mídias como meios cativantes que envolvem a sociedade em suas particularidades. São as mídias que tornam atraentes o conteúdo derivado das especificidades de cada indivíduo dessa sociedade. A partir disso, é possível entender que a particularidade da turma está presente na compreensão do assunto abordado. Todavia, é o objeto sedutor que torna o conteúdo atraente, e a subjetividade midiática apresentada pelo vídeo refaz o espetáculo.

Nesse sentido, pode-se perceber que os vídeos empregados em sala de aula auxiliaram a turma no que exerce referência à fixação do conteúdo. Ou seja, aulas mais interativas cativam a turma e proporcionam momentos de aprendizagem espontâneos. A introdução dessa ferramenta tornou as aulas mais significativas e, com isso, mais sedutoras.

Portanto, novamente foi possível notar que a utilização de tecnologias em sala de aula auxiliaram para alterações no sistema de ensino considerado tradicional. O manuseio das ferramentas digitais promoveram maior interação, proporcionando resultados em aulas posteriores, por meio da recordação dos assuntos trabalhados com as ferramentas supracitadas.

4.4 Nuvem de palavras: propondo aulas interativas

Outra ferramenta utilizada em sala de aula foi a nuvem de palavras por meio do aplicativo mentimeter. Essa ferramenta foi utilizada em uma aula como meio de retomar, de forma sintetizada, o conteúdo trabalhado na semana anterior. Nesse sentido, deve-se citar que o assunto retomado foi a Revolução Francesa trabalhada por meio de vídeos (como citado no subcapítulo anterior).

O mentimeter se apresenta como uma ferramenta que sintetiza o conteúdo em algumas palavras, colocando em destaque aquelas que foram repetidas. Nesse sentido, buscou-se dar enfoque às discussões sobre a aplicabilidade e seus impactos nas aulas. Para isso, não será feito o embasamento no capítulo sobre os referenciais teóricos e metodológicos, mas sim, focando nos pontos cruciais que destacam a maior interatividade nas aulas.

Diante disso, abre-se o diálogo retomando as percepções de Machado e Lima (2017), nas quais os autores sustentam que “a tecnologia é de primordial necessidade, pois promove oportunidades de aprendizagem e interatividade tanto para o professor como para o aluno” (p. 45). Portanto, entende-se que a utilização de ferramentas como o mentimeter, promovem momentos em que a aula está nas mãos dos estudantes. Como assim? Compreende-se que, por meio dos resultados obtidos com a aplicação da ferramenta, pode-se diagnosticar o alcance que o conteúdo obteve diante da turma.

Destarte, com o diagnóstico estabelecido, o professor possui o embasamento principal para a sequência da aula. É nesse exato momento que a interatividade,

descrita por Machado e Lima (2017), acontece. Aqui, a nuvem de palavras se estabeleceu como o ponto que fomenta a interação na sala de aula. Isso ocorre por meio do assunto que, agora, professor e aluno estão inteirados e dispostos a construir, coletivamente, os signos vistos em Deleuze (2004).

Além disso, a forma de resumir o conteúdo em algumas palavras exige, dos estudantes, o poder de síntese. Nesse sentido, retomando Deleuze (2004), as transmissões expostas pelos signos fazem com que a síntese organizada promova o estabelecimento do conhecimento construído diante dessas trocas. Como já referenciado, para Deleuze (2004), “o signo implica em si a heterogeneidade como relação” (p. 21). Portanto, a síntese estabeleceu relações heterogêneas na elaboração mais detalhada da temática trabalhada em sala de aula. Aquilo que se apresentou como heterogêneo (os sentidos estabelecidos) fixou o conhecimento obtido de forma mais fácil.

É exatamente a partir dessa perspectiva que se entende o Mentimeter como o meio utilizado para aguçar a interação em sala de aula. Pois, além de promover o entrosamento entre o professor e a turma, estabeleceu-se o diálogo entre os estudantes. Esse diálogo ocorreu para que a turma obtivesse uma melhor compreensão das palavras expostas diante do contexto trabalhado. Assim, a síntese estruturada por meio da ferramenta aqui trabalhada, compôs o diálogo essencial para o aprendizado.

Diante disso, retoma-se Vergna e Silva (2018), os autores sustentam a necessidade da compreensão das tecnologias como mais uma forma de representar o conhecimento, de conseguir promover experiências que criem situações práticas para sua utilização. Além disso, é preciso entender o momento para sua integração no processo de ensino e também saber como contextualizar o aprendizado adquirido por meio das tecnologias.

A partir disso, infere-se que a aplicação da nuvem de palavras foi selecionada para o momento exato de sua utilização. A interação intermediada pelo Mentimeter promoveu trocas significativas de conhecimento. Ou seja, a escolha da ferramenta e a contextualização dos seus resultados, fazem com que se confirmem as percepções dos autores supracitados.

Por conseguinte, resgata-se as percepções obtidas por meio da BNCC (2019), na qual a perspectiva das tecnologias surge com o objetivo de

Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva (BRASIL, 2019. p. 11).

Portanto, a aplicação da nuvem de palavras estabelece as prerrogativas existentes na BNCC (2019), uma vez que a ferramenta incita o desenvolvimento de conhecimento. Soma-se a isso o protagonismo estabelecido em ambas as esferas da sala de aula, ou seja, não está com o docente o papel principal e com o discente o coadjuvante. Ambos, por meio da interação existente, exercem a função de estruturar o andamento da aula por meio da utilização da tecnologia.

Em concomitância à BNCC (2019), como já visto em Da Costa et al (2019), entende-se que a utilização de recursos tecnológicos é precisa. Por meio da utilização do Mentimeter, o aluno deixa de ser o agente passivo do contexto vigente. “Nessa perspectiva, é possível perceber que o aluno passa a ser um sujeito ativo na sua aprendizagem construindo autonomia (...)” (DA COSTA ET AL, 2019. p.).

A partir dessa lógica, nota-se que colocar o estudante como ponto importante para o desenvolvimento da aula, faz com que a interatividade - até aqui sustentada - seja efetivamente precisa. A mescla de agente ativo na sala de aula faz com que o processo de aprendizagem seja mais intenso e significativo.

É diante desse cenário, por meio do manuseio da nuvem de palavras, que se compreende a importância da utilização de tecnologias digitais de informação e comunicação. Destarte, entende-se que

(...) a inserção das tecnologias em sala de aula torna-se uma estratégia que aproxima o discente da realidade, uma vez que elas fazem parte do contexto social, cumprindo um movimento de socialização e compartilhamento da produção de conhecimentos (BARROS; OLÍMPIO, 2016. p. 46).

Portanto, a utilização dessas ferramentas aproxima os estudantes dessa vida digital, a qual vivenciam praticamente 24 horas por dia. Nesse sentido, ressalta-se a importância de compreender esse movimento de inserção tecnológica em sala de aula. Pois, este, proporciona a compreensão da intensidade dos impactos causados diante da aplicação dessas ferramentas.

Dessa forma, a utilização do Mentimeter fomentou o poder de síntese da turma, o qual foi essencial para o sequenciamento do plano de ensino e, assim, a continuidade das aulas. Por conseguinte, a interatividade que se proporcionou por meio da nuvem de palavras, fomentou a intensificação do processo de ensino e aprendizagem.

Novamente, percebe-se que a utilização dos recursos tecnológicos é importante para o contexto contemporâneo no campo da educação. Assim, sustenta-se outra vez que a junção dos papéis do professor e dos estudantes como agentes ativos nesse processo de ensino, é fundamental para o desenvolvimento autônomo da turma.

Por fim, ressalta-se a quebra do ensino elaborado de forma tradicional. Nesse sentido, busca-se dizer que o emprego de recursos tecnológicos como Mentimeter atraem os estudantes para um novo cenário. Cenário, este, que coloca o estudante como fator primordial para que esta metodologia de ensino funcionasse.

4.5 Slides: da normalização a um olhar mais aprofundado

Dentro do cenário debordiano (1997), o espetáculo se sustenta por aquilo que gira nas mídias fomentando o show midiático. É diante disso, que se abre o diálogo para observar que a utilização de slides em sala de aula se tornou, ao longo do tempo, algo normal. Isso, faz com que seu manuseio não se distancie do uso do quadro negro. Todavia, neste subcapítulo, buscar-se-á compreender a espetacularidade e os demais fenômenos que sustentam a importância de compreender os slides como mais um dos meios presentes nas tecnologias digitais de comunicação e informação.

Assim, deve-se abrir o presente diálogo compreendendo que a introdução de slides nas salas de aula passou a ser cotidiano. Essa ferramenta, utilizada no dia a dia passou a ser basicamente aproximada a funcionalidade do quadro negro. Passando, dessa forma, como um instrumento despercebido no processo de ensino e aprendizado. Nesse sentido, deve-se ressaltar que o caso não é diminuir a qualidade de ensino por meio do quadro negro, mas o quão comum virou a utilização de slides ao ponto que passa despercebido o potencial que estes desempenham no ensino.

Por conseguinte, busca-se lembrar a ideia de que as tecnologias são primordiais para o mundo contemporâneo em que vivemos. Cabe retomar o sentido de que as tecnologias se fazem presentes no dia a dia da sociedade. Diante disso, tem-se que

É preciso considerar que vivemos num mundo extremamente informatizado e em constante evolução, e que as transformações decorrentes desse processo originaram uma cultura midiática, a cultura digital, indivíduos que vivem conectados a internet, e passam boa parte do tempo no mundo virtual (DA COSTA et al, 2019. p. 3).

Isso também perpassa cenário educacional. Diante disso, tem-se que “a tecnologia é de primordial necessidade, pois promove oportunidades de aprendizagem e interatividade tanto para o professor como para o aluno” (MACHADO E LIMA, 2017. p. 45). Assim, entende-se que a utilização de slides também promove momentos interativos no processo de ensino.

Ademais, ao pensar na forma como o conteúdo é exposto por meio dos slides faz com que novamente as percepções de Debord (1997) se confirmem. Para o autor, o conteúdo não é o ponto central, mas a forma pela qual este é apresentado. Dessa forma, deve-se dizer que os slides abrem caminho para utilização de imagens e vídeos durante as aulas.

Nesse sentido, deve-se ressaltar que a utilização de slides pode fomentar uma maior materialidade dos assuntos abordados nas aulas. Materialidade, esta, que fomenta maior aproximação do estudante com o assunto trabalhado e, assim, promove a apropriação dos conteúdos para a socialização dos conhecimentos desenvolvidos no processo.

É importante frisar que nesse processo ocorre a espetacularidade. Na perspectiva de Debord (1997), é quando a sociedade está totalmente imersa no assunto apresentado pelas mídias que o show se estrutura. Como já visto, para o autor, “o mundo presente e ausente que o espetáculo faz ver é o mundo da mercadoria dominando tudo o que é vivido” (p. 28). Aqui, a mercadoria se apresenta por meio dos slides, fomentando o show espetacular causado em sala de aula. A mercadoria está imersa nesse processo de ensino e aprendizagem, no qual a turma se faz presente e disposta a dialogar.

Dessa forma, valendo-se das percepções de Lipovetsky (2004), já descritas anteriormente, entende-se que o espetáculo formado durante a utilização dos slides, trazem à tona a subjetividade moral. Na visão do autor, “a mídia fixa as prioridades,

orquestra a generosidade, consegue, de resto com muito sucesso, mobilizar esporadicamente o público” (LIPOVETSKY, 2004. p. 29). Portanto, nota-se que a ferramenta em questão fomenta a compreensão dos estudantes, impondo como prioridade do momento a compreensão do conteúdo, sustentado pelo espetáculo debordiano.

Outrossim, destaca-se ainda que Deleuze (2003), estabelece na aprendizagem os signos como um conjunto de sinais a serem desvendados. Nesse caso, os signos se estabelecem como transmissões a buscar desvendar as relações que a sociedade do espetáculo deixa à beira da criação. Dessa forma, compreende-se que a utilização de slides promove a transmissão de signos estimulando a socialização dos conhecimentos desenvolvidos.

Ademais, como já visto, anteriormente, em Deleuze (2003) os signos estão presentes em tudo, proporcionando signos a serem decifrados. Por conseguinte, entende-se que

Aprender diz respeito essencialmente aos signos. Os signos são objeto de um aprendizado temporal, não de um saber abstrato. Aprender é, de início, considerar uma matéria, um objeto, um ser, como se emitissem signos a serem decifrados, interpretados (DELEUZE, 2003. p. 4).

Assim, os slides promovem, por excelência, signos a serem recepcionados pela turma na qual foram aplicados. Esses signos fazem, por meio da interação, com que a turma esteja imersa efetivamente no espetáculo. Outra vez, a forma pela qual a ferramenta se impôs, seduziu.

Nesse sentido, entende-se que diante da aplicabilidade dos slides, o espetáculo se consolidou pelo movimento que essa tecnologia ofereceu. Além disso, os signos de Deleuze (2003) fomentaram sinais que prenderam os estudantes diante da temática. Destarte, a moral subjetiva vista em Lipovetsky (2004) intencionou o processo dessa espetacularização.

Por conseguinte, deve-se ressaltar que essa espetacularidade, até aqui descrita, é fundamental para a intensificação do processo de ensino e aprendizagem. Como já citado, na percepção de Machado e Lima (2017), a interatividade que a tecnologia pode e consegue promover, oferece um ensino significativo em construção coletiva.

Nesse sentido, os slides se apresentam como mais um dos pontos essenciais para a construção de aulas significativas. Aulas, estas, que promovem o

aprendizado pela compreensão dos conteúdos por meio da materialidade que a ferramenta disponibiliza. Assim, o espetáculo se estrutura na melhor forma possível, introduzindo a turma no seu fenômeno espetacular.

Portanto, compreende-se que a banalização dos slides se tornou algo tão presente pela sua utilização cotidiana, que sua espetacularidade passou a ser oculta. Assim, nota-se que a presente ferramenta é mais uma das peças existentes no campo das tecnologias que possibilitam o amparo no processo de ensino. Ao se observar mais profundamente, percebe-se que os slides compõem o campo subjetivo do espetáculo debordiano.

4.6 Padlet: diversificação como caminho para a conformação do espetáculo

O Padlet foi a última ferramenta aplicada ao longo das aulas para a análise deste trabalho. Buscou-se, por meio de sua utilização, entender a lógica da espetacularidade sustentada por Guy Debord (1997). Valendo-se disso, é necessário apresentar o Padlet como instrumento amplo e diversificado, promovendo a possibilidade de diferentes atividades interativas. Seguindo essa lógica, deve-se ressaltar que o Padlet permite a criação de mapas mentais, painéis interativos, fichamentos, slides, entre outras formas.

Assim, ressalta-se que a utilização dessa ferramenta se deu de forma livre. De que forma? A turma, por meio da temática trabalhada em sala de aula, desenvolveu um trabalho no site do Padlet. A forma livre se fez presente na escolha do formato utilizado (slides, painel, fichamento, etc.). Essa atividade teve como finalidade desenvolver a produção da síntese do conhecimento desenvolvido durante as aulas.

Dessa forma, ressalta-se a importância das tecnologias na composição dessa produção de conhecimento. Como já visto anteriormente,

(...) a inserção das tecnologias em sala de aula torna-se uma estratégia que aproxima o discente da realidade, uma vez que elas fazem parte do contexto social, cumprindo um movimento de socialização e compartilhamento da produção de conhecimentos (BARROS; OLÍMPIO, 2016. p. 46).

Portanto, a utilização do Padlet amplia as maneiras de produzir e socializar o conhecimento. Nesse sentido, compreende-se que as tecnologias se apresentam como possibilidades e não regras. O seu manuseio é, sem dúvidas, um fomentador de aulas significativas, propondo aos estudantes o papel de desenvolver e compartilhar com a turma os próprios conhecimentos obtidos diante das aulas.

Nessa perspectiva de imersão no processo da presente atividade desenvolvida, entende-se o show espetacular sustentado por Debord (1997). Cabe lembrar que, para o autor, “o espetáculo é o momento em que a mercadoria ocupou totalmente a vida social. Não apenas a relação com a mercadoria é visível, mas não se consegue ver nada além dela: o mundo que se vê é o seu mundo” (DEBORD, 1997. p. 30).

Nesse sentido, entende-se que a ocupação que o Padlet atingiu, durante sua utilização, promoveu a inserção da “mercadoria” - na sua totalidade - no contexto vigente. Assim, a mercadoria enquanto tecnologia passa a ser o foco central da produção da aula. O importante é o formato como o conteúdo será apresentado e não o conteúdo propriamente dito.

Ademais, ainda observando a ideia da mercadoria como totalizante da espetacularidade e do show sedutor, retoma-se a seguinte questão: a tecnologia se faz presente como a mercadoria dominante na sociedade do espetáculo por justamente ditar o alcance do fascínio proporcionado, seja de forma inconsciente ou não. Perante isso, Debord (1997) afirma que “o mundo presente e ausente que o espetáculo faz ver é o mundo da mercadoria dominando tudo o que é vivido” (p. 28).

Outrossim, nota-se que a utilização do Padlet em sua ampla diversificação, fomentou a sedução dessa espetacularidade. Perante isso, compreende-se que, a subjetividade se coloca de forma intensa diante desse cenário. É por meio dela que a sedução ocorre.

Nesse sentido, traz-se, novamente, as ideias de Lipovetsky (2004). Para este,

“(...) estamos mergulhados numa cultura individualista de bem-estar, de êxtase do corpo, de sucesso pessoal e de autonomia subjetivos” (p. 24). Além disso, deve-se lembrar as percepções de Larrosa (2018), nas quais se entende a existência de um mundo subjetivo. Para ele, “o mundo, portanto, é visto como “isso” sobre o que assumimos uma responsabilidade, que nos ocupa ou nos preocupa, que nos importa, que cuidamos” (LARROSA, 2018. p. 21).

O desenvolvimento do trabalho promoveu a subjetividade por excelência. Como supracitado, a subjetividade se apresenta pela conformação das particularidades de cada indivíduo. Assim, como os trabalhos realizados por meio do Padlet foram autônomos, promoveram as compreensões subjetivas de cada estudante. Revelando, por meio deste, a compreensão que cada um desenvolveu durante o processo de ensino e aprendizagem.

Por conseguinte, observa-se - como já dito - que a ferramenta foi fundamental para que os estudantes desenvolvessem, de forma autônoma, os resultados dos conhecimentos construídos diante da temática trabalhada. Dessa forma, infere-se que Maciel e De Santana (2016) sustentam que “trazer esse mundo tecnológico em que a grande maioria dos estudantes está inserida para o ensino de história é essencial, tornando o ensino do conhecimento histórico mais dinâmico e atrativo, e, conseqüentemente, mais produtivo” (p. 4).

Assim, percebe-se que a tecnologia promove mudanças no cenário educacional. Isso ocorre, principalmente, por causa dos estudantes já estarem interligados a esse mundo tecnológico. Dessa forma, compreende-se que ferramentas como o Padlet são sedutoras pela forma que o conteúdo pode ser trabalhado por ela. Novamente levanta-se a compreensão de que a forma como o Padlet se revelou diante dos estudantes promoveu a espetacularidade e a sedução.

Destarte, na sua máxima, o Padlet seduz e o conteúdo é meramente o produto dessa sedução. Nessa perspectiva Lipovetsky (2004), afirma que “a mídia fixa as prioridades, orquestra a generosidade, consegue, de resto com muito sucesso, mobilizar esporadicamente o público” (p. 29). Portanto, a ferramenta aqui trabalhada mobiliza o público alvo a interagir buscando uma finalidade.

Ademais, essa mobilização se deu diante da construção individual dos conhecimentos desenvolvidos em aula. Assim, esse individualismo sustentou a moral subjetiva aqui tão comentada. Na compreensão de seu fenômeno, essa moral se apresenta na busca pela excelência na execução da atividade. Essa excelência se mostra necessária não para um trabalho bem elaborado, mas pelo êxtase que o trabalho bem elaborado pode causar.

Nesse sentido, entende-se que o Padlet foi mais uma das ferramentas que possibilitam mudanças no sistema tradicional de ensino. A compreensão de que estes recursos fomentam transformações no processo de ensino e aprendizagem,

faz com que a formação de professores para o manuseio desses recursos se justifique.

Por fim, a sedução que as tecnologias promovem, como já descrito, fomentam melhoras na construção do conhecimento. Além disso, o processo de ensino e aprendizado se intensifica, exercendo sua mais profunda interação com todos os envolvidos.

4.7 conclusões parciais do capítulo

A aplicação dos recursos tecnológicos (Kahoot, Vídeos, Slides, Nuvem de palavras e Padlet) para a consolidação do estudo de caso possibilitou a compreensão das mais variadas questões. Assim, foi possível entender que sim, a aplicação de recursos tecnológicos auxilia no desenvolvimento das aulas. Em concomitância, foi possível notar que, ao seduzir (1997), as aulas tornaram-se atrativas e produtora de intensas trocas no processo de ensino e aprendizagem.

Dessa forma, compreendeu-se que a utilização do Kahoot consolidou completamente a sedução de Debord (1997), promovendo por meio da subjetividade de Lipovetsky (2004), intensas mudanças no sistema de ensino daquela sala de aula. Ao mesmo tempo, diante da aplicação de vídeos, as percepções já supracitadas se consolidaram novamente. Então, deve-se dizer que a aplicação, tanto dos vídeos como do Kahoot, seduziu os estudantes.

Ademais, a nuvem de palavras foi analisada a partir de outro ponto de vista. Portanto, ao aplicar essa ferramenta, não foi a sedução o ponto central da análise, mas sim a importância da ferramenta para o desenvolvimento dos estudantes. Assim, constatou-se que esta teve intensidade para criar o poder de síntese entre a turma e tornando-os os protagonistas do sequenciamento das aulas.

Por conseguinte, o uso de slides e do Padlet retomaram as percepções do referencial teórico, quando foi possível compreender a sedução que a materialidade dos slides proporcionou. Na aplicação do Padlet, tornou-se claro a importância da transferência da autonomia para a mão dos estudantes que desenvolveram a materialidade dos conhecimentos desenvolvidos durante a aula.

Portanto, durante a aplicação das ferramentas, foi perceptível a força que o espetáculo cria em sala de aula durante a aplicação das mais variadas ferramentas.

É por meio dessa sedução que as interações e intensas trocas significativas ocorreram dentro do processo de ensino e aprendizagem.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Cabe lembrar que o presente trabalho teve por objetivo analisar o impacto dos recursos tecnológicos em aulas de História no ensino fundamental da Escola Professor Alfredo Schneider, do município de Teutônia/RS. Diante disso, buscou-se responder o seguinte questionamento: qual o impacto do uso de tecnologias no campo da educação nas aulas de história aplicadas na Escola Municipal Alfredo Schneider, de Teutônia/RS? Como forma de responder a questão, levantou-se a hipótese de que a tecnologia seduz os estudantes do oitavo ano da Escola Municipal Professor Alfredo Schneider. Além disso, afirmou-se que por meio de jogos digitais a turma fixa melhor o conteúdo e que diante da utilização tecnológica os estudantes prestam mais atenção nas aulas.

Valendo-se disso, possibilitou-se a compreensão dos sentidos mais intensos da elaboração deste trabalho por meio de Lakatos (2003). Assim, por meio da metodologia de análise qualitativa sustentada por meio do estudo de caso, que se desenvolveu ao longo da pesquisa, tornou-se claro que a sedução que as tecnologias empregam é real. Dessa forma, as ideias de Debord (1997) com o espetáculo, Lipovetsky (2004) e Larrosa (2018) com a subjetividade e Deleuze (2003) com os signos, promoveram os momentos de maior intensidade no processo de ensino e aprendizagem.

Ademais, por meio de Barros e Olímpio (2016) e Machado e Lima (2017), compreendeu-se que, por mais que a formação de professores para o manuseio das tecnologias, faz-se necessário sua efetivação. Por conseguinte, autores como Maciel e De Santana (2016) fizeram com que se compreendesse que as tecnologias, quando bem aplicadas no processo de ensino, podem modificar o cenário tradicional da educação nas escolas. Além disso, notou-se que quando bem trabalhadas pelos educadores, essas tecnologias promovem aulas mais dinâmicas, interativas e atrativas. Sobre isso foi apresentado, por Moran (2017), algumas possibilidades de aplicação dos recursos tecnológicos e sua importância, tendo em vista que os estudantes estão inscritos num mundo digital (pelo menos a grande maioria).

Tornou-se claro que, durante o processo de aplicação das ferramentas digitais, a sedução foi o ponto central da compreensão. Assim, a aplicação do Kahoot, do Mentimeter, dos Vídeos, dos Slides e do Padlet foram primordiais para o desenvolvimento deste trabalho. Portanto, entendeu-se que a aplicação dessas ferramentas promoveu aulas mais interativas, deixando os estudantes mais presentes no contexto da sala de aula. Diante disso, foi possível contestar que, sim, a utilização dos recursos digitais seduziu os estudantes fazendo com que estes prestassem mais atenção nas aulas. Ao mesmo tempo, eles passaram a consolidar os estudos.

Destarte, foi a partir disso que a temática se apresentou de forma primordial. Por meio da sociologia da comunicação que se entendeu a importância das mídias em sala de aula. Afinal, a educação também exerce seu papel dentro do campo da comunicação. Nesse sentido, o entendimento de que as tecnologias seduzem fez com que sua aplicabilidade fosse essencial no contexto de ensino atual.

Seguindo essa ótica, deve-se dizer que o atual contexto de ensino é aquele consolidado pelo retorno do convívio social não mais pelo meet. Dessa forma, as aulas dentro da escola também precisaram se redefinir. É diante desse cenário que a sociologia da comunicação surgiu. Pois, se ela consolida o espetáculo na vida em sociedade, conseguirá seduzir e consolidar a espetacularidade em sala de aula.

Por conseguinte, deve-se sublinhar a ideia de que a essencial compreensão da sociologia da comunicação promoveram a mais intensa inserção das ferramentas em sala de aula. Por fim, entende-se que as mídias seduzem. Agora, ressalta-se a compreensão de que as tecnologias digitais aplicadas em sala de aula seduziram e conformaram a essência da espetacularidade desta sociologia da comunicação.

6 REFERÊNCIAS

- BARROS, Ranyelle; OLÍMPIO, Inalda. A inserção das novas tecnologias na formação de professores. **Educitec-Revista de Estudos e Pesquisas sobre Ensino Tecnológico**, v. 2, n. 03, 2016. Disponível em: <<https://sistemascmc.ifam.edu.br/educitec/index.php/educitec/article/view/40/29>>. Acesso: 05 de abril de 2022.
- BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Curricular Comum. Brasília, DF: 2019. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso: 18 de jul. 2022.
- CHEMIN, Beatris Francisca. **Manual da Univates para trabalhos acadêmicos: planejamento, elaboração e apresentação**. 3. ed. Lajeado: Univates, 2015.
- CURY, Lucilene; CAPOBIANCO, Ligia. Princípios da história das tecnologias da informação e comunicação grandes invenções. **VIII Encontro Nacional de História da Mídia. Anais... Guarapuava: Unicentro**, p. 1-13, 2011. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/8o-encontro-2011-1/artigos/Principios%20da%20Historia%20das%20Tecnologias%20da%20Informacao%20e%20Comunicacao%202013%20Grandes%20Invencoes.pdf>. Acesso: 21 de set. 2022
- DA COSTA, Joana Dias et al. Tecnologias e educação: o uso das TIC como ferramentas essenciais para o processo de ensino e aprendizagem. **Brazilian Journal of Development**, v. 5, n. 11, p. 25034-25042, 2019. Disponível em: <https://brazilianjournals.com/ojs/index.php/BRJD/article/view/4627/4578>>. Acesso: 16 de ago. 2022.
- DA SILVA, Diego Valgoi. Educação e novas tecnologias: um (re) pensar. **Caderno Intersaberes**, v. 10, n. 26, p. 181-194, 2021. Acesso: 13 de mai. 2022.
- DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo: comentários sobre a sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.
- DE CARVALHO, Fábio Câmara Araújo; IVANOFF, Gregorio Bittar. **Tecnologias que educam: ensinar e aprender com as tecnologias de informação e comunicação**. Pearson Prentice Hall, 2010.
- DELEUZE, Gilles. Proust e os signos. trad. **Antonio Piquet e Roberto Machado**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2003.
- FONTANA, F. F.; CORDENONSI, A. Z. TDIC como mediadora do Processo de ensino-aprendizagem da Arquivologia. **Ágora**, v. 25, n. 51, p. 101–131, 2015. Disponível em: <https://agora.emnuvens.com.br/ra/article/view/548/pdf>. Acesso: 21 de set. 2022.

KAMPPFF, Adriana Justin Cerveira. Tecnologia da informação e comunicação na educação. **Curitiba: IESDE Brasil SA**, 2006.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2003.

LARROSA, Jorge. **Esperando não se sabe o quê?** Tradução de Cristina Antunes. Belo Horizonte: Autêntica, 2018.

LDB : Lei de diretrizes e bases da educação nacional. – Brasília : Senado Federal, Coordenação de Edições Técnicas, 2017. Disponível em:

https://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/529732/lei_de_diretrizes_e_bas_es_1ed.pdf. Acesso: 22 de jul. 2022.

LIPOVETSKY, Gilles. **Metamorfoses da cultura liberal: ética, mídia e empresa**. Porto Alegre: Sulina, 2004.

MACHADO, Flávia Cristina; LIMA, Maria de Fátima Webber Prado. O uso da tecnologia educacional: um fazer pedagógico no cotidiano escolar. **Scientia Cum Industria**, v. 5, n. 2, p. 44-50, 2017.

MACIEL, Ana Marcia; DE SANTANA, Flávio Carreiro. UMA REALIDADE POSSÍVEL: A TECNOLOGIA COMO FERRAMENTA FACILITADORA NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM. Acesso: 09 de ago. 2022. Disponível em:

https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/cintedi/2016/TRABALHO_EV060_M D1_SA2_ID2170_01102016141634.pdf

MORAN, José Manuel. Avaliação das mudanças que as tecnologias estão provocando na educação presencial e a distância. **Revista Educação e Cultura Contemporânea**, v. 2, n. 4, p. 89-108, 2018.

MORAN, José. Tecnologias digitais para uma aprendizagem ativa e inovadora.

MORAN, José. A Educação que Desejamos: novos desafios e como chegar lá, v. 5, p. 1-232, 2017. pdf.

PEIXOTO, Reginaldo; OLIVEIRA, Eloisa Elena de Moura Santos. As mídias digitais no contexto da sociedade contemporânea: influências na educação escolar. **Revista Docência e Cibercultura**, v. 5, n. 1, p. 80-96, 2021.

ROZA, Rodrigo Hipólito. O papel das tecnologias da informação e comunicação na atual sociedade. **Ciência da Informação**, v. 49, n. 1, 2020.

SANTOS, Fábio Maurício Fonseca; ALVES, André Luiz; PORTO, Cristiane de Magalhães. Educação e tecnologias. **Revista Científica da FASETE**, v. 44, p. 1-18, 2018.

VENTURA, Magda Maria. O estudo de caso como modalidade de pesquisa.

VERGNA, Márcia; SILVA, Antônio. Formação dos professores para o uso das tecnologias da informação e comunicação. **Revista intersaberes**, v. 13, n. 28, p. 77-88, 2018.