

DESAFIO #AJOGADA: REAS, GAMIFICAÇÃO E TICS EDUCACIONAIS NO ENSINO DE INGLÊS DA EJA EM CONTEXTOS RURAIS

Crislaine Junqueira Aguiar Silva¹

UFMG/LETRAS/POSLIN, crislainejas@ufmg.br

Resumo: Apresenta-se um projeto de formação continuada para professores de inglês da EJA em contextos rurais, moderado pela técnica #ajogada, sobre REAs, Gamificação e TICs educacionais. No projeto, propõe-se explorar esses conceitos para a elaboração e aplicação de sequências didáticas sobre as quais os participantes farão uma reflexão da prática através de relatos de experiência. Assim, este trabalho buscou apresentar brevemente o conteúdo da formação pretendida e a ideia do projeto.

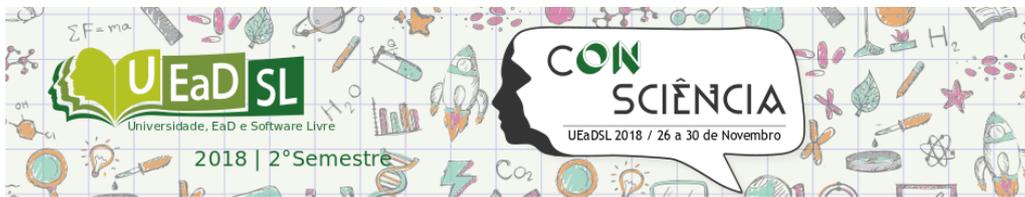
Palavras-chave: Formação Continuada de professores de LI, REAs, Gamificação, TICs educacionais, Sequencia Didática, Relatos de Experiência.

1. Introdução:

O trabalho que se segue é uma proposta para formação continuada de professores de inglês, mais especificadamente voltado para aqueles que trabalham na Educação de Jovens e Adultos – EJA em contextos rurais, município de Caetité-BA (onde o projeto será promovido).

O projeto pretende fazer com que os Professores participantes possam explorar mais e melhor os recursos, ainda que precários, que seus contextos escolares oferecem. O desafio do projeto será engajar seu público alvo numa formação continuada que aborda justamente temas como REAs, Gamificação e TICs educacionais.

¹ Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Estudos Linguísticos da Universidade Federal de Minas Gerais – POSLIN/UFMG



Esse projeto nasce para viabilizar a pesquisa de mestrado que pretende analisar relatos de experiência docente a partir do viés da Semiótica Greimasiana, assunto que não será explorado nesse trabalho.

2. O que são REAs, Gamificação e TICs Educacionais

Os movimentos de globalização reafirmam a necessidade de subsidiar o letramento digital, acima de tudo, crítico. Que viabilize o acesso consciente e inteligente às novas tecnologias que, por sua vez, possibilitem o encontro com o outro, ainda que distante geograficamente, mas de maneira responsável, ética e sustentável. Dessa forma, torna-se imprescindível o conhecimento a cerca de como são veiculadas as informações e as produções de conhecimento. Segundo Matte *at all* (2018), o Brasil tem mais de 90% das aplicações e máquinas operando com *software* proprietário, ou seja, o acúmulo de saberes são transformados em produtos de propriedade privada e de circulação limitada mediante compra.

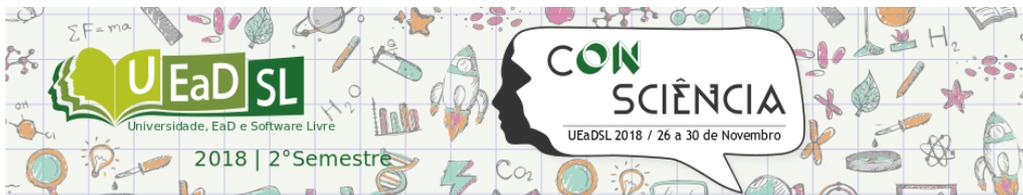
Como resistência à comercialização do conhecimento, surgem dois conceitos, “livre” e “aberto”, muitas vezes confundidos e usados um pelo outro, mas que não significam a mesma coisa:

Segundo a *Free Software Foundation* (FSF) [...], *software* livre é um movimento político e não um simples compartilhamento de código. Para ser livre, precisa ser livre em todos os aspectos, não apenas no código aberto. (MATTE *at all*, p. 184, 2018)

As culturas livres primam pela “experiência concreta, a qual produz recursos abertos usando *softwares* livres” (MATTE *at all*, p. 185, 2018). Ainda segundo Matte (*at all*, p. 183-184, 2018), “um recurso aberto só tem sentido se houver uma comunidade interna da qual provém e comunidades externas para as quais se destina”. Por sua vez, as comunidades livres são aglomerações, física e/ou virtuais de pessoas em torno de um bem ou ideal comum, onde todos colaboram doando saberes e compartilhando conhecimento e experiências:

a cultura do conhecimento aberto, que surge no final do século XX, é





um contexto amplo em que se inserem os recursos educacionais abertos, os *softwares* livres, o livre compartilhamento e a colaboração entre pares. Podemos dizer, portanto, que a cultura livre, com grande afinidade com a cultura do conhecimento aberto, baseia-se na liberdade e nasce como oposição à cultura da propriedade, a “cultura da permissão”. (MATTE *at all*, p. 186, 2018)

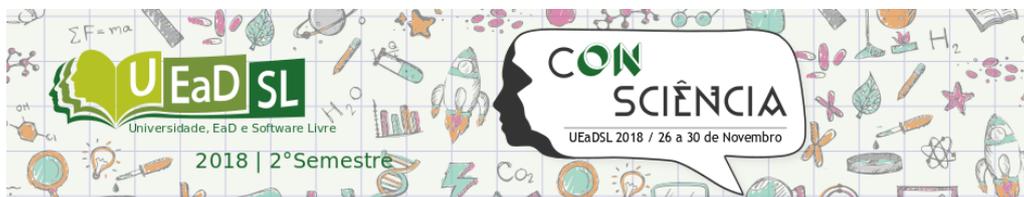
Da mesma maneira que devemos nos preocupar com a forma que o conhecimento é compartilhado, devemos nos ater a como o conhecimento está sendo trabalhado nas escolas. Os estudantes não podem ficar à margem de toda essa produção e compartilhamento, afinal são produtores e consumidores pertencentes a uma comunidade global e, assim, necessitam interagir com o meio e com o outro, todo o tempo. Como fazer com que os estudantes se interessem pelo conhecimento acumulado da humanidade e pela produção de novos saberes? A gamificação tem sido um caminho lúdico e promissor para tal questionamento.

A 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 de ensino. Ou seja, é um processo de transformação de práticas e recursos didáticos usando estratégias de games, em ambientes que não são de games, o que pode tornar uma aula mais interativa e ainda estimular a competição saudável. A gamificação de práticas e recursos didáticos gera um sentimento de conquista autêntica, possibilita a mediação de desempenho e ensinamento prático (SANTOS; LÉTTI, 2015).

Hoje, tanto no mercado educacional como nas comunidades livres é possível encontrar diversos produtos que vão de aplicativos simples a programas mais sofisticados que são específicos para o ensino e aprendizagem como as TICs educacionais que possibilitam um mundo de recursos onde se é possível ampliar a sala de aula para além do espaço geográfico.

Infelizmente, nem todos os estudantes e professores brasileiros têm acesso a esses recursos. As escolas que mais têm essa carência ficam nas periferias das grandes cidades e nos interiores do Brasil. Outra realidade é que, muitas das vezes em que as escolas são contempladas com um maquinário ou outro recurso





tecnológico qualquer, deixam esse material se perder, pois lhes falta pessoal capacitado para lidar com esses recursos. Compreendendo a necessidade de aproveitar todo e qualquer recurso didático tecnológico que, mesmo as escolas mais carentes, venham ter, é que esse projeto de formação continuada de professores se faz indispensável.

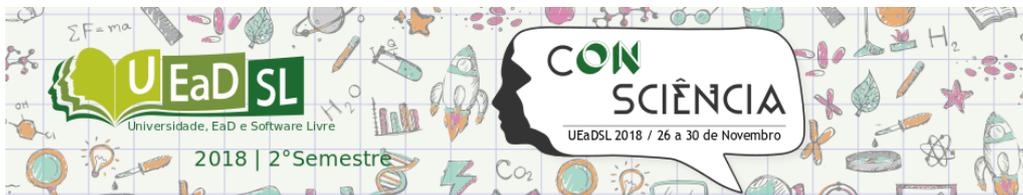
3. Arquitetura do curso: #ajogada – REAs, Gamificação e TICs Educacionais em sequencias didáticas

A técnica #ajogada foi apresentada no *Festival Latinoamericano de Instalación de Software Libre* - Distrito Federal (FLISOL-DF) em 2015 pelo seu autor, Rodrigo Arantes. Consiste numa organização em círculo que permite a visualização geral das tarefas a serem executadas que podem não ser assíncronas (MATTE, 2018). Toda a proposta do curso que se pretende oferecer, está articulada na #ajogada (ver o projeto anexo).

A meta do projeto é promover a formação continuada de professores de LI atuantes na EJA em contextos rurais. Deseja que os participantes explorem os recursos, ainda que precários, que seus contextos escolares oferecem. Contudo, esse projeto tem um grande desafio: conseguir engajar esse público numa formação que aborda REAs, Gamificação e TICs educacionais. Para isso, pretende-se convidá-los através de uma demonstração dos benefícios que o uso desse conhecimento pode proporcionar. Será necessário, como primeira ação, visitar as escolas que recebem os camponeses, e procurar conhecer os professores que trabalham com o ensino de inglês na EJA. Após aceite, cadastrar os interessados.

Com aulas expositivas, acesso a textos e outros materiais que se fizerem necessários, os participantes serão apresentados aos conceitos. De forma que possam se envolver na elaboração de uma sequência didática, baseada na técnica #ajogada, pensando nas turmas onde possam aplicá-la, uma vez que, ao fim do projeto, deverão relatar a experiência vivenciada com seus alunos.





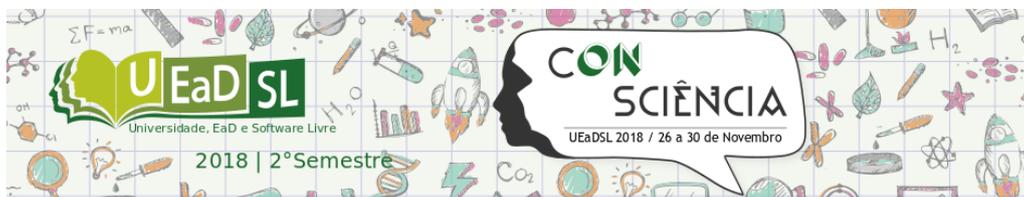
4. A troca

Celani (2005), ao falar sobre ética na pesquisa, acredita que para uma pesquisa ser crítica é preciso haver participação intensa dos membros até mesmo na apresentação dos resultados e que o conhecimento construído deve ser disponibilizado de maneira facilitada ao alcance e compreensão de todos. No mesmo tom, De Costa (2015) enfatiza a importância do compromisso que o pesquisador assume ao envolver membros da comunidade escolar em suas pesquisas, segundo o ele, o pesquisador deve propor um retorno aos participantes. Pensando nessa responsabilidade social, é que o projeto aqui proposto, justifica-se.

A técnica #ajogada permite elaborar um projeto visando todos os pontos de ação e consequência (MATTE, 2018), assim, o projeto resultará numa troca de “vantagens” entre o pesquisador e os professores participantes, atingindo também os alunos e toda a comunidade escolar. À medida que o projeto for realizado, a coleta de relatos será feita e o pesquisador poderá montar um banco de dados para explorar em sua pesquisa. Ao tempo que proporcionará o acesso desses professores aos conhecimentos acerca dos temas e a oportunidade de colocar esses saberes em prática na elaboração e aplicação das sequências didáticas, além de terem a oportunidade de exercitar a reflexão sobre seu fazer docente através dos relatos de experiência. Ao fim do projeto, os professores participantes poderão replicar suas experiências e dar continuidade no uso dos recursos disponíveis na escola, além disso, as escolas poderão sofrer incentivo na busca por recursos uma vez que estarão com pessoal aptos a explorá-los.

Dado o exposto, espera-se desse projeto, antes de tudo, criar um espírito de colaboração mútua na empreitada da educação, de acordo com as premissas das comunidades livres e culturas de compartilhamento, nas quais os membros acreditam, segundo Matte (*at all*, 2018), que o conhecimento só se justifica à medida que pode contribuir para melhorar a vida das pessoas e que não deve ser visto apenas como um produto de consumo.





Referências

CELANI, M. A. A. Questões de ética na pesquisa em Linguística Aplicada. *Linguagem e Ensino*, Pelotas/RS, v. 8, n. 1, p. 101-122, 2004. <http://www.rle.ucpel.tche.br/index.php/rle/article/view/198/165>;

De COSTA, P. I. Ethics and Applied Linguistics Research. In PALTRIDGE, B.; PHAKITI, A. (Eds.) *Research Methods in Applied Linguistics: A Practical Resource*. London: Bloomsbury, 2015. p. 245-258. Disponível em: https://www.academia.edu/23207817/Ethics_and_Applied_Linguistics_Research;

MATTE, A. C. F. **Tecnologias Digitais e REAs livres**. Disciplina do Poslin/UFMG, 2º Sem. 2018;

MATTE, A. C. F.; CASTRO, C. H. S.; PEREIRA, D. R. M.; ALMEIDA, E. G.; ARAÚJO, A. L. S. **O uso de tecnologias digitais abertas no ensino superior: comunidades da UFMG**. *Revista Linguagem & Ensino*, Vol. 21, n. 1, 2018. Disponível na URL <<http://www.rle.ucpel.tche.br/index.php/rle/article/view/1854>>. Acesso em 13 de outubro de 2018.

MATTE, A. C. F., LARA, G. M. P. **Um panorama da Semiótica Greimasiana**. In: *Revista Alfa*, vol. 53, n.º 2, 2009. Disponível na URL <<http://seer.fclar.unesp.br/alfa/article/view/2119>>. Acessado em 28 de maio de 2018;

SANTOS, G. L. (Org.); M. M. LÉTTI (Org.). **Gamificação: como estratégia educativa**. Brasília: Link Comunicação e Design, 2015.

