



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RECÔNCAVO DA BAHIA - UFRB  
CENTRO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES - CFP  
CURSO DE LICENCIATURA EM LETRAS – LÍNGUA ESTRANGEIRA**

---

**O USO DAS TECNOLOGIAS NO PROCESSO DE FORMAÇÃO  
DOS LICENCIANDOS EM LETRAS NA UFRB: UMA  
PROPOSTA COM O RPG BOSS**

**ÉVILA DOS SANTOS SANTIAGO**

**AMARGOSA**

**2019**

**ÉVILA DOS SANTOS SANTIAGO**

**O USO DAS TECNOLOGIAS NO PROCESSO DE FORMAÇÃO  
DOS LICENCIANDOS EM LETRAS NA UFRB: UMA  
PROPOSTA COM O RPG BOSS**

Monografia apresentada como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciada em Letras: Língua Portuguesa – Língua Inglesa no Centro de Formação de Professores, da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia.

Orientador (a): Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Fernanda Maria Almeida dos Santos

**AMARGOSA – BA  
2019**



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
UNIVERSIDADE FEDERAL DO RECÔNCAVO DA BAHIA  
CENTRO DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES - CFP  
COLEGIADO DE LETRAS: LÍNGUA PORTUGUESA/LIBRAS/LÍNGUA INGLESA

Av. Nestor de Melo Pita, nº 535  
Centro - Amargosa - BA, CEP: 45300-000  
Tel: 0\*\*75 3634-3418 / 3452. E-mail: cfp@ufrrb.edu.br



**Ata de Apresentação de Trabalho de Conclusão de Curso da/o Graduanda/o ÉVILA DOS SANTOS SANTIAGO.**

Aos vinte e seis dias do mês de julho do ano de dois mil e dezenove, às quatorze horas, na sala sete do Pavilhão de Aulas do Centro de Formação de Professores, da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia, reuniram-se a/o Professora/o **FERNANDA MARIA ALMEIDA DOS SANTOS**, na qualidade de orientadora/o e Presidente da Banca de TCC, a/o Professora/o **JAYLSON TEIXEIRA** e a/o Professora/o **MANUELA SOLANGE SANTOS DE JESUS**, como membros da banca, comunidade acadêmica e convidados para apresentação do Trabalho de Conclusão de Curso intitulado: *O uso das tecnologias no processo de formação dos licenciados em Letras na UFRB: uma proposta com o RPG Boss*, de autoria da/o discente **ÉVILA DOS SANTOS SANTIAGO**, do Curso de Licenciatura em Letras: Língua Portuguesa/Libras/Língua Inglesa. Após a apresentação pela/o autora/o e as considerações feitas pela banca, esta se reuniu e deliberou pela aprovação do trabalho, atribuindo-lhe as seguintes notas:

Nota: 10,0 ( dez )

Professor (a): **FERNANDA MARIA ALMEIDA DOS SANTOS**

Assinatura Fernanda Maria Almeida dos Santos

Nota: 10,0 ( dez )

Professor (a): **JAYLSON TEIXEIRA**

Assinatura Jaylson Teixeira

Nota: 10,0 ( dez )

Professor (a): **MANUELA SOLANGE SANTOS DE JESUS**

Assinatura Manuela Solange Santos de Jesus

Nota: \_\_\_\_\_ ( \_\_\_\_\_ )

Professor (a): \_\_\_\_\_

Assinatura \_\_\_\_\_

A/o discente **ÉVILA DOS SANTOS SANTIAGO** foi **APROVADA/O** com a média 10,0 ( dez ).

Amargosa/ BA, 26 de julho de 2019.

Fernanda Maria Almeida dos Santos  
**FERNANDA MARIA ALMEIDA DOS SANTOS**  
Presidente da Banca de TCC

Av. Nestor de Melo Pita, 535, Centro - Amargosa/BA  
CEP: 45.300-000 \* Tel: (75) 3634-3184/3703

## AGRADECIMENTOS

Dedico este trabalho a *Deus*, que sempre foi o autor da minha vida, me abençoou e me deu a sabedoria necessária para esse processo;

A minha professora e orientadora, Fernanda Maria, por todo apoio e paciência;

Aos meus pais, Elizabete e Abenildo, que foram meu maior apoio e que fizeram de tudo para esse momento se tornar um sonho possível;

Aos meus irmãos Anderson e Ailon, para os quais sempre busco o melhor;

Aos meus “filhos” Chailon, Apolo, Pitico e Laika, por todo amor;

A minha segunda mãe e amiga, Valquíria, e ao meu irmão Maycon, por todo apoio e afeto;

As minhas melhores amigas e irmãs, Luciana e Monique, que nunca me abandonaram;

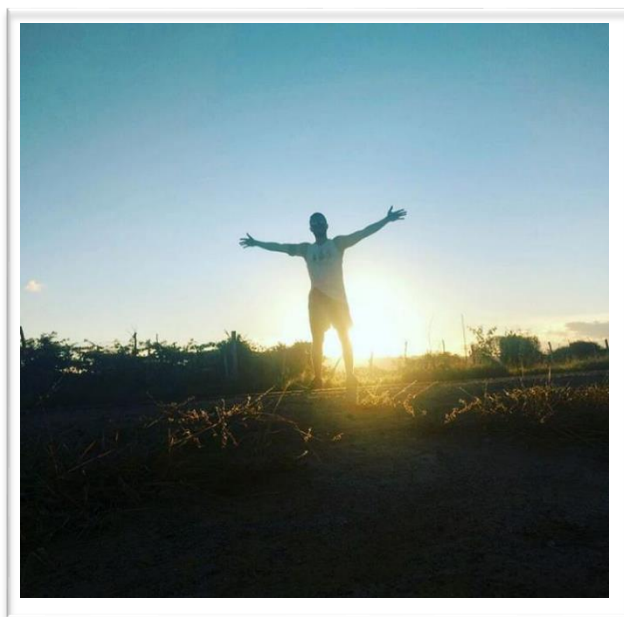
Aos meus queridíssimos e recentes amigos da Casa de Vidro (Fal, Xexeu, Bruna e Luquinhas), pessoas com quem criei laços afetivos inigualáveis;

Aos meus colegas de curso, Léo, Ana Cristina, Sabrina, Silvia, Camila, Márcia, Kelly e Luciene;

Aos meus familiares do Km 100, que me ajudaram durante todo esse processo.

## *DEDICATÓRIA ESPECIAL*

Dedico este trabalho a **Patrick Brandão** (in memorian), meu grande amor, que sempre me impulsionou até que esse momento chegasse. Dedico não somente esse resultado “final”. Mas sim tudo que eu possa conseguir daqui para a frente, para honrar todos os momentos que construímos até aqui. E, assim, percebo que nenhuma palavra no mundo é capaz de expressar toda gratidão que devo. Por todas as noites perdidas, por todas as vezes que precisei de um apoio, por todas as vezes que vibrou comigo, por todas as vezes que chorou comigo, por todos os sonhos compartilhados, por toda contribuição em minha formação, por todas as vezes que me disse que desistir não seria uma opção. E agora sei que ainda continua torcendo por mim. Foi por você, tem sido por você e vai continuar sendo por você, Patrick!



*“De janeiro a janeiro – Roberta Campos”*

“Enquanto o tempo acelera e pede pressa  
Eu me recuso, faço hora, vou na valsa  
A vida é tão rara...”

- Carlos Eduardo Carneiro De Albuquerque Falcão / Oswaldo Lenine Macedo Pimentel

## RESUMO

Nesse contexto cultural que globaliza e que atinge a sociedade, a educação também sente os impactos da ampliação e uso constante das ferramentas tecnológicas pelos mais variados sujeitos. Observamos que, dentro e fora das escolas, até mesmo as classes menos favorecidas da sociedade conseguem ter um determinado tipo de contato com os computadores, tablets, celulares smartphones, entre outros. Desse modo, é preciso pensar em qual é o papel da escola e, principalmente do professor, em relação à preparação de indivíduos diante desse contexto tecnológico. Assim, o presente trabalho se propôs a investigar de que maneira o game RPG BOSS pode contribuir para a formação inicial de licenciandos em Letras e no processo de ensino e aprendizagem da Língua Portuguesa na educação básica. Diante disso, observamos, de modo mais específico, a percepção de licenciados quanto ao uso de interfaces *digitais* no ambiente escolar e analisamos como o uso da plataforma game RPG BOSS pode ser utilizada como *interface* didática para o ensino de Língua Portuguesa. Para isso, as discussões do presente estudo se fundamentam em propostas pertinentes para as atuais práticas de ensino de língua no contexto digital. Para o levantamento teórico desse trabalho, foram utilizados estudiosos que abordaram definições para a tecnologia, como: Santos e Lahm (2007), Veraszto (2008), Vieira (2011). Para discutir as tecnologias para o ensino, utilizaram-se os pressupostos de Valente (2002), Santos (2014). As discussões do ensino de português foram regidas por estudiosos, como Magda Soares (2002) e Marcuschi (2004) e, por fim, para as discussões dos games em educação, foram usadas as pesquisas de Mattar (2010) e Tavares (2004). Além disso, o presente trabalho segue a metodologia de natureza qualitativa, com pesquisa de campo desenvolvida por meio da aplicação de questionários e realização de oficinas. Por meio do estudo, ficou evidente que os sujeitos da pesquisa fazem uso dos recursos digitais nas escolas e, de maneira geral, acreditam que as tecnologias interferem, significativamente, se forem utilizadas de maneira adequada em sala de aula. Em relação ao RPG BOSS, ficou explícito que ajuda no processo de ensino aprendizagem de forma dinâmica, despertando o interesse do aluno e pode ser trabalhado com qualquer assunto.

**Palavras-chave:** Tecnologia. Ensino. RPG BOSS.

## LISTA DE SIGLAS

D&D- Dungeons & Dragons

MEB - Movimento de Educação de Base

MEC -Ministério da Educação

NES - The Nintendo Entertainment System

Nied - Núcleo Interdisciplinar de Informática Aplicada à Educação

Proninfe- Programa Nacional de Informática Educativa

ProInfo -Programa Nacional de Tecnologia Educacional,

PCN - Parâmetros Curriculares Nacionais

RPG - *Role-Playing Game*

TDIC - Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação

TIC - Tecnologias da Informação e Comunicação



## LISTA DE FIGURAS

Figura 1: O notebook .....	19
Figura 2: O celular .....	20
Figura 3: A câmera .....	20
Figura 4: O Wi-Fi .....	21
Figura 5: Pendrive .....	21
Figura 6: E-mail .....	21
Figura 7: O YouTube.....	26
Figura 8: Yahoo .....	26
Figura 9: Facebook .....	27
Figura 10: LinkedIn .....	27
Figura 11: Jogo Outlast .....	37
Figura 12: Jogo Outlast 2 .....	38
Figura 13: Jogo Outlast 3 .....	38
Figura 14: Pixton .....	39
Figura 15: Produção Quadrinhos .....	39
Figura 16: Jogo roda a roda .....	40
Figura 17: Computer Space (1971) .....	42
Figura 18: Pong (Atari, 1972) .....	42
Figura 19: Console .....	43
Figura 20: NES (1985) .....	44
Figura 21: Super Mario Bros (1985) .....	44
Figura 22: Final Fantasy VII (1997).....	45
Figura 23: T. L. of Zelda: Ocarina of Time.....	45
Figura 24: RPG MAKER (2000).....	46
Figura 25: Counter Strike .....	47
Figura 26: Dungeons & Dragons (D&D) – (1974) .....	50
Figura 27: Neverwinter Nights” (2002) .....	51
Figura 28: World of Warcraft (2004) .....	51

Figura 29: Logomarca do game RPG BOSS .....	52
Figura 30: Inicialização do projeto pronto .....	53
Figura 31: Mapa pronto .....	53
Figura 32: Criação do cenário .....	54
Figura 33: Inserção de objetos .....	55
Figura 34: Inserção de personagens .....	55
Figura 35: Inserção de objetos .....	56
Figura 36: Comando de texto .....	56
Figura 37: Texto livre .....	57
Figura 38: Amargosa: A cidade jardim .....	60
Figura 39: O CFP .....	62
Figura 40: Iniciando a oficina .....	76
Figura 41: Vantagens x desvantagens .....	77
Figura 42: Construção do cenário .....	78
Figura 43: O momento.....	79
Figura 44: A construção .....	80
Figura 45: Questões .....	80
Figura 46: Inserindo dicas .....	81
Figura 47: As alternativas .....	82
Figura 48: O momento 2.....	82
Figura 49: Conversa aberta.....	83
Figura 50: A aplicação.....	88
Figura 51: Alunos jogando .....	89
Figura 52: A empolgação .....	89
Figura 53: Momento final.....	90

## SUMÁRIO

<b>1 INICIANDO</b> .....	11
<b>2 UM OLHAR ACERCA DAS TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO</b> 16	
2.1 O QUE É TECNOLOGIA?.....	16
2.2 TECNOLOGIAS DIGITAIS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO .....	18
2.3 AS TECNOLOGIAS E A SOCIEDADE EM REDE .....	22
2.4 CIBERCULTURA .....	24
<b>3 TECNOLOGIAS NO ENSINO</b> .....	28
3.1 O PERCURSO TECNOLÓGICO DA EDUCAÇÃO NO BRASIL .....	30
3.2 O ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA NO BRASIL: ALGUMAS REFLEXÕES .....	33
3.3 SUGESTÕES DE TECNOLOGIAS PARA O ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA .....	36
<b>3.3.1 Outlast</b> .....	36
<b>3.3.2 Pixton</b> .....	38
<b>3.3.3 Roda a Roda</b> .....	39
<b>4 GAMES: O PERCURSO HISTÓRICO</b> .....	40
4.1. <i>GAMES</i> EM EDUCAÇÃO .....	45
4.2 O RPG .....	48
4.3 RPG BOSS .....	50
<b>4.3.1 RPG BOSS: Funcionalidades</b> .....	50
<b>5 O PERCURSO INVESTIGATIVO</b> .....	55
5.1 O CAMPO DA PESQUISA.....	56
<b>5.1.1 Conhecendo <i>Amargosa</i></b> .....	56
<b>5.1.2 Conhecendo o <i>CFP</i></b> .....	59
<b>5.1.3 O curso de Licenciatura em <i>Letras</i></b> .....	60
5.2 OS SUJEITOS DA PESQUISA .....	62
5.3 PROCEDIMENTOS DA PESQUISA .....	63
<b>5.3.1 Questionário inicial</b> .....	64

<b>5.3.2 A intervenção.....</b>	<b>64</b>
<b>5.3.4 Questionário final.....</b>	<b>65</b>
5.4PROCEDIMENTOS DE ANÁLISE DOS DADOS .....	66
<b>6 ANÁLISES E RESULTADOS .....</b>	<b>68</b>
6.1 NARRATIVAS DOS LICENCIANDOS EM LETRAS DA UFRB ACERCA DO USO DAS TECNOLOGIAS NO ÂMBITO ESCOLAR .....	68
6.2 DESENVOLVENDO OFICINAS COM OS GRADUANDOS EM LETRAS .....	69
<b>6.2.1 Alguns dados acerca da montagem da oficina.....</b>	<b>72</b>
<b>6.2.2 O desenvolvimento das oficinas.....</b>	<b>72</b>
<b>6.2.3 Algumas reflexões sobre a oficina .....</b>	<b>73</b>
6.3 A PERCEPÇÃO DOS GRADUANDOS ACERCA DO RPG BOSS .....	79
6.4 DESCREVENDO A APLICAÇÃO DA PROPOSTA: O RPG PARA O ENSINO DE LP.....	83
<b>7 DESLIGANDO.....</b>	<b>87</b>
<b>REFERÊNCIAS .....</b>	<b>89</b>
<b>APÊNDICES .....</b>	<b>94</b>
APÊNDICE A: Questionário 1 .....	94
APÊNDICE B: Questionário 2.....	97

## ***1 INICIANDO...***

Desde o princípio da civilização humana, nota-se uma necessidade – cada vez mais constante – de solidificação dos laços e dos elos sociais, ou seja, o homem vem evoluindo através de suas relações, o que lhe possibilita variadas formas de interação. Refletindo acerca desse fenômeno, Vygotsky (1988) afirma que, em meio ao seu desenvolvimento e à participação nas interações sociais, o indivíduo produziu várias maneiras para interpretar o mundo ao seu redor e, mesmo com o histórico marcado pela busca de relações, há um fenômeno de divisão automático entre as pessoas, por gostos, estilos etc. Mas, apesar das diferenças, todos vivem livres para suas escolhas, compartilhando diferentes tradições e culturas e desenvolvendo práticas multiculturais.<sup>1</sup>

De acordo com Volpato (2014), há um percurso na civilização humana, no que concerne às interações e aos meios do saber que, vale ressaltar, engloba tanto os conhecimentos construídos no passado, passando por gerações, tradições e crenças construídas sobre a fé, como questões baseadas no mito ou em histórias que tinham como princípio explicações a respeito da natureza e que adiante se desenvolveram no âmbito filosófico, passando a interpretar o mundo de maneira lógica.

Para além, Volpato (2014) afirma que houve uma necessidade de defender que todo modo de saber poderia ser algo experimental, para que se tornasse exato e incontestável, que é a ciência e todo seu universo vasto para a produção de conhecimento. Com isso, fica evidente que os caminhos que percorremos nos dias atuais são resultantes das transformações ocorridas na sociedade ao longo dos tempos. Sob essa ótica, cabe não só entender as mudanças da própria sociedade, mas também a evolução que os dispositivos propuseram e/ou como fizeram parte dessas modificações.

No que diz respeito especificamente à sociedade moderna, é intitulada de *era digital*, *era tecnológica*, era em que a sociedade passou a ser denominada não por aquilo que é ou pelos seus feitos, mas a partir dos instrumentos que passou a utilizar para evoluir. Nesse contexto cultural que globaliza e que atinge a sociedade, a educação também sente os impactos dessa

---

<sup>1</sup> “Entendemos que o multiculturalismo se refere a estudos voltados para as diferentes culturas espalhadas nos lugares do mundo, objetivando a partir da aprendizagem a importância de cada cultura a fim de evitar os conflitos sociais.” (SODRÉ, 2000, p.56).

ampliação e uso constante das ferramentas tecnológicas pelos mais variados sujeitos. Um exemplo disso é o crescimento do ensino à distância no país.

Além disso, conforme Moran (2009), os dados indicam que a informatização nos ambientes de ensino em todo Brasil tem acelerado cada vez mais. No entanto, o movimento de inserção de recursos multimidiáticos nas escolas ainda é um processo lento e tem enfrentado diversos obstáculos. Porém o que temos observado dentro e fora das escolas é que mesmo as classes menos favorecidas da sociedade conseguem alcançar um determinado tipo de contato com os computadores, tablets, celulares smartphones, entre outros.

Diante disso, é viável admitir que os meios digitais constituem uma linguagem que também pode ser uma ferramenta de domínio de mundo. Na verdade, o homem dispõe da tecnologia tanto para interpretar algo de seu universo próprio, quanto para constituir as relações em sociedade. Desse modo, é preciso pensar em qual é o papel da escola e, principalmente do professor, em relação à preparação de indivíduos diante desse contexto tecnológico que, na atualidade, tem trazido impactos para a construção do conhecimento em todas as etapas da vida dos indivíduos.

Em consonância com Almeida (2000), acredita-se que:

Nós, educadores, temos de nos preparar e preparar nossos alunos para enfrentar exigências desta nova tecnologia, e de todas que estão a sua volta – A TV, o vídeo, a telefonia celular. A informática aplicada à educação tem dimensões mais profundas que não aparecem a primeira vista. (ALMEIDA, 2000, p.78).

Contudo, não podemos ceder às inovações tecnológicas unicamente pelo modismo, pois a inserção das TIC nas escolas não representa uma garantia de melhora na qualidade do ensino. Por outro viés, que depende muito do comportamento do professor e aluno, a *internet*, as plataformas, os games, podem – sem dúvida – construir um novo espaço para as produções de leitura, escrita, oralidade.

Por isso, ao utilizar esses recursos tecnológicos em sala de aula, o professor deve ter em mente que eles fazem parte de uma estratégia pedagógica adicional no ensino de qualquer área, e não utilizar de forma descontextualizada somente para chamar a atenção do aluno, por ser uma metodologia diferente; mas por compreender que as metodologias vinculadas ao uso das *interfaces* digitais podem, por exemplo, melhorar o ensino de forma a alavancar aprendizagem. Outro fator positivo é que, dependendo do contexto de ensino, pode-se promover o próprio desenvolvimento dessas tecnologias para gerar aprendizagens.

Algumas *interfaces* digitais, especificamente, podem auxiliar no processo de construção, como as plataformas de RPG (*Role-Playing Game*) que permitem que o aluno – jogador construa o jogo. Segundo Pavão (2000), o jogo de RPG tem um grande potencial criativo, podendo levar seus jogadores aos mais variados locais e a vivenciarem as mais diversas experiências através da imaginação. Mas de que maneira o game RPG BOSS pode contribuir para a formação inicial de licenciandos em Letras e, conseqüentemente, para o processo de ensino e aprendizagem da Língua Portuguesa na educação básica?

No intuito de responder a esses questionamentos, o presente estudo tem como meta analisar como o uso das tecnologias digitais da informação e comunicação, mais especificamente da plataforma game RPG BOSS, pode influenciar no processo de formação inicial de docentes da área de Língua Portuguesa e, conseqüentemente, no ensino da referida disciplina. De modo mais específico, pretende-se: i) verificar a percepção de licenciados quanto ao uso de interfaces *digitais* no ambiente escolar; ii) identificar como e se os licenciados inserem as tecnologias digitais em sala de aula; iii) analisar como o uso da plataforma game RPG BOSS pode ser utilizada como *interface* didática para o ensino de Língua Portuguesa; iv) apresentar as vantagens e desvantagens do uso da plataforma game RPG BOSS no ambiente escolar.

É importante salientar que o interesse pela realização deste trabalho se deu pela vontade de compreender as possibilidades da utilização dos recursos digitais na educação, e entender que o ensino digital é algo que precisa ser desenvolvido em paralelo à educação (tradicional) e de forma ampla. Durante o período que participei do Projeto de pesquisa “As Interfaces Digitais e o Ensino de Língua Portuguesa na Educação Básica”, coordenado pela prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Fernanda Maria Almeida dos Santos, pude compreender como o uso das tecnologias aplicadas ao ensino é um assunto atual. Além disso, é preciso desmistificar que a aula de português é uma coisa “maçante” e sugerir a exploração de novos meios para a melhoria das aulas de Português, levando em consideração que não podemos utilizar como alternativa e sim como contribuição.

A função do professor, no processo de ensino da Língua Portuguesa, é inserir, no ambiente dos alunos, fundamentos capazes de provocar uma situação conflitual que poderá levá-los a aprender, dependendo do modo que agirão. A prática pedagógica deve definir-se por atividades didáticas que atendam às necessidades dos alunos e não apenas os levem a obter conteúdos, pois receber não implica necessariamente em aprender. É preciso, portanto, que os professores de língua estejam familiarizados com as novas mídias e utilizem os novos gêneros para promover diferentes formas de leitura e escrita e, com isso, desenvolver novas práticas de

letramento em sala de aula.

Seguindo essa ótica, as discussões do presente estudo se fundamentam em propostas pertinentes para as atuais práticas de ensino de língua no contexto digital. Para o levantamento teórico desse trabalho foram utilizados estudiosos que abordaram definições para a tecnologia, como: Santos e Lahm (2007), Veraszto (2008), Vieira (2011). E para explicar os movimentos ocasionados pela sociedade em rede, utilizou-se Lévy (1993). Para discutir as tecnologias para o ensino, foram abordadas as discussões de Valente (2002) e Santos (2014). Para discutir sobre o percurso histórico das tecnologias na educação no Brasil, foram utilizados Altoé e Silva (2005) e Barros (2003). As discussões do ensino de português, por sua vez, foram regidas por estudiosos, como Magda Soares (2002) e Marcuschi (2004). E, por fim, para as discussões dos games em educação, foram usadas as pesquisas de Mattar (2010) e Tavares (2004).

Ademais, o presente trabalho segue a metodologia de natureza qualitativa, com pesquisa de campo realizada no Centro de Formação de Professores da UFRB, no intuito de investigar como a plataforma *game* pode auxiliar no ensino de Língua Portuguesa e, ainda, verificar a percepção dos licenciandos em Letras quanto ao uso de recursos tecnológicos e sua repercussão pedagógica.

O presente trabalho está dividido em 6 (seis) capítulos. O primeiro capítulo intitulado como, “Um olhar acerca das tecnologias da informação e comunicação” trata-se de discussões sobre as tecnologias, e está dividido em seções que são: O que é tecnologia?; Tecnologias digitais da informação e comunicação; As tecnologias e a sociedade em rede; Cibercultura.

O segundo capítulo intitulado como, “tecnologias no ensino” concentra-se nas discussões de tecnologias para o ensino, e está dividido em seções que são: O percurso tecnológico da educação no Brasil; O ensino de língua portuguesa no Brasil: algumas reflexões; Sugestões de tecnologias para o ensino de língua portuguesa. O terceiro capítulo intitulado como, “Games: o percurso histórico” aborda o panorama dos games e os games em educação, além do RPG BOSS e suas funcionalidades.

O quarto capítulo intitulado como “O percurso investigativo” apresenta o campo da pesquisa, os sujeitos da pesquisa e os procedimentos da pesquisa e da análise de dados. O quinto capítulo intitulado “análises e resultados” mostra os resultados da pesquisa através dos questionários e das narrativas dos licenciandos em Letras da UFRB acerca do uso das tecnologias no âmbito escolar. O último capítulo reflete sobre todo o percurso do estudo, deixando em evidência os resultados alcançados. Com base, nisso foi feito um levantamento



biográfico para discutirmos e compreender o assunto desejado, que será apresentado no próximo capítulo.

## 2. UM OLHAR ACERCA DAS TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO

Este capítulo tem por objetivo apresentar algumas discussões que foram utilizadas como base para a execução deste trabalho. Ele é segmentado nas seguintes seções: “O que é tecnologia?”, “Tecnologias digitais da informação e comunicação”, “As tecnologias e a sociedade em rede” e “Cibercultura”.

### 2.1 O QUE É TECNOLOGIA?

Conforme as discussões de Santos e Lahm (2007), a tecnologia consiste em uma ciência que envolve métodos, instrumentos e técnicas que focam na solução de problemas e necessidades básicas, além de prover o entretenimento e ser um grande auxílio para a nossa civilização. Dentre vários modos de interpretar a tecnologia, Pinto (2005) salienta que a compreensão da tecnologia está associada à “ideologia das técnicas”. Esse sentido deriva-se da soma dos termos *techné* (arte) + *logos* (palavra, fala, razão) e demonstra o que seria uma ideologia que há por trás das técnicas.

Já para Cardoso (2001), ao pensarmos em tecnologia, referimo-nos aos avançados aparelhos modernos desenvolvidos na contemporaneidade, como máquinas, dispositivos celulares, computadores, automóveis, entre outros. Com isso, que nos habituamos a pensar que o conceito de tecnologia está atrelado a tudo que é novo. Contudo, Cardoso (2001) conscientiza que esse se trata de um pensamento equivocado, pois nem sempre verificamos se esses aparatos, realmente, são avançados. Além disso, devemos considerar que a história da tecnologia é tão antiga quanto a civilização humana.

Corroborando essas ideias, Verasztó (2008) afirma que, de fato, a tecnologia acompanha a civilização em todos os seus processos, desde as ferramentas de caça e de proteção. Nesse caso, até um arco de flecha pode ser considerado uma tecnologia avançada numa dada era histórica, pois – a cada momento histórico – nossa civilização deu um diferente significado à tecnologia, de acordo com a sua demanda. De modo mais específico, o autor pontua:

Os primeiros utensílios de pedra constituem-se nos artefatos mais antigos de que temos notícias, e se encontram no começo de uma série de produtos desenvolvidos graças ao esforço e à capacidade criadora e intelectual do ser humano, envolvendo saberes, conhecimentos, habilidades e competências que não necessitam de existência prévia de conhecimento científico organizado. A tecnologia existia muito antes dos conhecimentos científicos, muito antes que

homens, embasados em teorias que pudessem começar o processo de transformação e controle da natureza. (VERASZTO et al., 2008, p.65).

Com isso, é possível entender que as tecnologias mais antigas converteram recursos naturais em ferramentas simples. Ou seja, inicialmente, há a produção de ferramentas simples por meio das fontes de energia simples e, posteriormente, a produção de ferramentas complexas através das fontes de energia complexas. Para Pinto (2005), esse tipo de avanço foi essencial para evolução da civilização e para tudo que conhecemos hoje, levando em consideração que tudo surgiu a partir das necessidades básicas, como moradia, segurança, alimentação, locomoção, dentre outras necessidades.

Segundo Wandick (2014), a partir do século XX começaram a se desenvolver as “intituladas” tecnologias modernas, que podem ser entendidas como Tecnologias da Informação. Provavelmente, a industrialização, a globalização e a evolução dos idiomas foram os principais fatores que impulsionaram o crescimento dessas tecnologias. Nesse sentido, compreender a tecnologia e seus processos é também entender os processos produtivos da nossa civilização que, por conseguinte, advêm de uma época essencial, a Revolução Industrial, pois é nesse momento histórico que algumas tarefas do homem começaram a ser substituídas por máquinas e equipamentos. Por isso, vale enfatizar o posicionamento de Tigre (2006) quanto a este período:

A revolução industrial constitui um divisor de águas na história econômica do Ocidente, dados seus impactos sobre o crescimento da produtividade. Desde meados do século XVIII observam-se sucessivas ondas de inovações obtidas por meio da introdução de máquinas e equipamentos, de novas formas de organização da produção e do desenvolvimento de novas fontes de materiais e energia. (TIGRE, 2006, p. 3)

Entende-se, então, que as primeiras tecnologias pós-modernas surgiram em meio a Revolução Industrial, porém, no início, referiam-se apenas a inovações práticas, conhecimentos utilizados para auxiliar os serviços realizados por mecânicos, ferreiros e carpinteiros, dentro outros, e estavam longe de um domínio científico. Wandick (2014) ainda ressalta que o vínculo entre a tecnologia e ciência surgiu bem depois, a partir do desejo de avanço em outros aspectos e, com isso, a tecnologia contribuiu positivamente, mas também negativamente, com o desenvolvimento de bombas, armas químicas, dentre outras.

Um tipo de tecnologia que se destaca, nessa época, são as Tecnologias da Informação e Comunicação – TIC que, por sua vez, são usadas para facilitar a informação e comunicação,

tais como: a criação e o desenvolvimento da fotografia e vídeo, a tecnologia de áudio e som, a reprodução musical, a criação de satélites artificiais, as gravações digitais e, principalmente, a internet e seus avanços contínuos. Considerando o escopo deste trabalho, a seção a seguir tratará, de modo mais específico, do conceito e especificidades das Tecnologias da Informação e Comunicação.

## 2.2 TECNOLOGIAS DIGITAIS DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO

De acordo com Gonçalves (2014), compreende-se por Tecnologias da Informação e Comunicação todo o conjunto de procedimentos técnicos utilizados para dedicar-se à informação e para facilitar a comunicação, isto é, são tecnologias usadas para justificar e intervir nos procedimentos informacionais e comunicativos e nos processos de interações entre indivíduos.

Imbérnom (2010, p.36) ressalta que uma TIC “é um conjunto de recursos tecnológicos que, se estiverem integrados entre si, podem proporcionar a automação e/ou a comunicação de vários tipos de processos existentes nos negócios, no ensino e na pesquisa científica, na área bancária e financeira, etc.” Sendo assim, trata-se de uma tecnologia utilizada para agregar, dispor e distribuir informações, como ocorre em sites da *Web*, telefonia, plataformas.

Em consonância com essas ideias, Silva (2010) explica que as TIC consistem em tecnologias que interferem e mediam os processos informacionais e comunicativos dos indivíduos. Vieira (2011) também argumenta que as Tecnologias da Informação e Comunicação são usadas para gerar, transmitir, armazenar, acender e usar diversas informações. “A tecnologia é usada para fazer o tratamento da informação, auxiliando o utilizador a alcançar um determinado objetivo.” (VIEIRA, 2011, p.16).

Além disso, para Moran (2012), as Tecnologias da Informação e Comunicação se referem ao espaço que se usa para produzir ferramentas tecnológicas com intuito de facilitar e auxiliar a comunicação e o alcance de um alvo comum. De modo geral, os autores supracitados definem de forma similar as TIC, dando ênfase a sua importância e mostrando como essas tecnologias podem ser utilizadas em vários contextos.

De fato, as TIC contribuem tanto nas aplicações de *software* e telecomunicações, como na automatização<sup>2</sup> e comunicação dos recursos diante dos negócios, da pesquisa científica e dos processos de ensino e aprendizagem. No que concerne especificamente às Tecnologias Digitais da Informação e Comunicação – TDIC dizem respeito a um conjunto de diferentes mídias, diferenciando-se pela presença das tecnologias digitais. As TDIC são empregadas de vários modos e em ramos diferentes de atividades, como nas indústrias, no comércio, em gerenciamentos e publicidades, nos setores associados a investimentos de informações simultâneas e comunicação imediata – a exemplo dos jornais –, e na educação. No que diz respeito ao ensino, Gonçalves (2014) salienta:

As legislações pertinentes ao uso das TIC na educação presencial e na educação a distância, tendo por base a Lei de Diretrizes e Bases - Lei 9.394/96, têm favorecido de forma cada vez mais ampla que os recursos da informática sejam utilizados para fins educacionais, o que de forma gradual vem acompanhada de políticas públicas para a formação de professores e, até mesmo, de infraestrutura necessária, porém nem sempre esses aspectos se articulam ao ponto de se criar um ambiente favorável para que a educação seja a maior beneficiada com os recursos da informática. (GONÇALVES, 2014, p.9)

Sem dúvida, as TDIC têm se destacado na Educação à Distância e podem contribuir nos mais distintos processos de ensino aprendizagem. Exemplos de tecnologias que podem ser usadas no contexto educacional são evidenciados nas figuras a seguir.

**Figura 1:** *o notebook*



Fonte: <https://www.zoom.com.br/notebook/lenovo-ideapad->

---

<sup>2</sup>“Execução automática de tarefas industriais ou científicas sem intervenção humana intermediária, desde o mais simples, como a regulação da temperatura de um forno, até aos mais complexos, como os que são geralmente assumidos por ordenadores para a gestão de um estabelecimento de crédito.”

**Figura 2: O celular**



Fonte: <https://www.pernambucanas.com.br/galaxy-j7-tv-neo-dual-chips-16gb-4g-tela-5-5-preto.html>

**Figura 3: A câmera**



Fonte: <https://www.detonashop.com.br/camera-digital-canon-eos-rebel-t7i-ef-s-18-55mm-is-stm-24-2mp-full-hd-wi-fi.html>

**Figura 4: Wi-Fi**



Fonte: <https://dtic.unipampa.edu.br/redes-wifi/>

**Figura 5: Pendrive**

Fonte: <https://informatica.mercadolivre.com.br/pen-drives/>

**Figura 6: E-mail**

Fonte: <https://www.freepik.com/free-photos-vectors/mail>

Evidentemente, as oportunidades tecnológicas, que se revelaram como uma opção da era moderna, ocasionam a facilitação dos processos educativos, ao promoverem o acesso às informações e a efetivação de várias atividades em todas as proporções da vida. Mas, sem dúvida, o principal fator associado ao inerente crescimento e potencialização da utilização das TDIC em vários ramos de atividades, inclusive no campo educacional, é a propagação do acesso à Internet.

As TDIC promovem, principalmente através da Internet, a conexão entre as pessoas, o desenvolvimento da sociedade em rede e, com isso, a infinita gama de informações em tempo real, que também possibilita trocar e cruzar dados a qualquer instante, com qualquer pessoa. Por isso, no momento atual, o constante uso das TDIC em nossa sociedade, seja para operar sistemas digitais, como máquinas fotográficas, celulares ou jogos que buscam explorar a

multimodalidade da linguagem, seja para produzir textos, imagens, captar sons e outros, tem possibilitado a propagação e fortalecimento da chamada cultura digital<sup>3</sup> ou cibercultura.

### 2.3 AS TECNOLOGIAS E A SOCIEDADE EM REDE

A sociedade, diante da era da Informação, organiza-se, em primeira instância, de acordo com as circunstâncias de aprovação comum, na qual a propagação tecnológica ajusta a maneira de ser, agir, além da maneira de se relacionar com outros indivíduos e, especialmente, apresenta os modos comunicacionais contemporâneos. Então, na sociedade hodierna, não é provável se pensar em informação separadamente dos usos tecnológicos, algo que é recorrente e que vem sendo reconfigurado diante dos avanços nas mais variadas áreas do conhecimento.

De acordo com Webster (1994), atualmente a sociedade direciona-se ao que podemos nomear como era digital. Um aspecto característico dessa era consiste em ter acesso a uma gama infinita de informações em tempo real e em poder trocar e cruzar dados a qualquer instante. Nesse contexto, a informação é usada de maneira essencial e intensa como elemento vital e imprescindível na vida econômica, social, cultural e política e depende, efetivamente, de alguma ferramenta tecnológica para se disseminar.

Assim sendo, a sociedade se dirige ao encontro de uma tecnologização<sup>4</sup>, e esse processo se dá através da chamada “virtualização”<sup>5</sup>, já que tudo passa a acontecer dentro de um universo virtual. Evidentemente, os resultados desse processo são positivos e contribuem com as transformações que modificaram e continuam mudando o cenário social, objetivando a melhoria e facilitação da vida dos indivíduos.

Em consonância com essas ideias, Kohn e Moraes (2007) ressaltam que os computadores ocupam um espaço essencial no atual modelo de urbanização que caracteriza todos os setores de uma sociedade, quer no comércio, na política, nos serviços, quer no entretenimento, na informação e nos relacionamentos. Contudo, evidenciam que a proporção essencial inerente ao computador não é ele em si mesmo, mas a eficiência de encadeamentos e

---

<sup>3</sup> Segundo Lemos (2010), a Cibercultura, que pode ser entendida também como Cultura Digital, é uma forma sociocultural que modifica hábitos sociais, práticas de consumo cultural, ritmo de produção e distribuição da informação, criando novas relações no trabalho e no lazer, novas formas de sociabilidade e de comunicação social a partir do desenvolvimento e uso das Tecnologias Digitais.

<sup>4</sup> “Sub. Ato de tecnologizar; tecnologia em ação.”

<sup>5</sup> Segundo Lévy (1996), a virtualização amplia a variabilidade de espaços e temporalidades. Segundo ele, novos meios de comunicação estabelecem modalidades diversificadas de tempo e espaço que diferenciam aqueles que estão envolvidos, entre si, e também em relação aos que se situam fora do novo sistema.



as interligações na formação de rede. De acordo com os autores, quando falamos em interligações de rede, pensamos no surgimento da internet no final dos anos 1960, quando as concepções de independência passaram a inovar os campos da leitura e escrita e a comunicação em rede, trazendo a oportunidade de direcionar o conteúdo e arquivar, copiar, desmembrar, recompor, deslocar e construir textos, exibi-los ao mundo e ter acesso a todo tipo de informação, tanto necessária como desnecessária, de forma instantânea.

Nota-se, contudo, que o desenvolvimento de novas tecnologias no setor da informática ocasionou um mercado cada vez mais competitivo, capitalista e especializado, gerado através da globalização e da aceleração e instantaneidade dos processos, acarretando em um fenômeno que Bauman (2011) denomina de “modernidade líquida<sup>6</sup>”, isto é, a urgência de atualização constante que a tecnologia propõe.

Evidentemente,

O aspeto da informática mais determinante para a evolução cultural e as atividades cognitivas é sempre o mais recente, relaciona-se com o último envoltório técnico, a última conexão possível, a camada de programa mais exterior. Eis por que nossa análise da informatização não estará fundada sobre uma definição da informática. Partiremos antes das redes e de sua evolução. (LÉVY, 1993, p.62).

Poster e Shapiro (1999) evidenciam que o uso da rede integrada de computadores entre as pessoas e empresas tornou-se algo indispensável nos dias atuais, porém está em constante processo de transformação e, no fundo, nunca saberemos até onde vai todo esse processo, uma vez que ele está se expandindo constantemente.

Na verdade, esse processamento técnico e tecnológico, que surgiu na sociedade da informação, teve também como consequência novas maneiras de agir diante dos meios de massas sociais, que também estão mudando, estabelecendo novas formas de exposição e influenciando o agir humano, o que evidentemente acarreta em uma modificação na cultura.

Com isso, é possível compreender que o “boom” da internet, indubitavelmente, ofereceu inúmeros benefícios, como a velocidade e a comodidade em alcançar informações que são indispensáveis para a construção do conhecimento. No entanto, é preciso discorrer e debater as

---

<sup>6</sup> Podemos dizer que a modernidade líquida é a época atual em que vivemos. É o conjunto de relações e instituições, além de sua lógica de operações, que se impõe e que dá base para a contemporaneidade. É uma época de liquidez, de fluidez, de volatilidade, de incerteza e insegurança. É nesta época que toda a fixidez e todos os referenciais morais da época anterior, denominada pelo autor como modernidade sólida, são retirados de palco para dar espaço à lógica do agora, do consumo, do gozo e da artificialidade.

suas possíveis contradições, pois se tem também percebido impactos negativos causados por tais transformações. Bauman (2011) enfatiza que uma entre as críticas se dá pela falta de interações físicas. Alguns indivíduos têm deixado para trás hábitos em relação ao convívio pessoal e, principalmente, quanto às relações afetivas, tendendo ao isolamento, que é o oposto da forma coletiva que caracteriza o comportamento humano.

Seguindo por uma outra perspectiva, Lévy (1993) aborda que a interface digital aumenta o campo do visível, marcando a emergente evolução que modificou e facilitou a transmissão de informações. Por assim dizer, a internet constituiu o indivíduo potencialmente como um interagente e agente comunicador, e que não só passou a ter um acesso maior à informação, como também pode participar dela diretamente, opinando e interagindo ao mesmo tempo em que a recebe.

Por isso, Castells (1999) afirma que as novas tecnologias da informação não são simplesmente ferramentas a serem aplicadas, mas processos a serem desenvolvidos. Este desenvolvimento se dá, pois, na sociedade. A rede é, portanto, formadora de laços sociais. Faz parte do contexto de comunicação das organizações.

Em síntese, os meios de comunicação tradicionais vêm perdendo espaço para os dispositivos digitais, mas a sociedade ainda transita em direção a essas mudanças, fortalecendo, inclusive, por meio da interação em rede, o desenvolvimento de uma nova cultura, a Cibercultura.

## 2.4 CIBERCULTURA

O conceito de Cibercultura é fortemente abordado no livro de Pierre Lévy publicado em 1999. Lévy reflete sobre o sentido do termo *ciberespaço*<sup>7</sup>, no “recente” espaço de comunicação, em que se manifesta o uso da interconexão de computadores, que resulta no conseqüente surgimento da cibercultura. Segundo Lévy,

a cibercultura expressa o surgimento de um novo universal, diferente das formas que vieram antes dele no sentido de que ele se constrói sobre a indeterminação de um sentido global qualquer. (LÉVY, 1999, p. 15).

---

<sup>7</sup> O "ciberespaço" é o ambiente criado de forma virtual através do uso dos meios de comunicação modernos destacando-se, entre eles, a internet. Este ambiente tornou-se possível graças a uma grande infraestrutura técnica na área de telecomunicação composta por cabos, fios, redes, computadores, etc.

Ou seja, a cibecultura trata-se de uma “inundação”, ocasionada pelos avanços tecnológicos das telecomunicações, em especial, com o advento da internet. Já o ciberespaço, de acordo com Loader (1997), é um local de domínio público gerado por computador, sem fronteiras ou atributos físicos, local que possibilita novas expressões de governo, indústria, instituições e práticas, sendo que as redes tecnológicas reconfiguraram interações e práticas de trabalho.

Assim, o termo *ciberespaço* se apropria, especificamente, não apenas, do espaço, da infraestrutura material da comunicação digital, mas também do universo amplo de informação que esse espaço contém. Quanto ao conceito de “cibercultura”, Lévy caracteriza como um “conjunto de técnicas, de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço (LÉVY, 1999, p. 17). Nesta perspectiva, é possível compreender que há um processo de universalização do conceito de *cibercultura*, já que estamos cada vez mais imersos nas novas relações de comunicação e produção de conhecimento que ela nos oferece, seguindo uma tendência de virtualização que acompanha o crescimento do ciberespaço.

De modo mais específico, Lévy (1999) aborda que o crescimento do ciberespaço é orientado por três princípios essenciais: a interconexão, a criação de comunidades virtuais e a inteligência coletiva. No que se refere a interconexão, mundial ou local, é um princípio básico do ciberespaço, na medida em que sua dinâmica é dialógica.

Quanto às comunidades virtuais<sup>8</sup>, “são construídas sobre afinidades de interesses, de conhecimentos, sobre projetos, em um processo mútuo de cooperação e troca” (LÉVY, 1999, p.127). As figuras a seguir evidenciam alguns exemplos de *interfaces* por meio da quais se desenvolvem comunidades virtuais na contemporaneidade.

**Figura 7:** O YouTube



Fonte: <https://www.youtube.com>

---

<sup>8</sup> “O termo comunidade virtual designa um grupo de pessoas que se reúnem na Internet por valores ou por interesses comuns (por exemplo, uma paixão, um lazer ou um ofício). O objetivo da comunidade é criar valores por meio das trocas entre membros, compartilhando dicas, conselhos ou, simplesmente, debatendo um assunto.”

**Figura 8:** *Yahoo*



Fonte: <https://br.yahoo.com/>

**Figura 9:** Facebook



Fonte: <https://www.facebook.com>

**Figura 10:** LinkedIn



Fonte: <https://br.linkedin.com>

E, com o uso da web 2.0/web 3.0<sup>9</sup>, a inteligência coletiva pode ser considerada a finalidade última do ciberespaço, pois ela descreve um tipo de inteligência compartilhada que surge da colaboração de muitos indivíduos em suas diversidades. “É uma inteligência distribuída por toda parte, na qual todo o saber está na humanidade, já que ninguém sabe tudo, porém todos sabem alguma coisa” (LÉVY, 2007, p. 212).

Lévy (1999) também reflete sobre a organização do sistema educacional e o papel do professor no contexto do ciberespaço. Considerando as potencialidades desse novo espaço de interação, o professor deveria deixar o papel historicamente construído de centralizador do conhecimento para se tornar um incentivador da inteligência coletiva. Essas reflexões Lévy podem ser questionadas, principalmente quando se considera a questão da exclusão digital.

Mas um fato é certo: hoje, muitas práticas se dão no âmbito digital. O uso das tecnologias tornou-se tão habitual que se entrelaçou à vida cotidiana e já faz parte dela quase que imperceptivelmente. Por meio de uma visão mais atenta, percebe-se que os computadores rodeiam a vida das pessoas, estão nos mercados, bancos, lojas, empresas, no processo eleitoral e censitário, enfim, atrelaram-se às atividades habituais da sociedade. Além de difundir a informação, os dispositivos tecnológicos propiciam um modo de praticar e manter redes sociais e podem contribuir para os processos de ensino e aprendizagem em espaços escolares e não escolares.

---

<sup>9</sup> “Termo criado para designar uma segunda geração de comunidades e serviços da internet, tendo como conceito a “Web como plataforma”, envolvendo Wikis, aplicações baseadas em redes sociais e tecnologias da informação. A Web é um serviço que opera na Internet, utilizando protocolos de comunicação que permitem a troca de mensagens. Para melhor entendê-la, é interessante saber como ela funciona. A Web é baseada em três padrões: Uniform Resource Locator (URL), Hyper Text Transfer Protocol (HTTP) e Hyper Text Markup Language (HTML). O padrão URL é um sistema que define como cada página na rede pode ser encontrada, através de um endereço (link) único.”

### 3 TECNOLOGIAS NO ENSINO

A expansão tecnológica que estamos vivenciando nestas últimas décadas tem sido responsável por transformações significativas nos setores de trabalho e nas relações humanas, por isso tornou-se algo cada vez mais imprescindível nas atividades cotidianas. É também um instrumento que pode ser utilizado para influenciar no aprendizado e no aperfeiçoamento do ensino, como afirma Santos (2014):

o uso constante das Tecnologias da Informação e Comunicação têm modificado muitas atividades da vida humana e desencadeado processos de ensino e aprendizagem cada vez mais interativos, dinâmicos e plurais, articulados ao contexto de uso da linguagem pelos sujeitos envolvidos. As Tecnologias Digitais, de modo especial, têm possibilitado o desenvolvimento de múltiplas práticas linguístico-discursivas que permitem aos sujeitos introduzirem-se, espontaneamente, na língua que estão usando para interagir e ressignificar sua escrita, fazendo um uso social da linguagem. (2014, p. 22).

De fato, a tecnologia age como um meio de interação social, comunicação, entretenimento e também pode contribuir para a educação. Se for utilizada de maneira correta, pode estimular processos de ensino e aprendizagem cada vez mais interativos, dinâmicos, planejados de acordo ao contexto em que os indivíduos estão envolvidos.

Evidentemente, a facilidade de acesso aos computadores e à Internet gerou a ampliação do uso das novas tecnologias no processo aprendizagem, sobretudo no que diz respeito a *interfaces* e atividades que visam proporcionar uma maior interatividade por parte dos aprendizes, podendo trazer uma série de vantagens, como: a facilitação no esclarecimento de dúvidas sobre o conteúdo e o desenvolvimento do aprendizado de maneira lúdica e dinâmica, o que também contribui para a diminuição do isolamento entre os alunos, motivando-os para as relações interpessoais.

No âmbito do ensino, cabe ao professor observar e se questionar quanto ao uso das tecnologias na sala de aula, se está ou não contribuindo para a construção de novos conhecimentos. O papel do professor jamais deve ser o de ignorar o fato de que a tecnologia

digital compõe uma parcela significativa do cotidiano do aluno. O docente deve, na verdade, impulsionar a construção do conhecimento por meio de diferentes tecnologias, uma vez que são elementos essenciais para tornar as aulas mais instigantes e variadas. Trabalhar os conteúdos propostos na grade curricular da escola, usando as tecnologias digitais, é algo que precisa ser desenvolvido em paralelo à educação e de forma ampla, visando à melhoria das aulas. Portanto, é necessário que os professores estejam constantemente atualizados e preparados para lidar com os novos recursos.

o professor precisa conhecer as diferentes modalidades de uso da informática na educação – programação, elaboração de multimídia, uso de multimídia, busca da informação na Internet, ou mesmo de comunicação – e entender os recursos que elas oferecem para a construção de conhecimento. (VALENTE, 2005, p.3).

Com base nessa reflexão, é possível compreender que o docente – sendo responsável por direcionar o aluno e contribuir na sua formação como cidadão – precisa aprender a lidar com os novos fenômenos linguísticos que vêm da internet e com outras inovações que surgem a todo instante em nossa sociedade, a fim de fortalecer a relação professor e aluno, a partir da valorização do contexto social e tecnológico em que o próprio estudante está inserido.

Além disso, no caso do docente, o domínio da técnica deve acontecer em paralelo à ação pedagógica. No entanto, esse processo não deve ocorrer de forma unilateral, ou seja, um separado do outro, ou em só por uma parte. Com isso, se torna um equívoco pensar em primeiro ser um especialista em mídia digital para depois tirar proveito desse conhecimento e desenvolver as atividades pedagógicas.

O ideal é que os conhecimentos técnicos e pedagógicos se desenvolvam simultaneamente, atendendo às novas ideias e demandas dos estudantes. Assim, no âmbito de ensino, o domínio das técnicas acontece por necessidades e pelas exigências no fator pedagógico e as novas oportunidades técnicas que criam novas interfaces, “constituindo uma verdadeira espiral de aprendizagem ascendente na sua complexidade técnica e pedagógica.” (VALENTE, 2002, p. 23).

Outro fator relevante no que concerne ao uso das tecnologias no ensino diz respeito à especificidade de cada instrumento tecnológico com relação às demandas pedagógicas. Assim, o educador deve conhecer e explorar o que cada uma dessas facilidades tecnológicas tem a oferecer e como podem ser usadas em diferentes situações educacionais. Levando em consideração esses aspectos, é possível entender que, em uma determinada situação, um instrumento pode ser mais apropriado do que outro. Ademais, cada qual possui diferentes

aplicações, que podem ser exploradas dependendo do que está sendo estudado ou dos objetivos que o professor pretende atingir.

Por isso, conforme Vieira (2011) ressalta:

Temos que cuidar do professor, porque todas essas mudanças só entram bem na escola se entrarem pelo professor, ele é a figura fundamental. Não há como substituir o professor. Ele é a tecnologia das tecnologias, deve se portar como tal. (VIEIRA, 2011, p. 134).

E, se não houver uma organização, uma capacitação e empenho por parte dos profissionais envolvidos, as desvantagens possivelmente irão aparecer, o que resultará na formação de alunos desestimulados. Contudo, vale ressaltar que, conforme o sistema educativo faz o uso dessas tecnologias no processo de ensino aprendizagem, há uma redução nas taxas de exclusão digital. Tudo isso porque a educação transcende o espaço escolar e se lança diante das questões de toda a comunidade ao seu redor. Assim, o computador pode contribuir para os processos de ensino e aprendizagem nas salas de aula e além delas. Porém, tudo depende do uso adequado desses meios.

Sem dúvida, os avanços tecnológicos do século em curso estão gerando uma gama de habilidades, e precisamos rever o papel do professor diante desse novo cenário. É preciso aprender e educar para a construção da vida, com significação. Por um lado, o aluno necessita buscar um sentido em tudo que fizer. Cabe a ele discorrer sobre o papel de tudo que lhe é proposto no processo de aprendizagem. Já ao professor, por outro lado, cabe refletir sobre como mediar o conhecimento, não apenas pensando no momento de desenvolvimento da proposta pedagógica. Também precisa refletir sobre a história e o contexto de cada sujeito, bem como sobre o cenário da educação tecnológica e toda a sua história de evolução no Brasil.

### 3.1 O PERCURSO TECNOLÓGICO DA EDUCAÇÃO NO BRASIL

De acordo com Altoé e Silva (2005), no Brasil o uso das tecnologias na educação colaborou, principalmente, para a educação à distância. Na verdade, o ensino tecnológico no Brasil teve um longo percurso e, por meio dele, destacaram-se – inicialmente – vários projetos educacionais de rádio e TV, com o intuito de atender a todos de uma forma geral. De acordo com Altoé e Silva (2005), O Instituto Rádio - Monitor, em 1939, e o Instituto Universal



Brasileiro, em 1941, forneceram as primeiras experiências educativas com o rádio e, a partir dessa organização, destaca-se a criação do Movimento de Educação de Base (MEB), que tinha como principal intuito alfabetizar e apoiar a educação de jovens e adultos por meio das "escolas radiofônicas", principalmente nas regiões com maiores problemas socioeconômicos no Brasil, como o norte e o nordeste. Além disso, vale destacar a rádio MEC, que transmitiu o projeto Minerva do ano 1967 a 1974 (projeto desenvolvido apenas como algo experimental).

Altoé e Silva (2005), em seu artigo, descrevem ainda outros projetos oriundos da Rádio e da TV. De acordo com os registros no Brasil, a primeira estação de televisor foi a TV TUPI, inaugurada em 1950 na cidade de São Paulo. Por conseguinte, o Brasil passou por um longo processo de implantação de programas para beneficiar a alfabetização, e aqui chegamos a um ponto em que vale ressaltar a implantação de um programa que contribuiu e atendeu boa parte das crianças e jovens: O Telecurso 2000. Tal programa, como afirma Barros (2003), foi uma proposta de ação tendencialmente caracterizada pela instrução e transmissão de conhecimentos, pelas informações e pelo treinamento de pessoas para o universo do trabalho.

De acordo com os registros, os serviços da Internet, no Brasil, estão disponíveis desde o início dos anos 1980. Nesse período, foram criados vários tipos de redes que agregavam a temática do ensino e que são usados até os dias atuais. Além disso, conforme o CGI.br (2016), na década de 80, o objetivo de aliar tecnologias e educação se fundia à política governamental de desenvolvimento da indústria local de computadores e periféricos, com o propósito de promover o desenvolvimento científico e tecnológico nacional. Com isso, no ano de 1983, passou-se a dedicar as atividades ao Núcleo Interdisciplinar de Informática Aplicada à Educação (Nied) da Unicamp, com o apoio do Ministério da Educação (MEC). Isso também resultou no Programa Nacional de Informática Educativa (Proninfe), no ano de 1989, e, em 1997, foi desenvolvido o Programa Nacional de Informática na Educação (ProInfo) que, no ano de 2007, passou a se chamar Programa Nacional de Tecnologia Educacional, também conhecido como ProInfo Integrado.

O ProInfo, além de fornecer equipamentos e promover o uso pedagógico das TIC nas redes públicas de educação básica, também oferece formação para o uso didático-pedagógico das tecnologias na escola e conteúdos e recurso multimídia por meio do Portal do Professor, pela TV Escola e DVD Escola, pelo Domínio Público e pelo Banco Internacional de Objetos Educacionais.

De acordo com a pesquisa do CGI.br (2016), em 2010 grande parte das instituições escolares já possuíam vários tipos de dispositivos TIC – de TV, datashow, scanner, filmadora,

entre outros –, inclusive computadores. Contudo, em grande parte das instituições escolares, foram encontradas dificuldades regulares que ocasionavam limitações, que muitas vezes impossibilitavam o uso dos equipamentos. O comitê CGI.br (2016) afirma que:

De maneira geral, as escolas recebem os equipamentos por meio de programas oficiais (federais, estaduais ou municipais) de informatização das escolas. Tais programas possibilitaram o acesso das instituições de ensino às TIC, mas nem sempre em conformidade com suas necessidades ou condições de infraestrutura disponíveis, já que essas iniciativas tendem a ter formatos pré-definidos, sem considerar as especificidades das unidades participantes nos programas. (CGI.br, 2016, p.31).

Diante disso, o fator em evidência está relacionado com a oferta de infraestrutura e manutenção de computadores, entre outros equipamentos, nos ambientes escolares, que nem sempre são usados para fins didáticos, tudo isso ocasionado pelas barreiras identificadas, como: falta de habilidade para usar os equipamentos, número insuficiente de computadores para todos os alunos e até regras estabelecidas pelos gestores, que acabam limitando o acesso e o uso dessas ferramentas.

Ademais, no âmbito da formação docente, ainda há um pensamento voltado para a urgência na palavra de ordem que impera no mercado de trabalho: adquirir conhecimento e informação. Como afirmam Altoé e Silva (2005):

O governo brasileiro, por intermédio do MEC, prioriza o uso das novas tecnologias na educação para a formação continuada dos professores pelo programa TV Escola. Na compreensão do governo, é um programa capaz de sanar algumas das deficiências mais graves do nosso sistema de ensino, como a capacitação insatisfatória do magistério" e, ainda, "treinar" e apoiar os professores em seu próprio ambiente escolar, objetivando elevar a qualidade do ensino brasileiro. (ALTOÉ; SILVA, 2005, p. 9).

Sem dúvida, não é possível pensar nas questões que regem a aprendizagem, com o uso ou sem o uso das tecnologias, sem pensar na formação docente. No entanto, é preciso pensar em possibilidades e desafios para uma educação de qualidade e que, realmente, disponha de subsídios necessários para a formação do docente, bem como dos sujeitos de modo geral. O Brasil possui, segundo dados do IBGE (2016), aproximadamente 11,5 milhões de analfabetos. Esses números mostram que ainda é necessário esforço para acabar com o analfabetismo em nosso país. Dado isso, devemos fazer uma reflexão sobre o ensino de Língua Portuguesa, uma

vez que é preciso dar ênfase ao elemento comunicativo da língua em seu uso, visando superar os desafios.

### 3.2 O ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA NO BRASIL: ALGUMAS RELEXÕES

De acordo com Costa (2007), as teorias acerca do ensino de português, que vêm sendo discutidas desde os anos de 1980, assim como os PCN, publicados no final da década de 1990, sugerem que as dificuldades de aprendizagem da grande maioria dos alunos estão relacionadas à forma como são alfabetizados e às concepções/métodos de ensino adotados pelos professores, as quais não dão ênfase ao aprendizado da língua em seu uso. Porém, é preciso ter em mente que o desenvolvimento da capacidade linguística depende muito da experiência do aluno com a língua em vários contextos significativos. Conforme salienta Magda Soares (2002):

A influência que vem sendo exercida sobre a disciplina português concomitantemente pela pragmática, pela teoria da enunciação, pela análise do discurso; influência fundamental, porque, traz uma nova concepção de língua: uma concepção que vê a língua como enunciação, não apenas como comunicação, que, portanto, inclui as relações da língua com aqueles que a utilizam, como o contexto em que é utilizada, com as condições sociais e históricas da sua utilização. (2002, p.173).

Assim, é por essa vertente de transformação que o trabalho em sala de aula precisa organizar-se: em torno da língua em uso, que engloba o exercício do ensino da leitura, da produção oral e escrita e da gramática, havendo uma prática de reflexão sobre a língua e seus usos. Trata-se de proporcionar ao aluno a ampliação dos usos linguísticos, diante um panorama crítico, para que possa utilizar esse conhecimento de forma funcional em sua vida e não de maneira descontextualizada, como acontece – muitas vezes – na escola.

Mesmo com os avanços nas propostas de conteúdos numa perspectiva discursiva, é visível que ainda há propostas totalmente direcionadas para as estruturas formais da linguagem, pois, muito provavelmente, a maioria dos docentes não conseguem se desvincular da norma. Desse modo, o ensino se volta para a gramática normativa, em sua perspectiva prescritiva, que não dá conta do sentido nem resolve o problema da leitura e da escrita; ou tenta-se um outro modelo, utilizando o texto como pretexto para estudar adjuntos, pronomes, classificar sujeito etc.

Desse modo, a maneira de direcionar o ensino sucede o trabalho com uma linguagem viva e dinâmica, afastando, assim, os alunos dos sentidos que a linguagem tem em suas vidas.

Na escola, embora o foco do ensino-aprendizagem volte-se para a diversidade de textos que circulam socialmente, há uma ruptura entre o que se ensina e a vida cotidiana, o que, em certa medida, desautoriza o aluno enquanto sujeito-autor de seus saberes, e isso pode ser apontado como a falta de significação do trabalho desenvolvido em sala de aula.

Refletindo sobre papel do professor nesse contexto, Basso (1998, p.19) salienta: “A ruptura entre significado e sentido torna seu trabalho alienado, comprometendo ou descaracterizando a atividade docente. ” Muitas vezes, o que se propõe nas aulas é a classificação dos gêneros textuais para a afirmação da forma e das suas propriedades tipicamente linguísticas, desconsiderando, assim, o aspecto flexível e variável do gênero. Ao contrário dessa perspectiva, Marcuschi (2004, p.18), defende que atualmente “a tendência é observar os gêneros pelo seu lado dinâmico, processual, social, interativo, cognitivo, evitando a classificação e a postura estrutural. ”

Segundo Marcuschi (2004), à medida que o ensino de Língua Portuguesa no Brasil foi se consolidando com a Reforma Pombalina<sup>10</sup>, era influenciado pelo modelo de ensino da língua Latina, como estudar a Gramática, a Retórica e a Poética. Assim, as concepções influentes na época regiam o pensamento de que a língua, além de fazer parte da história e da cultura, era também a identidade de um povo. Com afirma Marcuschi (2004):

A ideia era a de que a língua formava um grande quadro da identidade nacional e era o depositário da cultura nacional. E esta se expressava na literatura de um povo, que deveria ser imitada. Era ainda o ideal greco-latino do ensino de língua. Na língua estaria o patrimônio e a pátria de um povo, (...). Em certo sentido isto perdura ainda hoje nas academias e nas visões mais conservadoras, que não admitem outro ensino a não ser o da língua dita padrão e exemplar de nossos melhores e mais consagrados autores. (MARCUSCHI, 2004, p. 261).

Dado isso, compreendemos aqui a origem de um dos aspectos negativos do ensino de língua portuguesa no Brasil que, destarte, se apresenta até os dias atuais. O ensino da língua portuguesa, durante anos, fundamentou-se na leitura e escrita de textos conforme autores consagrados da literatura, com o intuito de justificar que assim o aluno teria um melhor

---

<sup>10</sup> “A reforma educacional pombalina culminou com a expulsão dos jesuítas precisamente das colônias portuguesas, tirando o comando da educação das mãos destes e passando para as mãos do Estado. Os objetivos que conduziram a administração pombalina a tal reforma, foram assim, um imperativo da própria circunstância histórica. Extintos os colégios jesuítas, o governo não poderia deixar de suprir a enorme lacuna que se abria na vida educacional tanto portuguesa como de suas colônias. Para o Brasil, a expulsão dos jesuítas significou, entre outras coisas, a destruição do único sistema de ensino existente no país. ”

desempenho nas habilidades linguísticas, sobretudo em relação ao uso da norma padrão. Esse modo de enxergar e aplicar a língua portuguesa deu ênfase à utilização da gramática tradicional, que consiste em ensinar através de frases soltas, desconsiderando completamente a finalidade interacional e contextualizada da língua. Sobre esse uso da gramática, Antunes (2003) salienta que se trata de:

Uma gramática descontextualizada, amorfa, da língua como potencialidade; gramática que é muito mais “sobre a língua”, desvinculada, portanto, dos usos reais da língua escrita ou falada na comunidade do dia-a-dia; uma gramática fragmentada, de frases isoladas, sem sujeitos interlocutores, sem contexto, sem função; frases feitas para servir de lição, para virar exercício [...]. (ANTUNES, 2003, p. 31)

Conforme Callou (2009), por muito tempo o uso da língua respalda-se à ideia de que havia apenas um modo certo de falar ou de escrever e que isso só seria viável através do modelo da língua padrão. Nesse sentido, atribuindo sempre o termo “certo e errado”, como ressalta Callou (2009, p.22), “O estudo de língua portuguesa é quase sempre associado à noção do ‘certo’ e do ‘errado’, como se houvesse uma única possibilidade de utilização normal da língua”.

Tudo isso resulta na repulsão dos alunos nas aulas de português, diante de um ensino centrado apenas em uma única variante da língua, o que acarreta sentimentos de vergonha, constrangimento e, até mesmo, frustração por não saber utilizar a língua na maneira “correta”. Diante desse método que foi utilizado durante anos e que ainda é utilizado, que consequentemente tira do aluno o direito de refletir sobre a sua própria língua e suas variações, é preciso intensificar a ideia de que podemos, na sala de aula, apresentar uma melhor abordagem de diversas temáticas e procurar maneiras inovadoras de desenvolver o processo de ensino e aprendizagem da Língua Portuguesa.

Por isso, é preciso pensar na necessidade de utilizar recursos e tecnologias em prol do ensino, uma vez que a tecnologia está por toda a parte e é algo que não devemos negligenciar, pois está presente no cotidiano da grande maioria dos alunos. Portanto, a seção a seguir sugere alternativas para o ensino de português, no intuito de estimular os alunos e motivá-los a aprender, garantindo um bom desempenho e, ao mesmo tempo, colaborando com os objetivos que o docente precisa atingir.

### 3.3 SUGESTÕES DE TECNOLOGIAS PARA O ENSINO DE LÍNGUA PORTUGUESA

Nessa seção, serão apresentados alguns exemplos de jogos digitais e *interfaces* que podem ser utilizados para mediar o ensino de língua portuguesa, tais como o *outlast*, o *pixton* e o *roda a roda*.

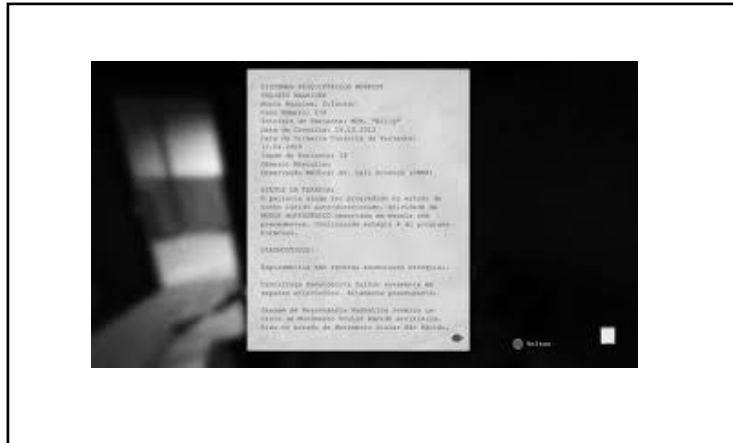
#### 3.3.1.Outlast

**Figura 11:** Jogo Outlast



**Fonte:** [www.outlast.com](http://www.outlast.com)

O jogo de horror “Survival Outlast” foi criado em 2014 pela desenvolvedora RedBarrels. Na trama, o protagonista principal Miles Upshur é um jornalista freelancer que recebe uma denúncia anônima, pelo gênero e-mail, sobre um hospital psiquiátrico que seria operado por uma misteriosa corporação. Ao chegar ao local, o jogador se vê ferido e desarmado dentro do hospício. Na tentativa de sair das instalações, Miles vai descobrindo os enigmas por trás da corporação Murkoff. À medida que esse jogo acontece, exige a resolução de puzzles e a busca por pistas para que se possa prosseguir com o enredo.

**Figura 12:** Jogo Outlast

Fonte: [www.outlast.com](http://www.outlast.com)

**Figura 13:** Jogo Outlast

Fonte: [www.outlast.com](http://www.outlast.com)

O Outlast se enquadra com precisão na proposta reflexiva de se trabalhar com gêneros, podendo considerar seus objetivos e a faixa etária dos alunos em variados anos. Assim, as pistas se subscrevem na forma de gêneros textuais cotidianos, como notas, cartas, diários etc. Dessa forma, a utilização de videogames como suporte didático nas aulas de língua portuguesa se mostra como uma proposta diferenciada e proveitosa que, se bem trabalhada, poderá despertar a atenção dos estudantes.

### 3.3.2. Pixton

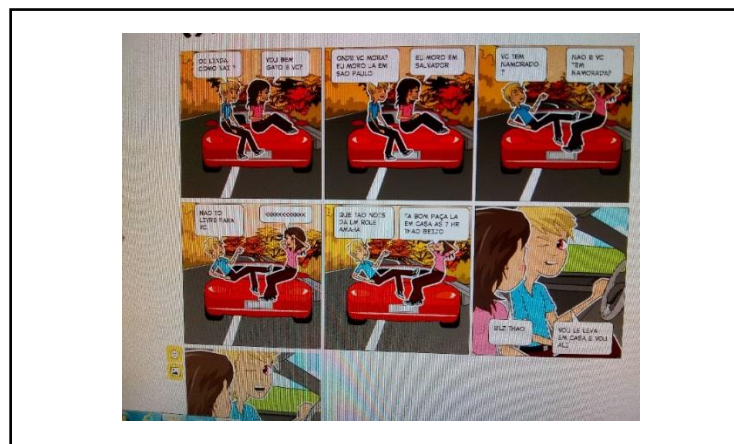
Figura 14: Pixton



Fonte: <https://www.pixton.com/>

O Pixton é um *site* que permite criar histórias em quadrinhos *online*. A plataforma permite escolher personagens, cenários e adicionar balões de conversas para compor uma história de forma fácil. As cenas podem ser criadas nos formatos Quadrinho, que definem tamanhos diferentes para os quadros. E, com isso, há a inserção de textos, que consequentemente ajuda no processo de escrita do gênero HQ.

Figura 15: Produção Quadrinhos



Fonte: produção feita por alunos do Colégio Estadual Santa Bernadete.



### 3.3.3 Roda a Roda

Nessa plataforma *online*, o jogador gira a roda e escolhe uma letra para tentar adivinhar as palavras dentro do tema proposto. Desenvolvido em Adobe Flash, basta apenas que o usuário clique no botão "Acessar" para abrir a página do Roda a Roda dentro do *site*. Assim, o jogador escolhe uma letra e roda a roleta novamente. Isso se repete até o momento em que estiver pronto para acertar a palavra ou se errar três letras.

**Figura 16:** Jogo roda a roda



**Fonte:** <https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/roda-a-roda.html>

## 4 GAMES: O PERCURSO HISTÓRICO

De acordo com o panorama traçado sobre o percurso histórico dos games por Bello (2017), desde a década de 70, os videogames e jogos eletrônicos têm estabelecido um papel de fenômeno cultural global. Nos dias atuais, permanece como uma indústria geradora de lucros. Assim, a cultura dos videogames tem se destacado diante de outras mídias, através da perspectiva da “gamificação”<sup>11</sup>, contribuindo com as dinâmicas e expectativas em relação à educação, ao trabalho, terapias, dentre outros campos.

Conforme Bello (2017), para compreender o percurso dos *games* em nossa civilização, é necessário compreender os videogames a partir de três momentos históricos: as modalidades lúdicas, sobretudo ligadas a tabuleiros e jogos de mesa; os avanços da eletrônica e da informática; e as mídias visuais, como o cinema e a televisão.

Na década de 70, surgiram os primeiros videogames lançados para o comércio, onde se encontravam os “Arcades”<sup>12</sup> mais vendidos. A ascensão lucrativa nomeou o momento como a era de ouro dos Arcade. Os Arcades foram produzidos e vendidos também para operar a partir da inserção de moedas, sendo o primeiro deles lançado no ano de 1971: o “Computer Space”, elaborado a partir de SpaceWar!. Por conseguinte, em 1972, Bushnell e Dabney fundam a Atari, e o “Pong” se torna o grande sucesso mundialmente. Enquanto isso, o primeiro “Console”<sup>13</sup>, isto é, a primeira plataforma de jogos eletrônicos para televisão, é criado em 1966, por Ralph Baer, e lançado comercialmente somente em 1972, depois de sete versões experimentais, sob o nome de Magnavox Odyssey. As figuras a seguir evidenciam alguns exemplos dos primeiros vídeos games da década de 70.

---

<sup>11</sup>“Gamificação é o uso de mecânicas e dinâmicas de jogos para engajar pessoas, resolver problemas e melhorar o aprendizado, motivando ações e comportamentos em ambientes fora do contexto de jogos.”

<sup>12</sup>“Arcades encontradas no Brasil em “Fliperamas” e Shopping centers, são as grandes máquinas com controladores e telas próprias, usualmente encontradas em espaços de convívio social e operadas com o uso de dinheiro por partida.”

<sup>13</sup> Consoles, ou videogames domésticos, são as máquinas de jogos eletrônicos mais comuns e populares, em que necessitam de uma televisão e um controlador.

**Figura 17:** Computer Space (1971)

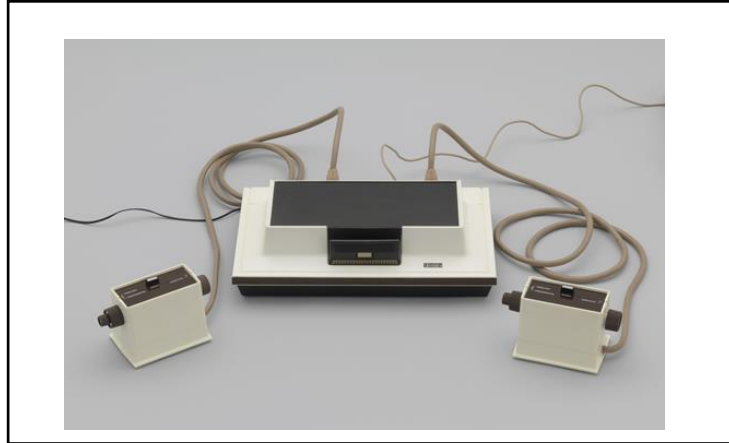


**Fonte:** <https://www.flippers.com/NuttingParts.html>

**Figura 18:** Pong (Atari, 1972)



**Fonte:** <https://thisdayintechhistory.com/11/29/atari-introduces-pong/>

**Figura 19:** Console

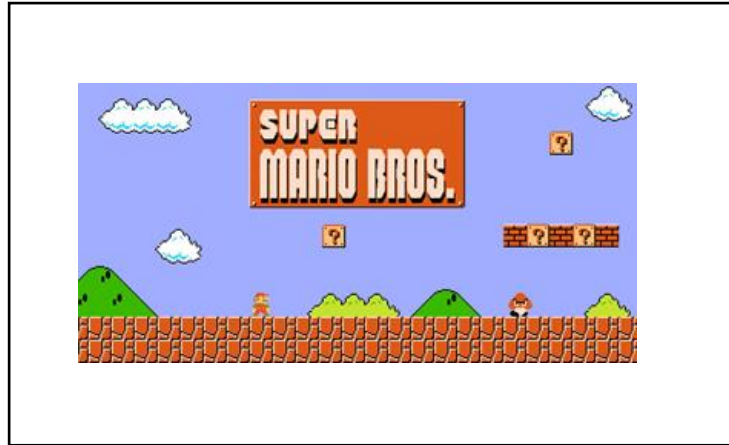
**Fonte:** <https://br.depositphotos.com/188963566/stock-illustration-white-retro-hipster-antique-old.html>

Já no segundo momento da história dos *games*, na década de 80, as empresas Nintendo e Sega lideraram na criação de *hardware* dos Videogames Domésticos. As inovações desta década ocasionaram a perda popularidade dos Arcades, dando espaço aos computadores pessoais e videogames domésticos. No final da década, a Nintendo dominou o mercado com o NES e Super Mario Bros. Um marco importante dessa década foi a instabilidade comercial. Isso acarretou fortemente no vai e vem dos consoles, quando no entanto, os outros jogos passaram a se aproximar dos computadores, trazendo novidades a plataformas e à maneira pela qual os usuários passariam a lidar com estas máquinas.

**Figura 20:** NES (1985)

**Fonte:** <https://www.lukiegames.com/used-nintendo-nes-system-console.html>

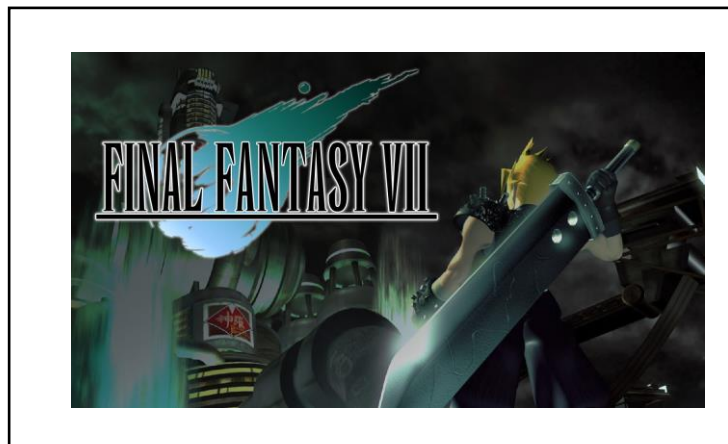
**Figura 21: Super Mario Bros (1985)**



Fonte: <https://cosmonerd.com.br>

Na década de 90, os jogos começaram a apresentar em suas versões o ambiente familiar. Também nesse período os Videoames domésticos e portáteis produzidos pelas empresas japonesas Nintendo, Sega e Sony passaram a dominar todo o mercado comercial. No entanto, depois da metade da década de 1990, os *games* ganharam novas formas e objetivos, ou seja, passaram a se apropriar da linguagem de cinema e da representação natural da realidade. Exemplos desses jogos são:

**Figura 22: Final Fantasy VII (1997)**



Fonte: <https://thequietus.com/articles/26804-final-fantasy-soundtracks-vinyl>

**Figura 23:** T. L. of Zelda: Ocarina of Time

**Fonte:** <https://www.romulation.net/rom/N64/Legend-of-Zelda,-The-Ocarina-of-Time/7>

Já nas décadas de 2000 e 2010, o mercado de jogos atingiu um novo escalão. Com o auxílio das TDIC, o alcance por usuários foi significativo. A tecnologia contribuiu para que pequenos produtores e programadores disponibilizassem ao público consumidor jogos de menor custo e mais acessíveis, diversificando as plataformas oferecidas. Além dos consoles, passamos a ter jogos de computador, para celulares, vinculados às redes sociais, expandindo, assim, o consumo de novos públicos.

**Figura 24:** RPG MAKER (2000)

**Fonte:** <https://www.humblebundle.com/store/rpg-maker-2000>

**Figura 25:** Counter Strike



**Fonte:** <https://pt.wikipedia.org/wiki/Counter-Strike>

Com isso, os jogos digitais ganham um novo espaço e passam a ser estudados como uma *interface* para o ensino, podendo ser utilizados por educadores em diversos contextos e situações, no intuito de estimular a interação e motivar o aluno a aprender.

#### 4.1. GAMES EM EDUCAÇÃO

É possível compreender que o entretenimento sempre foi um aspecto presente no decorrer de todo o ciclo da vida humana, principalmente o quesito *game* que, além de auxiliar no processo de recreação, pode também contribuir para a constituição de competências e habilidades no indivíduo. Evidentemente, o surgimento e desenvolvimento das tecnologias digitais proporcionou um salto considerável na possibilidade de criação de jogos eletrônicos em computadores e que são promovidos, efetivamente, pelo acesso à Internet.

Segundo Alves e Rios (2013), os videogames são atualmente um tipo de meio de massa abrangentemente valorizado, de várias maneiras, por um público sortido.

a idade média do jogador é de 30 anos e este joga há pelo menos 12 anos; 68% dos jogadores tem acima de 18 anos. O público feminino representa 47% de todos os jogadores, sua maioria tem acima de 18 anos de idade e é este público que apresenta um dos mais rápidos crescimentos demográficos da indústria de games. Além dessas informações, acrescenta-se o dado de que atualmente as mulheres adultas representam 30% da população que joga, uma parcela significativa em relação aos 18% dos rapazes de 17 anos ou mais jovens que jogam; 62% dos gamers jogam com outras pessoas, seja presencialmente ou online; e 78% desses jogadores jogam com outras pessoas pelo menos uma hora por semana. (ALVES, RIOS, et al., 2013, p.161).

Nota-se, então, que os *games* estão presentes na rotina de jovens, adolescentes e adultos, o que se torna um fator importante no desenvolvimento dos sujeitos e que não pode ser algo negligenciado por parte da escola.

Conforme Passerino (1998), os jogos naturalmente nos atraem, muitas vezes sem nos darmos conta. Tudo isso acontece devido ao fato de estarmos lidando com algo lúdico, dinâmico, que propicia a diversão. Passerino (1998) ainda afirma que existem seis elementos-chave na construção dos jogos, que são: Regras, Objetivos e Metas, Resultados e Feedback, Conflito/Competição/Desafio/Oposição, Interação, Representação ou História. Ele ressalta que, dentre esses fatores, o fator “Regras” é o que torna um jogo em um jogo, pois são elas que diferem o jogo da brincadeira, já que as brincadeiras são atividades livres e espontâneas, nas quais o indivíduo não precisa se preocupar em alcançar nenhum resultado.

Além disso, de acordo com Bello (2007), os *games* apresentam uma linguagem exclusiva, que abrange diferentes tipos de narrativas audiovisuais, sistemas de regras lúdicas e possibilidades diversas de interatividade. O videogame – por exemplo – permite que jogadores explorem e interajam com ambientes digitais, além de ser uma importante *interface* didática, porque contém representações e interpretações sobre o mundo real. Assim, possibilita que o aluno se sinta motivado e possa criar uma realidade alternativa ou interpretar a sua realidade no jogo. Isso faz com que ele entenda melhor o seu contexto social e tenha um bom desempenho.

É preciso, portanto, ir além, pensar em plataformas de *games* como algo que contribui para a educação, a fim de que haja um desenvolvimento nas atividades sociais, afetivas e, principalmente, nos processos de aprendizagem. Refletindo acerca desses aspectos, Mattar (2010) faz uma crítica ao modelo de escola atual e argumenta que “o aprendizado necessita de motivação para um envolvimento intenso, o que é atingido pelos games. (2010, p. 13)”. Um estudo recente comprova que o destaque se dá pela ênfase aos estilos de aprendizagem de uma nova geração, nascida em meio a recursos tecnológicos, nomeados de “nativos digitais” (cf. MATTAR, 2010), ou seja, há uma necessidade natural que incorpora os recursos e as mídias digitais em seu cotidiano de maneira tão presente que, muitas vezes, nem os percebem como tecnologia.

Por isso, segundo Tavares (2004), a *interface* desses ambientes deve ser intuitiva e camuflar o objetivo didático. Diante dos estudos e das análises já feitas, é possível concluir que explorar os meios digitais proporciona ao aprendiz o contato com ferramentas que estão cada vez mais presentes em seu cotidiano. Assim, o educador deve pensar e repensar suas próprias



práticas diárias no âmbito escolar. É preciso haver uma reflexão sobre a importância dos estilos de aprendizagem e das características dos jovens que chegam às nossas salas de aula atualmente.

A escola não pode ignorar a realidade tecnológica em que está inserido o aluno. É necessário compreender que a tecnologia faz parte do cotidiano do aluno e não pode ser vista como um inimigo, mas como algo que pode trazer consigo novas formas de ensinar e aprender. O jogo eletrônico no contexto escolar é uma das tecnologias que mais atraem os alunos, pois eles encontram nesses jogos momentos de diversão e lazer. Por se tratar de uma tecnologia que faz parte do dia a dia do nativo digital, os jogos eletrônicos podem fornecer elementos importantes para a construção de um ambiente de aprendizagem agradável, onde o aluno pode encontrar a satisfação de estar na sala de aula.

Muitos desafios ainda precisam ser vencidos, pois, para muitos, tal tecnologia não faz parte da sua realidade, mas tudo o que é novo exige uma nova forma de pensar e agir. Exige-se, dessa forma, uma nova postura por parte de todos que fazem a educação neste país. É necessário entender, ainda, que os *games* não poderão, em hipótese alguma, substituir o trabalho do professor, mas surgem como recursos que têm muito a contribuir para o trabalho docente e enriquecer o processo de ensino-aprendizagem, pois, através deles, o professor pode trabalhar de diversas formas durante as aulas, como já sugerido anteriormente.

Em suma, o uso dos jogos eletrônicos no ambiente educacional, por si só, não irá resolver os problemas da educação no Brasil, mas tende a somar como um instrumento motivador que poderá aproximar a escola e o professor do cotidiano do aluno, promovendo assim uma educação motivadora e mais eficaz.

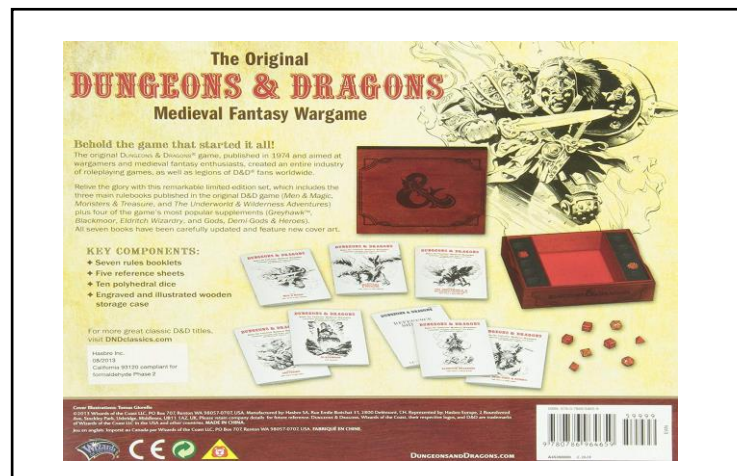
## 4.2 O RPG

Conforme Klimick (2006), o RPG (Role-Playing Game), originalmente, teve seu primeiro registro em 1974. O game é destacado como um jogo de representações ou interpretações de personagens ou objetos, tem como principal alvo a criatividade na composição de seus papéis e desenvolve-se a partir de movimentos corporais e verbais sobre sua própria realidade ou uma criada para resolver determinados conflitos.

Segundo Bittencourt e Giraffa (2003), há tipos de RPG: o “RPG de mesa” e o “RPG digital”. No de mesa, os jogadores vivenciam presencialmente a narrativa de uma história que deve ser interpretada pelos mesmos, enquanto no digital esta mediação é realizada pelo computador, através da *web*, com as mesmas características de uma narrativa. Alguns exemplos deste tipo de jogo são: *Everquest*, *Neverwinter Nights* e *World of Warcraft*.

A primeira representação do RPG foi nomeada de *Dungeons & Dragons* (D&D), criado pela empresa Gary Gygax:

**Figura 26:** Dungeons & Dragons (D&D) – (1974)



Fonte: <https://www.humblebundle.com/store/dungeons-3>

**Figura 27:** Neverwinter Nights” (2002)



Fonte: <https://www.oldpcgaming.net/neverwinter-nights-review/>

**Figura 28:** World of Warcraft (2004)



Fonte: [https://en.wikipedia.org/wiki/World\\_of\\_Warcraft](https://en.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft)

Segundo Bittencourt e Giraffa (2003), no âmbito educacional, a utilização do RPG requer, como toda e qualquer atividade educacional, um planejamento e organização, nunca dever ser utilizado de maneira descontextualizada e, assim, pode se tornar uma ferramenta muito prática e lúdica, permitindo que os alunos aprendam de forma prazerosa e eficiente e possibilitando o desenvolvimento de habilidades, como socialização, cooperação, criatividade, interatividade e interdisciplinaridade. Pode ser utilizado em várias disciplinas e áreas de conhecimento. Na área de língua portuguesa, especificamente, é possível trabalhar – por meio do jogo – leitura, interpretação, produção escrita e ortografia, por exemplo. Um modelo de

RPG que se pode utilizar para abranger os requisitos acima é o RPG BOSS. A seção a seguir tratará especificamente do referido jogo.

### 4.3 RPG BOSS

O RPG BOSS consiste em uma plataforma de game interacional em que o jogador corre e pula entre plataformas e obstáculos, enfrentando inimigos e coletando objetos bônus, transportando-se para outros cenários. O RPG BOSS permite que o jogador crie o seu próprio cenário e o percurso do jogo, dando espaço livre à imaginação para o criar da maneira que quiser, ou seja, mesmo como não programador, é possível criar um jogo com uma estrutura de base de comando simples.

Como os sistemas de batalha em jogos são comuns, o *game* inclui um dos mais populares, diretamente configuráveis no editor. Além disso, o RPGBOSS pode ser utilizado em vários sistemas operacionais, como Windows, OSX e Linux. O jogo também permite a configuração de seus personagens, inimigos e animações. Na seção seguinte, será possível entender como o jogo funciona e serão apresentadas as suas configurações e comandos.

#### 4.3.1 RPG BOSS: Funcionalidades

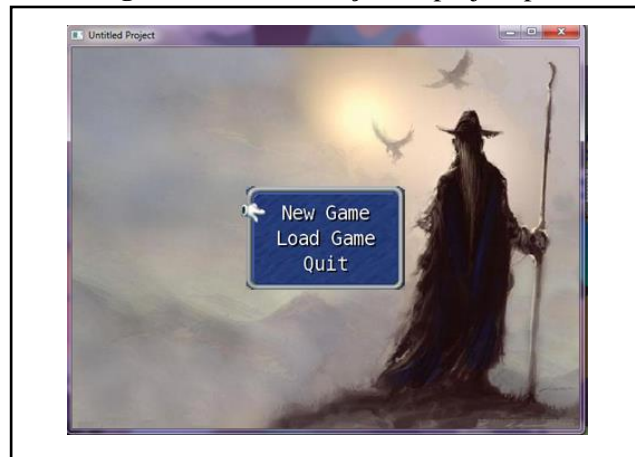
**Figura 29:** Logomarca do game RPG BOSS



**Fonte:** Autoria Própria.

- Tela de inicialização do jogo.

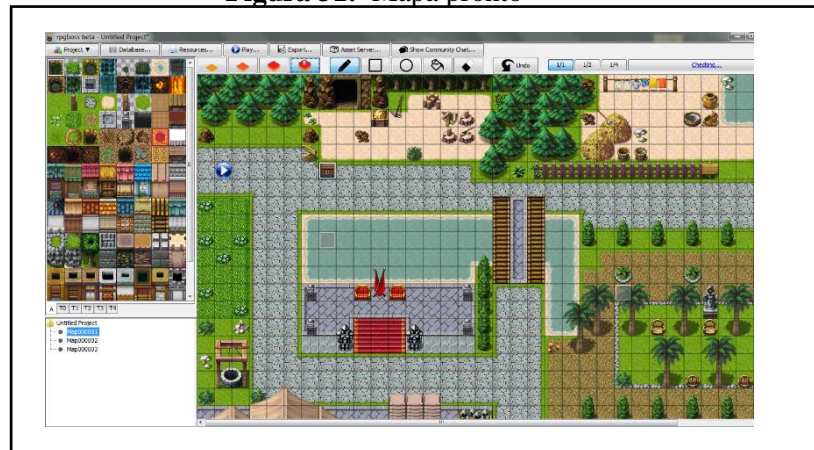
**Figura 30:** Inicialização do projeto pronto



**Fonte:** Autoria Própria.

- Nessa tela de inicialização, aparecem as opções:
  - New Game: Serve para inicializar um novo projeto.
  - Load Game: Serve para continuar o projeto de onde você salvou.
  - Quit: Sair/ Fechar

**Figura 31:** Mapa pronto



**Fonte:** Autoria Própria.

- Essa etapa apresenta uma construção do cenário, o percurso pronto para ser utilizado pelo personagem para alcançar os seus objetivos.

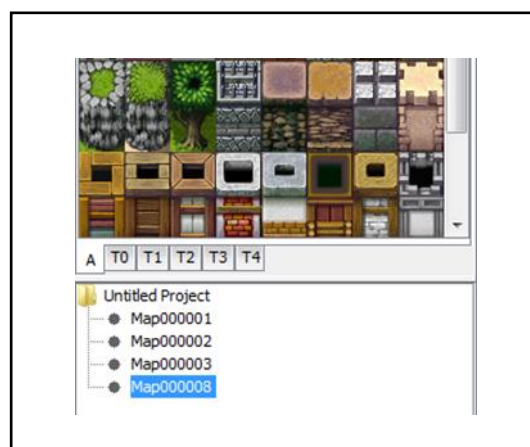
**Figura 32:** Criação do cenário



**Fonte:** Autoria Própria.

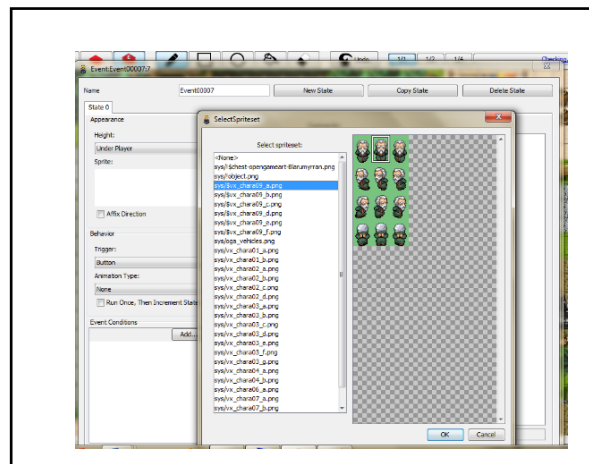
- Nessa etapa, configura-se a criação do cenário, que é dividido por dimensões:
  - Primeira dimensão: usada para criação de chão, com gramas, caminhos, rios, plantações;
  - Segunda dimensão: utilizada para introduzir todos os objetos que vão compor o cenário.
  - Terceira dimensão: geralmente essa dimensão serve para tornar o cenário mais realista, com esquemas de colocar um objeto sobre o outro, criando modulações no cenário.
  - Quarta dimensão: trata-se do resultado, da produção final do cenário para introduzir personagens, objetos, transportar para outro mapa ou inserir bônus, animações, entre outras coisas.

**Figura 33:** Inserção de objetos

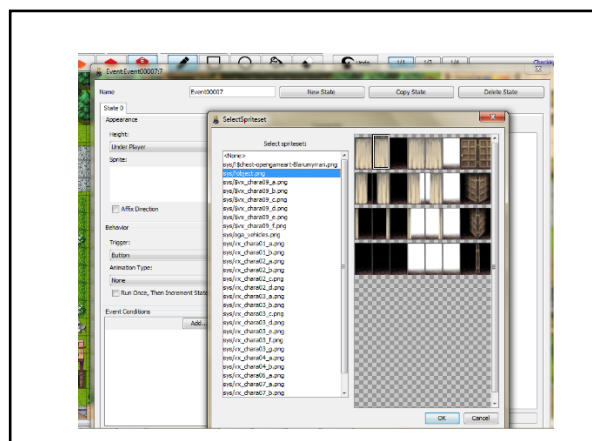


**Fonte:** Autoria Própria

- Essa etapa de construção é dividida por alas. Cada ala corresponde a algum tipo de objeto.

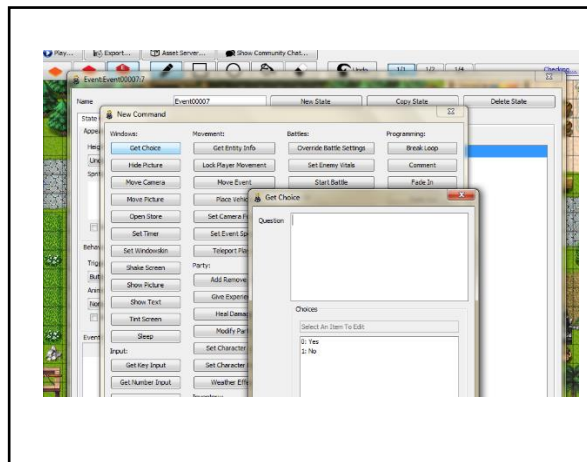
**Figura 34:** Inserção de personagens

Fonte: Autoria Própria

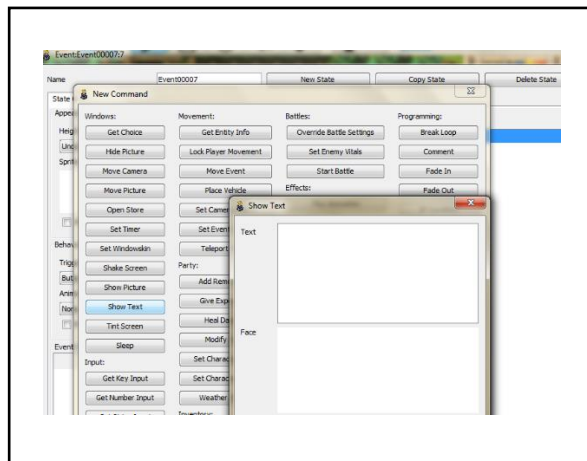
**Figura 35:** Inserção de objetos

Fonte: Autoria Própria

- Essa etapa de inserção de personagens/objetos deve ser seguida a partir da “quarta dimensão” da criação do cenário: ao clicar duas vezes no botão de “espaço” aparecerá a caixa de eventos. Então, o jogador deverá clicar no espaço em branco, nomeado de <Sprite>, e, então, aparecerá uma outra caixa com dezenas de personagens e objetos. Depois da escolha, é só clicar no <ok> nas duas caixas, e o personagem/objeto escolhido automaticamente aparecerá no cenário. Na sequência, será possível escolher onde posicionar o personagem/objeto para iniciar a partida.

**Figura 36:** Comando de texto

**Fonte:** Autoria Própria

**Figura 37:** Texto livre

**Fonte:** Autoria Própria

- Nessa etapa abre umas caixas de comando para dar movimento ao jogo, existem diversas opções em que os personagens podem fazer. Incluindo caixa de diálogo em que podemos adicionar texto livres ou questão de perguntas e respostas. E nessa etapa em que vamos inserir o conteúdo determinado para o ensino de Língua Portuguesa, assim, uma vez que o aluno vai se movimentando no jogo, e encontrando mais questões e dicas. O proximo capítulo a seguir refere-se a aplicação do RPG BOSS.



## 5 O PERCURSO INVESTIGATIVO

Na pesquisa que embasou este trabalho, propomos, especificamente, a investigação do tema: *o uso das tecnologias no processo de formação dos licenciandos em letras na UFRB: uma proposta com o RPG BOSS* no intuito de investigar como a plataforma game pode auxiliar no ensino de Língua Portuguesa e, ainda, verificar a percepção dos licenciandos em Letras, quanto ao uso de recursos tecnológicos e sua repercussão pedagógica.

Por isso, centrando-se no processo de formação docente, diante dos aparatos tecnológicos que nos cercam, a pesquisa que fundamenta este trabalho se desenvolveu a partir da realidade de graduandos do curso de Letras – Português, no município de Amargosa-BA, já imersos nas práticas docentes por meio do estágio obrigatório Curricular Supervisionado em Estudos Literários e Linguísticos.

Para tanto, utilizamos o método qualitativo, uma vez que esse método nos dá condições de entender os processos e os fenômenos investigados. Ademais, a referida pesquisa caracteriza-se como uma pesquisa essencialmente descritiva, visando investigar o que as pessoas têm a dizer sobre o assunto, explorando suas ideias para melhor entendimento do contexto que está sendo pesquisado.

Na verdade,

A pesquisa qualitativa com o apoio teórico na fenomenologia é essencialmente descritiva. E como as descrições dos fenômenos estão impregnadas dos significados que o ambiente lhes outorga, e como aquelas são produtos de uma visão subjetiva, rejeita toda a expressão quantitativa, numérica, toda medida. Assim, os resultados são expressos, por exemplo, em retratos (ou descrições), em narrativas, ilustradas com declarações das pessoas para dar o fundamento concreto necessário. (TRIVINOS, 1992, p. 128)

Assim, “a pesquisa qualitativa responde a questões muito particulares”. (MINAYO, 2008, p.22). Ou seja, busca entender os fatores sociais, crenças, valores e atitudes, o que sugere um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser quantificados.

Outro fator importante para o presente estudo foi a realização de um levantamento bibliográfico. Segundo Gil:

Pesquisa bibliográfica é desenvolvida a partir de material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos” acerca de autores

colaboradores ao entendimento da aprendizagem e suas dificuldades na aquisição. (GIL, 1999, p. 48)

Com isso, todo o referencial teórico, no presente estudo, foi apresentado através de levantamento bibliográfico com diferentes autores e com diferentes discussões, de forma a examinar a tecnologia, educação e games para o ensino, assim como outras indagações acerca da formação docente que foram cruciais para o desenvolvimento da pesquisa. Além da pesquisa de campo que determinou a interpretação dos fatos e fenômenos que ocorreram dentro dessas experiências com as tecnologias, através das observações, coleta e análises.

## 5.1 O CAMPO DA PESQUISA

O percurso investigativo teve como campo de pesquisa o Centro de Formação de Professores (CFP) da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia (UFRB), localizado no município de Amargosa/BA. Para que o contexto da pesquisa possa ser mais bem compreendido, faz-se necessário uma breve apresentação acerca do referido município e do Campus onde ocorreu a pesquisa.

### 5.1.1 Conhecendo *Amargosa*

Amargosa está localizada na mesorregião do Centro-Sul Baiano, no Vale do Jiquiriçá, e é conhecida como “Cidade Jardim” pela beleza de suas praças e jardins, atração imperdível para moradores e visitantes da cidade. Atualmente, sua importância regional se verifica pela sua relevância política (sede da 29ª Região Administrativa do Estado), por ser conhecida internacionalmente pela festa de São João e pelo crescimento econômico e educacional, principalmente depois da implantação do Centro de Formação de Professores da UFRB, em 2006.

Belas praças e jardins, clima agradável, população hospitaleira, fartas paisagens naturais, progresso econômico... tudo isso faz com que Amargosa seja uma cidade de referência no interior da Bahia. Aqui o Centro de Formação de Professores da UFRB ajuda a ratificar a vocação histórica da cidade na formação de professores, registrada desde a atuação do Ginásio

Santa Bernadete (Sacramentinas) e do Seminário Menor da Imaculada Conceição, no século XX.

**Figura 38:** Amargosa: A cidade jardim



**Fonte:** <http://www.amargosa.ba.gov.br/>

A região onde hoje está situado o município de Amargosa era dominada pelos índios Sapuyás e Kariris, que viveram na região até o final do século XIX, quando, por volta do ano de 1884, após cerca de 40 anos de lutas, um grupo de índios foi preso e levado para Jequié e, posteriormente, para Santa Cruz de Cabrália. A resolução provincial nº 1.726, de 21 de abril de 1877, criou a Vila de Nossa Senhora do Bom Conselho de Amargosa, desmembrando-a de Tapera (atual Santa Terezinha). Amargosa foi elevada de Vila à condição de cidade pelo ato de criação, datado de 19 de junho de 1891, assinado pelo então Governador do Estado da Bahia, José Gonçalves da Silva. Esse ato, porém, só foi efetivado em sessão solene do Conselho Municipal, realizada em 02 de julho de 1891.

Em 1894, foi inaugurado o Hospital da Santa Casa de Misericórdia, diante do crescimento populacional da cidade. Em 1905, foi fundada a Filarmônica Lira Carlos Gomes, importante instituição cultural da região. A Catedral de Nossa Senhora do Bom Conselho, localizada na Praça Lourival Monte, começou a ser construída em 1917 e foi inaugurada em 1936. O Cristo Redentor, obra do escultor Pedro Ferreira, que fica localizado onde antes estava erigida a primeira igreja da cidade, foi inaugurado em 1938 pelo então prefeito, Raul Paranhos.

Em relação aos aspectos culturais de Amargosa, o carnaval representava uma disputa de beleza e luxo entre os blocos. Esmeravam-se em fantasias, criavam carros alegóricos admiráveis e músicos de fama abrilhantavam a alegria nas ruas e nos salões. Havia destaque também nas

representações folclóricas e teatrais, sempre acompanhadas por um público entusiasmado. Em 17 de julho de 1892, foi inaugurado em Amargosa o Ramal da Estrada de Ferro de Nazaré, com o objetivo de facilitar o comércio direto com os grandes centros e escoar a produção local.

Nesse período de sua história, até a década de 60 do século XX, Amargosa viveu o seu apogeu econômico, registrando o surgimento de vários estabelecimentos comerciais, grandes armazéns, alguns deles com filiais na Europa, como era a Casa Paris na América, conhecida por emitir sua própria moeda, que circulava na cidade e na região. Além do comércio, a agricultura e pecuária tiveram muita prosperidade, principalmente as fazendas de gado, café e fumo, fazendo com que Amargosa fosse conhecida na época como a “pequena São Paulo”, cujas marcas ainda são perceptíveis na arquitetura dos prédios mais antigos ainda preservados. Com o encerramento das atividades na linha férrea, através do “Projeto de Erradicação dos Trilhos”, datado de 04 de março de 1966, e com o declínio na produção de café, Amargosa perde sua hegemonia econômica para cidades, como Santo Antônio de Jesus, Jequié e Feira de Santana.

Para isso, também contribuiu a distância das grandes rodovias nacionais e a precariedade das estradas que faziam essa ligação. Por conta dessa complexa história econômica e influência regional, a cidade de Amargosa foi estudada pelo mais importante geógrafo brasileiro, o Professor Milton Santos, que elaborou um importante trabalho sobre o município no século XX. Amargosa retomou sua importância econômica no século XXI, graças aos investimentos em turismo, com a popularização da sua Festa de São João, conhecida nacional e internacionalmente, e com os investimentos no comércio e na indústria. Atualmente é sede da 29ª Região Administrativa do Estado e vê seu desenvolvimento se ampliar ainda mais com a chegada do Centro de Formação de Professores da UFRB, que começou a funcionar no ano de 2006. <sup>14</sup>

---

<sup>14</sup> Informações coletadas do *site* de Amargosa. Disponível em: <<https://www.ufrb.edu.br/cfp/amargosa-cidade-jardim>>. Acesso em: 30 jun. 2019.

### 5.1.2 Conhecendo o CFP

O Centro de Formação de Professores (CFP) da Universidade Federal do Recôncavo da Bahia (campus de Amargosa) tem como proposta educacional a formação de educadores nas áreas de ciências exatas e humanas, através das licenciaturas: Pedagogia, Matemática, Física, Química, Educação Física, Filosofia e Letras: Língua Portuguesa/ Libras/ Língua Inglesa. Em seu Projeto Político Pedagógico (em fase de elaboração), discutem-se os seguintes princípios: empoderamento comunitário, conexão de saberes, horizontalidade, emancipação, transformação e unidade na diversidade. Esses princípios norteadores são a base para a materialização de uma educação superior pública, gratuita e de qualidade para todos. Uma de suas principais metas é consolidar a interiorização do ensino superior no Brasil.

**Figura 39:** O CFP



Fonte: <<http://www.reconcavoonline.com.br>>

O CFP, apesar ser um centro fisicamente pequeno, atende às demandas básicas para qualidade de ensino que propõe. O centro dispõe de um acervo bibliotecário vasto, salas, laboratórios de informática com equipamentos em boa qualidade para o uso, o que torna um fator crucial para o desenvolvimento da pesquisa.<sup>15</sup>

<sup>15</sup> Informações coletadas no site do CFP. Disponível em: <<https://www.ufrb.edu.br/cfp/conheca-o-cfp>>. Acesso em: 30 jun. 2019.

### 5.1.3 O curso de Licenciatura em *Letras*

De acordo com o PPC (Projeto Pedagógico do Curso) do curso de Licenciatura em Letras: Língua Portuguesa/ Libras/ Língua Inglesa, os processos de Ensino e Aprendizagem de Língua Portuguesa e Língua Inglesa, há muito, não mais se limitam ao domínio das regras gramaticais que regem o padrão considerado culto de uma língua. Irandé Antunes (2003), afirma que o ensino de Língua Portuguesa, por exemplo, na perspectiva normativa, configurou-se lamentavelmente ainda assim se configura em várias regiões do Brasil, de maneira descontextualizados, pela indefinição de finalidades das práticas docentes escolares, na utilização de métodos ineficientes, entre outros aspectos.

Assim, o Curso de Licenciatura em Letras: Língua Portuguesa/Libras/Língua Inglesa tem como meta, além do ensino, se desenvolver a partir e com a Extensão, Pesquisa e a Práxis Pedagógica. Com o intuito de se formar professores (as) pesquisadores (as), a pesquisa integrará todas as perspectivas e dimensões dos processos de construção e socialização de conhecimentos das áreas concernentes ao Curso de Licenciatura em Letras: Língua Portuguesa/Libras/Língua Inglesa. Por conta disso, em todo o curso, desde o primeiro semestre, os discentes desenvolverão estudos e atividades, orientados pelos docentes, relacionadas à pesquisa. Já a Práxis Pedagógica, que inclui atividades que valorizam as práticas educativas e a docência compartilhada como dimensão básica do ato de pesquisar o ensino e consolidar uma identidade profissional docente, realizar-se-á também no decorrer de todo o Curso, com componentes curriculares responsáveis por elaborar estudos, projetos didáticos e realizar práticas educativas e estágios.

A dimensão extensionista desse Curso, integrada ao momento em que o estudante vai à prática do estágio supervisionado, constituir-se-á, através do Componente Curricular Estágio Curricular em Comunidade, em uma experiência de parceria universidade-comunidade, de caráter educativo, cultural e científico, desenvolvida através de projetos e programas, em espaços não formais, de Extensão, envolvendo estudantes e professores. Tal experiência visa a articular o ensino e a pesquisa a ações de Extensão voltadas para o desenvolvimento social.

Essas ações serão planejadas a partir do conhecimento da realidade construído, através de diálogos entre os sujeitos sociais implicados (atores da comunidade, professores e estudantes), de modo que se construam alternativas de resolução e possíveis encaminhamentos

de superação dos problemas. Essas atividades se constituirão ainda como prática de construção da cidadania do estudante do curso, contribuindo para que compreenda o caráter multidisciplinar dos problemas socioculturais e o conhecimento como mediação de transformação da realidade. Elas se propõem a elaborar estratégias de enfrentamento de problemas socioculturais, estabelecidos e indicados pela comunidade, de forma reflexiva, preferencialmente com uma abordagem multi ou interdisciplinar, proporcionando interação entre docentes e discentes do curso.<sup>16</sup>

Quanto as atividades que envolvem tecnologias, não existem disciplinas obrigatórias que trabalhem com tecnologias e nem optativas. É importante ressaltar que, apesar do currículo do curso não contemplar, há a necessidade de desenvolver o trabalho também com os professores, a formação ainda não dá conta do uso das tecnologias, e é um curso de dupla habilitação, mas nenhuma das habilitações tem disciplinas específicas para tratar de tecnologias. Isso acaba tendo um impacto que não é tão favorável para a formação docente, uma vez que devemos acompanhar as mudanças e as tecnologias que surgem no contexto da globalização. Ademais, é possível pensar, por outro lado, que essa restrição de se trabalhar com tecnologias é gerada devido ao contexto da realidade na maioria das escolas de ensino básico.

Embora não tenha disciplinas, o curso apresenta alguns projetos para o uso de tecnologias digitais, que acabam auxiliando o que a parte do ensino não contempla, como: “As Interfaces Digitais e o Ensino de Língua Portuguesa na Educação Básica”, coordenado pela prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Fernanda Maria Almeida dos Santos e desenvolvido de 2015 a 2018, que tinha como propósito “investigar o processo de ensino e aprendizagem da escrita da Língua Portuguesa em contextos tecnológicos, analisando os entraves, desafios e contribuições das *interfaces* digitais para o aprendizado de estudantes do Ensino Fundamental II de uma escola da rede pública estadual de Amargosa-BA”.

Outro projeto de pesquisa vinculado ao curso de Letras do CFP é “Gêneros Textuais E Ciberjornalismo: Estudo De Mecanismos De Textualização Em Gêneros Do Jornal Eletrônico”, coordenado pela prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Jaqueline Barreto Lé, que tem como objetivo analisar os seguintes aspectos nos gêneros digitais investigados: referência, intertextualidade, multimodalidade, linearidade e topicalização e verificar a interferência de marcas de oralidade em gêneros da escrita virtual.<sup>17</sup>

---

<sup>16</sup> Informações coletadas no PPC do curso.

<sup>17</sup> Informações disponibilizadas pela prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Jaqueline Barreto Lé.

Os projetos mencionados foram e são de total importância para a formação do licenciando, uma vez que, parcialmente pode sanar as necessidades pela falta de componentes com a temática e também é muito importante o desenvolvimento de ações que promovam o uso das tecnologias digitais no processo de formação docente no CFP. Por isso, sugerimos essa conexão entre as tecnologias digitais e o graduando, que ainda está em formação, mas que já está imerso no contexto docente através do estágio, no intuito de colaborar e acrescentar ainda mais em suas práticas.

## 5.2 OS SUJEITOS DA PESQUISA

Os sujeitos dessa pesquisa foram escolhidos de acordo com a indagação sobre a formação docente e a percepção diante das tecnologias, uma vez que, em muitos casos, o indivíduo sabe usar, mas não sabe explicar como aplicar as tecnologias no ensino. A seleção dos indivíduos, portanto, se deu de maneira criteriosa. Foram selecionados licenciados e graduandos em Letras, de semestres aleatórios, que estavam fazendo Estágio Curricular em Estudos Literários e Linguísticos, a partir de uma sondagem feita durante a aula com a permissão da professora regente da disciplina. Assim, cerca de 15 pessoas se manifestaram e demonstraram disponibilidade.

Porém, no dia oficina só compareceram 10 (dez) sujeitos:

- O **Sujeito 1** tem 29 anos, cursa o 3º semestre, reside em Amargosa e atua em escola pública, no 6 e 7º ano.
- O **Sujeito 2** tem 25 anos, cursa o 10º semestre, reside em Amargosa e atua em escola pública no Eja, 5 e 6º ano.
- O **Sujeito 3** tem 24 anos, cursa o 8º semestre, reside em Amargosa e atua em escola pública, 6º ano.
- O **Sujeito 4** tem 33 anos, cursa o 10º semestre, reside em Amargosa e atua em escola pública, no fundamental anos finais.
- O **Sujeito 5** tem 24 anos, cursa o 11º semestre, reside em Mutuípe e atua em escola pública, no 8º ano.
- O **Sujeito 6** tem 22 anos, cursa o 8º semestre, reside em Amargosa e atua em escola pública, no 1º e 2º ano do ensino médio.



- O **Sujeito 7** tem 21 anos, cursa o 6º semestre, reside em Amargosa e atua em escola pública, no 7º ano.
- O **Sujeito 8** tem 27 anos, cursa o 11º semestre, reside em Amargosa e atua em escola pública, no 6º ano.
- O **Sujeito 9** tem 29 anos, cursa o 9º semestre, reside em Amargosa e atua em escola pública, no 1º ano do ensino médio.
- O **Sujeito 10** tem 23 anos, cursa o 9º semestre, reside em Amargosa e atua em escola pública, no 8º ano.

Foram selecionados apenas 4 (quatro) sujeitos para a análise, os quais foram identificados no texto com nomes de jogos (**Need for Speed, Counter Strike, GTA e Super Mário**). A escolha dos sujeitos obedeceu, especialmente, os seguintes critérios: i) os graduandos que demonstraram utilizar com mais frequência as tecnologias; ii) os que estavam mais inseridos, como docente ou estagiário, em sala de aula; iii) aqueles que sinalizaram que iriam aplicar a oficina, efetivamente, em sala de aula, ou seja, os que mais se interessaram pela proposta.

### 5.3 PROCEDIMENTOS DA PESQUISA

O trabalho de campo se deu a partir da aplicação da intervenção nomeada “*Tecnologias para o ensino*”, feita no laboratório de informática do Centro de Formação de Professores da UFRB, em Amargosa – BA. Para tanto, foi necessária a utilização dos seguintes procedimentos: i) aplicação de questionário inicial; ii) desenvolvimento de oficinas e, concomitante a elas, realização de observação participante, com registro dos dados em diário de campo; iii) aplicação de questionário final. As subseções a seguir especificam cada etapa da pesquisa.

#### 5.3.1 Questionário inicial

O questionário inicial foi de suma importância para o processo da intervenção, pois forneceu informações iniciais sobre a percepção desses professores em formação, quanto ao

uso de tecnologias, e também ajudou entender os resultados no momento de análise dos dados. O questionário inicial foi composto por 9 questões:

1. Que tipo de metodologia/técnicas você utiliza em sala de aula?
2. Há recursos digitais disponíveis na escola? Quais?
3. Você utiliza algum tipo de recurso digital em sala de aula? Qual/quais?
4. Com qual frequência você utiliza esses recursos? Por que?
5. Você é favorável a utilização de recursos digitais na escola? Explique.
6. Para você, a tecnologia ajuda na aprendizagem? Explique.
7. A escola lhe oferece algum tipo de apoio nesse sentido? Justifique.
8. Você já realizou algum curso na área digital? Quais?
9. Você se sente preparado para utilizar os recursos digitais em sala? Explique.

### **5.3.2 A intervenção**

A intervenção aconteceu no laboratório de informática do CFP/UFRB, no dia 05 de junho de 2019, no turno vespertino de 13h às 16h. A intervenção foi dividida em 6 momentos.

1º momento: discussão sobre o uso das tecnologias digitais no ensino – vantagens e desvantagens e conscientização sobre a importância de o professor saber lidar com as tecnologias.

2º momento: apresentação de algumas possibilidades para se trabalhar com as tecnologias em sala (incluindo o RPG BOSS).

3º momento: construção do RPG BOSS.

4º momento: possibilidades para usar o RPG BOSS.

5º momento: apresentação dos resultados.

6º momento: momento de reflexão e conversa aberta.

### **5.3.3 A observação participante**

De acordo com Chizzotti (1998), a observação participante é usada tecnicamente para pesquisas de cunho qualitativo em ciências humanas e sociais, mas está diretamente associada às pesquisas de campo. Embora seja uma técnica até certo ponto espontânea, é preciso, ao tomar

a observação como técnica de pesquisa, sistematizá-la para potencializar esse recurso metodológico: “o observador, munido de uma listagem de comportamento, registra a ocorrência destes comportamentos em um determinado período de tempo, classificando-os em categorias ou caracterizando-os por meio de sinais”. (CHIZZOTTI,1998, p.53).

Com isso, é possível afirmar que as observações nos possibilitam colher impressões e registros através do contato diretos com as pessoas a serem observadas. Na observação participante, o pesquisador interage com os sujeitos, vivenciando sua realidade, participando, estabelecendo contato estreito com os sujeitos pesquisados.

O foco da observação foi para constatar a percepção dos licenciandos quanto ao uso de interfaces digitais no ambiente escolar e analisar como o uso da plataforma game RPG BOSS pode ser utilizada como interface didática para o ensino de Língua Portuguesa, para isso, tudo foi registrado em um *Diário de Campo*, em que foram anotadas todos os comportamentos e reflexões instigadas pelos participantes da oficina. O Diário de Campo foi uma ferramenta crucial nesse processo de observação, com ele podemos analisar melhor as respostas dadas no questionário.

### 5.3.4 Questionário final

O questionário final é de suma importância para o processo e também ajudou a entender os resultados na análise dos dados, uma vez que forneceu informações sobre a percepção dos professores em formação quanto ao uso de tecnologias, sobretudo quanto ao uso do RPG BOSS. O questionário final foi composto por 4 questões:

- 1- Você achou o manuseio do jogo difícil?
- 2- Você utilizou/utilizaria o RPG BOSS em uma aula?
- 3- Quais as vantagens e desvantagens do RPG BOSS?
- 4- Você acha que o RPG BOSS pode realmente contribuir para o ensino de Língua Portuguesa? Explique.

Com o intuito de ser respondido a partir das atividades relacionadas ao RPG BOSS, desenvolvidas pelos licenciandos em suas turmas no ensino básico, os questionários contemplaram perguntas abertas, que permitem ao sujeito responder livremente.

## 5.4 PROCEDIMENTOS DE ANÁLISE DOS DADOS

Por meio da análise, buscou-se compreender o significado dos dados coletados e também facilitar o entendimento das informações. Conforme Nitschk e Paiva (2008) apresentam em seu artigo, a análise dos dados refere-se ao período de reflexão crítica do trabalho investigativo, formado por um caminho complexo e que deve ser levado em consideração com grande responsabilidade, pois é por meio dela que vamos transformar tudo aquilo que nos foi contado, através dos dados empíricos, em interpretações que se sustentem teoricamente.

O procedimento para análise de dados no presente estudo se configurou seguindo a mesma ordem da coleta de dados. Analisamos, primeiramente, o questionário inicial observando se contempla os objetivos: se há uso de tecnologias em sala de aula, através das respostas do questionário inicial, que contém 9 questões de sondagem.

Em seguida, realizamos a análise dos dados coletados por meio da observação participante, para compreender a descrição dos contextos e os usos das tecnologias no contexto escolar. Durante os momentos da intervenção, a observação participante focou em alguns aspectos considerados relevantes para a pesquisa, tais como: descrição dos sujeitos, reconstrução de diálogos, descrição de eventos especiais, descrição das atividades e dos comportamentos do observador. Utilizou-se como instrumento para o registro dos dados, o diário de campo. Nele foram feitas descrições minuciosas e reflexivas não apenas dos aspectos observados, mas também de todas as experiências vivenciadas no campo de coleta. Além disso, analisamos como o uso da plataforma game RPG BOSS pode ser utilizada como *interface* didática para o ensino de Língua Portuguesa.

E, por fim, realizamos reflexões acerca do questionário final, direcionado aos licenciandos e aplicado no momento final das atividades de campo. Assim, analisamos o momento de constituição das oficinas, como os licenciandos interagiram, construíram e desenvolveram o trabalho do RPG BOSS para o ensino, além de apresentar as vantagens e desvantagens do uso da plataforma game RPG BOSS no ambiente escolar.

## 6 ANÁLISES E RESULTADOS

Neste capítulo serão apresentados os resultados provenientes da pesquisa qualitativa e de campo, em que abordaremos as narrativas, análises e reflexões diante dos dados coletados com o intuito de responder os objetivos problematizados no presente estudo. As etapas de análise que serão feitas aqui, segue a mesma ordem das etapas durante a coletas de dados, primeiramente pensou-se em analisar o questionário sobre a percepção dos licenciados quanto a tecnologias para o ensino, para então analisarmos as práticas desses licenciados, a fim de que se tenha uma compreensão maior de como os mesmo se comportam diante das tecnologias, esse processo foi coletado através da oficina.

Assim, seguindo com a análise do foco principal, que é o RPG BOSS, através de um questionário em que os licenciando apresentaram suas percepções diante da interface game para o ensino, enfatizando as vantagens e desvantagens. E por fim, apresentaremos as reflexões quanto à aplicação da interface ao ensino, possibilitando questionarmos se pode contribuir para as aulas de Língua Portuguesa.

### 6.1 NARRATIVAS DOS LICENCIANDOS EM LETRAS DA UFRB ACERCA DO USO DAS TECNOLOGIAS NO ÂMBITO ESCOLAR

Essa seção objetiva analisar as experiências de cada um dos sujeitos da pesquisa quanto ao uso das tecnologias no âmbito escolar, a partir dos dados coletados por meio de um questionário aplicado com a devida finalidade.

É importante ressaltar que, embora tenham sido aplicados questionários com 10 (dez) sujeitos, para esta análise – que englobou tanto a verificação dos questionários quanto a desenvoltura dos graduandos nas oficinas de produção e aplicação de jogo –, foram selecionados apenas 4 (quatro) sujeitos. A escolha dos sujeitos obedeceu, especialmente, os seguintes critérios: i) os graduandos que demonstraram utilizar com mais frequência as tecnologias; ii) os que estavam mais inseridos, como docente ou estagiário, em sala de aula; iii) aqueles que sinalizaram que iriam aplicar a oficina, efetivamente, em sala de aula, ou seja, os que mais se interessaram pela proposta.

Diante disso, configuramos as perguntas do questionário que se aproximaram, para não as deixar soltas, a fim de que se tenha um melhor entendimento nas respostas obtidas.

Aos serem questionados sobre que tipo de metodologia ou técnicas utilizavam em sala de aula, os sujeitos responderam que utilizam o básico no que concerne aos aparatos tecnológicos. O sujeito **Need for speed** pontuou de uma maneira mais especificada:

Utilizo metodologias referente as teorias: tradicional, construtivista, além de introduzir práticas com uso das tecnologias, adaptando métodos tradicionais ao ambiente virtual, fazendo uso de recursos digitais para dinamizar as aulas e intensificar o interesse dos alunos pela disciplina e tarefas propostas.

Já os sujeitos **Counter Strike**, **GTA** e **Super Mário** deram respostas mais curtas e objetivas. **Counter Strike** respondeu que utiliza: “Data show, cartaz. ”. **GTA** informou que usa: “Data show, livros, quadro branco, piloto e cartaz”. Porém, o sujeito **Super Mário** enfatizou mais a metodologia da aula do que sobre os recursos utilizados: “aula explicativa, aula expositiva (gravuras, slides...)”.

Com isso, podemos observar, em relação à primeira questão, que houve alguns posicionamentos diferentes entre os sujeitos, mesmo assim, antemão, já é possível identificar o uso de tecnologias em sala.

Quando indagamos os sujeitos, especificamente sobre o uso dos recursos digitais nas escolas, com perguntas, tais como: *há recursos digitais disponíveis na escola?*, *Você utiliza algum tipo de recurso digital em sala de aula?*, *A escola lhe oferece algum tipo de apoio nesse sentido?*, os licenciandos emitiram respostas parecidas. Todos afirmaram que há recursos digitais nas escolas e que eles os utilizam em sala de aula. **Need for speed** usa recursos mais variados: “Data show, TV, aparelho de som, notebook”. Já **Counter Strike** e **GTA** informaram que usam apenas o data show. **Super Mário**, por sua vez, disse que utiliza: “Data show, computadores”.

Em relação ao apoio oferecido pelas escolas para o uso de tais recursos, percebe-se que é bastante limitado. Segundo **Need for speed**, há apoio “apenas na disponibilidade dos recursos. Pois infelizmente não há técnicos, nem formação para os professores sobre o assunto”. **Counter Strike** também informa: “Não. Pois com a mesma não possui sala de informática e há apenas uma data show”. **GTA** corrobora essas informações: “Não. A escola não dispõe de muitos recursos”. Apenas **Super Mário** entende que a escola oferece apoio, pois “disponibiliza os recursos (Datashow, notebook).”

Diante das respostas apresentadas, fica evidente a disponibilidade de alguns recursos digitais no ambiente escolar, mas nenhum retorno ou preocupação por parte das escolas em promover uma capacitação ou oferecer algum técnico para auxiliar no processo. Além disso, alguns dos sujeitos entenderam o sentido de a escola “apoiar” apenas com os “recursos”, e não se atentaram para o apoio com cursos de formação e capacitação. No que concerne às questões que tratam da relação entre os sujeitos e as tecnologias, como: *Para você, a tecnologia ajuda na aprendizagem? Você é favorável a utilização de recursos digitais na escola? Com qual frequência você utiliza esses recursos? Por quê?*, os sujeitos também apresentaram respostas semelhantes.

O sujeito **Need for speed** salientou que a tecnologia auxilia na aprendizagem, uma vez que “permite aulas mais dinâmicas, atrativas e inovadoras, além da disponibilidade de informações e rapidez em tê-las”. Sendo assim, ele é favorável ao uso dos recursos digitais na escola, “pois os avanços são intensos e a educação precisa e a educação precisa ser reinventada, aprimorada e acompanhar o ritmo das tecnologia usada na sociedade”. No entanto, apontou que usa as tecnologias, em sala de aula, de forma moderada: “Geralmente de modo quinzenal. Pois os mesmos são eficazes para o processo de ensino aprendizagem e construção do conhecimento do aluno de forma dinâmica”.

**Counter Strike**, por sua vez, também enfatizou que a tecnologia ajuda na aprendizagem, “pois com a mesma é possível criar jogos e outras atividades lúdicas que atuam como facilitadores no processo de ensino e aprendizagem”. Desse modo, ele se posiciona a favor do uso dos recursos digitais na escola, “pois as aulas se tornam mais expositivas, fazendo com que os alunos possam interagir mais, pois fazem parte do dia a dia dos alunos”. Entretanto, o sujeito informa que usa com pouca frequência as tecnologias em sala de aula, mediante ao recurso que se limita em um para todo o ambiente escolar: “há apenas um data show para a escola toda.”

Quanto ao sujeito **GTA**, salientou que a tecnologia auxilia na aprendizagem. Segundo ele: “Muitos acreditam que veio como um atraso. No entanto, acho que facilita o acesso ao conhecimento de forma mais rápida”. Sendo assim, ele é favorável ao uso dos recursos digitais na escola, pois “o uso de tecnologia em sala de aula coloca o aluno em outra dimensão, possibilitando o desenvolvimento intelectual maior. Além disso, o professor deve usar como ferramenta de construção de saber.” No entanto, o sujeito aponta a restrição do recurso, pois é dividido com todos no âmbito escolar. Diz que usa “às vezes, pois outras turmas também usam”.

No que diz respeito ao sujeito **Super Mário**, apontou dados similares aos demais. O sujeito enfatizou que a tecnologia ajuda na aprendizagem, pois com ela “é possível mostrar conteúdo de um ponto de vista atraente”. Desse modo, ele se posiciona a favor do uso dos recursos digitais na escola, pois “os recursos digitais possibilitam um fazer pedagógico inovador que, possivelmente, atrairá mais o aluno à aprendizagem”. Entretanto, o sujeito também informa que usa os recursos digitais, em sala de aula, esporadicamente.

Mediante a isso, podemos observar que há uma relação nas respostas dos sujeitos. Mesmo com perspectivas diferentes, todos partem de um mesmo ponto, em que a tecnologia pode promover um engajamento maior dos alunos. Porém, devemos nos atentar que o uso das tecnologias para o ensino não deve ser entendido apenas como uma “aula show”, cujo o único objetivo é chamar a atenção do aluno.

E, por fim, questionamos aos sujeitos sobre as suas experiências: *você já realizou algum curso na área digital? Você se sente preparado para utilizar os recursos digitais em sala?* O sujeito **Need for speed** respondeu que: “Sim. Curso de informática básico”. No entanto, o sujeito informou que não se sente totalmente preparado para usar os recursos digitais em sala, “pois os avanços ocorrem de forma frequente, fato que exige preparo contínuo”.

Já o sujeito **GTA** afirma que realizou: “Curso de informática básico e intermediário”, além de Oficina de tecnologias. Esse sujeito informou que se sente preparado para usar os recursos digitais em sala: “Sim. Eu tenho algumas habilidades com recursos digitais e tecnológicos”.

Um posicionamento semelhante é apresentado por **Counter Strike**, que – embora não tenha realizado cursos na área de informática – afirma: “Possuo algumas habilidades básicas na área digital, porém acho de extrema importância que o professor tenha uma assistência para que possa utilizar tais tecnologias, para que possam tirar um maior proveito dos mesmos”. Já o sujeito **Super Mário** diz que realizou curso de Informática básica e que se sente preparado para usar os recursos digitais em sala: “Sim, por conta de meus aprendizados pessoais que me permitem manipulá-los.”

Em suma, o questionário inicial da coleta de dados nos possibilitou um entendimento mais amplo sobre o posicionamento dos licenciandos quanto ao uso das tecnologias para o ensino. Por meio das respostas apresentadas, notou-se que fazem uso dos recursos digitais nas escolas, mesmo que de forma limitada.

De maneira geral, os graduandos acreditam que as tecnologias possibilitam, de maneira significativa, várias formas de ensino e que elas devem sim ser usadas no contexto escolar. No



entanto, devemos nos atentar que os recursos digitais não podem ser usados apenas como uma ferramenta, sem direcionamento do porquê utilizar; ou apenas um “objeto” facilitador de conteúdo, que serve unicamente para dinamizar uma aula. As tecnologias potencializam saberes e transformam os sujeitos.

## 6.2 DESENVOLVENDO OFICINAS COM OS GRADUANDOS EM LETRAS

Todo o processo de construção da intervenção se deu por um longo período. Desse modo, a oficina foi organizada de maneira gradual, e todo o trabalho de campo foi concretizado a partir da aplicação da intervenção, feita no laboratório de informática do Centro de Formação de Professores da UFRB, em Amargosa – BA, no dia 05 de junho de 2019.

Para tanto, foi necessário obedecer as seguintes etapas: i) montagem da oficina; ii) desenvolvimento da oficina; iii) análise das dificuldades, desafios e expectativas. Assim, foi possível entendermos os processos que ocorreram antes, durante e depois do desenvolvimento da oficina, que tinha como intuito investigar como a plataforma *game* pode auxiliar no ensino de Língua Portuguesa e, ainda, verificar a percepção dos licenciandos em Letras quanto ao uso de recursos tecnológicos e sua repercussão pedagógica.

### 6.2.1 Alguns dados acerca da montagem da oficina

Diante de todos os critérios que já estavam estabelecidos, como sujeitos e objeto, partimos para a construção da oficina. Nesse momento, procuramos fazer uma contextualização do tema, de forma que houvesse espaço para discussões. Assim, foi pensada uma proposta que se estruturasse mais por meio de uma conversa aberta do que uma “aula”. Depois, pensou-se no local, no horário, na distribuição da temática de forma leve.

No processo de construção da intervenção, surgiram algumas dificuldades, como: disponibilidade de horários dos licenciados para a oficina e disponibilidade de sala com recursos necessários. Apesar disso, definimos, com o auxílio da Prof<sup>a</sup> Adriana Dalla Vecchia<sup>18</sup>, que a intervenção poderia acontecer no horário da aula de estágio, já que os licenciados estavam

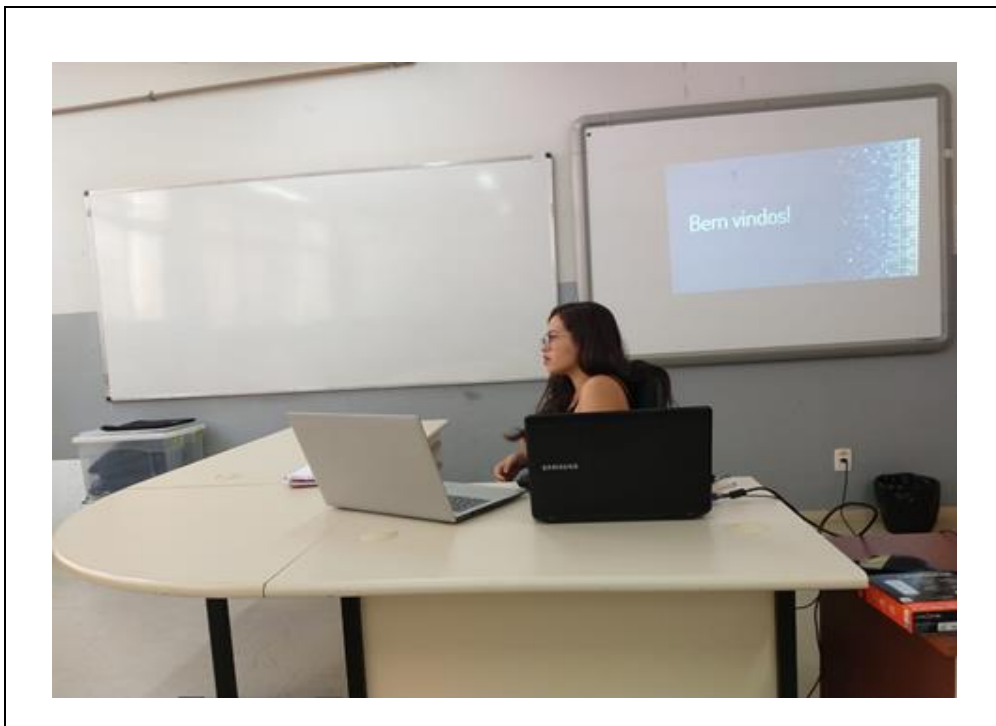
---

<sup>18</sup> Docente do componente curricular *Estágio Supervisionado em Estudos Linguísticos e Literários*, do Curso de Licenciatura em Letras da UFRB.

em processo de planejamento de aulas. Outro desafio foi o tempo necessário para aplicação da intervenção, já que a construção do jogo demanda tempo, e isso poderia surtir o efeito de que a intervenção seria dada de maneira “corrida”. Além disso, alguns licenciandos, a princípio, não aparentaram interesse na oficina.

### 6.2.2 O desenvolvimento das oficinas

**Figura 40:** Iniciando a oficina



**Fonte:** Autoria própria.

Durante a intervenção, no primeiro momento, foi iniciada uma discussão sobre o uso das tecnologias digitais no ensino. Alguns tópicos, com embasamento teórico sobre o tema, foram colocados em *slides* e, à medida que os licenciandos iam entendendo a temática, ampliava-se a discussão. Alguns dos que estavam presentes pareciam estar mais à vontade que outros com o assunto, inclusive deram exemplos significativos, que abriram margem para uma ampla discussão.

E, assim, começamos a discutir as vantagens relativas ao uso das tecnologias digitais na escola, que consistem em: aulas mais dinâmicas; estímulo à atenção do aluno com aprendizagem visual; possibilidade de aulas para turmas maiores; possibilidade de assistir ou

rever as aulas no horário disponível do aluno. E ainda elencamos as desvantagens, que consistem em: necessidade de maior atenção do professor; exigência de um planejamento mais detalhado; falta de infraestrutura da instituição de ensino; distração dos alunos com os novos recursos; falta de entrosamento do professor com as novas tecnologias. Ademais, os graduandos foram conscientizados sobre a importância de o professor saber lidar com as tecnologias.

**Figura 41:** *Vantagens x desvantagens*

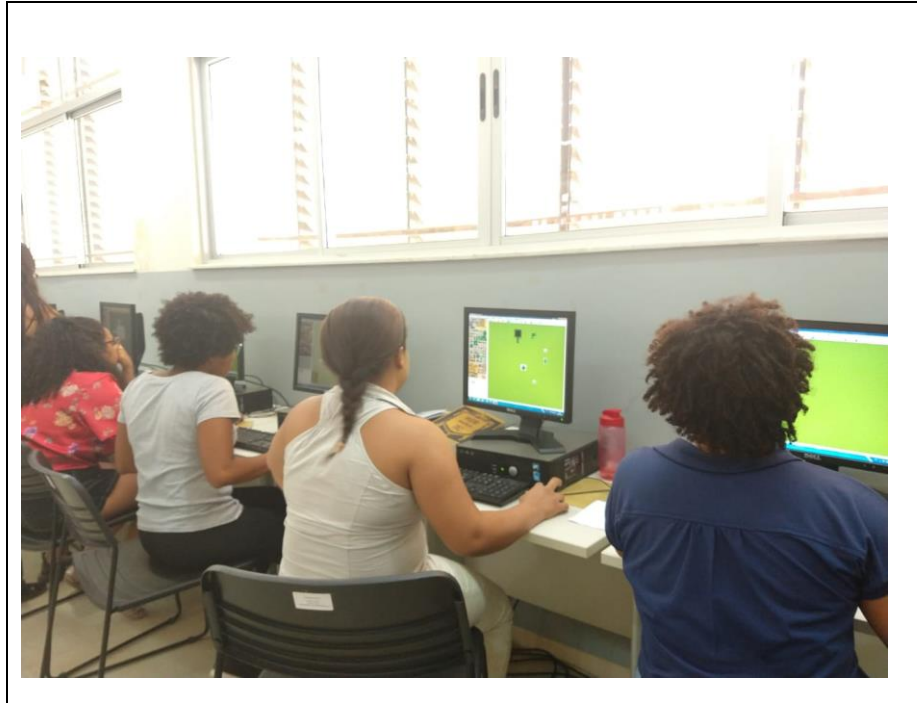


**Fonte:** Autoria própria.

No segundo momento, foram apresentadas algumas possibilidades para se trabalhar com as tecnologias em sala (incluindo o RPG BOSS). Os licenciados deram sugestões e refletiram sobre cada *interface* sugerida e para que cada uma poderia servir. Foram sugeridas plataformas, jogos e ferramentas, como: Pixton, Roda a roda, Bingo, Quiz, possibilidades para se trabalhar no *word*, *powerpoint*, bem como para se trabalhar com músicas.

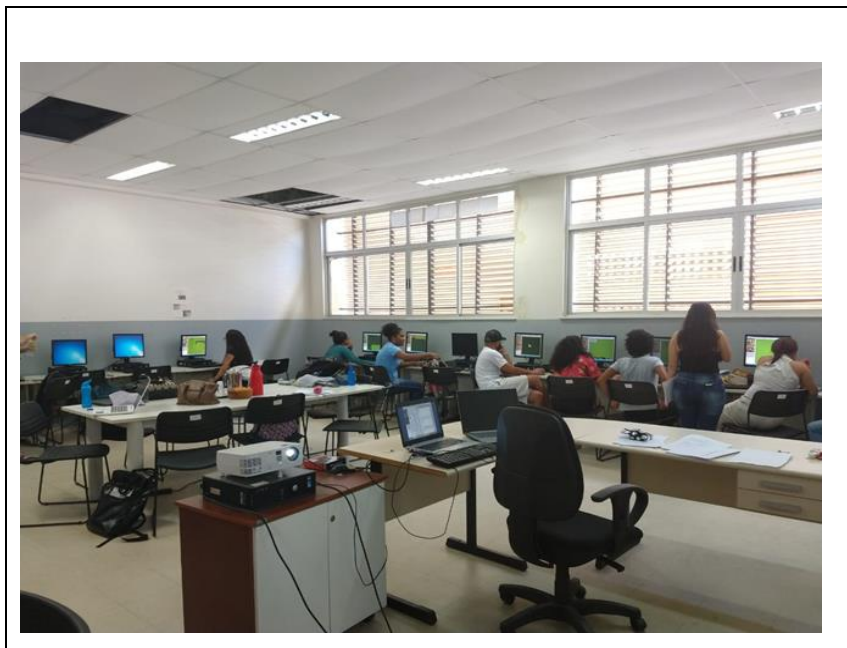
No terceiro momento, foi apresentado o RPGBOSS e as possibilidades para usar o referido *game*, o qual permite que o jogador crie o seu próprio cenário e o percurso do jogo, dando livre espaço à imaginação. Isso fez com que os licenciandos interagissem mais diante da possibilidade de inserir qualquer conteúdo.

**Figura 42:** Construção do cenário



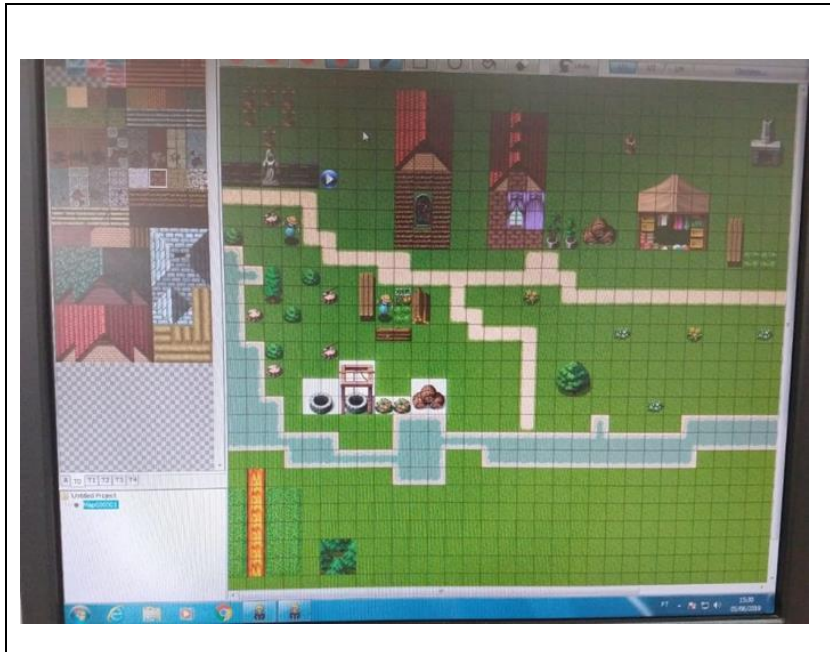
**Fonte:** Autoria própria.

**Figura 43:** O momento



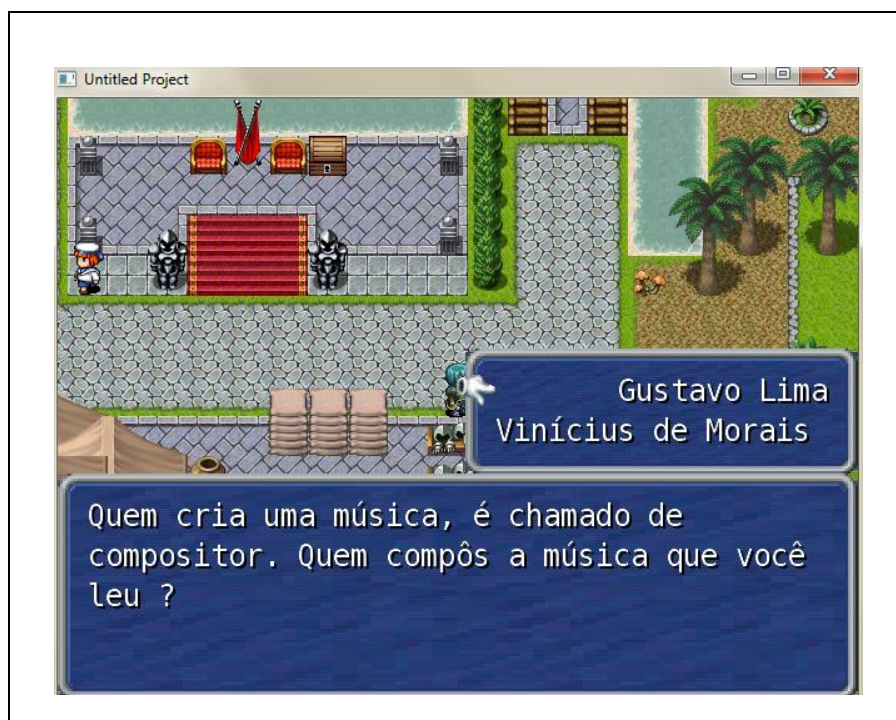
**Fonte:** Autoria própria.

**Figura 44: A construção**



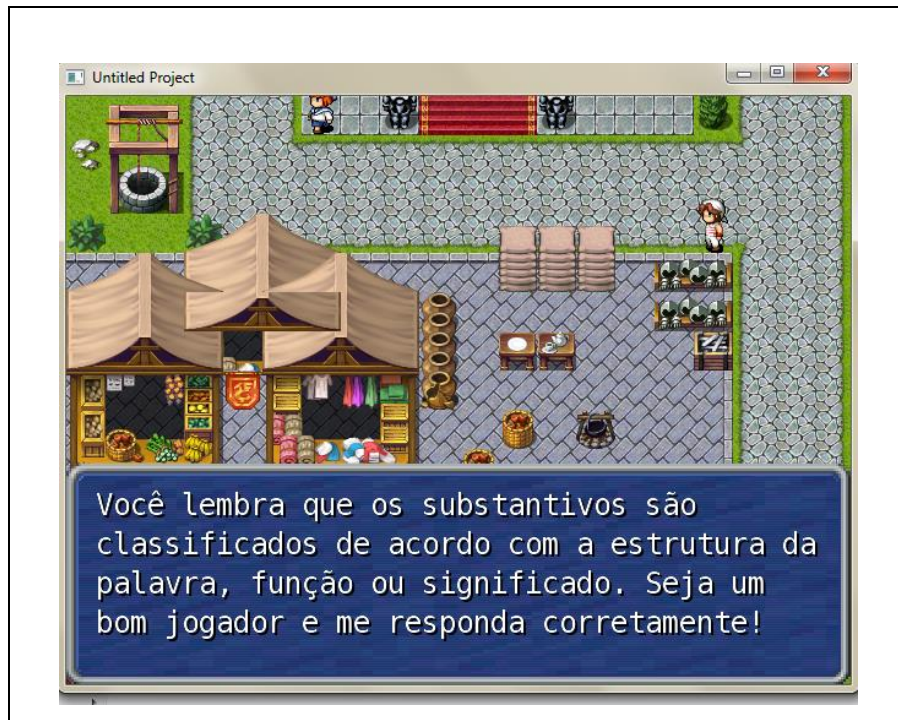
**Fonte:** Autoria própria.

**Figura 45: Questões**



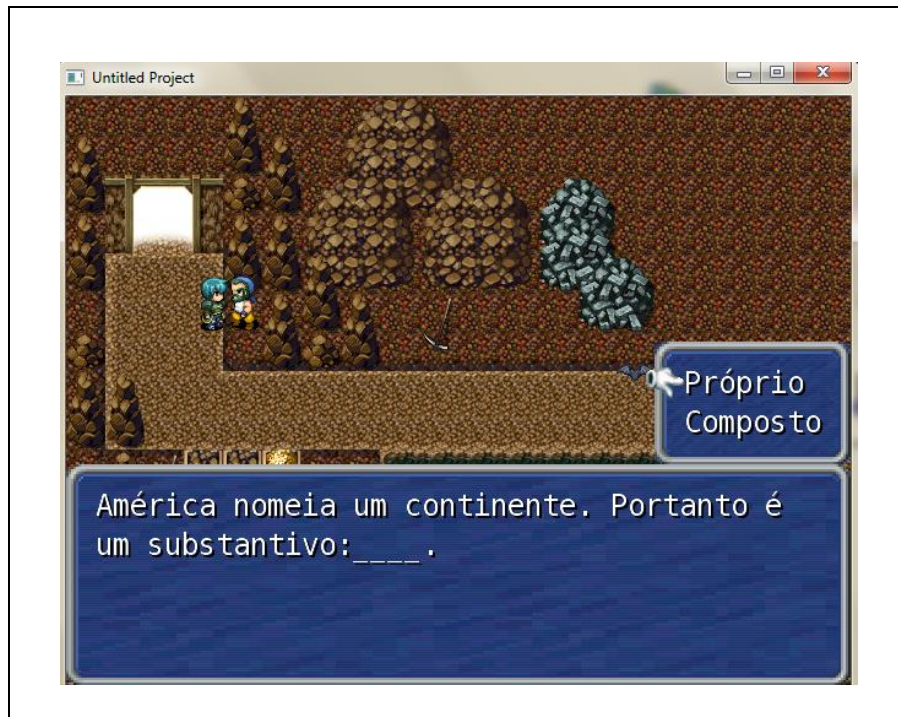
**Fonte:** Autoria própria.

**Figura 46:** Inserindo dicas



**Fonte:** Autoria própria.

**Figura 47:** As alternativas



**Fonte:** Autoria própria.

**Figura 48:** O momento 2



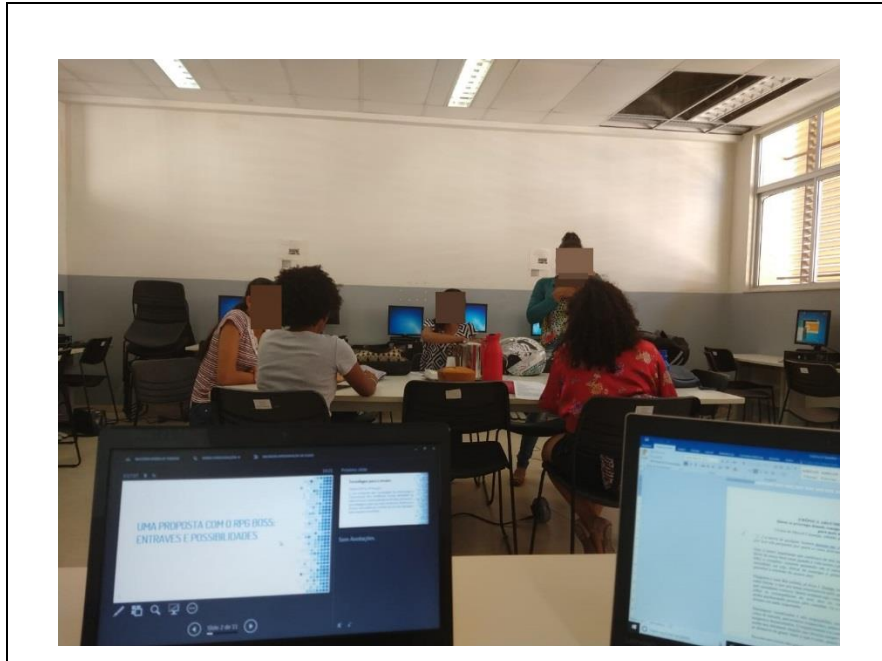
**Fonte:** Autoria própria.

No último momento, foi feita uma reflexão, de maneira geral, acerca do jogo. Sobre as primeiras impressões, os licenciados apontaram que – inicialmente – o manuseio do jogo era difícil e que exigia muita prática, mas que umas das principais vantagens do jogo era a interdisciplinaridade, pois dava para trabalhar não só português, mas qualquer outra disciplina.

Contudo, a proposta final da oficina era que cada um dos licenciandos pudesse aplicar o jogo produzido nas turmas em que estavam estagiando. Dos 10 licenciandos presentes na oficina, 4 (quatro) se interessaram em aplicar a proposta. Os demais justificaram que não poderiam desenvolver a proposta naquele momento por falta de tempo ou porque os planos de aula já concluídos. E alguns justificaram com a falta de recursos digitais na escola.

### 6.2.3. Algumas reflexões sobre a oficina

**Figura 49:** Conversa aberta



**Fonte:** Autoria própria.

Através da observação participante, foi registrado tudo em Diário de Campo durante a intervenção, o que possibilitou entender alguns aspectos. Os licenciandos, a princípio, comportaram-se de maneira introspectiva e se apegaram à ideia de que o *game* em si era algo muito difícil de ser construído e que não poderia ser usado em sala de aula por sua complexidade, mas, à medida que as explicações foram sanando as dúvidas, os licenciandos foram ficando mais abertos à ideia, até chegar no auge da empolgação. Durante a oficina, foi perceptível que alguns licenciandos se sentiram pressionados diante das tecnologias, no sentido de não “saber” manuseá-las. Essa constatação só fez reiterar a importância de se ter subsídios que sanem essas dificuldades nos cursos de licenciaturas, uma vez que, durante a graduação, dedicamos a maior parte do nosso tempo para a formação. Por isso, é muito relevante a inserção de componentes curriculares que relacionem ensino, tecnologias e docência nos cursos de formação de professores.

Todo o processo da intervenção gerou uma reflexão sobre os processos de aprendizagem e ensino, foi possível considerar um trabalho que contribuiu de alguma forma para cada participante. No entanto, ainda temos que nos atentar a alguns aspectos que poderiam ter sido



melhores como, o tempo para que os participantes pudessem desenvolver melhor a construção do jogo, poderíamos pensar em um outro momento para uma conversa de retorno sobre o jogo.

Dessa forma, conclui-se que aprendizagem gerada com e através da oficina solidificaram a certeza de que realmente as tecnologias podem contribuir, que mesmo com as problemáticas e desafios, é possível ir em busca de ferramentas que possam contribuir para o ensino, e não só usá-las para o entretenimento.

### 6.3 A PERCEPÇÃO DOS GRADUANDOS ACERCA DO RPG BOSS

Essa seção objetiva analisar a percepção dos licenciados quanto ao uso do RPG para as aulas de Português. Para entender melhor esse processo, aplicamos um questionário final, que visa apontar as vantagens e as desvantagens do uso do RPG BOSS e sua aplicabilidade em sala de aula. Analisamos um total de 4 (quatro) questionários, respondidos pelos 4 sujeitos da pesquisa: Need for speed, Counter Strike, GTA e Super Mário.

Quando questionamos os sujeitos sobre o manuseio do jogo, se era difícil, obtivemos as seguintes respostas:

<b>SUJEITOS</b>	<b>RESPOSTAS</b>
<b>Need for speed</b>	Não
<b>Counter Strike</b>	Não. O jogo não é difícil de se manusear, só é necessário ter atenção e criatividade.
<b>GTA</b>	A início sim, mas depois você pega prática.
<b>Super Mário</b>	Sim.

O que os dados nos indicam é que metade dos sujeitos analisados acharam o manuseio do jogo difícil, enquanto a outra metade considerou fácil. Talvez, esse resultado seja derivado do pouco tempo destinado a mostrar o jogo durante a intervenção, fazendo com que os sujeitos sentissem dificuldades para manusear o jogo. Diante disso, fica evidente que, realmente, só com

a prática é possível entender os mecanismos do jogo.

Ao perguntarmos aos sujeitos se utilizaram ou utilizariam o jogo em sala de aula, eles responderam:

SUJEITOS	RESPOSTAS
<b>Need for speed</b>	Utilizei.
<b>Counter Strike</b>	Sim. Pois ele é versátil para fixar qualquer assunto.
<b>GTA</b>	Não utilizei, mas pretendo utilizar.
<b>Super Mário</b>	Sim

Assim, fica evidente que 100% dos sujeitos analisados utilizaram ou utilizariam o RPG BOSS em sala de aula. Além disso, solicitamos aos sujeitos que apontassem as vantagens e desvantagens do jogo, uma vez que utilizar o jogo em sala de aula consiste em saber seus prós e contras.

Em relação às vantagens, o sujeito **Need for speed** informou que: “O jogo permite o processo de ensino aprendizagem de forma dinâmica, despertando o interesse do aluno, e consequentemente a aquisição do conteúdo trabalhado com a utilização do jogo.” **Counter Strike**, por sua vez, pontua que o *game* “Pode ser utilizar em qualquer disciplina e pode servir como ensino e aprendizado para qualquer assunto”. Já **GTA** enfatiza que: “por ser um recurso tecnológico chama a atenção dos alunos, detendo o interesse deles no jogo, o que consequentemente fará aprender o gênero textual ensinado”. Também para **Super Mário**, o jogo “é vantajoso porque atrai o aluno”.

No que concerne às desvantagens, **Counter Strike** evidencia que: “Muitas partes estão em inglês e dificulta para o professor que não tem conhecimento da língua”. Ele apontou um aspecto que nenhum dos outros sujeitos se atentou: o fato de a *interface* do jogo ser em inglês, e isso consequentemente é uma desvantagem, tendo em vista que o professor precisa ter conhecimento prévio sobre a língua. Já **GTA** aponta como desvantagem apenas o fato de que “nem todas as escolas dispõem dos recursos tecnológicos necessários para manusear o rpg boss.” Para **Super Mário**, o *game* “é desvantajoso por conta do tempo que se levaria preparando o jogo e por necessitar de laboratório de internet.” E **Need for Speed** não apontou desvantagens em seu apontamento.

Ao analisarmos as respostas dadas pelos sujeitos, fica evidente a preocupação ocasionada pela falta de recursos tecnológicos. Contudo, é preciso que o professor também pense, não em sanar todas as dificuldades, mas sim em dar sentido às suas perspectivas por um outro ângulo. Pensar em maneiras de como trabalhar com o que se tem, e não deixar de trabalhar devido à falta de recursos. Logo, se o jogo é para ser construído em um laboratório de informática para trabalhar uma determinada habilidade e a escola não dispõe de recursos suficientes, o ideal seria que o docente pensasse em outras formas, como, trabalhar uma outra habilidade diante do recurso que se tem, como o “projektor”/ “data show” já que a maioria das escolas contém esse recurso.

Por fim, perguntamos aos sujeitos se o RPG BOSS pode realmente contribuir para o ensino de Língua Portuguesa. Todos os sujeitos responderam que sim. **Need for speed** justificou que o jogo:

é uma ferramenta digital que proporciona o trabalho dentro da disciplina, através de atividades tanto no âmbito da leitura, interpretação, oralidade, gramática etc...Ou seja, que o assunto seja trabalhado de forma significativa e ainda oferece o dinamismo e instigação tão necessário no processo de ensino aprendizagem.

**Counter Strike** salientou que o game “possibilita que os professores possam falar sobre qualquer assunto da disciplina com os alunos de forma dinâmica.” Já **GTA** evidenciou que: “As novas gerações já nasceram na era da tecnologia e isso facilita a aprendizagem por esses recursos. Chama a atenção deles por ser uma coisa lúdica e didática”. Também, para **Super Mário**, o RPG Boss “é algo que pode incentivar a leitura, escrita, interpretação, atenção, concentração, respeito a regras...”

Assim, compreendemos, diante das respostas apresentadas, que o RPG BOSS pode realmente contribuir de uma maneira significativa no ensino de Língua Portuguesa. No entanto, o professor precisa trabalhar de maneira interdisciplinar, já que – embora o professor tenha experiências em uma área específica – o conhecimento é sempre interligado.

#### 6.4 DESCREVENDO A APLICAÇÃO DA PROPOSTA: O RPG PARA O ENSINO DE LP

Essa seção objetiva descrever os resultados da aplicação do RPG BOSS em sala de aula. As descrições feitas aqui são a partir do olhar do sujeito **Need for speed**, que aplicou a proposta no dia 8 de julho de 2019, numa turma de 6º ano do ensino fundamental, na Escola Municipal Roberto Santos (Distrito – Serrana), com alunos de faixa etária entre 11 a 13 anos. A aula teve como objetivo trabalhar o conteúdo de substantivo, juntamente com o gênero *poema*, através do jogo RPG BOSS.

Inicialmente, a docente conceituou a classe gramatical através de exemplos contidos no poema e apresentou diferentes tipos do substantivo e como esses se classificam de acordo com a função, estrutura e significado. Além disso, as questões trabalhadas dentro do jogo por meio do poema “Aquarela” (Vinícius de Moraes) possibilitaram o estudo e compreensão dos alunos sobre o conteúdo e o gênero textual.

Primeiro, a professora apresentou o jogo, explicou que o mesmo era fruto de um trabalho universitário de uma aluna acadêmica com o intuito de utilizar meios digitais em aula de língua portuguesa. Os alunos, por se tratar de um jogo/ recurso digital, mostraram-se interessados e curiosos – atitude típica da idade.

À medida que o jogo ia acontecendo, a professora orientava os alunos sobre as etapas, sobre a movimentação dos personagens e sobre a questão do mapa, já que o jogo permite que o jogador possa mover-se. Os alunos conseguiram interagir bastante com a atividade. À medida que iam participando, eles também desenvolviam o processo de aquisição do conteúdo, fato que ficou constatado pela forma como responderam corretamente as questões propostas no jogo.

As imagens abaixo mostram os momentos da aplicação do RPG BOSS em sala:

**Figura 50:** A aplicação



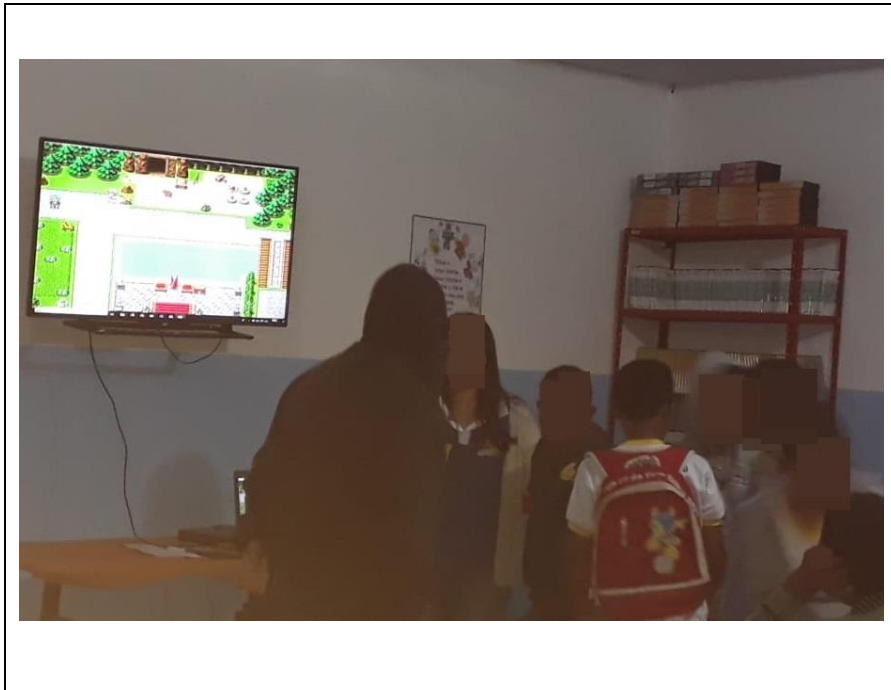
**Fonte:** Autoria própria.

**Figura 51:** Alunos jogando



**Fonte:** Autoria própria.

**Figura 52:** A empolgação



**Fonte:** Autoria própria.

**Figura 53:** Momento final



**Fonte:** Autoria própria.

Então, podemos considerar que a tecnologia nos permite a prática dos conteúdos em sala de aula, com metodologias que proporcionam a aquisição de conhecimentos de forma significativa, além de sair do tradicional, dinamizar as aulas e fazer com que o aluno participe, desenvolva interesse, uma vez que se utiliza de algo tão comum ao seu cotidiano.

Em relação ao jogo RPG BOSS, vale ressaltar que, mesmo a escola não dispondo de muitos recursos digitais, o jogo pode ser utilizado. Entretanto, devemos salientar que a falta de formação do professor quanto ao uso de tecnologias, revela-se como algo negativo ao uso do jogo, uma vez que para a construção do jogo o professor precisa ter habilidades relacionadas ao uso de recursos digitais.

Sem dúvida, a oficina desenvolvida com os licenciandos em Letras da UFRB possibilitou a realização da aula com o jogo RPG BOSS, tornando-a mais produtiva, dinâmica e prazerosa, e o processo ensino aprendizagem ocorreu de forma significativa, proporcionando ao professor uma forma inovadora de passar o conteúdo, saindo do tradicional, e ao aluno um aprendizado mais condizente à sua realidade: a era dos recursos digitais.

## **7 DESLIGANDO...**

Sem dúvida, os processos percorridos durante a construção desse trabalho, como as leituras, o entendimento da temática, a constituição das discussões, o próprio trabalho de campo, tiveram como finalidade compreender e obter respostas sobre o objeto de investigação, mas evidenciaram também que os resultados não terminam em nossa análise. O caminho continua aberto para novas possibilidades!

O interesse pela realização deste trabalho se deu pela vontade de compreender as possibilidades da utilização dos recursos digitais na educação, dando ênfase ao processo de ensino e aprendizagem do docente em formação. Mediante a isso, esse trabalho – de forma qualitativa – concentrou-se em responder o seguinte questionamento: *de que maneira o game RPG BOSS pode contribuir para a formação inicial de licenciandos em Letras e, conseqüentemente, para o processo de ensino e aprendizagem da Língua Portuguesa na educação básica?* De maneira geral, teve o objetivo principal de analisar como o uso da plataforma *game* RPG BOSS pode ser utilizada como interface didática para o ensino de Língua Portuguesa, apresentando as vantagens e desvantagens do uso dessa plataforma *game*.

Sendo assim, analisamos, inicialmente, a percepção de licenciandos quanto ao uso de interfaces *digitais* no ambiente escolar. Ficou evidente que os sujeitos da pesquisa fazem uso dos recursos digitais nas escolas e, de maneira geral, acreditam que as tecnologias interferem, significativamente, se forem utilizadas de maneira adequada em sala de aula.

Também identificamos – através da coleta de dados – que os licenciandos acreditam que o RPG BOSS ajuda no processo de ensino aprendizagem de forma dinâmica, despertando o interesse do aluno, e pode ser trabalhado com qualquer assunto. Porém, existem alguns entraves que podem impossibilitar esse uso, pois o jogo foi desenvolvido em inglês, demanda tempo para a construção e, principalmente, faltam recursos nas escolas e há problemas estruturais nesses espaços de ensino.

Assim, consideramos que atingimos o nosso objetivo: evidenciar a contribuição do RPG BOSS para o ensino de Língua Portuguesa, pois as diversas formas que pode ser utilizado, sua funcionalidade e dinamismo são grandes aliados para o processo de ensino e aprendizagem, além de possibilitar a interdisciplinaridade.

De maneira geral, a troca de experiências nesse trabalho deixou em evidência que é muito importante discutir as contribuições das tecnologias digitais da informação e comunicação no processo de ensino e aprendizagem e que o professor deve buscar, pouco a pouco, dominar as tecnologias e não se deixar dominar por elas. Ademais, que é fundamental,



sobretudo, inserir essas discussões no processo de formação de professores, a fim de que se tenha oportunidades tanto para alunos quanto para professores e que, a utilização bem planejada desses recursos possa ocasionar vantagens para os envolvidos.

Contudo, essa reflexão sobre o uso das tecnologias no processo educacional deve ser vista como uma das possibilidades e não como um caminho alternativo ou o modelo ideal de ensino. Devemos nos questionar qual o real sentido do que é o “tradicional”, uma vez que em muitas vezes atrelamos o uso dessa palavra somente ao significado negativo, ultrapassado, maçante e improdutivo.

Outro aspecto para o qual devemos nos atentar é a busca por ações que, realmente, possam gerar impactos em nossas práticas. Não basta apenas propor por propor, ou não pensar em outras possibilidades quando não se tem um devido recurso à disposição. E isso consiste, inteiramente, no papel do professor e na sua função de olhar crítico.

Por fim, enfatizamos aqui que os desafios no âmbito escolar sempre existirão e a temática de tecnologias para o ensino talvez ainda seja um discurso conflituoso, mas acreditamos que ambos podem ser trabalhados em conjunto para a solidificação de um processo de aprendizagem contextualizado e coerente, respeitando os limites do âmbito escolar, do professor e do próprio aluno. Assim, deixamos em aberto o espaço para novas possibilidades de estudos que procurem refletir e sanar as dificuldades encontradas aqui, pois sempre devemos reformular as nossas questões, já que devemos também acompanhar os processos evolutivos que a globalização tecnológica impõe.

## REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, M. E.. Informática e formação de professores. Brasília: Ministério da Educação, 2000.
- ALTOÉ, Anair; SILVA, Heliana da. O Desenvolvimento Histórico das Novas Tecnologias e seu Emprego na Educação. In: ALTO, Anair; COSTA, Maria Luiza Furlan; TERUYA, Teresa Kazuko. Educação e Novas Tecnologias. Maringá: Eduem, 2005, p 13-25.
- ANTUNES, Irandé. Aula de Português: encontro & interação. São Paulo: Parábola Editorial, 2003.
- ALVES, Lynn; RIOS, Vanesa; CALBO, Thiago. **Games: delineando novos percursos de interação.** INTERSEMIOSE – Revista Digital, n. 04, p. 268-293, 2013.
- BASSO, Itacy Salgado. Significado e sentido do trabalho docente. Disponível em: < [http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0101-32621998000100003&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0101-32621998000100003&script=sci_arttext) >. Acesso em : 03 SET 2018 .
- BAUMAN, Zygmunt. Modernidade Líquida. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001. BESSI, Vânia Gisele. GRISCI, Carmem Ligia.
- BELLO, R.S. **O Videogame como representação histórica: Narrativa, Espaço e Jogabilidade em Assassin's Creed (2007-2015).** Mestrado em História Social. Universidade de São Paulo, 2016.
- \_\_\_\_\_.; VASCONCELOS, José Antonio. O VIDEOGAME COMO MÍDIA DE REPRESENTAÇÃO HISTÓRICA. **Revista Observatório**, [S.l.], v. 3, n. 5, p. 216-250, ago. 2017. ISSN 2447-4266. Disponível aqui. Acesso em: 08 nov. 2017.
- BITTENCOURT, João Ricardo. GIRAFFA, Lucia Maria. Modelando Ambientes de Aprendizagem Virtuais utilizando Role-Play-Games. Simpósio Brasileiro de Informática na Educação – “Inclusão digital como instrumento de inclusão social”. Rio de Janeiro. Universidade Federal do Rio de Janeiro. 2003
- BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental . Parâmetros curriculares nacionais: terceiro e quarto ciclo do ensino fundamental : língua portuguesa . Brasília : MEC/SEF , 1998.
- BRITTO, L. P. L. de. A sombra do Caos: ensino de língua x tradição gramatical. Campinas: ALB, 1997.
- CALLOU, Dinah. Gramática, variação e normas. IN: VIEIRA, Silvia Rodrigues; BRANDÃO, Silvia Figueiredo (orgs.). **Ensino de gramática: descrição e uso.** São Paulo: Contexto, 2009. p. 13- 19.

CARDOSO, T. F. L. Sociedade e Desenvolvimento Tecnológico: Uma Abordagem Histórica. In: Grinspun, M.P.S.Z. (org.). Educação Tecnológica: Desafios e Perspectivas. São Paulo. Cortez. 2001. p. 183-225.

CASTELLS, Manuel. A Era da Informação: Economia, Sociedade e Cultura Vol. 1 - O Poder da Identidade. São Paulo, Ed. Paz e Terra, 1999.

\_\_\_\_\_. A sociedade em rede. São Paulo: Paz e Terra, 1999. v. 1.

COSTA, Deborah Christina Lopes. **Desafios do professor de língua portuguesa redimensionando o ensino-aprendizagem da língua.** 2007. 8 p. artigo (Mestre em Linguística aplicada no ensino de Língua Materna)- UNICAMP, 2007.

ESPÍNDOLA, Rafaela. O que é a gamificação e como ela funciona?. 2016. Disponível em: <<https://www.edools.com/o-que-e-gamificacao/>>. Acesso em: 06 ago. 2018.

GALARÇA, SRL. Jornalismo online na sociedade da informação. Dissertação de mestrado. Disponível em: [www.bibliotecadigital.ufrgs.br](http://www.bibliotecadigital.ufrgs.br) Acesso em: 20 abr 2007.

GONÇALVES, Heden Clazyo. Dias Formação continuada de professores para o uso do ambiente virtual de aprendizagem no curso de pedagogia: a experiência do PARFOR/UEPA. / Heden Clazyo Dias Gonçalves. Belém, 2014.

GIDDENS, Anthony. As Conseqüências da Modernidade. São Paulo: Editora UNESP, 1991.

GIL. A. C. Como elaborar projetos de pesquisa. 3 ed. São Paulo: Atlas, 1999.

IMBERNÓN, Francisco. Formação docente e profissional: formar-se para a mudança e a incerteza. 7. Ed. São Paulo: Cortez, 2010.

KLIMICK, Carlos. Editores. AKRITÓ RPG. Disponível em: Acesso em: 10 ago. 2018.

\_\_\_\_\_. O Desafio dos Bandeirantes: Um RPG 100% nacional. Disponível em: Acesso em: 10 ago. 2018.

KOHN, Karen; MORAES, Cláudia Herte de. **O impacto das novas tecnologias na sociedade: conceitos e características da Sociedade da Informação e da Sociedade Digital.** 2007. 13 p. artigo)- Universidade Federal de Santa Maria (UFSM/Cesnors), [S.l.], 2007. Disponível em: <<https://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2007/resumos/R1533-1.pdf>>. Acesso em: 31 ago. 2018.

LEÃO, Wandick. **Como surgiu a tecnologia?** 2014. Disponível em: <<http://www.administradores.com.br/artigos/tecnologia/como-surgiu-a-tecnologia/78803/>>. Acesso em: 11 jul. 2018.

LEMO, André. Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea. Porto Alegre: Sulina, 2002.

LÉVY, Pierre. As tecnologias da inteligência - o futuro do pensamento na era da informática. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

\_\_\_\_\_. L668c. Cibercultura. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed. 34, 1999. 264 p.

\_\_\_\_\_. Inteligência coletiva: para uma antropologia do ciberespaço. São Paulo: Loyola, 2007.

\_\_\_\_\_. O Que é Virtual?. Rio: Editora 34, 1996.

LOADER, B. (Org). A política do ciberespaço: política, tecnologia, reestruturação global. Lisboa: Instituto Piaget, 1997.

MATTAR, João. Games em Educação: como os nativos digitais aprendem. São Paulo: Person Prentice Hall, 2010.

MARCUSCHI, Luiz Antonio. Gêneros textuais: configuração, dinamicidade e circulação. In: KARWOSKI, Acir Mário; GAYDECKA Beatriz et al. (orgs.). Gêneros textuais: reflexões e ensino. Palmas e União da Vitória, PR, 2004.

\_\_\_\_\_. Perspectivas no ensino de Língua Portuguesa nas trilhas dos Parâmetros Curriculares Nacionais. In: BASTOS, N. M. B. Língua Portuguesa em calidoscópio- São Paulo, 2004. p. 259- 281.

MARCONDES FILHO, Ciro. Televisão. São Paulo: Scipione, 1994.

MORAN, José Manuel. Aperfeiçoando os modelos de EAD existentes na formação de professores. Disponível em: . Acesso em: 17 ago. 2016.

\_\_\_\_\_.: MASSETTO, Marcos T., BEHRENS Marilda Aparecida. Novas tecnologias e mediações pedagógicas. Campinas, SP. Papirus, 2012.

Núcleo de Informação e coordenação do Ponto BR Educação e tecnologias no Brasil [livro eletrônico] : um estudo de caso longitudinal sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação em 12 escolas públicas / Núcleo de Informação e coordenação do Ponto BR. -- 1. ed. -- São Paulo : Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2016.

PASSERINO, L.M. (1998). Avaliação de jogos educativos computadorizados. Disponível em: Acesso em: 10 ago. 2018.

SILVA, Marco (2001). Sala de aula interativa: a educação presencial e a distância em sintonia com a era digital e com a cidadania. In: CONGRESSO BRASILEIRO DA COMUNICAÇÃO, 24., 2001, Campo Grande. Anais do XXIV Congresso Brasileiro da Comunicação, Campo Grande: CBC, set. 2001.

SHAPIRO, A. The control revolution: how the internet is putting individuals in charge and changing the word we know. New York: A Century Foundation Book, 1999.

SANTOS, Donarte Nunes dos; LAHM, Regis Alexandre. **A TECNOLOGIA: ALGUMAS REFLEXÕES SOCIOESPAÇO-TEMPORAIS**. 2007. 20 p. artigo - Mestre em Educação em Ciências e Matemática, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul (PUCRS), Porto Alegre, RS, 2007. Disponível em:<<http://docplayer.com.br/28718357-A-tecnologia-algumas-reflexoes-socioespaco-temporais-1.html>>. Acesso em: 20 jul. 2018.

SANTOS, Fernanda Maria Almeida dos. **Práticas de letramento digital para crianças : fatores de diversidade e possibilidades pedagógicas na aprendizagem do português escrito** / Fernanda Maria Almeida dos Santos. – 2014.

SILVA, Marco (2001). Sala de aula interativa: a educação presencial e a distância em sintonia com a era digital e com a cidadania. In: CONGRESSO BRASILEIRO DA COMUNICAÇÃO, 24., 2001, Campo Grande. Anais do XXIV Congresso Brasileiro da Comunicação, Campo Grande: CBC, set. 2001.

SILVA, Welton Pereira; TARTAGLIA, Lucca de Resende N. **REFLEXÕES SOBRE O ENSINO DE GÊNEROS TEXTUAIS A PARTIR DE VIDEOGAMES: UMA PROPOSTA COM O JOGO OUTLAST**. 2015. 11 p. artigo - Universidade Federal de Viçosa (UFV), Viçosa, 2015. Disponível em: <<http://www.revista.ueg.br/index.php/mediacao/article/download/3963/3083>>. Acesso em: 06 ago. 2018.

SIMÕES, CADU. **Pixton – Ferramenta Online para Criação de Tiras e Quadrinhos**. 2010. Disponível em: <<https://cadusimoes.com/pixton-ferramenta-online-para-criacao-de-tiras-e-quadrinhos/>>. Acesso em: 06 ago. 2018.

SOARES, Magda. **Português na escola: história de uma disciplina curricular**. In: BAGNO, Marcos. *Linguística da Norma*. São Paulo: Loyola, 2002.

SODRÉ, Muniz. Cultura, diversidade cultural e educação. In: Trindade, Azoilda Loretto da e Santos, Rafael (Org.). *Multiculturalismo – mil e uma faces da escola*. Rio de Janeiro: DP&A, 2000.

SOUSA, Rainer Gonçalves. "Reformas Pombalinas"; Brasil Escola. Disponível em <<https://brasilecola.uol.com.br/historiab/reformas-pombalinas.htm>>. Acesso em 10 de setembro de 2018.

TAVARES, Roger. Games na educação: a batalha está começando! Universo EAD. Disponível em: <[nehte.com.br/hipertexto2009/anais/m-o/novas-praticas-na-educacao.pdf](http://nehte.com.br/hipertexto2009/anais/m-o/novas-praticas-na-educacao.pdf)> Acesso em: 06 de ago. 2018.

TIGRE, Paulo Bastos. *Gestão da Inovação: a economia da tecnologia do Brasil*. Rio de Janeiro: Elsevier, 2006.

TRIVINOS, A. N. S. *Introdução a pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação*. São Paulo: Atlas, 1987.

VALENTE, José Armando. *Pesquisa, comunicação e aprendizagem com o computador*. Disponível em: [http://cmapspublic.ihmc.us/rid=1HXFXQKSB23XMNVQ-M9/VALENTE\\_2005.pdf](http://cmapspublic.ihmc.us/rid=1HXFXQKSB23XMNVQ-M9/VALENTE_2005.pdf). Acessado em: 31 de agosto de 2018.

\_\_\_\_\_. *Educação, projetos, tecnologia e conhecimento*. São Paulo, 2002. Formação de professores: diferentes abordagens pedagógicas.

VIEIRA, A. S. Caminhos transdisciplinares para a formação de bibliotecários. *Revista da Escola de Biblioteconomia da UFMG*, v. 12, n. 2, p. 250-263, 1983.

VIEIRA, Rosângela Souza. O papel das tecnologias da informação e comunicação na educação: um estudo sobre a percepção do professor/aluno. Formoso - BA: Universidade Federal do Vale do São Francisco (UNIVASF), 2011. v. 10, p.66-72.

VIEIRA PINTO, Álvaro. O Conceito de Tecnologia. Rio de Janeiro: Contraponto, 2005. 2 v.

VERASZTO, Estéfano Vizconde.; SILVA, Dirceu da.; MIRANDA, Nonato Assis ... Tecnologia: buscando uma definição para o conceito. Prisma.com, n. 7, 2008.

VOLPATO, Tiago; IGLESIAS, Tânia Conceição. **A REVOLUÇÃO DA TECNOLOGIA E SEU IMPACTO SOBRE O HOMEM E SEUS PROCESSOS DE PRODUÇÃO**. 2011. 6 p. artigo. Unicamp, Unipar, Brasil, 2011. Disponível em: <[http://web.unipar.br/~seinpar/2014/artigos/graduacao/Tiago\\_Volpato%20II.pdf](http://web.unipar.br/~seinpar/2014/artigos/graduacao/Tiago_Volpato%20II.pdf)>. Acesso em: 20 jul. 2018.

VYGOTSKY, Leontiev Luria. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. SP, Icone, 1988.

WEBSTER, Frank. Theories of the information society. London/New York: Routledge, 1995. \_\_\_\_\_. What information society? The Information Society, London, v.10, n.1, p. 1-23, jan./marc. 1994.

## APÊNDICES

### APÊNDICES A: Questionário 1



**Universidade Federal do Recôncavo da Bahia - UFRB**

**Centro de Formação de Professores - CFP**

**Curso:** Licenciatura em Letras: Língua Portuguesa/ Libras/ Língua Inglesa

**Discente:** Évila dos Santos Santiago                      **Semestre:** 2019.1

**Docente:** prof.ª Dr.ª Fernanda Maria Almeida dos Santos

<b>QUESTIONÁRIO</b>	
Idade: _____	Sexo: ( ) M ( ) F      Cidade: _____
Curso: _____	Semestre: _____
Série(s) em que atua: _____	
Escola Pública ( )	
Escola Particular ( )	
<p><b>01. Que tipo de metodologia/técnicas você utiliza em sala de aula?</b></p>	
<p><b>02. Há recursos digitais disponíveis na escola? Quais?</b></p>	

<p><b>03. Você utiliza algum tipo de recurso digital em sala de aula? Qual/quais?</b></p>
<p><b>04. Com qual frequência você utiliza esses recursos? Por que?</b></p>
<p><b>05. Você é favorável a utilização de recursos digitais na escola? Explique.</b></p>
<p><b>06. Para você, a tecnologia ajuda na aprendizagem? Explique</b></p>
<p><b>07. A escola lhe oferece algum tipo de apoio nesse sentido? Justifique.</b></p>
<p><b>08. Você já realizou algum curso na área digital? Quais?</b></p>



**09. Você se sente preparado para utilizar os recursos digitais em sala? Explique.**

Obrigada pela sua contribuição!

## APÊNDICES B: Questionário 2

## RPG BOSS

---

Gostaríamos de saber a sua opinião sobre o RPG BOSS. Esse questionário será composto por 4 questões, que são:

---

Email address \*

Valid email address  
.....

This form is collecting email addresses. [Change settings](#)

Seu nome?

Short answer text  
.....

1- Você achou o manuseio do jogo difícil?

Long answer text  
.....

2- Você utilizou/utilizaria o RPG BOSS em alguma aula?

Long answer text  
.....

3- Quais as vantagens e desvantagens do RPG BOSS?

Long answer text  
.....

4- Você acha que o RPG BOSS pode realmente contribuir para o ensino de Língua Portuguesa? Explique.

Long answer text  
.....