

## Tecnologia e diversidade cultural: uma proposta de intervenção pedagógica

**Claudete de Lima Chafin<sup>i</sup>** 

Centro Universitário Carioca, Rio de Janeiro, RJ, Brasil

**Luciana Jesus de Souza<sup>ii</sup>** 

Centro Universitário Carioca, Rio de Janeiro, RJ, Brasil

### Resumo

O assunto presente nesse artigo constitui uma ressignificação no método de ensino de conteúdo interdisciplinar englobando as disciplinas de História, Geografia e Língua Portuguesa do Ensino Fundamental I, propondo o uso da tecnologia como intervenção pedagógica, para expandir o conhecimento sobre diversidade cultural, tão presente no Brasil. As escolas possuem um intercâmbio regional, isto é, alunos oriundos de várias regiões do país. Por vezes não se tem a oportunidade de apresentar e valorizar a riqueza de variação linguística que transita em nosso território nacional. Outros elementos culturais de cada região que possam proporcionar uma troca que favoreça o respeito e ampliação de repertório linguístico aos educandos. A atividade proposta, uma sequência didática, surgiu durante a disciplina Metodologia e Prática das Novas Tecnologias Digitais na Educação I, do curso de mestrado em Novas Tecnologias Digitais na Educação do Centro Universitário Carioca, onde foi possível perceber nos resultados, como o professor pode facilitar o método de aprendizagem apoiado em sequências com recursos tecnológicos.

**Palavras-chave:** Diversidade. Cultura. Educação. Tecnologia.

### Technology and cultural diversity: a proposal for pedagogical intervention

### Abstract

The subject present in this article constitutes a resignification in the method of teaching interdisciplinary content encompassing the disciplines of History, Geography and Portuguese Language of Elementary School I, proposing the use of technology as a pedagogical intervention, to expand knowledge about cultural diversity, so present in Brazil. Schools have a regional exchange, i.e. students from various regions of the country. Sometimes one does not have the opportunity to present and value the richness of linguistic variation that passes through our national territory. Other cultural elements of each region that can provide an exchange that favors respect and expansion of linguistic repertoire to students. The proposed activity, a didactic sequence, emerged during the discipline Methodology and Practice of New Digital Technologies in Education I, of the master's course in New Digital Technologies in Education of the Carioca University Center, where it was possible to understand how the teacher can facilitate the learning method supported in sequences with technological resources.

**Keywords:** Diversity. Culture. Education. Technology.

## 1 Introdução

Ensino em Perspectivas, Fortaleza, v. 3, n. 1, p. 1-11, 2022

<https://revistas.uece.br/index.php/ensinoemperspectivas/>

ISSN: 2675-9144



Esta obra está licenciada com uma Licença [Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) Atribuição 4.0 Internacional.

Este artigo consiste na temática: Tecnologia e Diversidade Cultural, uma proposta de intervenção pedagógica.

O objetivo, como o próprio tema diz, é propor o uso de uma sequência didática, também conhecida como “SD”, como proposta de intervenção pedagógica, no processo de ensino e aprendizagem de alunos do Ensino Fundamental I e especificamente que estejam cursando o quinto ano. As atividades podem acontecer de maneira interdisciplinar entre História, Geografia e Língua Portuguesa.

Lima (2021) explica que no ambiente escolar, pode se utilizar sequências didáticas com o objetivo de despertar no aluno sua curiosidade, investigação e levantamento de reflexões argumentativas a respeito de um determinado assunto.

O despertar para o tema surgiu através de rodas de conversa no curso de Mestrado em Novas Tecnologias na Educação, na disciplina Metodologia e Prática das Novas Tecnologias Digitais na Educação I, do Centro Universitário Carioca.

A disciplina promoveu um espaço de criação de planos de aula envolvendo metodologias e práticas para o uso das novas tecnologias digitais, de forma a atender os mais diversos cenários encontrados nos espaços formais e não-formais de ensino e aprendizagem, relatados pelos mestrandos.

Nesse contexto, foram criadas sequências didáticas para o Ensino Fundamental I, que envolviam de 4 a 5 etapas, incluindo sondagem dos conhecimentos prévios dos alunos, abordando temas atuais de maneira lúdica e envolvendo tecnologias digitais, em consonância com as competências e habilidades da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (2017, p. 414-415) que o aluno alcance habilidades como:

(EF05HI06) Comparar o uso de diferentes linguagens e tecnologias no processo de comunicação e avaliar os significados sociais, políticos e culturais atribuídos a elas.

(EF05HI04) Associar a noção de cidadania a princípios de respeito à diversidade, à pluralidade e aos direitos humanos.

(BNCC, 2017, p. 414-415).

:

Contudo, a criação de nossa proposta partiu de um olhar sobre a dificuldade que muitos professores dos anos iniciais do Ensino Fundamental possuem em ressignificar temas presentes na sociedade e em sua própria sala de aula, como o Multiculturalismo e a Diversidade presente nos próprios alunos da turma e que por muitas vezes não são percebidos e valorizados no ambiente escolar mediante a riqueza de variação presente no país.

Canen e Oliveira (2002, p.26), definem que:

O multiculturalismo é um termo polissêmico que engloba desde visões mais liberais ou folclóricas, que tratam da valorização da pluralidade cultural, até visões mais críticas, cujo foco é o questionamento a racismos, sexismos e preconceitos de forma geral, buscando perspectivas transformadoras nos espaços culturais, sociais e organizacionais .

Diante disso, acreditamos ser viável contar com o apoio de algumas ferramentas tecnológicas que funcionem como intervenções pedagógicas, contribuindo com ideias, explicações e reforços de exercícios para auxiliar na prática do professor e no aprendizado dos alunos.

## 2 Metodologia

É notório que a diversidade cultural apresenta desafios no processo de ensino e aprendizagem. Pensando nesse contexto, foi desenvolvida uma proposta pedagógica, dentro de um olhar afetivo, a fim de contribuir com as diferenças culturais que os alunos apresentam e que estão inseridos constantemente no ambiente escolar.

As atividades da sequência didática proposta, tem como objetivo geral a valorização cultural, o reconhecimento, respeito das diferentes culturas e especificamente as diferenças existentes em relação a costumes e valores. Objetiva também especificamente, a reflexão sobre o preconceito, a percepção e importância da necessidade de respeito aos pares sociais e suas experiências em aulas criativas, motivadoras e dinâmicas, fazendo uso das tecnologias digitais.

Araújo (2021, p. 74) afirma ser “necessário a conscientização das diversidades e desigualdades entre cada um e o respeito mútuo, ação que se torna parte integrante da busca pelo bem viver em comunidade, posto que todos convivem dia a dia, e a interação, o desenvolvimento da amizade entre os indivíduos concorre para a reciprocidade e para o tratamento justo entre eles e para com o todo.”

O trabalho foi desenvolvido para ser executado em cinco etapas, que serão trabalhadas em 50 minutos cada, com utilização de recursos e tutoriais que favoreçam ressignificar a didática do professor, no que tange ao tema proposto. Apresenta também fundamentação tecnológica e pedagógica sobre as ferramentas e etapas, caso o professor queira ampliar a pesquisa em torno do que foi utilizado na construção da SD. O ambiente para possibilitar a aplicação foi distribuído em diferentes espaços: remoto, sala de aula e sala de informática.

Na primeira etapa, os objetivos principais para trabalhar com os alunos são levantamento dos conhecimentos prévios dos alunos e apresentação do tema, isto é, fazer relação do conteúdo que será trabalhado com as experiências vivenciadas por eles. O professor deve ter um olhar diferenciado com as trocas adquiridas durante o processo de “aculturação”.

Silva (2018, p. 43) diz que o “processo de aculturação se dá pelo contato de duas ou mais matrizes culturais diferentes, ou seja, pela interação social entre grupos de culturas diferentes, todas ou uma delas passando por mudanças que levam a uma nova cultura. Este, por sua vez, terá como base elementos de suas matrizes culturais iniciais, como é o caso da formação da sociedade brasileira.”

A participação da turma e do professor, nesse processo contínuo de aprendizagem, foi favorecido pelo uso da ferramenta tecnológica *Mentimeter*, onde será construído uma nuvem de palavras, que proporcione registrar variações linguísticas utilizadas pelos alunos, que por muitas vezes são interpretadas como erro na norma culta da Língua Portuguesa.

Kuritzza, Cibich e Ahmad (2020) exaltam que “o uso deste aplicativo pode ajudar a explicar conceitos básicos, tornando as aulas mais construtivas nos cursos de Medicina, e os estudantes consideraram o *Mentimeter* uma ferramenta útil para a

preparação de exames e para elucidação de conceitos”, sendo seu uso possível nos segmentos da Educação Básica, como exemplifica a imagem 1.

**Imagem 1:** Proposta de Atividade em Nuvem de Palavras.

Relaciona as palavras que demonstrem regionalismo na fala de Chico Bento e dê uma substituta.

Mentimeter



sabê  
ocê  
vô  
quar  
ôce



5

**Fonte:** Elaborado pelas autoras.

A avaliação nesse primeiro momento, acontecerá numa roda de conversa, onde o professor poderá estimular debates reflexivos sobre como conviver com culturas diferentes de forma positiva, sempre objetivando o respeito ao próximo.

Luckesi (2009, p. 69) afirma que a avaliação se relaciona com um “juízo de qualidade sobre dados relevantes, tendo em vista uma tomada de decisão”.

Na segunda etapa proposta, após retomada inicial da aula anterior, que foi construído uma nuvem de palavras, o professor deve buscar ampliar o conhecimento das regiões e seus diferentes costumes.

Dessa vez, utilizando a ferramenta *Padlet*, que é um mural interativo, os alunos devem distribuir as expressões mencionadas na aula anterior, sob mediação do professor, novamente em roda, chamando a atenção dos significados de cada expressão que está sendo colocada no mapa, incentivando e despertando na turma, uma conscientização sobre o uso de termos que por muitas vezes são utilizados de forma pejorativa.

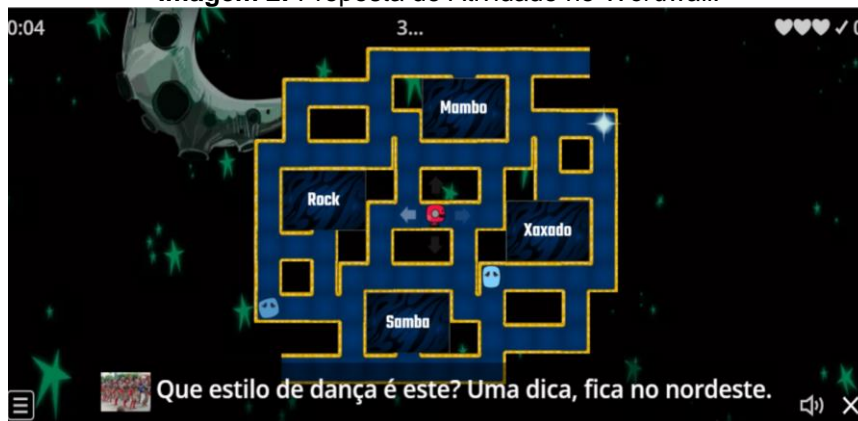
Segundo Fagundes, Sato e Maçada (2010, p. 24), “[...] para construir conhecimento, é preciso reestruturar as significações anteriores, produzindo boas diferenciações e integrando ao sistema as novas significações.”



6

Santos (2020, p. 11) afirma que a ferramenta *Wordwall*, “é uma ferramenta virtual interativa que possibilita o entretenimento durante a realização de algumas atividades”. Então, diante disso, para a terceira etapa, a fim de retomar os momentos anteriores, o professor relembrará os conceitos trabalhados, através da ferramenta tecnológica *Wordwall*, especificamente com o jogo criado e denominado *Pac Man*, como mostra a imagem 2. Nesse jogo, o professor fará perguntas de cunho cultural, regional e até mesmo comparativas, com a finalidade de relacionar os conceitos culturais inseridos em nossa sociedade, os quais os alunos são reprodutores e coautores desse processo.

Imagem 2: Proposta de Atividade no *Wordwall*.



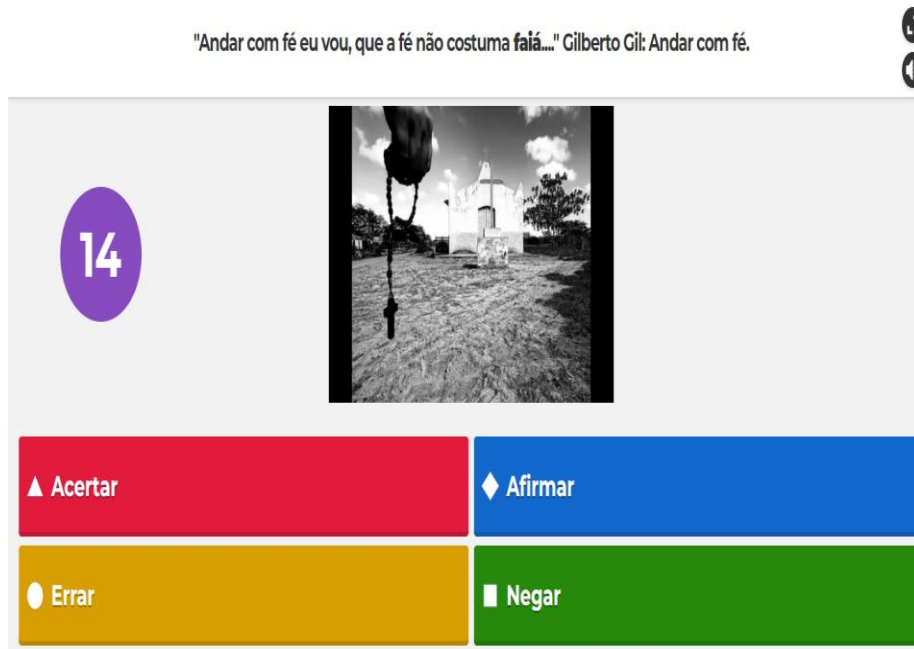
Fonte: Elaborado pelas autoras.

Já na quarta etapa, o objetivo será buscar amarrar conceitos e consolidar o respeito na diversidade cultural dentro e fora da escola. O professor deve realizar um quiz, com a ferramenta tecnológica *Kahoot*, onde haverá perguntas e respostas envolvendo pessoas de diferentes regiões para que os alunos adivinhem de qual região do país são, independentemente de sua naturalidade.

Kiya (2014, p.7) exalta que “O jogo sempre esteve presente em diferentes culturas. O homem, adulto, criança, idoso ou adolescente, sempre fez uso do jogo, geralmente com finalidade lúdica, mas não somente com essa finalidade” ou ainda em Souza (2021, p. 7) “Ao final de uma aula, era provocada a curiosidade deles, criando uma expectativa de novas experiências nos próximos encontros”, que aborda a curiosidade como elemento das atividades em sala de aula.

No mesmo jogo, no segundo momento, serão colocadas palavras com diferentes significados regionais, com a finalidade do aluno associar os nomes corretos das regiões com as pessoas envolvidas no primeiro momento, como ilustra a imagem 3. Por último, propor um momento de reflexão com perguntas sobre o respeito mútuo, fazendo o aluno se colocar no lugar do outro.

**Imagem 3:** Proposta de Atividade em jogo sobre termos regionais.



**Fonte:** Elaborado pelas autoras.

Por fim, a quinta etapa, denominada autoavaliação, os alunos deverão responder um questionário no *Google Forms* ou impresso pelo professor. RODRIGUES (2020, p. 75) afirma que “Esse aplicativo foi idealizado para realizar pesquisas e coletar informações, bem como para aplicação de questionários com a finalidade de obter dados e/ou resultados sobre determinado assunto. Tal ferramenta pode ser utilizada em diversas situações do cotidiano, inclusive, em sala de aula”, como demonstra a imagem 4.

**Imagem 4 :** Proposta de Atividade sobre os “nossos falares”.



8

**Fonte:** Elaborado pelas autoras.

Francisco (2013, p. 02) complementa a explicação ao dizer que “a autoavaliação é eleita como objeto de pesquisa por ser um instrumento pouco discutido, entretanto muito importante, por fazer o educando perceber-se como parte integrante e sujeito do processo e não apenas um executor de tarefas.”

Dentro dessa perspectiva entende - se que essa proposta pedagógica possa contribuir com o trabalho do professor no contexto da diversidade cultural tendo em vista os recursos tecnológicos, que permitirão um leque de possibilidades na construção de saberes e ampliação de conhecimentos voltados para o contexto social em que os educandos estão inseridos.

#### 4 Considerações finais

Com a construção desse plano de aula, denominado sequência didática, foi possível perceber como o professor pode intervir enquanto mediador do processo de ensino e aprendizagem; há possibilidade de ressignificar propostas pedagógicas existentes, porém, de forma inovadora.

Segundo Perrenoud (2000, p.14), “As novas tecnologias podem reforçar a contribuição dos trabalhos pedagógicos e didáticos contemporâneos, pois permitem que sejam criadas situações de aprendizagens ricas, complexas, diversificadas.”

Esse trabalho visa contribuir com dinâmicas atreladas as propostas tradicionais, isto é, algo já existente, no entanto renovada para dar conta do atual cenário educativo.



## Referências

ARAÚJO, Adão Alves de. "Os saberes negados pela escola: aculturação e resistência na obra de Rodolfo Kusch." 2021. Disponível em [https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/204718/araujo\\_aa\\_me\\_mar.pdf?sequence=3](https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/204718/araujo_aa_me_mar.pdf?sequence=3). Acesso em: 10 dez 2022.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica. **Base nacional comum curricular**. Brasília, DF, 2017. P.414-415, Disponível em: [http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_verseofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_verseofinal_site.pdf). Acesso em: 11 set. 2022.

CANEN, Ana; OLIVEIRA, Ângela Maria A. de. **Multiculturalismo e currículo em ação: um estudo de caso**. 2002. Disponível em <https://www.scielo.br/j/rbedu/a/QF4wH5r85zzy9hkYKjFDNNB/?format=pdf&lang=pt>, Acesso em: 11 set. 2022.

FRANCISCO, Julaine Guimarães Gonçalves. **A autoavaliação como ferramenta de avaliação formativa no processo de ensino aprendizagem**. In: II Seminário Internacional de Representações Sociais, 2013. Disponível em: [https://educere.bruc.com.br/CD2013/pdf/7225\\_4132.pdf](https://educere.bruc.com.br/CD2013/pdf/7225_4132.pdf). Acesso em: 11 set. 2022.

FAGUNDES, Lea da Cruz; MAÇADA, Débora; SATO, Luciane. **Aprendizes do Futuro: as Inovações Começaram**. Coleção Informática para a Mudança na Educação—Ministério da Educação. Brasília: Estação Palavra, 1999. Disponível em: <http://repositorio.furg.br/handle/1/1130>. Acesso em: 11 set. 2022.

KIYA, Marcia Cristina da Silveira. **O uso de jogos e de atividades lúdicas como recurso pedagógico facilitador da aprendizagem**. Governo do Estado do Paraná, volume II, 2014. Disponível em [http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes\\_pde/2014/2014\\_uepg\\_ped\\_pdp\\_marcia\\_cristina\\_da\\_silveira\\_kiya.pdf](http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2014/2014_uepg_ped_pdp_marcia_cristina_da_silveira_kiya.pdf). Acesso em: 11 set. 2022.

KURITZA, V.C.; CIBICH, D. P.; AHMAD, K. A. Interactive presentation digital tool Mentimeter perceived as accessible and beneficial for exam preparation by medical students. **Advances In Educational Research And Evaluation**, v. 1, n. 2, p. 63-67, 2020. Disponível em: [340343859 Interactive presentation digital tool Mentimeter perceived as accessible and beneficial for exam preparation by medical students](https://doi.org/10.24015/2020.1.63-67). Acesso em: 11 set. 2022.

LIMA, Maria Ida, et al. Alfabetização científica no contexto da educação de jovens e adultos: uma sequência didática como uma proposta de intervenção pedagógica. **Revista Valore**, 6 (2021): 1308-1320.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Avaliação da aprendizagem escolar**. 20<sup>a</sup>. ed. São Paulo: Cortez, 2009. Disponível em <<https://docplayer.com.br/77769386-Avaliacao-da-aprendizagem-escolar.html>>. Acesso em: 11 set. 2022.

PERRENOUD, P. **Dez novas competências para ensinar**. Porto Alegre: Artmed, 2000, disponível em <https://www.novaconcursos.com.br/blog/pdf/novas-competencias-ensinar.pdf>. Acesso em: 11 set. 2022.

RODRIGUES, Jacinta Antonia Duarte Ribeiro. A ferramenta Google Forms em avaliações formativas: A eficácia de tecnologias digitais no ensino fundamental. **Revista Leia Escola**, Volume 20, número 03, Ano 2020. Disponível em <http://revistas.ufcg.edu.br/ch/index.php/Leia/article/view/1967>. Acesso em: 11 de set. de 2022.

SANTOS, Juciene, Gouveia dos. O uso das tecnologias digitais da informação e comunicação no ensino de Inglês. Cabedelo, 2020, Disponível em: <https://repositorio.ifpb.edu.br/handle/177683/1117?mode=full>. Acesso em: 11 set. 2022.

SILVA, Antônio Ruiz da. "**Processo de aculturação na escola indígena "Uka Umbuesara Wakenai Anamarehit"** no município de Manaus-AM/Brasil Aculturation process at the", 2018. Disponível em: <https://ayaeditora.com.br/wp-content/uploads/Livros/L153C4.pdf>. Acesso em: 10 set 2022.

SOUZA, Luciana Jesus de. Jogos como recurso pedagógico: EJA e suas capilaridades. **Ensino Em Perspectivas**,2(1), 1–10. Disponível em: <https://revistas.uece.br/index.php/ensinoemperspectivas/article/view/6175>. Acesso em: 10 set 2022.

---

<sup>i</sup> **Claudete de Lima Chafin**, ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8135-3227>

Centro Universitário Carioca

Mestranda em Novas Tecnologias Digitais na Unicarioca. Licenciada em História na UGF e Pedagogia no ISERJ. Especialista em História do Brasil pela UCAM e em Psicopedagogia clínica pela Estácio de Sá. Atua como professora das séries iniciais e da EJA na SME-RJ.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/2945539390746017>

E-mail: [chafin602@gmail.com](mailto:chafin602@gmail.com)

<sup>ii</sup> **Luciana Jesus de Souza**, ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4417-2555>

Centro Universitário Carioca

Mestranda em Novas Tecnologias Digitais na Unicarioca. Licenciada em História na UNISUAM e Pedagogia na UNIRIO. Especialista em História e Cultura Afro-Brasileira pela UCAM. Atua como Coordenadora Pedagógica na SME-RJ, sendo elaboradora do Material RioEduca da SME-RJ.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/1340471290129283>.

E-mail: [docluhistoria@gmail.com](mailto:docluhistoria@gmail.com)

---

**Editora responsável:** Karla Colares Vasconcelos

**Como citar este artigo (ABNT):**

CHAFIN, Claudete de Lima; SOUZA, Luciana Jesus de. Tecnologia e diversidade cultural: uma proposta de intervenção pedagógica. **Ensino em Perspectivas**, Fortaleza, v. 3, n. 1, 2022.