



PRODUÇÃO DE SUBJETIVIDADES E O USO DE TECNOLOGIAS DIGITAIS EM SALA DE AULA: UMA PROPOSTA DE OBJETO DE APRENDIZAGEM

Edilane de Jesus Gomes
Universidade do Estado da Bahia – UNEB (Brasil)
Endereço Eletrônico: lannyedigomes@gmail.com

Janaina de Jesus Santos
Universidade do Estado da Bahia – UNEB (Brasil)
Endereço Eletrônico: jjsantos@uneb.br

2580

INTRODUÇÃO

As tecnologias digitais estão presentes em toda sociedade, de maneira que a internet se consolidou como uma rede de múltiplas conexões e inteligências coletivas e como mediadora de pesquisa, estudo, socialização, lazer, consumo e, também, de ensino. Frente às novas configurações sociais e culturais possibilitadas, esta pesquisa traz o seguinte questionamento: como as tecnologias digitais podem possibilitar a produção de subjetividades pautada por práticas de liberdade? Sendo assim, tem como objetivo maior entender como as tecnologias digitais podem permitir a emergência de diversidades identitárias no processo de ensino e aprendizagem, principalmente no Ensino Fundamental II.

Delineamos a pesquisa com base nos pressupostos teórico-metodológicos foucaultianos, que permitem investigar as relações entre os discursos, os saberes e os poderes na produção do currículo e dos sujeitos. Abordamos o poder-saber e as relações de controle e disciplina a partir de Foucault (1987; 1999; 1984; 2008; 2010); adotamos a perspectiva de educação de Freire (1999; 2000; 2003); contamos com as teorias de Gomes (2006; 2007; 2019) e Veiga-Neto (2009; 2017) sobre currículo; tomamos as reflexões de Hall (1996) sobre identidade; e, por fim, para falar sobre jogos digitais educacionais trazemos Bogost (2011) Savi e Ulbricht (2008).

Assim, tencionamos a teoria foucaultiana para um olhar voltado para as tecnologias digitais, considerando que cada usuário pode ser visto como elemento de um processo amplo em que discursos e saberes se entrecruzam e materializam relações de poder. A partir dos escritos foucaultianos, refletimos sobre a relação entre tecnologias digitais e subjetividade, para alcançarmos uma compreensão dos mecanismos de subjetivação, enquanto processos de incitação discursiva e jogos de



poder. Em outras palavras, tomamos a constituição dos sujeitos sob a perspectiva da sua interação com as plataformas tecnológicas. A proposta foucaultiana parte das condições históricas, culturais, religiosas e linguageiras que possibilitam discursos e um determinado processo de subjetivação. Nessa perspectiva, o que determina o sujeito é a condição a que ele está submetido, qual posição deve ocupar para se tornar sujeito de conhecimento, ou seja, que determina seu modo de subjetivação.

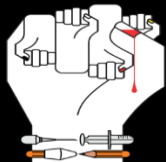
Consideramos o currículo a partir dos pressupostos de Veiga-Neto (2004) o que é uma ordem reta e disciplinar, tanto nos saberes, quanto nas distribuições desses saberes ao longo do tempo. O currículo funciona como um documento de identidade, que se colocou a serviço da disciplina e da docilidade dos corpos que se submetem, e não está apenas se resignificando ou normatizando em termos identitários, mas seguindo constructo contemporâneo. Visto que pode ser colocado como práticas de disciplina e docilização dos corpos, como um lugar de resistência e libertação dos sujeitos.

Entretanto, cada indivíduo não deve abdicar-se de seu papel reflexivo diante dos objetos que o fazem se subjetivar e, por conseguinte, construir sua identidade. As singularidades, nesse sentido, ocupam um papel fundamental na construção das relações políticas e da própria democracia, de sujeitos subjetivados e produzidos pelas e nas estratégias tecnológicas, para indivíduos singulares, únicos, livres pelas possibilidades de reconhecerem para além de qualquer redução ou perfil.

METODOLOGIA

Este estudo assume a abordagem qualitativa para pensar a produção de subjetividade em suas nuances. No mesmo horizonte, toma a pesquisa bibliográfica sob o enfoque dos pressupostos foucaultianos, considerando os três elementos da genealogia, como apontados por Moraes (2018): a "dissociativa", que abandona uma pretensa essência e fixidez das identidades, em favor de acontecimentos diversos, heterogêneos e sem sentido na origem; "paródica", que coloca sob suspeita valores e verdades aceitas, permitindo práticas de libertação e criação; e por fim, a "disruptiva", que o sujeito do conhecimento e da verdade critica a própria constituição do sujeito, não limitando conhecer a verdade e seus sujeitos.

O aplicativo chamado *Diversity* está estruturado da seguinte forma: na página principal possui o *Edu02conect*. Em seguida, tem a parte do *Contact us*. No próximo



menu, é o Quem somos. Logo em seguida está uma aba exclusiva para professores, onde dividimos em três partes: Blog, Galeria e Direitos Autorais.

A pesquisa está estruturada em três seções que, articuladas entre si, discutem sobre a compreensão das tecnologias, apreciações sobre a escola contemporânea e análises de documentos curriculares. Primeiro passo: falamos sobre o conceito de identidade, poder, linguagens, currículo de acordo apontamentos teóricos, segundo passo: analisamos as competências gerais da BNCC e DCRB e as específicas de Linguagens, e por último falamos sobre os jogos digitais e sua relação com a aprendizagem do aluno, bem como o incentivo a valorização da identidade étnico-racial.

2582

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Delineamos a respeito da produção de identidade do educando no contexto da escola, tendo em vista a relação dos sujeitos com o poder-saber. Ao estudar sobre a inserção da tecnologia no ensino, percebemos como as escolas são desafiadas para produzir esse sujeito aprendiz para um mundo complexo e em rápida transformação. As tecnologias digitais direcionadas criticamente pelos professores e professoras podem oferecer suporte para práticas pedagógicas mais libertadoras e criativas.

Em conformidade com a Base Nacional Comum Curricular (2018) e Documento Curricular Referencial da Bahia (2019), no que diz respeito aos recursos, funcionalidades e apropriações para a aproximação das culturas adolescentes e juvenis com a cultura escolar, construímos o objeto de aprendizagem *Diversity*, para contribuir na reflexão acerca da produção do sujeito educando por meio de tecnologias digitais. O App Edu diversity tem como objetivo de desenvolver possibilidades que visam contribuir para as reflexões acerca da aprendizagem pedagógica tecnológica apresentando suporte que promovam a participação ativa dos educandos no processo de ensino e aprendizagem. Está estruturado da seguinte forma 1- Edu02connect: ele encontra os jogos na ordem Conceituando cultura- que é um caça palavras. Quiz- Personalidades Negras- Labirinto (perguntas e respostas). Encontre o par correspondente- Jogo da memória. Cultura Afro-brasileira- jogo da memória. 2- Quem somos nós: Informações dos desenvolvedores. 3- Contact Us: email para contato. 4- Professor: onde colocamos Galeria- sugestões de imagens. Direitos autorais- Referencias usada no app. Prezado professor!- Carta ao professor. Blog- Sugestões de textos, vídeos e planos de aula.

Realização:



Apoio:





Diante da necessidade de renovação da identidade na era digital, compreendemos que as tecnologias digitais podem abrir horizontes nas práticas pedagógicas e potencializar a reinvenção dos sujeitos.

CONCLUSÕES

Consideramos o currículo como uma materialização de relações de poder, que na sua condição discursiva organiza, articula e coloca em ação modos de falar e pensar, tornando-se operador de produção de subjetividade, acontecimentos e práticas no espaço e tempo escolar. Daí, pensarmos o uso das tecnologias digitais como um viabilizador de discussões que tocam a sensibilidade e têm um alcance mais profundo para dar corporeidade e visibilidade em práticas pedagógicas para a libertação e a criatividade na construção de sujeitos.

O uso dessas tecnologias nas práticas pedagógicas pode possibilitar situações de aprendizagem diversificadas e instigantes para os alunos, respeitando as particularidades e o ritmo de construção de conhecimento deles e apresentando vivências que vão além de seu contato direto, o app Edu diversity, possui materiais como imagens de pessoas negras e culturais afro-brasileira, além de textos voltados para a diversidade, e jogos interativos que trabalham sobre a cultura afro-brasileira. Daí, afirmamos que o uso de tais tecnologias, dentro e fora da sala de aula, pode possibilitar a construção de identidades mais plurais, bem como reduzir estereótipos, democratizar saberes e promover a valorização das diversidades culturais e identitárias.

Destacamos ainda a importância do professor no trabalho com a diversidade, encontrando na utilização das tecnologias uma forma de auxiliar o processo de inclusão e subjetividade dos alunos, valendo-se de seu potencial para a construção do conhecimento, estímulo da interação, criatividade e liberdade. Assim, constatamos a nossa hipótese de que as tecnologias digitais podem possibilitar práticas de liberdade na produção da subjetividade, pois através de interações entre discentes e docentes há uma conexão que se reverbera nas trocas de saberes, no reconhecimento dos sujeitos como importantes agentes tanto da sociedade como de sua própria existência.

PALAVRAS- CHAVE: Currículo. Identidade. Jogo Digital. Linguagem.

2583



REFERÊNCIAS

BAHIA. Secretaria da Educação. Superintendência de Políticas para Educação Básica. União Nacional dos Dirigentes Municipais da Bahia. **Documento Curricular Referencial da Bahia para Educação Infantil e Ensino Fundamental** – Superintendência de Políticas para Educação Básica. União Nacional dos Dirigentes Municipais de Educação. Bahia Salvador: Secretaria da Educação, 2018. 468 p. Disponível em: <http://www.conselhodeeducacao.ba.gov.br/arquivos/File/DocumentoCurricularReferencialdaBaha12072019.pdf>

BOGOST, Ian. **How to do things with videogames**. Londres: University of Minnesota Press, 2011.

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

FOUCAULT, Michel. A governamentalidade. In: **Microfísica do poder**. 4. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2016a. p. 407-431.

FOUCAULT, Michel. F86v **Vigiar e punir**: nascimento da prisão; tradução de Raquel Ramallete. Petrópolis, Vozes, 1987. 288p.

FREIRE, Paulo. **Educação como prática da liberdade**. 23ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. 15. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2000.

GOMES, Nilma Lino. **Indagações sobre currículo**: diversidade e currículo. In: BEAUCHAMP, J. PAGEL, S. D. NASCIMENTO, A. R. do. (Orgs). Brasília : Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 11. ed. 2006.

MORAES, Marcos Vinicius Malheiros. “Genealogia – Michel Foucault”. In: **Enciclopédia de Antropologia**. São Paulo: Universidade de São Paulo, Departamento de Antropologia, 2018. Disponível em: <https://ea.fflch.usp.br/conceito/genealogia-michel-foucault> Acesso em: 30 abr. 2019.

SAVI, Rafael; ULBRICHT, Vania Ribas. Jogos Digitais Educacionais: Benefícios e Desafios. **RENOTE. Revista Novas Tecnologias na Educação**, v. 6, p. 1-10, 2008.

VEIGA-NETO, Alfredo. Currículo, cultura e sociedade. **Educação Unisinos** Vol. 8 Nº 15 JUL/DEZ 2004.

VEIGA-NETO, Alfredo. "Currículo e telemática". In: Moreira, Antônio Flávio; Macedo, Elizabeth (Orgs), **Currículo, práticas pedagógicas e identidades**, Porto: Porto, 2002.

2584