



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

Secretaria de Educação Profissional e Tecnológica

Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Tocantins

Pós-Graduação *Lato Sensu* em Docência para a Educação Profissional e Tecnológica

DUCINEIDE FERREIRA DOS SANTOS

A GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE LEITURA: DESAFIOS E CONTRIBUIÇÕES

ARAGUATINS / TO

2023

DUCINEIDE FERREIRA DOS SANTOS

A GAMIFICAÇÃO NO ENSINO DE LEITURA: DESAFIOS E CONTRIBUIÇÕES

Trabalho Final de Curso apresentado ao Programa de Pós-graduação *Lato sensu* em Docência para a Educação Profissional e Tecnológica do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Tocantins - como requisito parcial para a conclusão do curso.

Orientadora: Professora Dr^a Kênya Maria Vieira Lopes.

ARAGUATINS / TO

2023

AGRADECIMENTOS

Gratidão a Deus, por guiar meus passos e abençoar minha vida.

A minha orientadora, a professora Doutora Kênya Maria Vieira Lopes, pela paciência e sugestões para realização desse trabalho.

Ao meu filho, Wagner Luan pelo amor, paciência e incentivo durante todo esse percurso rumo a minha formação acadêmica.

RESUMO

A leitura é essencial para formação de uma postura crítica de qualquer cidadão. Para mediar sobre esse processo, o professor torna-se responsável por essa formação, o mesmo tem que desempenhar diversas tarefas, dentre elas, cabe destaque o incentivo à leitura e que seus estudantes tenham posicionamento a ser eficiente para seu convívio no meio em que vive. A cultura digital vem ganhando cada vez mais espaço na sociedade e na vida dos indivíduos, demonstrando a pertinência de processos educacionais. A proposta de intervenção pedagógica que resultou neste trabalho, abordou a gamificação em processos educacionais, considerando as contribuições e os desafios que ela pode oferecer para atividades de leitura na escola. Nesse sentido, objetivou-se a delinear as contribuições e os desafios que a gamificação como metodologia promove em atividades de leitura escolar, apresentando ainda um relato de experiência de uma intervenção pedagógica realizada em uma turma de 1º ano do Ensino Médio (EM), do Colégio Estadual de Araguacema-TO, com o uso da Gamificação, na aula de Sociologia, para abordar o tema “Consequências do progresso para a sociedade: na tecnologia, no trabalho e no meio ambiente: Impactos em diferentes Sociedades. Tecnologia, globalização e Dinâmica produtiva. A proposta emergiu das discussões realizadas na disciplina de Tecnologias educacionais para a Educação Profissional e Tecnológica durante o curso de Pós-Graduação *Latu Sensu* em Docência para a Educação Profissional e Tecnológica pelo *Campus Araguatins*, do IFTO – Apresenta-se a estratégia da Gamificação por meio de uma atividade no qual os estudantes criaram um mapa mental fazendo uso de algumas ferramentas para essa finalidade, como por exemplo: Canva, Coggle, Lucidchart, Edraw Mind. Observou-se que a utilização de elementos dos games, em uma ação didática, pode motivar, de forma lúdica, os alunos para a ação e a compreensão do conteúdo. Desse modo, o trabalho sinaliza que a proposta da Gamificação pode ser enriquecedora no contexto escolar por incentivar os alunos a aprenderem de forma autônoma e participativa.

Palavras-chave: Ensino. Gamificação. Leitura. Metodologia.

ABSTRACT

Reading is essential for forming a critical stance in any citizen. To mediate this process, the teacher becomes responsible for this training, he has to perform several tasks, among them, it is worth highlighting the encouragement of reading and that his students are positioned to be efficient for their coexistence in the environment in which they live. Digital culture has been gaining more and more space in society and in the lives of individuals, demonstrating the relevance of educational processes. The proposed pedagogical intervention that resulted in this work addressed gamification in educational processes, considering the contributions and challenges it can offer to reading activities at school. In this sense, the objective was to outline the contributions and challenges that gamification as a methodology promotes in school reading activities, also presenting an experience report of a pedagogical intervention carried out in a 1st year high school class (EM), from Colégio Estadual de Araguacema-TO, using Gamification, in the Sociology class, to address the topic “Consequences of progress for society: in technology, at work and in the environment: Impacts on different Societies. Technology, globalization and productive dynamics. The proposal emerged from discussions held in the discipline of Educational Technologies for Professional and Technological Education during the *Latu Sensus* Postgraduate course in Teaching for Professional and Technological Education at Campus Araguatins, from IFTO – The Gamification strategy is presented through of an activity in which students created a mind map using some tools for this purpose, such as: Canva, Coggle, Lucidchart, Edraw Mind. It was observed that the use of game elements, in a didactic action, can motivate students, in a playful way, to take action and understand the content. In this way, the work signals that the Gamification proposal can be enriching in the school context by encouraging students to learn autonomously and participatively.

Keywords: Reading. Teaching. Methodology. Gamification.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1-Pirâmide dos elementos da gamificação	16
Figura 2-Mapa mental Edraw Mind.....	21

LISTA DE SIGLAS

CEA – Colégio estadual de Araguacema

EAD – Educação a Distância

EM – Ensino Médio

EPT – Educação Profissional e Tecnológica

IFTO – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Tocantins

LDB – Lei de Diretrizes e Bases da Educação

P A – Projeto de Assentamento

PNLD – Programa Nacional do Livro Didático

PPP – Projeto Político-Pedagógico

SGE – Sistema de Gerenciamento Escolar

TO – Tocantins

UAB – Universidade Aberta do Brasil

UC – Unidade Concedente

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	9
2. REFLEXÕES SOBRE A LEITURA, GAMES E GAMIFICAÇÃO.....	10
2.1. A LEITURA E SUA RELEVÂNCIA SOCIAL	10
2.2. GAMES	13
2.3. GAMIFICAÇÃO	13
2.4. PRINCÍPIOS DE APRENDIZAGEM DOS JOGOS.....	15
3. AS CONTRIBUIÇÕES E OS DESAFIOS NO USO DA GAMIFICAÇÃO	16
3.1. DETALHAMENTO DA PROPOSTA	18
3.2. PLANEJAMENTO DA INTERVENÇÃO PEDAGOGICA.....	19
3.3. RESUMO DA ATIVIDADE PROPOSTA GAMIFICADA	19
3.4 DESCRIÇÕES DA ATIVIDADE GAMIFICADA	20
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	21
5. REFERÊNCIAS.....	23
APÊNDICE	25

Escola: Colégio Estadual de Araguacema

Curso: 1º ano do Ensino Médio

Disciplina: Sociologia, Língua Portuguesa, História, entre outras.

Tema: Identificar, contextualizar e criticar tipologias evolutivas (populações nômades e sedentárias, entre outras) e oposições dicotômicas (cidade/campo, cultura/ natureza, civilizados/bárbaros, razão/emoção, material/virtual etc.), explicitando suas ambigüidades, fazendo uso de uma metodologia ativa, no caso, a gamificação.

Objetivo: desenvolver habilidades de leitura e escrita textual; delimitar, organizar e registrar aspectos principais de uma obra (texto), desenvolvendo uma lógica de pensamento ; interpretar e solucionar problemas a partir da leitura; trabalhar a capacidade de sistematizar e interagir socialmente; criar mapa mental com o auxílio de ferramentas usadas para essa finalidade; estimular os estudantes a usarem diversas competências e habilidades durante o processo de aprendizagem, promovendo uma aprendizagem com eficiência.

Descrição das principais atividades desenvolvidas: Observação durante as aulas da turma de 1º ano do Ensino Médio do Colégio Estadual de Araguacema; Planejamento e regência de uma aula; Em seguida elaboração e aplicação de uma intervenção pedagógica sobre um problema diagnosticado, no caso, o pouco interesse e motivação por parte dos discentes no que diz respeito às dificuldades de leitura e interpretação textual. E para concluir, fazer o relatório final das atividades desenvolvidas. Portanto, as atividades desenvolvidas objetivaram contribuir com a aprendizagem dos estudantes no que se refere às habilidades de leitura e compreensão textual.

1. INTRODUÇÃO

Ler sempre foi uma atividade importante em minha vida, já que as minhas formações acadêmicas se deram por meio da Educação a Distância que exigiu muita leitura e dedicação, e atribuo muitas conquistas que tive na minha formação acadêmica à capacidade e o gosto pela leitura e a interpretação textual, pois estudar por meio da Educação a Distância não é fácil como muitos imaginam, é preciso ter disciplina. Entretanto, em minha experiência em sala de aula, mesmo ocorrido de forma breve, percebi que muitos estudantes mesmo já estando cursando o Ensino Médio apresentavam muitas dificuldades para ler e compreender textos, assim como baixo engajamento perante atividades de leitura. Esse fato se tornou uma inquietação para mim, pois assim como a leitura fez e faz diferença em minha vida, ela poderia ter considerável relevância para outras pessoas também. Desta forma, considerei ser esse um possível tema para o trabalho final de conclusão da Pós-Graduação *Latu Sensu* em Docência para a Educação Profissional e Tecnológica pelo *Campus Araguatins*, do IFTO –, surgindo assim, à oportunidade de pesquisar sobre o assunto e de buscar meios para contribuir para a superação desse quadro de incompreensão textual.

O tema gamificação chegou a mim por meio da disciplina Tecnologias educacionais para a Educação Profissional e Tecnológica, ministrada durante o curso, observando aspectos das metodologias ativas e a diversidade de recursos advindos da era digital e o uso das tecnologias na Educação, conclui que esta seria uma opção interessante para motivar e aproximar os estudantes do mundo da leitura, proporcionando-lhes mais autonomia em suas atividades diárias.

A hipótese lançada era de que os estudantes tinham certa resistência às atividades de leitura, por não darem o devido valor naquela prática. E de tanto resistirem à prática da leitura, a competência leitora não se desenvolveu, tornando-se a leitura difícil, o que acabou por afastar cada vez mais os estudantes de tal prática. A partir disso, muitos professores se perguntam sobre o que pode ser feito para envolver os estudantes na aprendizagem de leitura. Como criar motivação, engajamento e interesse? Partindo dessas questões, a pesquisa realizada e a intervenção pedagógica planejada se propõe a responder ao seguinte questionamento: quais são as contribuições e os desafios de se ensinar leitura compreensiva por meio de atividades gamificadas? Pensando nessa problemática, me propus, então, discutir sobre a relevância social da leitura, tendo como fundamentação teórica, principalmente, nas concepções de leitura e de compreensão textual de Kleiman

(1989), Carraher (2002), Solé (1998), Freire (1981), Cagliari (1995), assim como nas noções de Suits (1967), Mattar (2010), Rech (2016) que tratam sobre *games* e gamificação, ainda foi sugerida a vivência de uma das metodologias no contexto escolar.

Nesse sentido, fui mobilizada a elaborar e desenvolver uma proposta envolvendo a Gamificação. A proposta foi desenvolvida com uma intervenção pedagógica, a partir da observação realizada em sala de aula durante uma semana no período 13 a 17 de novembro de 2023 com uma turma do 1º ano do Ensino Médio no Colégio Estadual de Araguacema/TO, que aliasse a gamificação à problemática vivenciada em sala de aula, com o intuito de: i) desenvolver habilidades de leitura e escrita textual através da gamificação; ii) delimitar, organizar e registrar aspectos principais de uma obra (texto), desenvolvendo uma lógica de pensamento ; iii) interpretar e solucionar problemas a partir da leitura; iv) trabalhar a capacidade de sistematizar e interagir socialmente; v) criar mapa mental com o auxílio de ferramentas usadas para essa finalidade ou até mesmo manual.

Portanto, o presente relato de experiência tem por objetivo apresentar uma possibilidade de utilização da Gamificação nas aulas de Sociologia. A seguir, apresentaremos algumas reflexões teóricas que alicerçaram a prática interventiva.

2. REFLEXÕES SOBRE A LEITURA, GAMES E GAMIFICAÇÃO

Na sequência, serão apresentadas algumas reflexões sobre a leitura, *games* e a gamificação, com vistas a refletir sobre os elementos que compõem essa abordagem bem como sobre a importância do planejamento docente para o bom desenvolvimento da proposta de intervenção pedagógica.

2.1. A LEITURA E SUA RELEVÂNCIA SOCIAL

A leitura é essencial na vida das pessoas e permeia as práticas sociais letradas. Ela possibilita ao leitor um melhor entendimento do seu universo e permite que ele atue no mundo, podendo contribuir, influenciar e até transformar a sociedade. O ato de ler pode contribuir para uma maior autonomia do indivíduo e para a construção de sua história. Em outras palavras, a leitura contribui para o processo de cidadania do sujeito. Nesse sentido, na escola, a leitura precisa ser tratada como uma atividade social que habilita o indivíduo a compreender melhor o espaço em que vive, tornando-se potencialmente mais apto a refletir e a se posicionar.

De acordo com Kleiman (1989), a leitura ativa aspectos como percepção, processamento de informações, memória, inferência e dedução, sendo, assim, um processo multifacetado e multidimensionado. Nessa perspectiva, o indivíduo, através da leitura, pode dotar-se de senso crítico e tornar-se capaz de analisar e discutir problemas de maneira mais fundamentada, não aceitando de forma automática suas próprias opiniões ou opiniões alheias (Carraher, 2002).

Nesse sentido, a leitura torna-se essencial, por promover inúmeros conhecimentos, favorecendo de maneira direta e distintas aprendizagens e trazendo benefícios para a sociedade.

Formar um cidadão letrado é o grande desafio da Escola contemporânea, que precisa preparar sua clientela para atuar intensa e ativamente nas esferas social, política, econômica e tecnológica. Nessa perspectiva, ler um texto vai muito além de decodificar palavras; é um exercício de desvendar significados, posicionar-se diante da informação, formar uma opinião, agregar valores e ideologias, questionar, compreender, inferir, refutar, confirmar, dialogar e replicar.

Segundo Cagliari (1995), ler é uma atividade complexa que envolve problemas semânticos, culturais, ideológicos, filosóficos e fonéticos. Ele aponta que a leitura é a atividade fundamental desenvolvida pela escola para a formação dos alunos. Para ele, a leitura é a extensão da escola na vida dos indivíduos e os maiores problemas que os alunos enfrentam durante os anos de estudo decorre de problemas de leitura. Nesse sentido, o autor defende que não se pode conceber a leitura como uma atividade secundária na sala de aula e que a escola precisa dar mais ênfase a essa prática desde o início do processo de alfabetização.

Seguindo esse viés, a leitura alicerça práticas sociais diversas e se mostra como uma habilidade muito importante para a aprendizagem formal do ser humano. Através dela, adquirimos conhecimentos, enriquecemos nosso vocabulário, melhoramos nossas capacidades enquanto seres sociais. Destaca-se ainda que a leitura oferece muitos benefícios para a vida das pessoas e por meio dela podemos compreender melhor não só o ser humano, mas também o mundo em que vivemos. Nesse sentido, o processo de leitura envolve duas dimensões: a individual, que se refere ao desenvolvimento cognitivo do leitor, e a social, que se relaciona às práticas sociais letradas. Por isso, o hábito de ler precisa ser estimulado desde a infância, pois colabora tanto para processos mentais do indivíduo em formação quanto para processos relacionais na sociedade.

Cagliari (1995) afirma que ler é mais importante que escrever e destaca que a leitura tem maior relevância no mundo em que vivemos. Para ele, “as pessoas que não leem são [...] subnutridas de conhecimento” (Cagliari, 1995, p. 150). Durante o processo de leitura, diversas habilidades em relação à linguagem são desenvolvidas e é necessário priorizar a natureza funcional e interativa da língua. Desde cedo, as crianças desenvolvem habilidades de uso oral da língua; por isso, cabe à escola, principalmente, o desenvolvimento de habilidades de escuta e fala de gêneros orais de uso público da linguagem. São habilidades a serem desenvolvidas: escutar com compreensão diferentes gêneros orais; ouvir e respeitar opiniões alheias, convergentes ou divergentes das próprias convicções; participar das interações orais, em sala de aula e fora dela, com liberdade, desenvoltura e respeito aos interlocutores.

Então, ler equivale a ler compreensivamente e, portanto, recitar oralmente um texto não é garantia de tê-lo compreendido, sabe-se que muitos estudantes até sabem ler, no entanto, não compreendem o que leem.

Para tanto, compreender um texto significa ter a capacidade de entender as informações nele contidas e também construir novas informações a partir do que foi lido. Como afirma Freire (1981, p. 4), “a compreensão do texto a ser alcançada por sua leitura crítica implica a percepção das relações entre o texto e o contexto”. Sendo assim, sobre a prática de leitura no ambiente escolar, é relevante ressaltar que a escola precisa mesmo formar leitores capazes de construir significados que ultrapassem a superfície do texto, observando sempre as funções sociais da leitura nos mais variados contextos.

Segundo Solé (1998)

o processo de leitura deve garantir que o leitor compreenda o texto e que pode ir construindo uma ideia sobre seu conteúdo, extraíndo dele o que lhe interessa, em função dos seus objetivos. Isso só pode ser feito mediante uma leitura individual, precisa, que permita o avanço e o retrocesso, que permita parar, pensar, recapitular, relacionar a informação com o conhecimento prévio, formular perguntas, decidir o que é importante e o que é secundário. É um processo interno, mas deve ser ensinado (Solé, 1998, p. 32).

Nesse sentido, o professor tem papel fundamental na formação leitora do aluno. Ler, muitas vezes, exige um trabalho paciente e organizado. Para um melhor desenvolvimento do aluno é necessário que o professor também seja leitor. O professor deveria questionar-se sobre o que espera do seu aluno e a partir disso estabelecer objetivos de leitura, a fim de levar o estudante a refletir e a controlar conscientemente estratégias de compreensão leitora. Para tanto, é necessário que o professor se apoie em teorias já consolidadas, capazes de nortear a sistematização do ensino de leitura.

Portanto, o ato de ler e compreender é um processo cognitivo, em que o sujeito social lança mão de seus conhecimentos prévios e seus valores sociais, suas experiências e suas relações com o outro para a construção de sentidos.

2.2.GAMES

Segundo Suits (1967) jogos, ou do inglês *games*¹, é uma atividade cuja natureza possui pontuação, vidas, níveis, recompensas e que tem como propósitos a diversão e o entretenimento. Essa atividade submete o jogador a suas regras e estabelece quem vence e quem perde. A finalidade de um jogo, pode se dizer que é ganhar o jogo. Para esse autor, todo jogo possui três elementos: o primeiro é que todo jogo tem uma intenção pré-lusória, ou seja, antes de jogar, as pessoas já sabem o conteúdo da diversão; o segundo é que todo jogo tem regras construtivas, e as pessoas as aceitam antes de ele iniciar; e, por fim, o objetivo do jogo é ganhar.

2.3.GAMIFICAÇÃO

Originário do termo inglês *gamification*, trata-se do uso de técnicas de jogos para propor mudanças de comportamento e engajamento. A Gamificação possui componentes importantes tais como o uso de elementos de jogos e as técnicas de designer de jogos em um contexto que não é de jogos. Independente do contexto de aplicação, a Gamificação pode ser entendida como um meio de cativar as pessoas a executarem uma atividade e progredirem nela. O desenvolvimento de habilidades e competências necessárias aos profissionais no mercado de trabalho, por exemplo, pode ser trabalhado com a Gamificação. Segundo Mattar (2010, p. 14):

Saber aprender (e rapidamente), trabalhar em grupo, colaborar, compartilhar, ter iniciativa, inovação, criatividade, senso crítico, saber resolver problemas, tomar decisões (rápidas e baseadas em informações geralmente incompletas), lidar com a tecnologia, ser capaz de filtrar a informação etc. são habilidades que, em geral, não são ensinadas nas escolas. Pelo contrário: as escolas de hoje parecem planejadas para matar a criatividade.

O uso de Metodologias Ativas na educação, tais como a Gamificação, se justifica não apenas por serem estratégias de ensino que buscam a participação ativa do estudante na realização

¹ A palavra *games* será utilizada neste trabalho com o mesmo significado de jogos eletrônicos, ou seja, esses termos serão considerados sinônimos.

da atividade proposta, mas por proporem que ele conquiste a autonomia de construir conhecimento de maneira que esse tenha mais significado. O professor, então, passa a ter um papel secundário, ou seja, o de mediação. Conforme Araújo (2015, p. 6) pontua: “estabeleçamos então que a metodologia ativa está centrada no aluno, posto que sua aprendizagem torna-se protagonista, secundarizando-se o ensino, que fazia protagonizar o professor”.

Corroborando essa ideia, Rech (2016, p. 41), destaca que:

[...] pode-se entender que as Metodologias Ativas baseiam-se em formas de desenvolver o processo de aprender, utilizando experiências reais ou simuladas, visando às condições de solucionar, com sucesso, desafios advindos das atividades essenciais da prática social, em diferentes contextos.

No âmbito educacional, a Gamificação vem ganhando espaço e tem como objetivo incentivar os alunos para que aprendam de forma autônoma e participativa. Kopfler, Osterweil e Salen (2008, p. 1) afirmam que:

Aqueles que acreditam no uso de games em educação, geralmente partem de algumas concepções gerais. Eles observam que os jogadores exibem, regularmente, elementos como persistência, assumem riscos, atenção a detalhes, assim como a habilidade de se resolver problemas. Elementos esses que se acredita serem ideais se demonstrados regularmente no ambiente escolar. Eles também entendem que ambientes de jogos eletrônicos permitem ao jogador a construção de entendimento ativo, no ritmo de cada um e que, jogos bem desenvolvidos, permitem ao aluno avançar por diferentes caminhos, de diferentes formas, em sintonia com os interesses e habilidades de cada jogador, enquanto fomentam a colaboração e aprendizagem em tempo real.

Logo, essa proposta de ensino vem ao encontro das necessidades atuais dos estudantes, uma vez que estamos em uma era em que a sociedade tem a tecnologia e a internet como pontos geradores de informação, comunicação, interatividade e, até mesmo, de aprendizagem.

Segundo Gee (2009), as atividades interativas dos jogos são ferramentas que motivam e engajam seus usuários de modo que fiquem por horas em uma tarefa, com a finalidade de atingir um objetivo.

Portanto, os games incorporados pedagogicamente devem ser utilizados não por mera exigência tecnológica ou curricular, mas pelo caráter altamente educativo e saudável, e que se bem planejado, oferece uma gama de benefícios ao desenvolvimento da aprendizagem do estudante.

Trataremos a seguir de algumas possibilidades apresentadas nos games que propiciam o processo de aprendizagem de forma contextualizada, engajando os jogadores a interagir com o meio, com a situação e com outros indivíduos.

2.4. PRINCÍPIOS DE APRENDIZAGEM DOS JOGOS

Segundo Gee (2004, p. 168), os jogos apresentam características que ajudam no desenvolvimento de habilidades dos jogadores “em um nível mais profundo, porém o desafio e a aprendizagem são em grande parte aquilo que torna os videogames motivadores e divertidos”. Ele destaca ainda, os princípios que envolve os jogos e é descrito da seguinte forma:

- ❖ **Identidade** - Aprender algo em qualquer campo requer que o indivíduo assuma uma identidade, um compromisso de ver e valorizar o trabalho de tal campo. Nesse contexto, “os jogadores se comprometem com o novo mundo virtual no qual vivem, aprendem e agem através de seu compromisso com sua nova identidade” (GEE, 2004, p. 170).
- ❖ **Interação** - Nos jogos nada acontece sem que o jogador tome decisões e aja. E o jogo, conforme a atitude do jogador, oferece feedbacks e novos problemas. Em jogos online, os jogadores interagem entre si, planejando ações e estratégias, entre outras habilidades.
- ❖ **Produção** - Nos jogos, os jogadores produzem ações e redesenham as histórias, individualmente ou em grupo.
- ❖ **Riscos** - Os jogadores são encorajados a correr riscos, experimentar, explorar; se erram, podem voltar atrás e tentar novamente até acertarem.
- ❖ **Problemas** - Os jogadores estão sempre enfrentando novos problemas e precisam estar prontos para desenvolver soluções que os elevem de nível, nos jogos.
- ❖ **Desafio e consolidação** - Os jogos estimulam o desafio por meio de problematizações que incitam o jogador a aplicar o conhecimento atingido anteriormente.

Werbach e Hunter (2012) propõem um modelo que define os elementos dos *games* e como eles podem ser aproveitados para diferentes objetivos e em diferentes formas. Para esses autores, não há um elemento que seja melhor ou mais eficaz que o outro, há intenções diferentes em cada situação e, dependendo da finalidade proposta, um elemento pode ser melhor aplicado do que outro. Os autores propõem que os elementos se dividem em: dinâmicas, mecânicas e componentes. A figura 1 a seguir ilustra essa divisão.



Figura 1-Pirâmide dos elementos da gamificação
Fonte: Werbach & Hunter (2012)

Os jogos estão geralmente ligados ao entretenimento, à diversão, pois têm a capacidade de envolver e distrair os jogadores. No entanto, além de entreter, os jogos também podem influenciar em outras áreas, como, por exemplo, na cooperação e interação entre as pessoas, na divulgação de produtos ou marcas e no melhoramento de processos de ensino-aprendizagem.

Atualmente existem muitos games educativos, cujo intuito é ensinar aos jogadores conteúdos relacionados especificamente ao ambiente escolar. Novak (2010) aponta que muitos games são educativos ao acaso, ou seja, foram criados para divertir, mas acabaram agregando algum elemento educacional. Os jogos educativos ou de aprendizagem e a gamificação são diferentes e não devem ser confundidos. Boller e Kapp (2018) apresentam diferenças entre eles. Os autores postulam que os jogos de aprendizagem têm por finalidade ajudar os jogadores a desenvolver novas habilidades e conhecimentos ou fortalecer os já existentes. Assim, o objetivo final desses jogos é alcançar algum tipo de resultado relacionado à aprendizagem. Em outras palavras, esses jogos não objetivam a diversão, mas principalmente a aprendizagem.

3. AS CONTRIBUIÇÕES E OS DESAFIOS NO USO DA GAMIFICAÇÃO

Nesta sequência, será apresentado uma breve reflexão realizada sobre as contribuições e os desafios no uso da gamificação em sala de aula com o objetivo de conhecer um pouco sobre a gamificação no campo da educação, a fim de descrever os trabalhos relacionados ao ensino de leitura e analisar as contribuições e os desafios que eles apontam no que se refere ao uso da gamificação para o desenvolvimento dessa habilidade. Portanto, para descrever sobre essa questão, buscaram-se informações em uma pesquisa realizada por Joseane Amaral e apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Letras, do Instituto de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade de Passo Fundo (UPF), intitulada *Gamificação e leitura: em jogo, a formação de jovens e adultos*, teve

como objetivo geral avaliar a gamificação, em uma acepção tecnológica, como aplicação favorável ao desenvolvimento e estímulo a novas experiências de leitura no processo de formação de leitores adultos.

Assim, durante a pesquisa, a autora analisou ferramentas digitais, disponíveis online e com livre licença de acesso, que contemplavam, em algum aspecto, a promoção da leitura para o público jovem adulto através da gamificação. Em seguida, com base nas análises feitas, a pesquisadora criou um projeto de gamificação (plataforma de sistema gamificado) vinculado à leitura, destinado a leitores jovens e adultos. Ao final da pesquisa, a autora concluiu que a gamificação, caso seja bem desenhada, organizada e alicerçada por objetivos e princípios sólidos, pode enriquecer o processo de formação de leitores jovens adultos. Pontuando ainda que, para que a experiência da gamificação seja consistente é necessário planejamento e visão clara dos objetivos a alcançar, pois isso reflete diretamente no resultado final do processo.

Observando a pesquisa supracitada, percebe-se que a gamificação alinhada ao ensino de leitura aponta certas contribuições durante o processo, mas também revela alguns desafios que podem surgir durante sua aplicação. Assim, no parágrafo seguinte serão sintetizadas as principais contribuições e também os desafios apontados.

Portanto, as principais contribuições que percebidas durante o processo de aprendizagem com o uso da gamificação, foram: proporciona um ambiente de aprendizagem mais interativo, permitindo que professores e estudantes trabalhem de forma integrada e compartilhem experiências, promovendo um maior engajamento dos estudantes durante a realização das atividades, motivando os estudantes e instigando ainda, o protagonismo dos estudantes durante a aquisição do conhecimento, estimulando o uso de diversas competências e habilidades que propicia a aquisição de conhecimentos e o desenvolvimento de habilidades de forma mais lúdica atraindo e incentivando a leitura, contribuindo assim para que níveis mais elevados de compreensão leitora sejam alcançados.

No que se refere aos desafios foram pontuados os seguintes: conhecer e se apropriar do conceito e do alcance dos elementos dos jogos utilizados para gamificar, pois, muitos professores envolvidos com ambientes de aprendizagem gamificados não possuem o hábito de interagir com os games. É importante ainda, avaliar o público-alvo para elaborar propostas que esteja em consonância com os objetivos, pensar na gamificação como uma estratégia a mais e não como um recurso presente em todas as aulas e não aplicar a gamificação como disfarce de um plano pedagógico inadequado,

perceber que a gamificação não é algo mágico que vai resolver todos os problemas da educação, mas compreender que a utilização dos elementos dos games não implicará automaticamente um contexto mais atrativo, significativo e enriquecedor. E que antes de se trabalhar com a gamificação, será necessário, pesquisar para aprender sobre a sua funcionalidade a fim de verificar seu verdadeiro potencial, desmistificar também a ideia de que os games são obstáculos para a aprendizagem, e por fim, entender que alguns objetos de leitura não são apropriados para se construir uma proposta gamificada.

3.1.DETALHAMENTO DA PROPOSTA

No desenvolvimento dessa proposta, o primeiro passo foi a escolha da Unidade Concedente para diagnóstico e contato com as equipes pedagógicas responsáveis para a liberação e execução do trabalho. No caso, a UC escolhida foi o Colégio Estadual de Araguacema-TO.

E válido mencionar que Colégio Estadual de Araguacema é a única Unidade Escolar ofertante do Ensino Médio e a mais antiga de fundação no município sendo regulamentado pelo o Decreto Governamental nº. 6565 de 24 de maio de 1967, no diário oficial nº 10. 284 de junho de 1967 deram início à criação do Ginásio Estadual de Araguacema, o qual atende os três turnos, sendo que o noturno funciona na sede e nas duas extensões dos P.As (Projetos de Assentamentos) Tarumã e Sta. Clara.

Atualmente a modalidade de ensino ofertada é o regular, tanto nos Anos Finais do Ensino Fundamental, quanto no Ensino Médio e este acontece no período diurno e noturno. A Resolução de Nº 041, de 20 de dezembro de 2020 torna regular todas as modalidades de ensino ofertadas pela Unidade Escolar durante o período de 05 anos a partir da data de publicação dessa resolução.

Sendo assim, a missão do Colégio Estadual de Araguacema é promover um ensino de qualidade, contribuindo para a formação integral dos estudantes, de modo a torná-los conscientes de seus deveres e direitos, para que possam atuar como protagonistas na construção do seu conhecimento. Tendo ainda como visão de futuro ser uma escola dinâmica, democrática, humanizada e sustentável, capaz de oferecer ensino de boa qualidade, correspondendo efetivamente aos anseios da comunidade local.

Com relação à prática educativa, além de ser uma exigência da vida social, também é elemento fundamental no cuidado dos indivíduos, de conhecimentos e cultura,

que lhes permita uma atuação eficaz no meio em que vivem na busca de transformação, em função de necessidades sociais, políticas e econômicas.

Dando continuidade ao detalhamento das atividades, em seguida a liberação da equipe, iniciou-se a observação da rotina em sala de aula, planejamento e prática da intervenção pedagogia junto ao professor regente.

Portanto, os primeiros passos foram a observação em sala de aula que ocorreu em uma turma de 1º ano do ensino médio, planejamento e regência de uma aula. Em seguida, elaboração e aplicação de uma intervenção pedagógica sobre um problema diagnosticado, no caso, o pouco interesse e motivação por parte dos discentes no que diz respeito às dificuldades de leitura e interpretação textual.

3.2. PLANEJAMENTO DA INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA

Colégio Estadual de Araguacema

Componente Curricular: Sociologia

Habilidades: (EM13CHS105) Identificar, contextualizar e criticar tipologias evolutivas (populações nômades e sedentárias, entre outras) e oposições dicotômicas (cidade/campo, cultura/ natureza, civilizados/bárbaros, razão/emoção, material/virtual etc.), explicitando suas ambigüidades, e (EM13CHS 202).

Descritores: (PORT) D. 03 – Inferir uma informação implícita em um texto.

(MAT) D. 08 – Utilizar porcentagem, com a ideia de aplicação de percentuais sucessivo em tabelas e/ou gráficos.

Objetos de Conhecimento: Consequências do progresso para a sociedade: na tecnologia, no trabalho e no meio ambiente. – Impactos em diferentes Sociedades. Tecnologia, globalização e Dinâmica produtiva.

Metodologias: Leitura de texto, aula explicativa/expositiva com figuras de objetos.

Recursos: Livro didático do aluno, texto e atividades impressas, papel, computador/internet, celular, impressora, uso de uma ferramenta para criar mapa mental, entre outros.

3.3. RESUMO DA ATIVIDADE PROPOSTA GAMIFICADA

Objetivos: Despertar a atenção e concentração dos estudantes durante a leitura do texto; Identificar informações explícitas e implícitas no texto, assim como o conflito

gerador da narrativa; Estabelecer relação de causa e consequência entre partes e elementos do texto; Promover a interação e o protagonismo dos estudantes e estimulando o engajamento e a motivação.

Ações: Realizar a leitura individual e coletiva do texto e formar equipes de 2 pessoas; Distribuir os textos impressos para serem lidos e discutidos entre o grupo; Analisar coletivamente cada questionamento com base nos textos apresentados; Elaborar mapas mentais com base na leitura do texto, utilizando o Edraw Mind ou outras ferramentas; Compartilhar os mapas mentais com a turma. Carga horária de 3h/aula.

3.4 DESCRIÇÕES DA ATIVIDADE GAMIFICADA

Com essa atividade pretendeu-se, despertar a atenção e concentração dos estudantes durante a leitura do texto e, assim, fazer com que fossem capazes de inferir informações implícitas, identificar informações explícitas e também o conflito gerador da narrativa, assim como estabelecer relação de causa e consequência entre partes e elementos do texto. Esperou-se também promover a interação e o protagonismo dos estudantes, bem como instigar o engajamento e a motivação.

A leitura dos textos foi realizada de maneira coletiva, em voz alta e, posteriormente, de maneira individual e silenciosa. Os textos impressos e entregues durante a aula. Durante a leitura coletiva, o aluno que desejou, leu um trecho dos textos. Após ler o texto, os alunos formaram equipes de 2 pessoas, para responderem as questões 1 a 4 da atividade.

Assim, a intervenção pedagógica teve duração de 3 horas aula. Durante a primeira aula foi realizada leitura e debates sobre os temas apresentados em formato de mesa redonda, duração de 1h/aula. Enquanto que na segunda aula o desafio proposto era que os estudantes, com base no que tinham compreendido, produzissem um mapa mental, atividade realizada na sala de informática, pois era preciso utilizar a ferramenta *Edraw Mind*² ou outras com a função de desenvolver mapa mental, a aula teve duração de 2h/aula. Consta a seguir um exemplo de Mapa mental produzido (Figura 2).

² *Edraw Mind* é um software de mapa mental fácil com ricos exemplos e modelos que tornam mais fácil criar mapas mentais, diagramas de brainstorming, cronograma de projeto, planejador de vida, análise SWOT e mapas de esboço. <https://www.edrawsoft.com>



Figura 2-Mapa mental Edraw Mind
Fonte: Elaboração de um Aluno, 2023.

Os mapas mentais ajudaram a estruturar as informações, melhoram a memorização, estimulam a criatividade e também facilitam a colaboração. Assim, nesta atividade, o objetivo do mapa mental foi facilitar a organização e memorização dos elementos centrais presentes no texto, favorecendo o compartilhamento de raciocínios, a fim de potencializar a compreensão textual. As equipes que realizaram o desafio receberam uma nota correspondente a Aviação do bimestre mediante liberação do professor regente da referida disciplina. Quando terminaram, cada equipe compartilhou o mapa mental com as demais equipes.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A proposta da Gamificação foi enriquecedora, uma vez que nos proporcionou utilizar os elementos dos games dentro do contexto didático, motivando os alunos à compreensão do conteúdo de forma lúdica.

Logo, a intervenção pedagógica desenvolvida permite-me conhecer um pouco mais sobre a realidade escolar, principalmente, a realidade enfrentada pelos professores que atuam no ensino médio, sendo, portanto, de suma importância para o profissional que está se especializando nesta área. Conhecer melhor como ocorre o processo ensino-aprendizagem contribuindo para que se perceba as diferenças do mundo organizacional exercitando sua adaptação ao meio que pretende ser inserido.

E foi com essa visão que busquei planejar e executar a intervenção pedagógica realizada em uma turma de 1º ano do ensino médio no Colégio Estadual de Araguacema. Turma essa formada apenas por doze estudantes, sendo que desses doze apenas nove são assíduos, os demais, pouco frequentam a escola.

Ainda é válido mencionar que essa turma é formada por alunos de várias faixas etárias de idade, sendo a maioria jovens que necessitaram iniciar a vida no mercado de trabalho e que, por isso, precisaram mudar o horário de estudos, ou seja, ingressaram no ensino noturno. Outra parte da turma é formada principalmente por donas de casa que tiveram que interromper seus estudos cedo para cuidar dos filhos, entre outros fatores.

Assim, a intervenção na sala de aula teve seu início com uma breve observação, na qual foi observado que os professores presentes demonstravam ter um ótimo preparo profissional, desempenhando suas funções com excelência. Ambos iniciam suas aulas apresentando o conteúdo de forma expositiva e explicativa, deixando sempre bem claro o objetivo de estudo daquele determinado conteúdo, mas enfrentam algumas dificuldades com relação ao número de alunos em sala, dificuldades na aprendizagem como leitura e interpretação textual, e principalmente, a falta de interesse de alguns, sem contar com o baixo rendimento escolar reflexo deixado em decorrência tanto pela pandemia da Covid-19 enfrentada por todos durante os últimos dois anos como também pelo tempo fora da sala de aula, realidade enfrentada por alguns dos estudantes dessa turma. Assim, os professores precisam se desdobrar para dar conta de desenvolver o seu trabalho, fazendo sempre uso das tecnologias para inovar suas aulas, como por exemplo; vídeo aula, músicas, textos escritos, atividades manuscritas e impressas, tudo voltado à realidade dos estudantes.

Logo, a intervenção pedagógica em sala de aula ocorreu de forma muito tranquila e proveitosa, fui bem recepcionada por todos os professores e educandos, sendo um deles o professor Elson Mesquista Carvalho, professor responsável pelas componentes curriculares: História e Sociologia, o mesmo foi escolhido para me orientar no planejamento da intervenção pedagógica na componente curricular Sociologia. Aceitando prontamente a me orientar na elaboração do planejamento, o professor Elson marcou um dia para que escolhêssemos o tema trabalhado, as habilidades que seriam desenvolvidas, descritores envolvidos, objeto de conhecimento, metodologias envolvidas, recursos e métodos de avaliação. Assim, com o auxílio do professor Elson elaboramos o planejamento e como seria ministrada essa intervenção, diga-se de passagem, ministrada de forma muito tranquila, na qual pude contar com um ótimo acolhimento por parte dos estudantes presentes, os mesmos foram participativos na aula, interagindo de forma coerente com o tema trabalhado durante a intervenção pedagógica, ambos demonstrando grande interesse em aprender e realizar as tarefas propostas, atividades essas que foram realizadas com muito sucesso por todos os estudantes, apesar das dificuldades enfrentadas

por alguns com relação à leitura e interpretação textual, problemas esses que são recorrentes há um bom tempo pelos professores de todas as áreas do conhecimento e que depois da pandemia da covid-19, esses problemas só agravaram-se ainda mais.

Para tanto, ao final da intervenção pedagógica, foi proposta uma roda de conversa com os alunos com o objetivo de avaliar se realmente teríamos atingido os objetivos propostos para essa intervenção. Com essa ação foi possível verificar, por meio das falas, que os estudantes sinalizaram ter tido grande interesse em realizar as atividades no formato proposto, motivando-os a desenvolverem mais as habilidades de leitura e escrita textual, delimitando, organizando e registrando aspectos principais dentro de um texto, desenvolvendo uma lógica de pensamento para a interpretação e a solução de problemas a partir da leitura, através das atividades desenvolvidas durante as aulas. Além disso, os estudantes relataram que essa proposta de aula havia sido muito divertida e envolvente, possibilitando a interação com os demais colegas.

Assim, a intervenção pedagógica com a proposta da gamificação dentro do contexto didático foi enriquecedora, uma vez que nos proporcionou momentos muito gratificantes de interação e partilha, motivando os estudantes à compreensão do conteúdo trabalhado.

Cabe destacar ainda que essa proposta de intervenção pedagógica foi, sem dúvidas, um dos passos iniciais para construir um estímulo novo no que diz respeito a leitura e escrita textual. Além disso, para mim foi gratificante ver o envolvimento dos estudantes durante o processo, pois, ao final, quando recebemos o feedback, pudemos concluir que a atividade ocorreu de forma mais que satisfatória, pois foram alcançados os objetivos propostos de engajamento e evolução de conteúdos e, mais que isso, conseguimos envolver e agradar os alunos que ficaram ansiosos pela próxima atividade de Gamificação.

A partir da experiência relatada, entendemos que as Metodologias Ativas podem atuar como agente de transformação na formação e na prática dos professores, pois abre espaço para que eles se desenvolvam e busquem estratégias para a implementação de novas abordagens nas aulas.

5. REFERÊNCIAS

ARAÚJO, J. C. S. **Fundamentos da metodologia de ensino ativa** (1890-1931). *In*: REUNIÃO NACIONAL DA ANPED, UFSC, 37. 2015, Florianópolis. Anais [...]. Florianópolis, 2015.

BOLLER, S.; KAPP, K. **Jogar para aprender: tudo o que você precisa saber sobre o design de jogos de aprendizagem eficazes.** São Paulo: DVS Editora, 2018.

BUSARELLO, R. I. **Gamification: princípios e estratégias.** 1. ed. São Paulo: Pimenta Cultural, 2016.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília, 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional.** LDB 9.394, de 20 de dezembro de 1996.

CAGLIARI, L. C. **Alfabetização e linguística.** São Paulo: Scipione, 1995.

ARRAHER, D. W. **Senso Crítico: do dia a dia às ciências humanas.** São Paulo: Thomson Pioneira, 2002.

COLÉGIO ESTADUAL DE ARAGUACEMA - Tocantins. P.P.P., **Projeto Político Pedagógico elaborado e revisado no período de 2023.** Acesso em: 15 de out. 2023.

FREIRE, P. **A importância do ato de ler: em três artigos que se completam.** São Paulo: Cortez/Autores Associados, 1981.

GEE, J. P. **Situated language and learning: a critique of traditional schooling.** London: Routledge, 2004.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa.** São Paulo: Atlas, 2002.

KAPP, K. M. **The Gamification of Learning and Instruction: Case-Based Methods and Strategies for Training and Education.** New York: Pfeiffer: Na Imprint of John Wiley & Sons, 2012.

KLEIMAN, A. **Leitura: ensino e pesquisa.** São Paulo: Pontes, 1989.

KOCH, I. V.; ELIAS, V. M. . **Ler e compreender:** os sentidos do texto. São Paulo: Contexto, 2018.

KOPFLER, E.; OSTERWEIL, S.; SALEN, K. **Movinglearning games forward**, 2008. Disponível em: http://education.mit.edu/papers/MovingLearningGamesForward_EdArcade.pdf. Acesso em: 10 nov. 2023.

MATTAR, J. **Games em educação:** como os nativos digitais aprendem. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.

MINAYO, M. C. de S. (org.). **Pesquisa social:** teoria, método e criatividade. Petrópolis: Vozes, 2009.

SOARES, M. B. As condições sociais da leitura: uma reflexão em contraponto. In: ZILBERMAN, Regina; SILVA, Ezequiel Theodoro da (org.). **Leitura: perspectivas interdisciplinares**. São Paulo: Ática, 2004. p. 18-29.

RECH, G. A. **Metodologias ativas na formação continuada de professores de Matemática**, 2016. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de Ciências Exatas) - Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu em Ensino de Ciências Exatas, UNIVATES, Lajeado, 2016.

SOLÉ, I. **Estratégias de leitura**. Porto Alegre: Penso, 1998.

SOUZA, R. S. S. **GAMIFICAÇÃO:** contribuições para a produção de textos narrativos. 2016. 124 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Letras) - Universidade Estadual de Montes Claros, Montes Claros, 2016. Disponível em: https://sucupira.capes.gov.br/sucupira/public/consultas/coleta/trabalhoConclusao/viewTrabalhoConclusao.jsf?popup=true&id_trabalho=4871737. Acesso em: 10 nov. 2023.

Link de acesso a gravação da Apresentação do TFC:

https://docs.google.com/presentation/d/16a6764emu1hTQxDLIah8iqSoc1ZEr2AO/edit?usp=drive_link&oid=109040630707146226360&rtpof=true&sd=true

APÊNDICE

Apêndice 1- Textos da Atividade de Intervenção

QUESTÃO PROBLEMA!

Progresso: sociedade, trabalho e meio ambiente



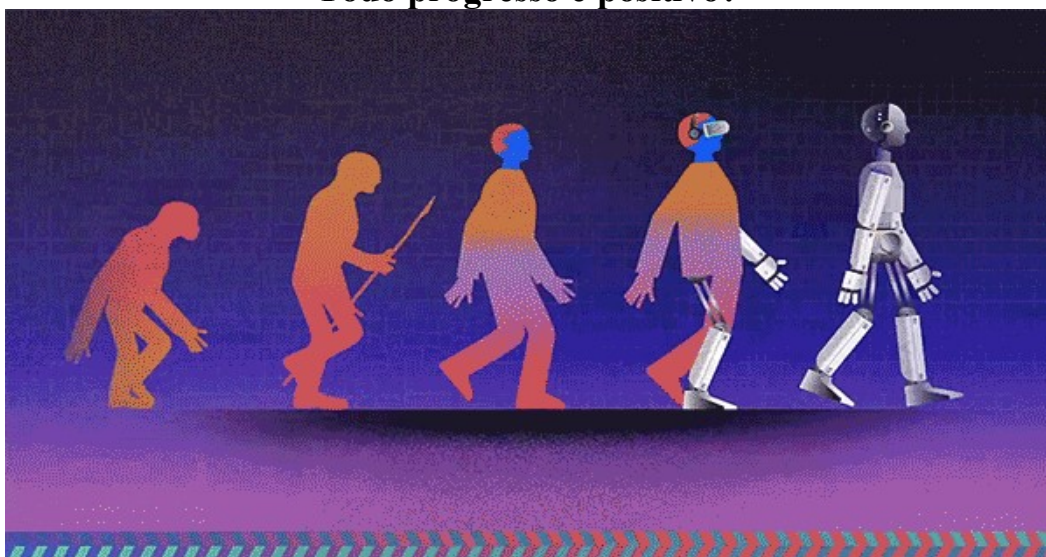
O sentido da palavra progresso representa o movimento para frente. Mas o avanço realizado de qualquer maneira também representa problemas. Abaixo podemos visualizar o gráfico com as principais mudanças na tecnologia, a partir da Primeira Revolução Industrial:

			
INDÚSTRIA 1.0	INDÚSTRIA 2.0	INDÚSTRIA 3.0	INDÚSTRIA 4.0
Mecanização, tear introdução da máquina a vapor	Produção em massa, linha de montagem, com base em petróleo e eletricidade	Produção automatizada, utilizando computadores, eletrônicos e TIC	Interconexão entre dispositivos inteligentes ao longo de toda a cadeia de produção e logística, Internet das Coisas
			
Primeira Revolução Industrial (1760-1840)	Segunda Revolução Industrial (1860-1945)	Terceira Revolução Industrial (1945-2000)	Quarta Revolução Industrial (2000 - ...)

Mas como os avanços científicos e tecnológicos funcionam no tecido social? Antes de existir o trem para transportar as pessoas e mercadorias do ponto A para o ponto B nós tínhamos as carroças. O avanço tecnológico foi incrível: transporte mais rápido e seguro. Mas e as pessoas que conduziam as carroças? Arrumaram outra atividade econômica? E o emprego do carvão para impulsionar os trens? O quanto afetaram o meio-ambiente?



Todo progresso é positivo?



Leia as três situações abaixo. Cada uma corresponde a um efeito do progresso (sociedade, trabalho e meio ambiente), na sequência responda as perguntas apresentadas ao final do documento.

SITUAÇÃO DE APRENDIZAGEM: Consequências do progresso para a sociedade: na tecnologia, no trabalho e no meio ambiente.

Situação 1 – (Consequências do progresso para a sociedade: na tecnologia)

[...] Há um aplicativo que podemos instalar em nosso dispositivo móvel e usá-lo para resolver problemas matemáticos. Sua operação é muito simples: você tira uma foto de um problema de matemática e o aplicativo resolve isso. [...] A ferramenta oferece o resultado final marcado em vermelho, mas se você quiser consultar a fórmula e as etapas a seguir para alcançar esse resultado, você pode fazê-lo com um clique. A questão que surge é: esta aplicação é realmente necessária e útil, ou é um avanço que, a longo prazo, será prejudicial para o desenvolvimento da aprendizagem? O último grande avanço que foi feito em termos de cálculo foi a própria calculadora. No entanto, as calculadoras não escolhem para você a fórmula que você deve usar para resolver o problema, é você quem deve desenvolvê-lo e usar sua ajuda para resolver os diferentes passos do problema.

[O aplicativo,] por outro lado, dá a você todo o trabalho feito e, embora o processo possa ser consultado, quantos usuários acabarão olhando para ele, em vez da solução final?

Arthur Paredes

Situação 2 – (Consequências do progresso para a sociedade: no trabalho)

Um dos maiores fabricantes de computadores criou um robô, baseado em inteligência artificial, capaz de elaborar petições para quem quiser recorrer de uma multa, por exemplo. O interessado não precisa dar um único telefonema, nem para o despachante, nem para o defensor. Exemplos como esses se reproduzem em todos os setores da economia mundial. Eles ilustram um processo novo e muito importante: as empresas se automatizam cada vez mais, com softwares poderosos e inteligência artificial, de tal modo que se expandem empregando número muito menor de trabalhadores. É o que os americanos chamam de jobless growth, crescimento sem empregos. Há muitos anos se previa que isso poderia acontecer e agora a previsão virou realidade. [...] O mesmo robô que faz às vezes de advogado consegue ler mil tomografias por hora; os médicos que avaliaram seus diagnósticos e resultados concluíram que estavam certos em 99% das ocasiões. Ou seja, uma das profissões mais valorizadas e intelectualizadas hoje em dia está sob ameaça. Em suma, a classe média está saindo do paraíso.

Paulo Feldmann

Situação 3 – (Consequências do progresso para a sociedade: no meio ambiente)

Economias vibrantes significam mais “progresso”, empregos, melhores salários e as amenidades que o dinheiro pode comprar. Apesar de centenas de milhões de pessoas ao redor do mundo continuarem abaixo da linha de pobreza, outras centenas de milhões progrediram, sob muitos pontos de vista, no último século. Este progresso tem um custo ambiental, porque à medida que o consumo aumenta é preciso ampliar a área dedicada à agricultura, construir novas indústrias, estradas e outros meios de comunicação. É impossível ter isso tudo sem interferir no meio ambiente em que vivemos.

O melhor exemplo disso é a própria construção de cidades, que caracteriza a evolução da humanidade há mais de 10 mil anos. Cidades não planejadas – que são a grande maioria – acabam por destruir toda a vegetação existente anteriormente, dando lugar a casas e ruas e poluindo os cursos d’água, que são usados como esgoto. Medidas corretivas podem atenuar estes problemas, mas é evidente que a própria existência de grandes cidades tem um grande impacto ambiental, que às vezes se agrava de tal forma que põe em risco a própria saúde e o conforto dos que nelas vivem.

José Goldemberg

ATIVIDADE:

Questões a serem discutidas com relação aos textos apresentados.

1. O que cada situação tem de específico?
2. O que as três situações têm em comum?
3. Como a ideia de progresso se apresenta em cada uma das situações?
4. Do que foi compreendido produzir um mapa mental.

Evidências dos trabalhos desenvolvidos na Intervenção Pedagógica no Colégio Estadual de Araguacema - Registros fotográficos.

Obs. Aula-Profª. Elson
(Aula de Sociologia).



Aula da Intervenção Pedagógica-Profª.
Ducineide.

