

Revista PsiPro

PsiPro Journal

1(1): 142-164, 2022

ISSN: 2763-8200

Artigo

O PPP E A ERA DIGITAL: UM DESAFIO FRENTE ÀS INSTITUIÇÕES DE ENSINO

PPP AND THE DIGITAL AGE: A CHALLENGE FOR THE EDUCATIONAL INSTITUTIONS

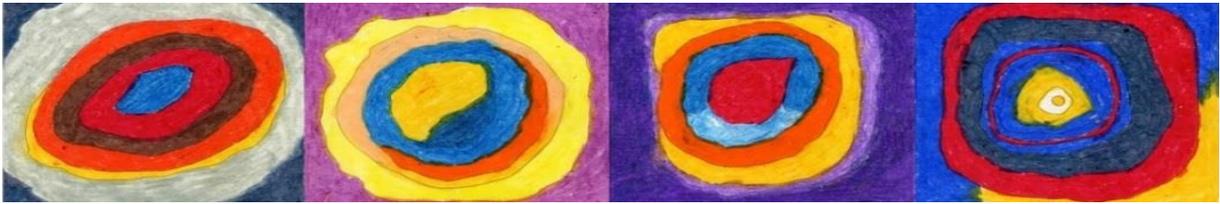
Recebimento do original: 03/06/2022

Aceitação para publicação: 19/06/2022

Wilianny Santos Cavalcanti

Graduanda em Pedagogia pela UNOPAR, MBA em Finanças e Controladoria, MBA em Gestão Estratégica de Vendas e graduada em administração pela Universidade Federal de Pernambuco -UFPE.

RESUMO: O presente artigo realiza uma análise da importância de uma adequada elaboração do Projeto Político-Pedagógico (PPP) para ser implementado durante o ano nas instituições de ensino. Esse projeto deve ser planejado de acordo com o contexto na qual a escola está inserida para que os estudantes possam acompanhar e assimilar o conhecimento repassado. A influência das plataformas de ensino, redes sociais e jogos virtuais estão tendo grande repercussão no processo de elaboração do PPP para que os estudantes se sintam estimulados ao ensino de forma criativa, na qual os mesmos possam desenvolver as suas habilidades intelectuais e tecnológicas. Vale ressaltar que da mesma forma que o mundo virtual pode auxiliar na sala de aula pode tornar-se destrutivo pois poderá reter a atenção dos estudantes refletindo um nível baixo de aprendizagem devido ao uso de recursos tecnológicos em sala de aula. Alguns questionamentos foram realizados para identificar quais os benefícios e malefícios existentes



no uso da tecnologia para que seja analisado e enquadrado no PPP de forma que o aluno consiga a explicação tradicional nos livros didáticos, mas também seja possível estimular o uso de recursos digitais para que os alunos adquiram conhecimento e consigam compreender os conteúdos abordados pelos docentes.

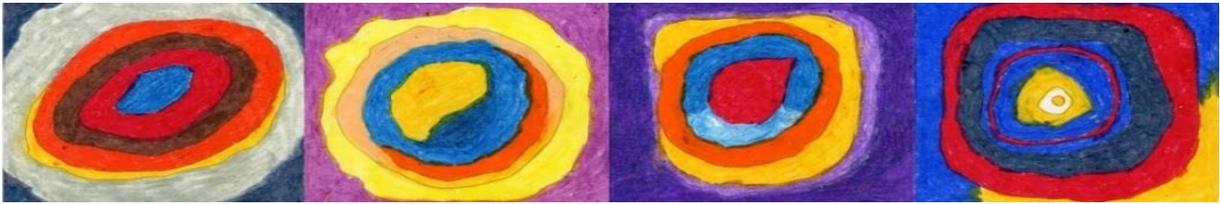
PALAVRAS-CHAVE: Projeto Político-Pedagógico (PPP). Ensino-aprendizagem. Instituições de ensino. Mundo digital.

ABSTRACT: This article analyzes the importance of an adequate elaboration of the Political-Pedagogical Project (PPP) to be implemented during the year in educational institutions. This project must be planned according to the context in which the school is inserted so that students can follow and assimilate the knowledge passed on. The influence of teaching platforms, social networks and virtual games are having a great impact on the PPP elaboration process so that students feel stimulated to teach in a creative way, in which they can develop their intellectual and technological skills. It is worth mentioning that in the same way that the virtual world can help in the classroom, it can become destructive because it can retain students' attention, reflecting a low level of learning due to the use of technological resources in the classroom. Some questions were asked to identify the benefits and harms that exist in the use of technology so that it can be analyzed and framed in the PPP so that the student can get the traditional explanation in textbooks, but it is also possible to encourage the use of digital resources so that students acquire knowledge and manage to understand the contents covered by the teachers.

KEYWORDS: Political-Pedagogical Project (PPP). Teaching-learning. Educational institutions. Digital world.



Artigo está licenciado sob forma de uma licença
Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional.



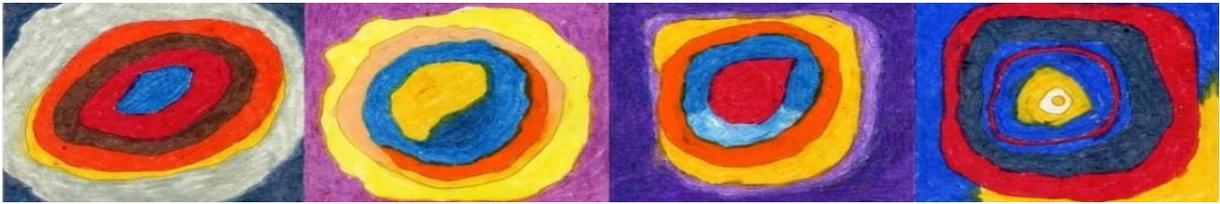
INTRODUÇÃO

Este trabalho tem o propósito de apresentar como o Projeto Político-Pedagógico (PPP) é produzido na realidade escolar e elaborar uma análise de como este projeto sofre influência no processo de elaboração e aplicabilidade nas instituições de ensino por meio dos recursos digitais que vem dominando o modo de aprendizagem dos estudantes.

O processo de formação da educação de nossas crianças e jovens é uma responsabilidade social, problema da sociedade como um todo e não apenas daqueles que se utilizam da escola ou nela exercem suas funções profissionais, mas as instituições de ensino interferem diretamente no estilo de educação visto que são elas que estarão realizando o ensino, o saber, a leitura e a forma de pensar sobre os fatos em nossa sociedade.

O PPP quando está enquadrado nos aspectos culturais, éticos, filosóficos, acadêmicos e tecnológicos proporcionam o desenvolvimento do saber e a percepção do senso crítico desses futuros cidadãos. A escola pode exercer importante papel no aprendizado para o exercício da cidadania, entendida como capacidade e possibilidade de participação social nos processos decisórios e avaliativos.

Diante alguns benefícios e malefícios da utilização dos meios tecnológicos surgem alguns questionamentos, tais como: As escolas conseguem conciliar essa metodologia virtual ao meio tradicional dos projetos propostos pelos gestores escolares? Quais são as implicações que levam os gestores a não realizarem o uso precoce dos meios tecnológicos no desenvolvimento das atividades escolares? Será que a utilização de redes sociais, plataformas de ensino e jogos virtuais são adequadas para favorecer as novas metodologias de ensino?



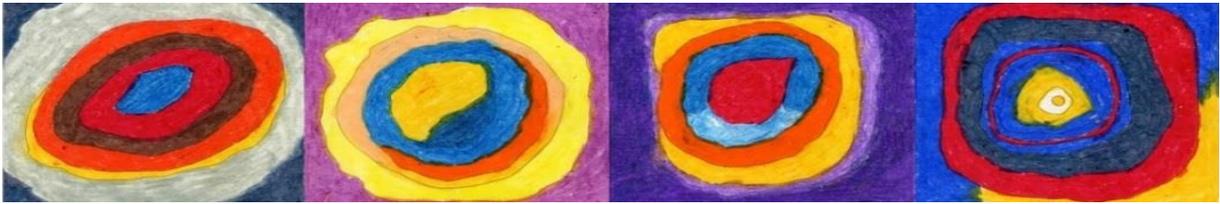
Esses questionamentos estão presentes na elaboração dos projetos educacionais nas instituições de ensino tanto públicas como privadas, o que vai diferenciar será como cada diretor da escola vai aceitar a diversidade de informações para considerar na elaboração do plano anual de sua escola.

O texto busca realizar uma análise crítica de como as escolas foram desenvolvendo os projetos pedagógicos de acordo com a sua estrutura, objetivo e também a interferência da utilização de meios tecnológicos para ministrar as aulas e atividades complementares.

No Art. 1º da Lei das Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), “A educação abrange os processos formativos que se desenvolvem na vida familiar, na convivência humana, no trabalho, nas instituições de ensino e pesquisa, nos movimentos sociais e organizações da sociedade civil e nas manifestações culturais”. O processo educacional não inclui apenas professor e aluno, mas é uma junção de um público interno e externo que fazem interferências diariamente provocando reflexos e alterações comportamentais no ensino-aprendizagem no cotidiano desses estudantes.

Um projeto pedagógico bem direcionado irá contribuir para a formação e desempenho da autonomia e discernimento da escola para a construção do conhecimento dos alunos.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) começou a ser elaborada em 2015 e a cada ano vem sofrendo alterações por especialistas na área de educação para ajustar às demandas acadêmicas com a realidade vivida pelos brasileiros. Uma das competências gerais da educação básica busca “Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares) para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva”. Essa



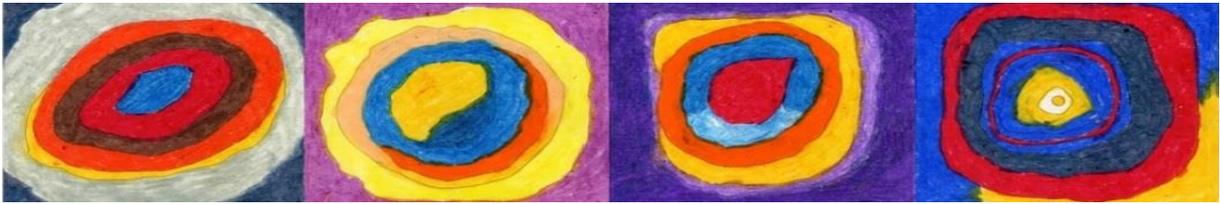
competência, indica que os gestores e docentes devem desenvolver as atividades escolares por meio das tecnologias digitais para que os estudantes possam obter aprendizado de forma crítica e no futuro possam ser formadores de opinião.

A justificativa para a elaboração do presente artigo se faz pelo fato de considerar que o Projeto Político-Pedagógico é um documento fundamental norteador das ações que formam a identidade de uma instituição de ensino. Considerando que, por um lado, a escola influencia todos os que dela participam, por outro lado, estes são, ao mesmo tempo, construtores de sua história. Todos os envolvidos no processo educativo constroem coletivamente a história da instituição e conseguem progresso ao longo da sua jornada.

PROJETO POLÍTICO-PEDAGÓGICO NAS INSTITUIÇÕES DE ENSINO

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB 9.394/96), determina que toda instituição de ensino brasileira deve desenvolver o seu Projeto Político-Pedagógico (PPP) anualmente para que a mesma possa ter um caminho norteador durante o ano letivo estabelecendo objetivos, metas e práticas pedagógicas que serão alcançadas em curto, médio e longo prazo e esse resultado servirá para a instituição de ensino servir de referência em relação às demais instituições.

O projeto pedagógico não é para ser considerado como uma peça burocrática e sim um instrumento de gestão e de compromisso político e pedagógico coletivo. O mesmo não é feito para ser mandado para alguém ou para determinado setor, mas sim para ser usado como referência para as lutas da escola. É um resumo das condições e funcionamento da escola e ao mesmo tempo um diagnóstico seguido de compromissos aceitos e

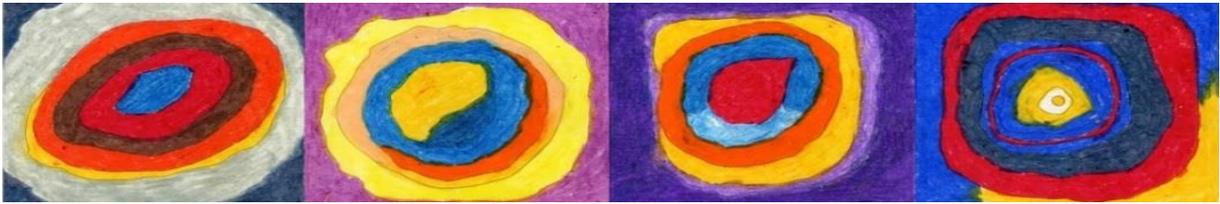


firmados pela escola consigo mesma, sob o olhar atento do poder público (FREITAS, 2004).

O PPP tem o intuito de reunir todas as informações da escola para que durante o seu funcionamento anual ela seja orientada de acordo com as sua identidade e necessidade e possa tomar as suas decisões baseadas em sua capacidade e finalidade educativa de acordo com o seu perfil comunitário. É um projeto que vai definir onde a instituição deseja chegar, identificando os seus objetivos, diretrizes e ações que devem ser organizadas neste documento e colocado em prática pelos gestores, coordenadores, professores, colaboradores, alunos, pais e responsáveis, familiares e a sociedade que esteja vinculada com o processo educacional definindo as tarefas e responsabilidades de cada grupo para que todos possam desempenhar as atividades e os objetivos serem concretizados ao longo do período letivo.

Segundo Vasconcelos (2010), o Projeto Político-Pedagógico ou Projeto Educativo é o plano global da instituição. Podendo ser compreendido como a sistematização, nunca definitiva, de um processo de Planejamento Participativo, que se aperfeiçoa e se concretiza na caminhada, que define claramente o tipo de ação educativa que se quer realizar. É um instrumento teórico-metodológico para a intervenção e mudança da realidade. É um elemento de organização e integração da atividade prática da instituição neste processo de transformação.

A nomenclatura PPP utiliza os termos de Projeto (algo a ser finalizado a curto, médio ou longo prazo), Político (formação do cidadão e interesses da coletividade) e o Pedagógico (realizar ações educativas para cumprir os seus propósitos). Desta forma, a parte política e pedagógica são indissociáveis, ou seja, estão em uma permanente reflexão e socialização.



Alguns estudiosos também nomeiam o PPP como Projeto Pedagógico (PP), mas exerce a mesma função de orientar as intencionalidades educativas de acordo com as necessidades e interesses das instituições de ensino junto à sociedade.

De acordo com o Art. 35-A., § 8º "Os conteúdos, as metodologias e as formas de avaliação processual e formativa serão organizados nas redes de ensino por meio de atividades teóricas e práticas, provas orais e escritas, seminários, projetos e atividades on-line, de tal forma que ao final do ensino médio o educando demonstre: I – domínio dos princípios científicos e tecnológicos que presidem a produção moderna; II – conhecimento das formas contemporâneas de linguagem". Desta forma, as instituições de ensino devem realizar um PPP mesclando diversas atividades para que os conteúdos sejam disponibilizados de forma dinâmica e inovadora utilizando atividades on-line para que os alunos possam desenvolver-se conhecendo e utilizando a tecnologia.

O Projeto Político-Pedagógico é um documento que tem o propósito de facilitar e organizar as atividades, sendo mediador de decisões, da condução das ações e da análise dos seus resultados e impactos. Ainda se constitui num retrato da memória histórica construída em relação aos anos anteriores, num registro que permite à escola rever a sua intencionalidade e sua história. Neste sentido, podemos entender que o projeto norteia o trabalho da escola por encaminhar ações para o futuro com base na sua realidade atual e sua história. É um planejamento que prevê ações a curto, médio e longo prazos, intervindo diretamente na prática pedagógica diária. As ações refletidas no projeto procuram incluir desde os conteúdos, avaliação e funções até as relações que se estabelecem dentro da escola e entre a escola e a comunidade.



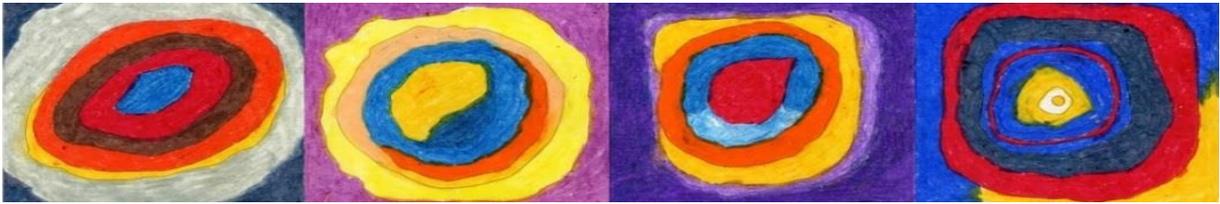
Para Veiga (2003), existem algumas contestações e conflitos no momento da elaboração do PPP no cotidiano escolar, entre elas: a relações de poder x liberdade entre os envolvidos no projeto, práticas autoritárias e conservadoras aplicadas na instituição, planejamento como uma “fabricação de planos”, burocratização na elaboração do planejamento, descompasso entre discurso e ação nas práticas escolares e a Regulação x Inovação.

O projeto é um meio que permite potencializar o trabalho colaborativo e o compromisso com objetivos comuns; por outro lado, sua concretização exige rupturas com a atual organização do trabalho e o funcionamento das instituições educativas. (VEIGA, 2003, p. 279).

Quando o projeto político-pedagógico da escola está bem construído e administrado, poderá ajudar de forma decisiva a escola a alcançar os seus objetivos. Mas a sua ausência, por outro lado, pode significar um descaso com a escola, com os alunos e os demais participantes com a educação em geral, o que, certamente, refletirá no desenvolvimento da sociedade em que a escola estiver inserida.

Segundo a LDB, o Art. 80 afirma que “O poder público incentivará o desenvolvimento e a veiculação de programas de ensino a distância, em todos os níveis e modalidades de ensino, e de educação continuada”. Dessa forma, as instituições de ensino já devem assegurar parcialmente essa metodologia de ensino para que as crianças e jovens possam dar continuidade aos estudos quando estiverem fora da sala de aula.

Toda escola é uma instituição social que se diferencia de uma organização, mas que tem uma especificidade organizativa, uma cultura que devem ser levadas em consideração em um processo de gestão. Sendo assim, a escola não pode prescindir da administração, entendida como atividade natural humana para alcançar certos fins e objetivos e que se utiliza de forma racional de recursos materiais e humanos. (PARO, 2002, p. 18).



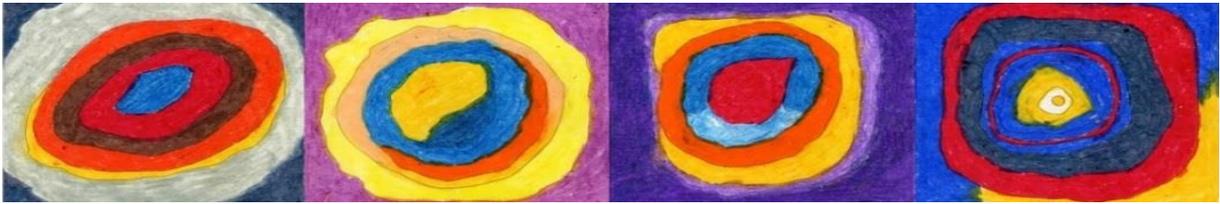
A questão que se coloca é como administrar, de forma democrática e participativa, em um contexto de sociedade dominado pelo modelo de produção capitalista, utilizando-se do princípio da racionalidade.

Gerir uma instituição escolar sem dar atenção ao histórico do presente e do passado é arriscar a organização, pois é no presente e no passado que estão as referências concretas para se prospectar novas ações prevenindo os erros e as insuficiências e intensificando os êxitos verificados. Por esse motivo é que devem existir os eventos de avaliação institucional na escola. A avaliação, que sempre deve ser feita de maneira objetiva, mostra os pontos fortes e os pontos fracos do trabalho coletivo. Sem avaliações criteriosas e relatórios seguros qualquer planejamento se torna muito frágil (SILVA, 2014).

Diante do exposto, cabe destacar que os atores e autores envolvidos no processo de construção coletiva do projeto podem ter divergências de postura e ideias e que nem sempre o planejamento ocorre mediante consenso. Desse modo, é preciso estabelecer desde o início dos trabalhos que todo o debate deve ser propositivo tendo como referência a realidade verificada no cotidiano escolar, juntamente com a ação contínua de avaliar, agir e planejar, daí decorre o caráter dialético do Projeto Político-Pedagógico.

De acordo com Padilha (2001), a estrutura básica de um Projeto Político-Pedagógico não pode ficar presa em modelo tecnicista, ela se modifica na estrutura de uma escola para escola, orientado por uma construção coletiva que vai além de um simples documento, nele terá contido os caminhos da instituição, os sentimentos, a subjetividade daqueles que participam em sua construção.

O PPP deve apresentar uma estrutura básica contendo os seguintes requisitos: Identificação do projeto, Histórico e justificativa, Objetivos



gerais e específicos, Metas, Desenvolvimento metodológico, Recursos, Cronograma, Avaliação e Conclusão. Todos esses tópicos devem ser descritos de forma bem detalhada para que todas as partes envolvidas neste processo consigam compreender e colocar a teoria na prática (PADILHA, 2001).

Paro (2008), afirma que se queremos uma escola transformadora, precisamos transformar a escola que temos na nossa sociedade. E a transformação dessa escola passa necessariamente por sua apropriação por parte das camadas trabalhadoras. É nesse sentido que precisam ser transformados o sistema de autoridade e a distribuição do próprio trabalho no interior da escola para que todos mostrem a sua importância para a concretização e implantação de um projeto pedagógico.

Muitas instituições escolares preferem optar por uma praticidade e não fornecem à devida atenção para o PPP e optam por encomendar ou até mesmo comprar esse documento pronto, mas o mesmo não se encaixará no padrão da escola, pois cada instituição tem a sua característica peculiar referente à sua cultura, crença, método de ensino e gestão. Algumas também preferem seguir o mesmo documento de anos anteriores e acabam provocando retrocessos e utilizando didáticas desatualizadas para ministrar conhecimento para os alunos.

Outros erros estão em tratar essa proposta como uma burocracia, as divergências de opiniões também geram grandes discussões que os gestores preferem não colocar no diálogo, a utilização de linguagem técnica e não deixar de forma objetiva qual é o planejamento a ser seguido.

A ERA DIGITAL NAS INSTITUIÇÕES DE ENSINO

O século XXI está sendo marcado por um novo fenômeno sociocultural, a utilização das TIC (Tecnologias de Informação e de



Comunicação) no processo de ensino aprendizagem das escolas para que os alunos reconheçam os recursos tecnológicos e possam utilizá-los para ampliar o conhecimento.

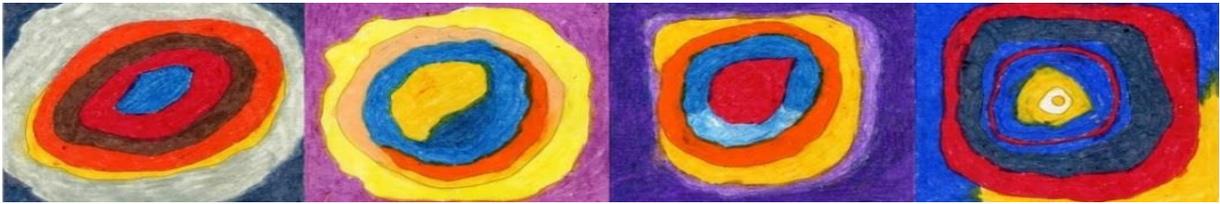
Magnoni e Mello (2012), afirmam que não é mais possível ignorar os meios audiovisuais, no entanto para que a informação se torne conhecimento historicamente construído, deverá ser decodificada, questionada, analisada e mediada pelo educador. A mesma plataforma acessa a televisão, o rádio e a internet. Atualmente, você pode ler uma notícia e compartilhá-la instantaneamente em redes sociais via celular.

Sodré (2012) salienta que independente das posições políticas, parece consensual a necessidade de todo projeto educacional contemporâneo agir em sintonia com os meios tecnológicos para que os métodos de aprendizagem estejam atualizados com a realidade na qual estamos inseridos.

Com a era digital, a globalização une as nações e a informação está disponível "para todos" através da nuvem, redes e acervos virtuais. No entanto, a educação parece que ainda não compreendeu que as fronteiras que separam uma nação da outra, cada vez mais se tornam apenas físicas, pois há uma internacionalização do consumo, do desejo material, da informação e do conhecimento.

Segundo Coutinho (2011), o desafio imposto à educação por esta nova sociedade é imenso, sendo que os educandos devem adquirir competências para interagir e agir em um mundo globalizado, mas principalmente na formação dos docentes, pois estes devem estar preparados para enfrentar os novos desafios numa sociedade tecnológica e digital.

Apesar da sociedade midiática se encontrar em constante transformação, a escola permanece no século XIX reduzindo o potencial



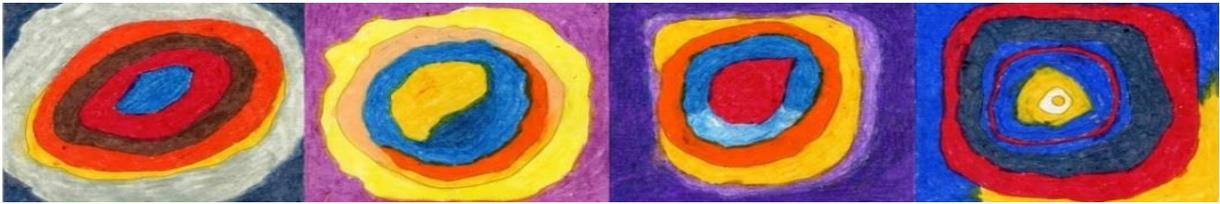
criativo dos alunos e querendo transmitir informações de forma primitiva, sendo necessário que haja transformações e inovações para uma educação inovadora e de qualidade. O PPP pode servir como um instrumento que vai facilitar a junção que os objetivos das escolas sejam alcançados em consonância com o avanço e inovação tecnológica.

No mundo digital, o professor jamais será descartado, pois o mesmo é uma peça fundamental para que tais tecnologias sejam implantadas com clareza e eficiência. Nesse cenário, o docente, torna-se mediador entre o ensino, a tecnologia e a educação. Os educadores devem conscientizar-se de que a educação é parte desse cenário de mudanças e um referencial diferenciado na chamada "sociedade em rede", sendo uma situação emergente a mudança de postura no que diz respeito à migração da sua identidade de transmissora de informação e de cultura para uma condição de ensinar a aprender e a pensar, preparando pessoas para que prolonguem os benefícios da escola além da escola mesma, tornando funcionais os conhecimentos adquiridos e, sobretudo, para que saibam empregar o poder da inteligência na vida profissional e no seu cotidiano.

Realizar uma capacitação e organização do uso das tecnologias digitais com planos de aula podem fazer toda a diferença no processo de interação e construção do conhecimento, uma vez que este apresenta-se como solução viável a essa realidade, promovendo mudanças na prática do ensinar e aprender.

USO DE PLATAFORMAS DE ENSINO

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) contempla o desenvolvimento de competências e habilidades das tecnologias digitais na educação não só para promover o aprendizado, mas para a construção de



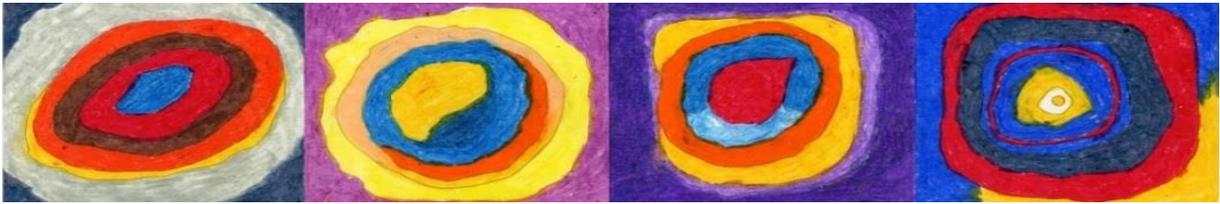
conhecimento por parte dos alunos. A partir de plataformas digitais, como via de acesso ao ambiente virtual de aprendizagem, experimenta-se novas formas de estudar, aprender e conviver nesse ciberespaço.

Com a implantação do ensino remoto em tempos de pandemia do Coronavírus, se fizeram necessárias novas regras pela sociedade com o uso de tecnologias digitais gerando alterações na rotina de vida de seus usuários (FIORI; GOI, 2020).

Nas plataformas de ensino, há um sistema colaborativo entre professor e aluno desempenhando novos papéis. Os alunos são protagonistas de sua própria aprendizagem, e o professor passa a ser um mediador do conhecimento e promotor de propostas pedagógicas para que haja progressão deste aprendizado. Para ambos, os papéis e as relações sociais desenvolvidas são imprescindíveis e poderá ser preciso lidar com as dificuldades oriundas deste sistema colaborativo, pois as discussões intelectuais são altamente desejáveis, impulsionando a aprendizagem a um nível mais organizado de raciocínio, através de maior criatividade do que àquela proposta pelo Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA).

Darnton (2010, p. 15) discorre que o “futuro, seja ele qual for, será digital” e que o “presente é um momento de transição”, no qual, entre outros aspectos, “modos de comunicação impressos e digitais coexistem e novas tecnologias tornam-se obsoletas rapidamente”. Dessa forma, todo o contexto escolar deve considerar os meios virtuais para implementá-los para que fiquem conectados com metodologias modernas e criativas para ensinar aos seus alunos.

No Brasil, o Ensino à Distância (EaD) é regido pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei 9.334/96) e regulamentado pelo Decreto 5.622/2005, com normatização definida na Portaria Ministerial 4.361/2004. A tecnologia digital que permitiu o avanço do EaD foi estabelecida pelo



desenvolvimento dos AVA, que é um ambiente software desenvolvido na internet com recursos tecnológicos a fim de criar um contexto educacional que possibilita diferentes tipos de interação entre aluno e professor que se encontram geograficamente separados. Os primeiros projetos de construção de AVA destinados à educação iniciaram-se em meados da década de 1990 (TAVARES, 2003).

Para organizar as diversas tecnologias que podem ser utilizadas no ambiente da Educação, destacam-se: a aprendizagem colaborativa, os canais de conversação, a interação por vídeo, as aulas interativas, os contornos tecnológicos e pedagógicos para o desenvolvimento de metodologias educacionais e o suporte para atividades educacionais de forma virtual. As principais ferramentas síncronas e assíncronas disponíveis aos usuários no AVA são: os chats, blogs, as vídeo-aulas, fórum, lista de discussão, correio eletrônico, mural, enquete, portfólio, bibliotecas virtuais, *Google Acadêmico*, perfil e *Frequently Asked Questions* (FAQ).

A ampliação da adesão dos alunos ao uso cada vez mais intensificado das tecnologias digitais de informação e comunicação pode contribuir para mudar essa escola analógica, desde que os educadores consigam integrar o uso das tecnologias a seus métodos pedagógicos, extraindo as potencialidades das redes virtuais para o processo de ensino e aprendizagem (TAVARES; MELO, 2019, p. 8).

Toda a adaptação entre PPP e mundo virtual dependerá de como essa relação entre instituição de ensino e docentes começarem a colocar em prática nas salas de aulas de forma que os estudantes despertem o interesse pelo aprendizado através de novas técnicas pedagógicas e que os professores consigam acompanhar as evoluções didáticas para ficarem conectados com a tecnologia e desenvolverem um trabalho moderno e criativo. As escolas de Educação Básica, que participam e dialogam com a cultura digital, oportunizam aos estudantes e professores múltiplos espaços de aprendizagem, especialmente pelas possibilidades de encontros virtuais

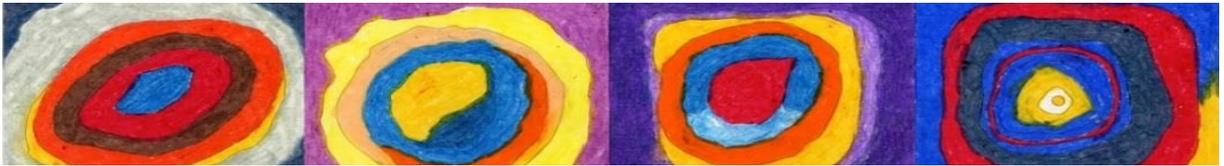


e de interação. Assim, indo de encontro à produção colaborativa de conhecimento.

Algumas dificuldades na utilização de AVA são relatadas pelos alunos, está no fato da acessibilidade quanto ao uso do seu portal educacional e a capacidade da conexão de internet. Enquanto pelos professores, as dificuldades enfrentadas são em cumprir os prazos estipulados pela instituição para postagem de avaliação e trabalhos acadêmicos. Isso se dá porque, com o ensino remoto, as horas de dedicação do professor aumentaram muito mais do que a presencial, tendo em vista que as tecnologias atuais são mais avançadas e exigem uma melhor capacitação. Dessa forma, o mesmo ainda acaba levando trabalho para concluir em sua residência, ultrapassando a sua carga horária de ensino e gestão.

Orosco e Pomasunco (2020), em suas avaliações de risco do uso do AVA, preocuparam-se com o uso da internet em ambientes virtuais nocivos, tais como: o *cyberbullying*; o aliciamento de menores e imagens relacionadas ao sexo. Com isso, eles alertam os pais para que controlem o uso responsável até os adolescentes aprenderem a conviver e gerenciar as TIC. É necessário que a escola escolha com objetividade qual a plataforma ou mídias sociais irá adotar para o processo de ensino-aprendizagem para que não aconteça o uso indevido, assim impossibilitando a educação digital.

Os jovens também aproveitam a conexão com a internet em sala de aula para verificar e-mails pessoais, redes sociais, usar programas de mensagens instantâneas ou visitar sites não recomendados, mas isso foge totalmente do currículo pedagógico, pois a internet só deverá ser usada para realizar algum estudo, pesquisa, responder questionários e vídeo aulas que estejam relacionadas com as propostas acadêmicas. Alguns alunos se perdem com a possibilidades de navegação e deixam-se incursionar por áreas de interesse pessoal. Assim, perdendo tempo com informações pouco



significativas que distraem e ingressam em grupos sobre qualquer tipo de assunto banal.

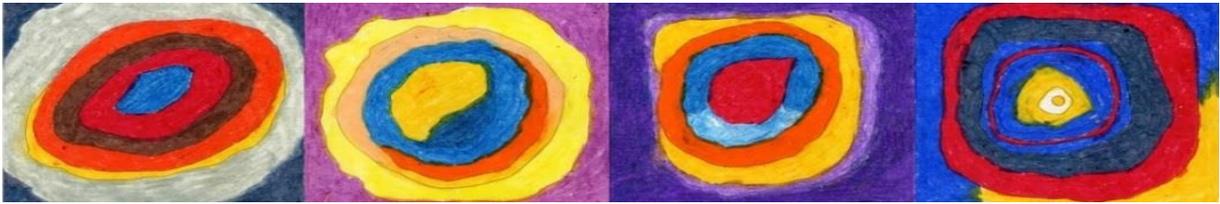
INFLUÊNCIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS E REDES SOCIAIS

Os jogos eletrônicos e as redes sociais sempre foram vistos como vilões no processo de ensino-aprendizagem, mas os pedagogos devem levar em consideração que os jogos virtuais e as redes sociais podem ajudar no processo de formação dos discentes, pois vai identificar novos métodos de estudo e poderá despertar um interesse melhor durante as aulas.

Fumian e Rodrigues (2013), alegam que o *Facebook* pode ser empregado desde o Ensino Médio à Educação Superior. Esta plataforma pode ser utilizada para expandir conteúdos que não podem ser transmitidos através da grade curricular formal e que podem ser interessantes no cotidiano dos alunos, nas interações, discussões e exercícios. No que diz respeito ao uso do *Facebook*, a rede digital tem se tornado uma plataforma para o registro das experiências de ensino com a participação de alunos, professores, equipe técnica, entre outros, publicando, compartilhando, comentando e curtindo diversas situações de ensino e aprendizagem.

Segundo Lara (2005), para o ensino da Matemática, em especial nos anos iniciais do ensino fundamental, os jogos apresentam-se como uma ferramenta de descoberta, criação e experimentação, sendo como um veículo para a construção do conhecimento, motivo pelo qual os professores devem estar atentos a essas novas estratégias didáticas.

Para Machado (2002), os jogos virtuais podem ser considerados sobre dois aspectos: o lúdico e o prático-utilitário. O aspecto lúdico, remete a diversão, brincadeira e busca de vencedores, já, o aspecto prático-utilitário, remete à introdução, exercício e fixação de temas definidos. Os jogos



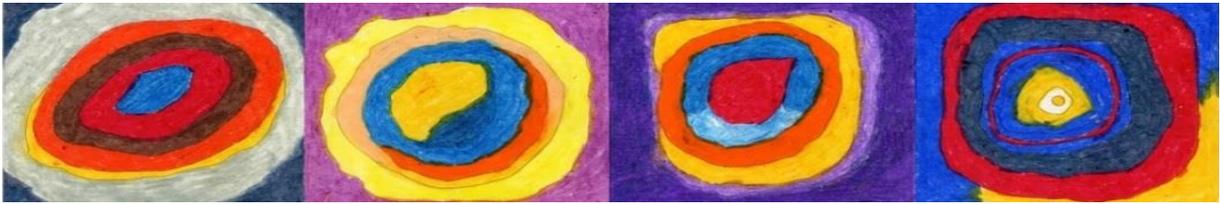
trazem para o ensino diversas possibilidades que transcendem o ensino tradicional, trazendo dinamismo, despertando nos alunos o interesse, a criatividade, além do prazer em estudar matemática. Não se trata, no entanto, de abolir o ensino tradicional de sala de aula, pois essa também tem seu valor, mas de utilizá-lo em momento pertinente e quando oportuno, buscar aliá-lo a um jogo.

A utilização dos jogos possibilita aos alunos criar, imaginar, testar, fazer cálculos, funcionando como um laboratório da aprendizagem, permitindo-os experimentar, medir, rever ideias e fundamentalmente aprender. Por meio dos momentos de brincadeira e interação criados pelos professores em situações de jogos, as crianças obtêm um bom nível de conhecimentos que podem refletir em melhorias na aprendizagem (VYGOTSKY E LEONTIEV, 2001).

É de extrema importância o papel do professor na organização, planejamento e gerenciamento da escolha dos jogos que utilizarão em sua prática pedagógica, para que prevaleça o objetivo de educar e estimular a construção do conhecimento e da capacidade cognitiva. A simples presença dos jogos virtuais em sala de aula não garante a aprendizagem, é a metodologia empregada pelos professores que pode garantir o sucesso desse recurso (FIGUEIREDO E BITTENCOURT, 2005).

Os professores devem pesquisar quais são os tipos de jogos adequados para a disciplina e conteúdo que está sendo lecionado, pois o aprendizado deve ser compatível entre sala de aula e mundo virtual para que os estudantes sejam estimulados e fiquem motivados durante os ensinamentos em sala de aula.

Outro fator importante a considerar, durante o andamento do jogo virtual é que os professores atuem como mediadores, dando oportunidade para os alunos construírem o conhecimento a partir do contato com as



informações obtidas por meio do jogo. No ambiente do jogo virtual, os alunos receberão muitas informações, e geralmente o objetivo do aluno é simplesmente jogar, ganhar, passar as fases. Assim, o papel do professor é de grande importância de forma a levar os alunos a pensarem, refletirem como o jogo estabelece uma ligação com determinada área específica (SCHERER; MIRANDA, 2013).

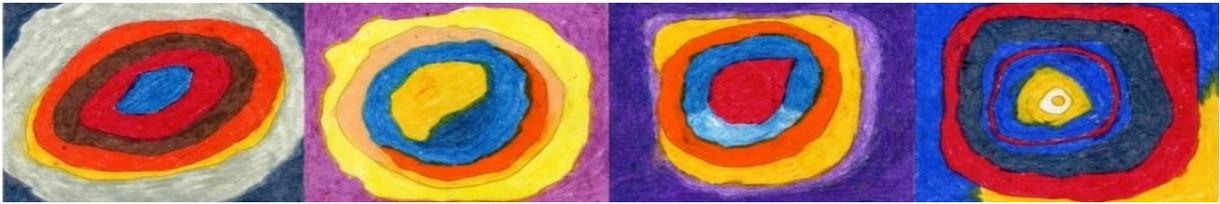
Quando os alunos estiverem realizando atividades com os jogos é necessário que o professor permaneça atento ao comportamento dos alunos para que eles não percam o foco da atividade e assimilem os conteúdos de forma interativa, divertida e tecnológica.

CONCLUSÃO

Da forma como procuramos discutir o Projeto Político-Pedagógico neste artigo, fica evidente que este possui a função de romper o isolamento dos diferentes segmentos da escola, buscando pela participação coletiva e efetiva de alunos, pais, funcionários e comunidade, não só na sua elaboração, mas, constantemente, na observação crítica do cotidiano escolar. Nesse sentido, possibilitando o comunitário e o público, onde todos tenham voz e vez.

Por meio da reflexão feita, percebemos que a construção do Projeto Político-Pedagógico não é uma ação simples. Implica diversos enfrentamentos pessoais e coletivos, sendo fundamental para o sucesso do processo uma equipe articuladora forte e embasada teoricamente, mas que não se considere detentora/dona do saber.

Os diretores das escolas, no momento de elaborar o PPP apresentam resistência em relação à dinâmica de ensino, isso pode ocorrer devido à qualificação e falta de conhecimento tecnológico ou também pelo receio de não conseguir realizar um bom padrão de ensino pela carência de recursos



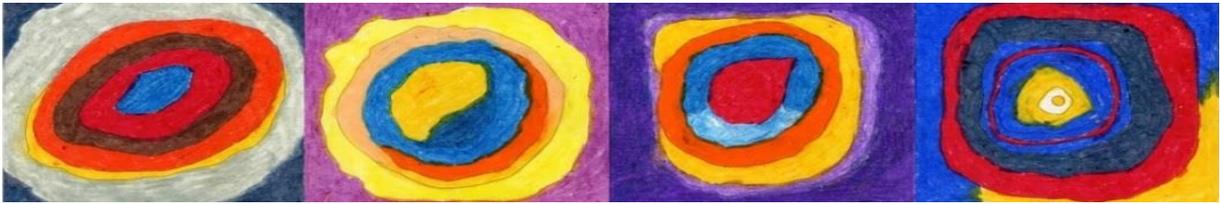
didáticos existentes na própria escola e até os professores podem não ter o conhecimento essencial para a utilização dessa metodologia.

Os gestores devem ampliar os seus horizontes para formular os projetos embasados em meios tecnológicos para que as escolas não fiquem atrasadas em relação à outras instituições de ensino e os seus alunos sejam prejudicados no ensino-aprendizagem devido aos métodos tradicionais utilizados.

O Projeto Político-Pedagógico se estrutura como um guia para uma educação libertadora e de qualidade social. Sendo assim, é indiscutível a importância que o PPP desempenha na instituição escolar, pois ele traz debates, conflitos de ideias, desafios, que mostra a necessidade de se pensar em uma gestão democrática da educação que favoreça a classe trabalhadora, onde os seus interesses sejam ouvidos e não silenciados por aqueles que veem o processo educativo a partir de uma perspectiva meramente técnica, em que a formação dos sujeitos vai além da ideia de somente qualificação de mão de obra para o mercado de trabalho, mas que contemple todas as áreas da vida em sociedade.

Este trabalho mostra que a inclusão de plataformas online utilizadas no ensino médio, tende a despertar o interesse dos alunos pela disciplina que está sendo estudada, conseqüentemente, haverá uma interação maior entre os alunos, aumentando assim o espaço colaborativo entre eles, contribuindo no processo de ensino e aprendizagem.

Muitas instituições de ensino não utilizam os recursos tecnológicos porque os alunos não possuem essa tecnologia nas suas residências para concluir as atividades e isso pode ocasionar um empecilho para um pleno desenvolvimento da atividade acadêmica. A escola acaba deixando as aulas sem nenhum meio de interação virtual, impossibilitando que os estudantes possam ter assimilação do meio virtual, mas isso terá um dano cada vez

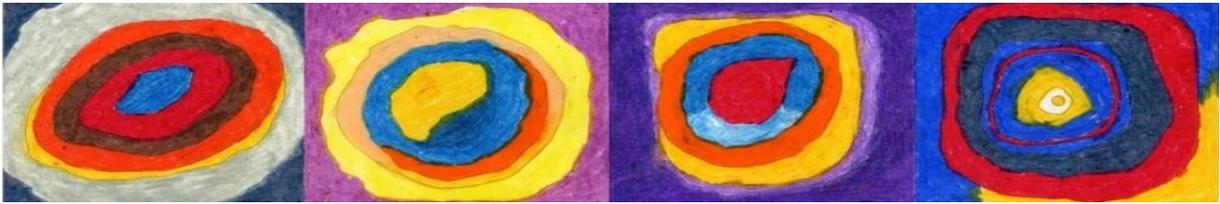


maior com o decorrer dos anos pois quando esses estudantes forem para o mercado de trabalho encontrarão dificuldade para lidar com as inovações trazidas pelo uso da tecnologia. Não é apenas saber utilizar um celular, mas utilizar a tecnologia de forma construtiva que proporcione aprendizado e amplie o networking para o ingresso em uma universidade e no mercado de trabalho.

Quando as plataformas de ensino, redes sociais e jogos virtuais são utilizadas de forma apropriada tanto pelos professores e principalmente pelos alunos pode proporcionar uma experiência de grande aprendizado trazendo a junção da teoria abordada pelos livros didáticos e explanação em sala de aula pelo professor e pela interação prática através de exercícios de aprendizagem para que os alunos possam fixar os assuntos com interatividade e criatividade despertando o interesse para conhecer um novo método de ensino através da tecnologia.

Diante os benefícios e malefícios na utilização dos meios virtuais nas escolas podemos inferir que dependendo da forma que for utilizada poderá ampliar o conhecimento e estimular o interesse pela educação, mas caso esses recursos seja usado de maneira indevida poderá ocasionar danos severos e interromper o processo de aprendizagem em sala de aula, ou seja, todos os fatores devem ser bem analisados para que seja usada a melhor metodologia de ensino para atender as necessidades de todos que compõem o ambiente escolar.

A preparação do PPP sempre será um problema para as instituições que não apresentam um conhecimento adequado para aprimorar a qualidade de ensino, trazendo consequências no processo de ensino durante as demais etapas da educação básica. Para que isso seja revertido, uma alternativa pode ser a qualificação dos gestores, coordenadores, professores e funcionários das escolas para compreenderem que esse



projeto é um conjunto de informações que deve estar interligado para que o objetivo geral e específico da instituição de ensino seja alcançado.

Podemos inferir que o uso de plataformas colaborativas online mostra indícios de que é possível apoiar o processo de ensino e aprendizagem de forma mais colaborativa e efetiva.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. 2. ed. revista. 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em 12 de janeiro de 2022.

BRASIL. Presidência da República. Casa Civil. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional – LDB**. Lei nº 9394/96. 4ª Ed. Disponível em: https://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/572694/Lei_diretrizes_bases_4ed.pdf?sequence=1&isAllowed=y. Acesso em 12 de janeiro de 2022.

DARNTON, R. **A questão dos livros: passado, presente e futuro**. Editora Companhia das Letras, 2010.

FIGUEIREDO, Cibele Ziani; BITTENCOURT, João Ricardo. **Jogos computadorizados para aprendizagem Matemática no ensino fundamental**: refletindo a partir dos interesses do educandos. *Novas Tecnologias na Educação, Rio Grande do Sul*, v. 3, n. 1, p.01-10, maio 2005.

FREITAS, L. C. et al. **Dialética da inclusão e da exclusão**: por uma qualidade negociada e emancipadora nas escolas. In: *Escola Viva: elementos para a construção de uma educação de qualidade social*. GERALDI, C. M. G.; RIOLFI, C. R.; GARCIA, M. F. Campinas: Mercado de Letras Edições e Livraria Ltda., 2004.

FUMIAN, A. M.; RODRIGUES, D. C. G. A. **O Facebook enquanto plataforma de ensino**. *Revista Brasileira de Ensino de Ciência e Tecnologia*, 6(2), 173-182, 2013.



LARA, Isabel Cristina Machado de. **Jogando com a Matemática na Educação Infantil e Séries Iniciais**. São Paulo: Respel, 2005.

MACHADO, Nilson José. **Matemática e Educação: alegorias, tecnologias e temas afins**. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2002.

MAGNONI, Antônio Francisco. MAGNONI, Maria da Graça Mello. **A educação para os "meios e os fins": a informação, o conhecimento e a comunicação na Educação Escolar Básica e universitária**. *Ciência Geográfica – Bauru – XVI – Vol. XVI – (1): Janeiro/Dezembro, 2012, p. 94- 101.*

MÖLLER, I.R.; MÜGGE, E.; SCHEMES, C. **Plataformas digitais de leitura na escola de educação básica**. *Revista Conhecimento Online, v. 3, p. 76-91, 2019.*

OROSCO, J. R.; POMASUNCO, R. **Adolescentes frente a los riesgos en el uso de las TIC**. *Revista Electrónica de Investigación Educativa, 22, 17, 1-13, 2020.*

PADILHA, Paulo Roberto. **Planejamento dialógico: Como Construir o Projeto Político Pedagógico da Escola**. São Paulo: Cortez, 2001.

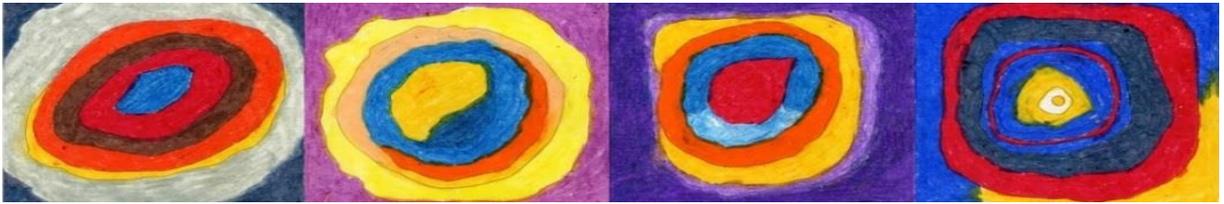
PARO, V.H. **Administração escolar: introdução crítica**. 11.ed. São Paulo: Cortez Editora, 2002.

PARO, Vitor Henrique. **Gestão democrática da escola pública**. 3ª ed. São Paulo: Editora Ática, 2008.

SILVA, Adnilson José da. **Gestão do Projeto Pedagógico** – Guarapuva: UAB, Unicentro, 2014. (Coleção Gestão Escolar e Contemporaneidade, 4).

SODRÉ, M. **Reinventando a educação: diversidade, descolonização e redes**. Petrópolis, RJ: Editora Vozes Ltda, 2012.

TAVARES, V. D. S.; MELO, R. B. D. **Possibilidades de aprendizagem formal e informal na era digital: o que pensam os jovens nativos digitais?** *Psicologia Escolar e Educacional, 23, 2019.*



VASCONCELLOS, C. S. **Planejamento:** Projeto de Ensino-Aprendizagem e Projeto Político-Pedagógico – elementos metodológicos para elaboração e realização. 21ª ed. São Paulo: Libertad, 2010.

VEIGA, Ilma Passos A. **Inovações e projeto político-pedagógico: uma relação regulatória ou emancipatória?** In: Cad. Cedes, Campinas, v. 23, n. 61, p.267-281, dezembro 2003.

VYGOTSKY, Lev Semenovitch; LEONTIEV, Alexis Nikolaevich. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem.** 12. ed. São Paulo: Icone Editora, 2001.