



## @prenda: Um Olhar do Professor

Walkiria H. Cordenonzi - Vanessa Cardoso

walkiriacordenonzi@ifsul.edu.br

IFSUL – Câmpus Santana do Livramento

### Resumo

A docência na era digital precisa ser repensada e readequada. A sociedade da informação já está posta e não haverá retrocesso. As pessoas envolvidas no processo de ensino e aprendizagem já não são as mesmas de décadas passadas. Ponderando-se sobre estes aspectos, este trabalho se propõe a refletir sobre a aprendizagem nos tempos de TDIC e apresentar uma proposta pedagógica a partir do uso do software @prenda. Os resultados são motivadores no sentido que houve apropriação do conhecimento pelos educandos.

**Palavras-Chave:** Ensino. Aprendizagem. Práticas Pedagógicas.

### A reflexão

A ação docente tem se modificado ao longo do tempo. O uso de TDIC (Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação) vem auxiliando esta mudança e uma nova forma de agir docente. É consenso que os professores já não dominam todo o seu conhecimento técnico da área que atuam. E os alunos, através de seus dispositivos (telefone celular, tablet, etc) e o acesso à internet, acedem à conhecimentos que no passado não seria possível e também contando com a sobrecarga de informações geradas diariamente.



Albuquerque (2017) afirma que em 2020 teremos 40 trilhões de Gigabytes de dados disponíveis.

Preocupadas com as mudanças tecnológicas, com os altos índices de evasão escolar nos cursos que as autoras atuam, e com a própria aprendizagem, passa-se a analisar cada um destes fatores.

O fator evasão escolar pode estar aliada a baixa autoestima dos estudantes, que ainda encontram as salas de aula, e as próprias aulas, sem modificações com relação aos séculos anteriores.

Remetendo-se a questão da aprendizagem, cita-se Pozo:

[...] toda situação de aprendizagem... pode ser analisada a partir de três componentes básicos: os resultados da aprendizagem, também chamados conteúdos, que consistiriam no que se aprende, ou o que muda como consequência da aprendizagem; os processos da aprendizagem, ou como se produzem essas mudanças; e as condições de aprendizagem, ou o tipo de prática que ocorre para pôr em marcha esses processos de aprendizagem. (POZO, 2002, p. 67-68).

O trabalho realizado concentrou-se em como implementar os três componentes:

- Os resultados da aprendizagem (conteúdos): nas práticas desenvolvidas, os conteúdos foram abordados de forma interdisciplinar, no sentido do estudante compreender o conteúdo, como este se relaciona com outras disciplinas e qual será a aplicabilidade no exercício de sua profissão xxxx.



- Processos de aprendizagem: desenvolvimento de metodologias e práticas pedagógicas adequadas a realidade das aulas;

- Condições de aprendizagem: as práticas pedagógicas foram sendo construídas, testadas, avaliadas e adaptadas, conforme foram sendo aplicadas. E paralelamente o @prenda foi sendo concebido. A aplicação deste item foi pautado na teoria conectivista de Siemens (2004) que entre outros princípios aborda que a aprendizagem pode residir em dispositivos não humanos e é um processo de conexão com fontes de informação.

O @prenda é um jogo, no formato de Quiz. Desde sua concepção, do ponto de vista educacional, foi planejado para servir como um construto pedagógico, no sentido de auxiliar o processo de ensino e aprendizagem de estudantes.

Essa ferramenta foi utilizada pelas autoras durante vários semestres, no intervalo dos anos 2015 e 2018. E os resultados destas práticas podem ser encontrados em (CORDENONZI; CARDOSO, 2015), (CARDOSO et al. 2015).

Do ponto técnico, ou seja do desenvolvimento do programa, foi um software (objeto de aprendizagem - OA) desenvolvido a partir do ciclo de vida em espiral XX. Essa metodologia foi eleita pois o OA estava sendo desenvolvido, testado pelas autoras junto aos seus estudantes. A partir do feedback dos alunos, novas especificações foram sendo agregadas e correções de erros efetuadas.

Importante salientar que o @prenda foi totalmente desenvolvido por estudantes do curso Técnico Informática para Internet para seus pares. E, quando esta informação chegava aos alunos (no papel de usuários) percebia-se a admiração e muitos manifestavam-se a vontade de participarem do desenvolvimento do mesmo (alunos programadores).

Com as diversas interações pedagógicas do @prenda (CORDENONZI et al, 2017), (CARDOSO; CORDENONZI, 2017) pode-se inferir que houve uma



INSTITUTO FEDERAL DE  
EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA  
SUL-RIO-GRANDENSE  
Câmpus Santana do Livramento



SEDE TACUAREMBÓ



UNIVERSIDAD  
DE LA REPÚBLICA  
URUGUAY



FLOR DE CEIBO  
CONECTA2



Centro  
Universitario  
Rivera

# V EBI TE

importante contribuição para )o processo de ensino aprendizagem, no qual os estudantes após utilizarem a ferramenta, e serem submetidos a testes, aumentaram seus conhecimentos referentes ao assunto abordado no Quiz.

O @prenda foi financiado, em sua totalidade, pela Pró-Reitoria de Pesquisa e Pós Graduação do IFSUL, através do pagamento de bolsas para os alunos programadores. Registramos o agradecimento.

“... aprender é tão-somente o intermediário entre não-saber e saber, a passagem viva de um ao outro” (Deleuze 2006, p. 238)



## Referências

ALBUQUERQUE, E. M. O que faremos com os 40 trilhões de gigabytes de dados disponíveis em 2020. Disponível em <https://br.okfn.org/2017/09/29/o-que-faremos-com-os-40-trilhoes-de-gigabytes-de-dados-disponiveis-em-2020/>. Acesso em 15-09-2018.

CARDOSO, V. M.; CORDENONZI, W. H.; QUEVEDO, G.; MARQUES, R.O. Jogo @prenda: Objeto de Aprendizagem Móvel In: Cursos Binacionais - Relatos de uma experiência inovadora. 1 ed. São Paulo: Cia do Ebook, 2015, p. 155-162.

CARDOSO, V. M. ; CORDENONZI, W. H. @prenda: Objeto de Aprendizagem como aliado ao Ensino da Matemática In: 7º Congreso Uruguayo de Educación Matemática, 2017, Montevideo.

CORDENONZI, W. H.; CARDOSO, V. M. Uma Experiência Interdisciplinar em um Contexto Binacional In: Cursos Binacionais - Relatos de uma experiência inovadora. 1 ed. São Paulo: Cia do eBook, 2015, p. 164-174.

CORDENONZI, W. H.; CARDOSO, V. M.; GOMEZ, S. N. Jogo @prenda: um estudo de caso In: VII Congresso Internacional de Ensino da Matemática, 2017, Canoas.

DELEUZE, Gilles. Diferença e Repetição. 2ª ed. Rio de Janeiro: Graal, 2006.

SIEMENS, G. CONECTIVISMO Uma Teoria de Aprendizagem para a Idade Digital. Disponível em: <http://usuarios.upf.br/~teixeira/livros/conectivismo%5Bsiemens%5D.pdf>. Acesso em: 10-07-2015.