

## TECNOLOGIAS DIGITAIS NA EDUCAÇÃO BÁSICA: PERCEPÇÕES A PARTIR DA ESCOLA PÚBLICA BRASILEIRA

**Crislaine Vargas Basso**

Universidade Federal da Fronteira Sul  
crislainevargasbasso@gmail.com

**Diuliana Chiaradia Pimentel**

Universidade Federal da Fronteira Sul  
diulianac@gmail.com

**Juliana Picolotto**

Universidade Federal da Fronteira Sul  
julianapicolotto28@gmail.com

**Eixo 7: Ciências Humanas**

**Resumo:** A utilização de recursos digitais na educação pode contribuir no processo de ensino e aprendizagem. Assim, com o objetivo de demonstrar a aplicabilidade e importância do uso de tecnologias associado à proposta educativa, este estudo apresenta algumas sugestões de recursos digitais. Os jogos apresentados neste trabalho são criados a partir de uma plataforma chamada Wordwall e constituem-se como exemplos de propostas. A aproximação tanto do professor quanto de estudantes à cultura digital, possibilita novas descobertas e de um grande aliado para o processo de construção do conhecimento.

**Palavras-chave:** Tecnologia. Educação. Jogos Pedagógicos.

### A EDUCAÇÃO BÁSICA BRASILEIRA

Educação Básica (EB) no Brasil foi negada por muitos anos, sendo considerada uma formação seletiva da elite. Entretanto, foi nas últimas décadas, com a universalização da escola pública, que a sociedade brasileira percebeu a importância de uma formação na EB para todos e de torná-la um direito firmado em lei (CURY, 2008). De acordo com Souza (2020) a EB tem o papel de contribuir para o processo de escolarização e formação do estudante, além de incluí-lo na sociedade e prepará-lo para o exercício da cidadania ao longo da vida.

A EB, conforme o art. 4º da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) é obrigatória e gratuita dos quatro aos dezessete anos de idade, sendo organizada da seguinte forma: a) pré-escola; b) ensino fundamental (anos iniciais e finais); e c) ensino médio

(BRASIL, 1996). No art. 22º da LDB é possível identificar a finalidade da EB, que esclarece ter por finalidade o desenvolvimento do educando, assegurando-lhe uma formação comum e indispensável ao exercício da cidadania e fornecendo-lhe meios para inserção no trabalho e nos estudos posteriores (*Ibid.*). De tal modo, na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) está disposto que ao longo da EB, os estudantes necessitam de aprendizagens que proporcionem o desenvolvimento de dez competências gerais no âmbito pedagógico, a fim de, assegurar os direitos de aprendizagem na escola (BRASIL, 2017).

Portanto, o direito à educação pública, gratuita e de qualidade, é assegurado pela obrigação do poder público e está relacionada à transformação da ordem social e a atributos cívicos, nesse sentido, torna-se uma virtude fundamental zelar pela educação e aprimorá-la ao longo do tempo (BRANDÃO, 2017). No artigo 206 da Constituição Federal (CF), consta a educação como “igualdade de condições para o acesso e permanência na escola; a gratuidade do ensino público em estabelecimentos oficiais e a garantia de padrão de qualidade” (BRASIL, 1988).

Nesse aspecto, é importante considerar que a Educação Infantil, a primeira etapa da EB, esteja conectada com os objetivos propostos da etapa seguinte, porém não de maneira propedêutica para os Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Nesse sentido, Pinazza e Santos (2016) reforçam que isso não significa atentar-se aos processos educativos a práticas antecipatórias, em especial na pré-escola, que firam os direitos fundamentais dos estudantes, assegurados por lei. Contudo, esclarecem que a educação necessita de conexões ao longo das etapas escolares, somente assim, poderá garantir um conhecimento significativo ao estudante.

Para isso, é relevante ofertar aos estudantes uma educação escolar de qualidade, com conhecimentos variados que lhes permitam sua inserção social, de modo a compreenderem o mundo em que vivem e atuarem *nele e sobre ele* como cidadãos emancipados. Sendo assim, para uma educação de qualidade é mais que necessário o planejamento e desenvolvimento de políticas públicas que garantam igualdade, equidade e promoção de oportunidades a todos. A qualidade na educação essencialmente é o atendimento à educação na sua plenitude, o que exige dos formuladores da política o reconhecimento dos deveres e responsabilidades do Estado com este setor.

Nessa busca por uma educação de qualidade é que o uso de tecnologias digitais pode contribuir para a construção do conhecimento. Assim, apresentamos algumas possibilidades a

partir da elaboração de jogos pedagógicos que podem favorecer o processo de ensino-aprendizagem na educação básica.

## **O USO DE TECNOLOGIAS: ALGUMAS POSSIBILIDADES A PARTIR DA CRIAÇÃO DE JOGOS PEDAGÓGICOS**

A gama de ferramentas e técnicas digitais vêm se tornando cada vez mais presente em nossa sociedade. A aplicação dos recursos digitais à educação, pode se tornar um aliado ao processo de ensino-aprendizagem. Assim, com o objetivo de demonstrar a aplicabilidade e importância do uso de tecnologias associado à proposta educativa, organizamos algumas sugestões possíveis de serem efetivadas, como também, adaptadas a outros conteúdos e contextos escolares.

Tendo em vista esses pressupostos citados, organizamos duas sugestões de jogos criados a partir de uma plataforma chamada Wordwall, e a seguir iremos descrevê-los. Primeiramente algumas informações referentes a plataforma: para entrar na plataforma é preciso acessar o site: <https://wordwall.net>. Depois de acessar a plataforma é preciso criar uma conta e escolher a opção gratuita, a qual terá a possibilidade mais restrita de criação de jogos a opção paga que trará mais opções para personalizar. Para a criação dos nossos jogos pedagógicos foi utilizada a versão gratuita da plataforma, a qual permite edição de cinco jogos.

Nesse sentido, os jogos foram pensados para estudantes que frequentam o quarto do Ensino Fundamental. Atendendo as seguintes habilidades da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e do Referencial Curricular Gaúcho, habilidades referentes à Língua Portuguesa: “(EF35LP27) Ler e compreender, com certa autonomia, textos em versos, explorando rimas, sons e jogos de palavras, imagens poéticas (sentidos figurados) e recursos visuais e sonoros (BRASIL, 2017, s.p) e “(EF35LP27RS3-1) Conhecer e utilizar gradativamente a linguagem poética (RIO GRANDE DO SUL, 2018, p. 298).

Já em Matemática as habilidades compreendidas são: “(EF04MA17) Associar prismas e pirâmides a suas planificações e analisar, nomear e comparar seus atributos, estabelecendo relações entre as representações planas e espaciais (BRASIL, 2017, s.p) e “(EF04MA17RS-2) Identificar prismas e pirâmides, relacionando a objetos do mundo físico percebendo a suas características (RIO GRANDE DO SUL, 2018, p. 95). Quanto ao passo a passo para a criação

dos jogos, o primeiro jogo foi intitulado “Jogo das Rimas” e depois de feito o cadastro na plataforma e acessá-la basta clicar no canto superior direito em "Criar atividade". Em seguida, irá abrir várias opções para edição, para o Jogo das Rimas utilizamos a Roda aleatória. Ao clicar no *design* uma nova aba abre e é possível editar as palavras para utilizarmos e o título do Jogo. Adicionando a quantidade de itens que achar necessários, neste caso adicionamos 7. Após finalizar basta clicar em concluído e o jogo está pronto.

Para jogar sugerimos a seguinte proposta: a turma será dividida em grupo de quatro a cinco crianças. O professor irá clicar em começar, a roleta irá girar e vai cair em uma palavra. O primeiro grupo que ir até a mesa do professor e falar uma frase com a palavra e sua rima pontua 5 pontos, os demais que conseguirem elaborar uma frase em mais tempo pontuam 2 pontos, quem não falar a frase não pontua. Vence quem ao final do jogo tiver mais pontos. Cada vez que uma palavra for sorteada clica-se em eliminar, para que não seja sorteada novamente e recomeça-se o processo.

Já para o jogo de matemática construímos o “Bingo das formas geométricas”, utilizando o mesmo modelo de roleta giratória, pensou-se em outra possibilidade associando material impresso e a roleta o Bingo das formas geométricas. Para sua construção no Wordwall seguiu-se os mesmos passos do Jogo das Rimas, porém acrescentando nome de figuras geométricas planas e figuras geométricas espaciais. Para a cartela do jogo foram construídas fichas, no Canva, com as figuras correspondentes.

Como funciona o jogo? Os estudantes recebem uma cartela individualmente, e quando a roleta sortear o nome da figura, será preciso fazer a associação com sua representação gráfica. Vence o jogo quem completar primeiro a cartela e falar bingo. Após girar a roleta pela primeira vez, elimina-se a forma sorteada e gira-se novamente. Foram criadas 21 cartelas distintas, pelo Canva, através de um modelo pronto, procurando no aplicativo, através da aba elementos, as figuras geométricas. Como utilizamos a versão paga conseguimos todas as que precisávamos, na versão gratuita é restrita as opções.

A proposta da criação destes jogos e a escolha da plataforma, representam um exemplo de possibilidade disponível dentre tantas outras presentes no meio digital.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Aos passos que a escola pública brasileira caminha rumo à uma educação de qualidade, a procura pela utilização de recursos digitais também vem sendo crescente.

Embora tendo se potencializado o uso de diferentes recursos, aplicativos, dispositivos, ferramentas e elementos específicos do meio digital, o seu “acesso” ainda é desigual.

Não podemos esquecer que o país brasileiro apresenta grande extensão territorial e as escolas distribuídas em suas regiões não apresentam em sua totalidade, acesso à internet, por exemplo. E quando possuem, por vezes, essa ferramenta não funciona de maneira que seja utilizável, dificultando assim o seu acesso. Além da internet, a falta de equipamentos eletrônicos também acaba prejudicando o uso de certos recursos digitais e quando em sua existência, a falta de formação para a utilização adequada é outro fator de impedimento. Mesmo presentes em uma cultura dita como digital, o pouco conhecimento sobre o uso de certos recursos acaba sendo um grande entrave para a efetividade de aulas mais dinâmicas, interativas e atrativas, utilizando-se de tecnologias. Cabe ressaltar, que essa falta proximidade com os recursos tecnológicos nem sempre são de responsabilidade do professor, por vezes, existe um grande interesse, mas os desafios se tornam maiores. Mesmo assim, diante do exposto e de tantas outras e diversas realidades presentes em escolas públicas no Brasil, cabe aos professores buscarem a partir do que lhes é ofertado o melhor aproveitamento possível relacionado ao uso de tecnologias. Essa aproximação tanto do professor quanto de seus alunos à cultura digital, está relacionada à um mundo de novas descobertas e de um grande aliado para o processo de construção do conhecimento.

## REFERÊNCIAS

ARROYO, Miguel Gonzalez. Gestão da Educação com justiça social. Que gestão dos injustiçados? **RBP**AE – v.36, n.2, p.768-788, maio/ago., 2020. Disponível em: <https://seer.ufrgs.br/index.php/rbpae/article/view/100820/58121>. Acesso em: 07 set. 2022.

BAGNARA, Ivan Carlos; FENSTERSEIFER, Paulo Evaldo. **Educação Física Escolar: política, currículo e didática**. Ijuí: Editora Unijuí, 2019.

BRANDÃO, Carlos Rodrigues. **O que é educação**. São Paulo: Brasiliense, 2017.

BRASIL. **Lei de Diretrizes de Bases da Educação Nacional nº 9.394/1996**. Pedagogia Descomplicada © 2023. Disponível em: <https://pedagogiadescomplicada.com/ldb-gratis/>. Acesso em: 19 abr. 2023.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**, 2017. Disponível em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf). Acesso em: 03 maio 2023.

BREDA, Bruna. O Ensino obrigatório na legislação federal dos séculos XX e XXI. **Textura**, Canoas, v. 18, n. 36, p.9-21, jan./abr. 2016. Disponível em: <http://www.periodicos.ulbra.br/index.php/txra/article/view/1516/1451>. Acesso em: 07 abr. 2023.

CURY, Carlos Roberto Jamil. A educação básica como direito. **Cadernos de Pesquisa**, v. 38, n. 134, p. 293-303, maio/ago. 2008.

CURY, Carlos Roberto Jamil. A qualidade da educação brasileira como direito. **Educação & Sociedade**, v. 35, p. 1053-1066, 2014. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/es/a/K76wNhbJLyq4p5MdSFhfvQM/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 08 nov. 2022.

DUBET, François. **L'école des chances: qu'est-ce qu'une école juste?** Paris: Le Seuil, la République des Idées, 2004.

RIO GRANDE DO SUL. Secretaria de Estado da Educação. Departamento Pedagógico. União Nacional dos Dirigentes Municipais de Educação. **Referencial Curricular Gaúcho: Língua Portuguesa**. Porto Alegre, v.1, 2018. Disponível em: <https://portal.educacao.rs.gov.br/Portals/1/Files/1531.pdf>. Acesso em: jun. 2023.

RIO GRANDE DO SUL. Secretaria de Estado da Educação. Departamento Pedagógico. União Nacional dos Dirigentes Municipais de Educação. **Referencial Curricular Gaúcho: Matemática**. Porto Alegre, v.1, 2018. Disponível em: <https://portal.educacao.rs.gov.br/Portals/1/Files/1531.pdf>. Acesso em: jun. 2023.