

Formação docente, o lúdico e as plataformas digitais educacionais¹

Dulce Márcia Cruz ²

Resumo expandido

O objetivo deste texto é apresentar a proposta de uma pesquisa sobre as plataformas digitais educacionais buscando sua caracterização, com foco no lúdico e na formação docente. A partir da revisão bibliográfica e de levantamento nas redes sociais serão identificadas as plataformas digitais mais utilizadas na educação no Brasil, levando em consideração aquelas que surgiram a partir de 2019. Os critérios para avaliar as plataformas digitais selecionadas irão incluir aspectos como usabilidade, recursos pedagógicos oferecidos, integração com outras ferramentas (como o Moodle), capacidade de engajamento dos alunos, suporte técnico, entre outros critérios relevantes para a pesquisa. A definição dos critérios poderá incluir aspectos como centralização de poder, lógicas algorítmicas, extração de dados, modelos de negócio, influência na prática pedagógica, conteúdos disponíveis, metodologias de ensino e propostas de competências a serem desenvolvidas, entre outros critérios pertinentes. Quando finalizada, essa análise permitirá identificar as necessidades e desafios existentes no contexto educacional, estabelecer os objetivos do projeto e fundamentar teoricamente as intervenções a serem desenvolvidas de formação inicial e continuada de professores através da plataforma digital lúdica Game Comenius, que está sendo desenvolvida na UFSC para oferecer recursos, serviços e interações para diferentes usuários. A plataforma lúdica tem como função facilitar a comunicação, a colaboração e o acesso a informações e ferramentas específicas e pode ser usada em diversos contextos, incluindo educação, negócios, entretenimento, saúde, entre outros.

A justificativa para esta pesquisa é a de que, no contexto educacional, uma plataforma digital é um espaço virtual que possibilita a disponibilização de materiais educacionais, a interação entre professores e alunos, a realização de atividades de aprendizagem, o gerenciamento de cursos, dentre outras funcionalidades. Como um fenômeno do século XXI, existem no mundo diversas

¹ Trabalho apresentado no (C - Estratégias comunicacionais em eventos climáticos extremos - C1 - Plataformas de comunicação) do XVII Simpósio Nacional da ABCiber – Associação Brasileira de Pesquisadores em Ciberultura. Universidade do Estado de Santa Catarina - UDESC, realizado nos dias 04 a 06 de dezembro de 2024.

² Professora Titular, Universidade Federal de Santa Catarina, dulce.marcia@gmail.com

plataformas educacionais gratuitas disponíveis que oferecem recursos e conteúdos para apoiar o processo de aprendizagem. As mais conhecidas são Khan Academy (<https://www.khanacademy.org/>), com uma ampla variedade de materiais educacionais incluindo matemática, ciências, história, entre outros, em forma de vídeos, exercícios interativos e tutoriais. São diversas as ofertas de cursos online (gratuitos ou pagos) em todo o mundo que permitem o acesso a recursos educacionais abertos de várias instituições e organizações que cobrem uma ampla gama de disciplinas e níveis de ensino.

Essa diversidade demonstra o estágio inicial ainda indeterminado para o conceito de plataforma digital educacional ou educativa, que se mostra um guarda-chuva para os mais variados modelos que precisam ser categorizados numa pesquisa criteriosa, pois se apresentam num mesmo denominador uma gama de propostas bastante diferentes. Plataformas educacionais incluem o *Porvir*, que mobiliza inovações educacionais, e o *Educamídia*, focado em educação midiática. Entre as governamentais, a *Plataforma MEC de Recursos Educacionais Digitais* e o *Portal do Professor* oferecem conteúdos pedagógicos acessíveis. O *Avamec*, em parceria com a UFSC, reúne cursos para milhões de usuários desde 2015, e o *e-Proinfo* foi uma ferramenta colaborativa importante, que atualmente está fora do ar.

Na pesquisa sobre plataformas de jogos encontramos uma grande variedade, sendo as mais conhecidas, por frequência de usuários, a Kodu e a Roblox. Ao buscar “plataforma digital educacional jogos” encontramos da mesma maneira muitos formatos, tipos e objetivos educacionais, oriundos de organizações sem fins lucrativos, órgãos públicos, empresas de prestação comerciais de serviços educacionais, canais de vídeos de perfis particulares de todo tipo, além de editoras e outras empresas da área de publicações e de comunicação. A Word Wall, por exemplo, é uma comunidade de produção de jogos que traz a possibilidade de criar formatos de jogos educativos dentro do site.

Durante a pandemia da Covid-19, o conceito de plataforma passou a estar ligado à oferta de cursos online em ferramentas como Google Meet, Zoom e Microsoft Teams mantendo a interação entre escolas e famílias. O WhatsApp consolidou-se como meio de comunicação frequente mesmo após o isolamento. Entre as plataformas educacionais, o Google Classroom e o

Moodle destacaram-se: o primeiro, gratuito e baseado em nuvem, integra-se ao Google Workspace e conta com uma versão paga; o Moodle, código aberto, oferece personalização de cursos e controle local de dados, sendo amplamente usado em universidades brasileiras. Uma das características definidoras dessas plataformas educacionais está na inclusão de recursos de Learning Analytics de diversas maneiras, para monitorar e analisar o desempenho e o progresso, através da medição, coleta, análise e comunicação de dados dos alunos e seus contextos na educação. Tais recursos, baseados em algoritmos, ainda são pouco conhecidos no campo educacional.

O uso das plataformas pelas instituições educacionais traz uma série de questões que estão longe de serem resolvidas ou mesmo esclarecidas em seus efeitos no sistema educativo. Autores têm alertado para os riscos da adoção indiscriminada de plataformas de empresas globais, as chamadas BigTechs ou GAFAM - Google, Amazon, Facebook, Apple e Microsoft - na educação. Por serem pautadas em modelos de negócio baseados na coleta e tratamento de dados dos usuários representam riscos relacionados à segurança, privacidade e vigilância (Gonsales; Amiel, 2020); à fidelização do usuário desde cedo; à apropriação dos dados para fins comerciais (Pretto et al, 2021), além do processo de privatização de parte do gerenciamento de tecnologias de informação das instituições educacionais (Cruz; Venturini, 2020; CGI, 2022). Segundo Silva (2022, p.102), um dos modos de atuação da GAFAM, está ligado à plataformização da educação, num formato que “garante a metodologia e toda a infraestrutura para as os alunos, professores e gestores e, conjuntamente oferece o suporte para um ‘novo’ modelo de educação e de negócio com um amplo mercado a ser explorado”, mercantilizando “as próprias relações sociais por meio da coleta de dados dos alunos e professores e aumento da vigilância, tendo como objetivo final desse processo a retirada da educação do âmbito do Estado ou a sua privatização interna”. Nessa lógica, não são afetados apenas os processos básicos de aprendizagem e ensino, mas também as formas como a educação é organizada em uma sociedade cada vez mais orientada por dados e baseada nas plataformas (Poell, Nieborg e Dijck; 2020).

O crescimento de oferta e de adesão às plataformas digitais educacionais se alinha com o processo de dataficação ou de plataformização da sociedade contemporânea. A dataficação

segundo Lemos (2021, p.1), “se dá no rastreamento das relações sociais mediadas por plataformas digitais e como ‘requisição’ do mundo sob a forma de dados operacionalizáveis em dois amplos domínios: a natureza e o conhecimento”. A plataformização, de acordo com Poell, Nieborg e Dijck (2020, p.1), é “a penetração de infraestruturas, processos econômicos e estruturas governamentais das plataformas digitais em diferentes setores econômicos e esferas da vida. Ela também envolve a reorganização de práticas e imaginários culturais em torno dessas plataformas”. Para os autores, elas não afetam apenas os processos básicos de aprendizagem e ensino, mas também impactam as formas como a educação é organizada em uma sociedade cada vez mais orientada por dados e baseada em plataformas digitais.

A plataformização da educação vem se desenvolvendo há anos, mas foi durante a pandemia de Covid-19 que se mostrou um mercado bastante promissor tanto para empresas, pessoas físicas e órgãos públicos. No campo educacional, muitos são os aspectos a serem considerados pelo paradigma dos letramentos e da mídia-educação. Em 2023, a chegada da IA generativa (como o ChatGpt), por exemplo, nas práticas escolares de pesquisa e escrita vinculadas às plataformas, acrescenta novos elementos complicadores nessa relação midiática seres humanos-máquina.

Dentro do evento Abciber, este texto se justifica porque a investigação sobre plataformas digitais revela a urgência de avaliar criticamente o papel desses ambientes na formação docente e no enfrentamento de desafios contemporâneos. Em tempos de eventos climáticos extremos, o desenvolvimento de plataformas lúdicas para a capacitação de professores pode apoiar uma educação mais conectada à realidade ambiental e social do país. Contudo, a plataformização da educação e a presença das BigTechs suscitam questões fundamentais sobre segurança, privacidade e autonomia pedagógica. A criação de uma plataforma educacional lúdica que integre os princípios da Aprendizagem Baseada em Jogos, dos letramentos digitais e da mídia-educação aponta para a necessidade de um modelo pedagógico que possibilite a formação de professores críticos, capazes de integrar tecnologias digitais de maneira autônoma e criativa. Tal proposta não apenas viabiliza a preparação dos docentes para lidar com desafios como a emergência climática, mas também preserva a independência e a sustentabilidade das práticas



XVII SIMPÓSIO NACIONAL DA ABCIBER – Associação Brasileira de Pesquisadores em Cibercultura. Universidade do Estado de Santa Catarina. De 04 a 06 de dezembro de 2024.

educativas, com ênfase em uma abordagem que promova a consciência ambiental e a cidadania digital.

Palavras-chave

lúdico 1; letramentos 2; plataforma 3; mídia-educação 4; formação 5.

Referências

CRUZ, Leonardo Ribeiro da; VENTURINI, Jamila Rodrigues. Neoliberalismo e crise: o avanço silencioso do capitalismo de vigilância na educação brasileira durante a pandemia da Covid-19. *Revista Brasileira de Informática na Educação*, v. 28, p. 1060–1085, 2020.

GONSALES, Priscila; AMIEL, Tel. Inteligência Artificial, Educação e Infância. *Cetic.br - Panorama Setorial da Internet*, São Paulo, out. 2020, p. 1–24.

LEMOS, André. Dataficação da vida. *Civitas - Revista de Ciências Sociais*, v. 21, p. 193-202, 2021. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.15448/1984-7289.2021.2.39638> Acesso em: 31 maio 2023.

CGI. Educação em um cenário de plataformização e de economia dos dados [livro eletrônico]: problemas e conceitos / [editor] Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR. -- São Paulo, SP: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2022a.

POELL, Thomas; NIEBORG, David; VAN DIJCK, José. Plataformização. *Fronteiras - Estudos Midiáticos*, v. 22, n. 1, p. 2-10, 2020.

PRETTO, Nelson et al. Plataformização da educação em tempos de pandemia. *Educação e Tecnologias Digitais: desafios e estratégias para a continuidade da aprendizagem em tempos de COVID-19*. 1 o ed. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil – CGI.br, 2021, p. 221–251.

SILVA, Paula Alves Pereira. EdTech e a plataformização da educação. 2022.114 f. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2022.