

NUANCES DE UMA PRÁTICA PEDAGÓGICA EM TEMPOS DE CIBERCULTUA

Ana Paula Baldo*

Elisabete Cerutti**

Resumo: O presente artigo apresenta as tecnologias como um aspecto contribuinte á prática pedagógica, sendo que o educador poderá a partir das tecnologias digitais fazer a paralelo entre a ação pedagógica e a sua vivência diária, bem como de seus educandos. Este ensaio busca defender a ideia da inclusão das tecnologias como ferramenta de construção de saberes e inserção de conhecimentos sociais e educacionais. O artigo apresentará em seu último capítulo nuances de como uma prática pode aderir às ferramentas das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) enquanto um aparato à ação pedagógica, tendo as TIC como uma aliada a fim de facilitar e incrementar a ação do professor. As tecnologias apresentam enquanto um meio de inclusão social, pois estamos imersos de aparelhos que vem com o objetivo de facilitar e tornar o acesso mais ágil. Apresenta-se os escritos a partir da situação que vivemos em uma sociedade cibercultural e a escola faz parte deste espaço, sendo ela uma das detentoras do poder de transformar informação em conhecimento.

Palavras-chave: Tecnologias digitais. Ação pedagógica. Cibercultura.

Contextualizando

A finalidade a qual este ensaio teórico destina-se é sobre a prática pedagógica, enquanto fruto das promissoras mudanças sociais e culturais a qual a sociedade e, consequentemente, a educação tem vivenciado.

Estamos inseridos em um processo histórico em que a escola faz parte desta sociedade em constante transformação.

A Cibercultura vem sendo abordada, apresentando seus conceitos e sua influencia no meio e na ação do docente, visto que os educados estão predestinados à inovação. Podemos dizer, então, que a educação é associada à demanda das mudanças sociais, sendo que não mais

* Pedagoga. Professora da rede estadual de ensino. Mestranda em Educação pela Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões –URI.

** Pedagoga, Mestre e Doutora em Educação. Professora do Departamento de Ciências Humanas da Universidade do Alto Uruguai e das Missões.

apenas uma prática estática suprirá as necessidades encontradas no ambiente escola e extraescolar.

Enquanto inovação é necessário ressaltar que neste momento histórico temos inovações, conhecidas enquanto Tecnologias Digitais (TDs) que estão inseridas nas Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC), ligando que está última é um dos pontos chave da cibercultura. Tal contexto imprime em nós, a necessidade de inovar na educação.

O propósito deste ensaio no que se refere a nuances, no sentido de que eles são momentâneos e necessários de serem inseridos aos alunos socialmente desenvolvidos e conectados ao mundo das tecnologias.

Ao término deste artigo, serão apresentados, brevemente, exemplos de TICs que podem ser utilizadas enquanto ferramenta pedagógica. São sugestões que familiarizam a relação educando as atividades que tece na vida diária das quais o educador e a escola estão envolvidos, utilizando meios tecnológicos como recurso educativo, o que para nós são também nuances de inovação.

Antes de fundamentar sobre o assunto tecnologias interligadas à educação precisa salientar que não buscamos suprir o uso do quadro e do giz, mas sim inserir novas alternativas de trabalho ao educador. A prática pedagógica não é substituída pelos meios eletrônicos, apenas estes como uma possibilidade de melhorá-la enquanto educação, processo de formação humana e social e caminhos para melhor interagir com os educandos com aulas mais atrativas que propiciem participação e construção.

1 Caracterizando o contexto cibercultural e a prática pedagógica

Quando nos referimos às práticas pedagógicas, relacionamos estas à ação. Exercitar o conhecimento se refere ao ato conduzir o conhecimento, então, prática pedagógica é a ação de conduzir aprendizados.

Estamos vivenciando a metade da segunda década do Século XXI, não podemos deixar de constatar que estamos inseridos em um espaço que denominamos ciberespaço. Este é marcado por três princípios segundo Levy (1999) a interconexão (um contínuo sem fronteiras, um universo por contato virtual), a criação de comunidades virtuais (ligadas por interesses, mantem relações de contato, são os motores, a vida diversa e surpreendente do universo por contato) e a inteligência coletiva (trocas de ideias, informações, questionamentos e respostas – a finalidade ultima dos três princípios).

Os três princípios acima se inclinam para um fim em si mesmo: a autonomia e a abertura para a alteridade. A Cibercultura é o universo sem totalidade e o ciberespaço surge como ferramenta de organização de comunidades de todos os tipos e de todos os tamanhos em coletivos inteligentes, que permite que haja a interligação, que se articulem entre si.

Cada um dos três espaços constitui uma condição necessária à existência do outro, pois não há comunidade virtual sem interconexões, não há inteligência coletiva em grande escala sem virtualização ou deterritorialização das comunidades no ciberespaço. A intercomunicação condiciona a comunidade virtual, que é uma inteligência coletiva em potencial.

[...] a organização do ciberespaço procede de uma forma particular do urbanismo ou da arquitetura”. “E “que” colocar a inteligência coletiva no posto de comando é escolher o novo a democracia, reatualizá-la por meio da exploração das potencialidades mais positivas dos novos sistemas de comunicação (Lévy, 1999, p. 196).

Então, cabe à prática pedagógica inserir formas e meios para tornar essas informações acessíveis e interessantes ao educando. Uma das alternativas que temos hoje enquanto inovação são as TICs. Em particular o uso da Internet e dos materiais digitais na vida cotidiana das pessoas otimiza para que seja aguçado o interesse dos educadores no sentido de utilizar múltiplas potencialidades dos recursos digitais no trabalho pedagógico.

Analisando os termos da tecnologia permeados pelo decorrer histórico da humanidade Castells (1999) alega que:

Segundo os historiadores, houve pelo menos duas revoluções industriais: a primeira iniciou-se pouco antes dos últimos trinta anos do século XVIII e a segunda, cerca de cem anos depois, cujo destaque é para o desenvolvimento da eletricidade e do motor de combustão interna. Nesses dois momentos, fica claro um período de rápidas transformações tecnológicas e sem precedentes. “Um conjunto de macroinvenções preparou o terreno para o surgimento de microinvenções nos campos da agropecuária, indústria e tecnologia” (CASTELLS, 1999, p. 71).

Em tempos de cibercultura, em que todos estão inseridos na sociedade digital, na sociedade do fácil acesso à rede mundial de computadores, muitas ações mudam, desde o simples fato dos nossos dados estarem em um sistema que pode ser acessado em diversos locais do mundo a fim de facilitar o acesso a eles, como pelo fato das informações estarem socialmente direcionados à oportunidade de construir conhecimentos a partir delas. Assim, também, inova a educação, a aprendizagem dos alunos, os professores e tudo isso é formado pela prática pedagógica que deriva de uma formação docente.

A finalidade maior da Cibercultura é a propagação dos conhecimentos a todos de forma virtualizada, ou seja, conhecimento aliado aos meios de comunicação de acesso ao que deste tem interesse e domínio, sem deixar de lado as relações virtualizadas e as interconexões que tornam as demais relevantes e ponderantes mediante ao espaço que vivemos. A organização das relações virtuais formam um conjunto de informações coletivas, que a partir da utilização desta cultura, e intelectualmente, permite que haja a interligação, ou seja, articulação entre si.

Situados em relação à sociedade virtual e ao ciberespaço em relação à construção do conhecimento, estamos intrinsecamente rodeados pelos meios tecnológicos.

Diante da realidade social posta sobre utilização das TICs e das TDs, em que os aparatos tecnológicos permeiam as comunicações, a interatividade, a pesquisa e a realidade, é preciso considerar que tais questões chegaram, também, na relação entre professor, aluno e aprendizagem. O ambiente escolar é integrante desta sociedade que emerge a utilização das TDs de forma que os processos educativos não se dissociam das relações vivenciadas extra-ambiente escolar.

O educador, ciente deste contexto de inovar as práticas educativas atua em prol de modificar estruturas pré-estabelecidas e que não mais suprem por si só processo de ensino-aprendizagem, no qual o educador atua estimulando os alunos para a criatividade, para a autonomia e partindo das ideias de que os conhecimentos dos alunos são úteis e colaborativos, atuando como troca de experiências e informações.

Quanto ao educador cabe a necessidade de rever sua ação e investigar maneiras inovadoras de trabalho entre o conteúdo e a aprendizagem, em que conscientemente liga seus conhecimentos, com os dos alunos indo além de uma atitude passiva de reprodução dos conhecimentos, é sim, autonomia no processo de aprendizagem. Isso pode atuar favoravelmente com a inserção das TICs às atividades escolares, envolvendo a participação social dos alunos e professores para que possam usufruir dos benefícios, da inclusão digital e do acesso às novas tecnologias quando colocadas de forma favorável à aprendizagem. Nesse sentido vem agregar a consideração de Freire:

Penso que a educação não é redutível à técnica, mas não se faz educação sem ela. Não é possível, a meu ver, começar um novo século sem terminar este. Acho que o uso de computadores no processo de ensino/aprendizagem, em lugar de reduzir, pode expandir a capacidade crítica e criativa de nossos meninos e meninas. Depende de quem o usa, a favor de quem e de quem, e para quem. Já colocamos o essencial nas escolas; agora podemos pensar em colocar computadores (FREIRE, 1995, p.98).

Para que estas tecnologias que estão no ambiente escolar e em nossa vida sejam um instrumento favorável na educação é preciso que haja mais diálogo entre educador, prática pedagógica e aparato tecnológico para então utilizar as TICs como uma opção de aula interativa em que de fato o meio tecnológico faça parte do planejamento de aula. O educador, também, precisa estar consciente que mais do que simplesmente utilizar o aparelho eletrônico em seu planejamento, é preciso saber manuseá-lo a favor das aulas, pois o aparato tecnológico não deve apresentar-se como um fim em si mesmo, mas como um meio de comunicação entre o conteúdo e a aprendizagem.

A ideia de Kenski (2001), referenciando sobre o assunto tecnologias tece que:

O espaço virtual é um canal interativo de múltiplas aprendizagens e a interação, a cooperação e a colaboração on line, são indispensáveis para que não se percam os fins educativos deste espaço virtual. As redes possibilitam que mesmo em lugares distantes, estejamos próximos, não apenas em relação a outro usuário, mas com relação a sons, imagens tridimensionais, vídeos entre outros.

Visto a partir desta reflexão que somente a tecnologia está disponível de fato não é a resposta para as perguntas acima elencadas. É necessário que durante os processos de aprendizagem, As relações humanas, que comandam e movem os seres.

Segundo Freire (1995) a educação associada à tecnologia não é apenas um instrumento a ser utilizado a favor da educação, mas sim utilizada enquanto mediadora do conhecimento, da prática pedagógica e da realidade social e cultural em que a escola se encontra.

A introdução de ferramentas tecnológicas nas escolas evidencia desafios e questionamentos acerca de seu uso no processo de mediação do ensino-aprendizado. Para que o uso de tecnologias torne-se democrático é de fundamental importância entendê-los e superá-los reconhecendo o seu uso, suas potencialidades, a realidade em que a escola esta inserida, assim, proporcionando, ampliando e mediando o trabalho pedagógico.

A invenções sempre fizeram parte da vida humana, seja pela descoberta do fogo ou pelas Tecnologias Digitais, elas sempre modificaram e continuam a mudar a vida humana, o “inventar” trás a mudança, a revolução, aguçando um novo fazer e um novo ver dos inventos e das formas de vida.

[...] a educação nos últimos cem anos, passou por um desenvolvimento que se caracteriza por uma revisão de conceitos e de técnicas de estudo, à maneira, dir-se-ia, da transformação operada na arte de curar – a medicina – quando se emancipou da tradição, do acidente, da simples 'intuição' e do empirismo e se fez, como ainda se vem fazendo, cada vez mais científica (TEIXEIRA, 1977, p. 44).

Para o autor, a educação é uma arte. “E arte é algo de muito mais complexo e de muito mais complexo que uma ciência” (p. 44). Nesta perspectiva, a arte consiste em modo de fazer, que implicam no conhecimento da matéria com que se está lidando, em métodos e no modo de realizar determinada atividade.

Em todos os elementos da sociedade, a informação passa a ter aspecto central, e sua disponibilidade cresce exponencialmente em todos os instantes. O acesso à informação é aspecto fundamental para o indivíduo ser considerado informado, especialmente em relação às informações que são vinculadas nos mecanismos eletrônicos. A globalização enraizou diferenças entre nações, aumentando o abismo social entre as privilegiadas e as menos favorecidas. O acesso à informação permite que se crie mecanismos para que as sociedades cresçam nos aspectos sociais, culturais, políticos, econômicos e educacionais oportunizando a consolidação de uma sociedade com cidadania ativa.

2 Ideários da prática pedagógica na sociedade cibercultural

Tendo como objetivo primordial da prática pedagógica o ensino, está atrelado as demandas encontradas pela escola, as quais busca-se um aprendizado emancipatório e que inclua os envolvidos em torno do processo de aprendizagem, assim sendo:

Inclusão consiste em adequar os sistemas sociais gerais da sociedade de tal modo que sejam eliminados os fatores que excluam certas pessoas do seu seio e mantenham afastadas aquelas que eram excluídas. A eliminação de tais fatores deve ser um processo contínuo e concomitante com o esforço que a Sociedade deve empreender no sentido de acolher todas as pessoas, independentemente de suas diferenças na diversidade humana (SASSAKI, 2002, p.21)

Com acesso aos meios tecnológicos, o educador terá uma atuação mais próxima da realidade dos educados constatando, assim, que a educação também é um conjunto de ações que buscam relacionar realidade e possibilidades de aprendizado.

Incluir digitalmente, não é apenas inserir aparelhos digitais no espaço escolar, mas sim oportunizar e desenvolver atividades úteis à vida, pois os meios digitais estão em todos os espaços dos quais vivenciamos, desde passar um cartão de crédito, assistir a um filme, pesquisar na internet, entre tantas outras atividades que são utilizados os meios eletrônicos para facilitar e agilizar a vida humana.

Então, estar inserido em uma cultura digital, é saber manusear os aparelhos enquanto necessidade e facilitador da vida humana. Tendo a cibercultura como uma forma de definir o

que temos em relação a facilidade e rapidez que as informações estão disponíveis ao acesso humano, consideramos que a finalidade maior dos princípios ciberculturais é a inteligência coletiva, ou seja, a informação direcionada e de livre acesso.

Assim, com a inteligência coletiva partimos do pressuposto que os alunos possuem acesso às informações, chegam ao ambiente escolar repletos de uma enxurrada de informações. É neste espaço cibercultural, que um educador, que recebe seus alunos necessita ter uma prática pedagógica.

Mediante os novos paradigmas que norteiam a ação do professor, é preciso ter clareza de que com o emaranhado de informações que está disponível na rede e quando o educando tem acesso a estas ele tem a possibilidade de transformar informação em conhecimento por seu próprio desejo de descobrir. Porém julga-se que é no espaço escolar que as informações passam a sediar o conhecimento, ou seja, que no ambiente da escola o professor transforma os saberes socialmente recebidos em construção sólida de conhecimento.

Com este olhar sobre as tecnologias temos um aprendizado significativo e uma prática associada à vida que os educados têm fora do ambiente escolar. Quando as tecnologias são utilizadas como uma ferramenta que melhora a aprendizagem estas tem sim, em si um cunho pedagógico, pois facilitam ao educador cativar a atenção dos educandos e aos educados aprenderem a tornar um processo prazeroso.

Não há como não relacionar que os meios digitais são de uso misterioso para alguns, quando isso acontece deve-se ter clareza que para a utilização dos mesmos é necessária à pesquisa de como utilizá-los. Ou seja, é preciso conhecer a bula para então ministrar o medicamento.

Quando os alunos deparam-se com uma aula que a eles é comum, está gera internamente um desejo que motiva a aprender, assim facilitando tanto a construção do conhecimento quanto a elaboração de novas aprendizagens.

Muitas opiniões divergem-se sobre a utilidade destes meios no espaço escolar, quanto a esta questão nota-se que é necessário inserir meios novos para atrair nossos educandos que são de uma geração que possui ritmo e forma de conduzir os acontecimentos de modo particular, e para muitos, difícil de compreender. Para esclarecer esta geração que temo hoje enquanto educandos da Educação Básica observa-se que o “Z” vem de “zapear”, ou seja, trocar os canais da TV de maneira rápida e constante com um controle remoto, em busca de algo que seja interessante de ver ou ouvir ou, ainda, por hábito. “Zap”, do inglês, significa “fazer algo muito rapidamente” e também “energia” ou “entusiasmo”.

Como deveríamos chamar estes “novos” alunos de hoje? Alguns se referem a eles como N-gen [Net] ou D-gen [Digital]. Porém a denominação mais utilizada que eu encontrei para eles é **Nativos Digitais**. Nossos estudantes de hoje são todos “falantes nativos” da linguagem digital dos computadores, vídeo games e internet (PRENSKY, p.4, 2001).

É neste ritmo de aceleração, de necessidade de interação que temos uma geração que é ao mesmo tempo conectada e isolada. Em que, muitas relações sociais correm o risco de serem midiaticizadas sem contato real.

Tudo isso atrelado à forma como estão inseridos no mundo de muitas informações encontramos então a geração da agilidade, que busca suas relações muitas vezes pelos aparelhos digitais, que neste artigo aparecem enquanto um dos facilitados de cativo educacional.

A indagação que não quer calar é a de que como esta prática pedagógica atua mediante as situações diversas de acesso e construção das informações em conhecimento.

A resposta pode ser respondida de diversas formas. Talvez não haja respostas prontas para este momento que vivemos, talvez seja mais simples do que possamos imaginar, mas hoje já supomos que isto parte de um processo de educação que tem as ferramentas digitais enquanto alicerce do professor e não como algo contra o educador.

Considerando as informações e uma prática bem organizada e elaborada a partir das interações entre professor, aluno, tecnologia, aprendizagem, humanização é preciso sim, uma prática interdisciplinar que integre vida social e educacional, então, sim utilizando das ferramentas tecnológicas como mais uma possibilidade de acesso à construção do conhecimento.

3 Nuances de instrumentos para uma prática pedagógica interativa

Já tendo definido o que é uma prática pedagógica, em que espaço ela se encontra e quais são os sujeitos inseridos, neste momento de forma breve apresentaremos algumas sucintas possibilidades de trabalho interativo.

Primeiramente interativo tem-se, segundo dicionário PRIBERAM (2015) como fenômenos que reagem uns sobre os outros, que são dotados de interatividade, suporte de comunicação que favorece uma permuta com o público, ou seja, processo em que há interação, movimento e ação com e sobre algo.

O processo interativo associa-se ao contato do aprendente com o objeto, ou conteúdo a ser estudado. As ferramentas tecnológicas aparecem enquanto um objeto a ser manipulado para obter a essência de algo.

Muitos meios são citados quando se busca sobre aprendizagens interativas. Jogos propriamente ditos, são riquíssimos em interação, basta o professor atrelar o conteúdo estudado em sala de aula a um jogo disponível em rede que pode ser utilizado como revisão e reforço do estudado até então.

Uma técnica muito utilizada, porém não mais tão inovadora, é a apresentação dos professores para os alunos com os conteúdos presentes em “Power point”. Podemos utilizar este programa como uma forma do professor apresentar os conceitos, bem como, do aluno apresentar o que ele aprendeu, ou pesquisou. Caso o educador desejar algo mais interativo e que obtenha mais atenção por parte dos alunos há o programa Prezzi, que além de texto, é possível inserir imagens diretamente da internet e tem efeitos durante a apresentação, além do que este fica salvo em rede e o aluno pode compartilhar com mais pessoas o que ele produziu.

A nuvem de palavras é um instrumento de revisão de estudos que serve tanto para o coletivo como para reforço individualizado, visto que ao que pesquisa-se nos conteúdos já estudados, o aluno revê os mesmos e utiliza da escrita para sintetizá-lo.

Para o trabalho escrito produções com alunos e mesmo ideais, este instrumento pode ser utilizado na construção com o aluno, pode ser mantido um responsável para atualizar (ou todos, ou o educador), podem ser postados conteúdos complementares do que os alunos estão aprendendo para que em casa possam acessar mais informações, como também pode ser um meio de divulgação de apostas pedagógicas de sucesso de uma instituição.

Os blogs, pouco ainda utilizados como ferramenta de trabalho do professor permitem o processo de interação, ao que o aprendente lê e faz suas contribuições, além do que apresenta as próprias produções e pode demonstrá-las em qualquer espaço no qual ele tem acesso à internet.

As famílias pode acompanhar o desenvolvimento escolar do filho, contribuir com apreciações e, ainda, as socializar. Os blogs permitem que seja realizada uma apresentação interdisciplinar dos aprendizados, pois uma ação ligará a outra, além do que desperta a motivação nos envolvidos.

Com as produções a partir do blog, o professor tem como acompanhar a escrita, a leitura e interpretação de texto, além do que trabalhar a questão da preservação do meio

ambiente sendo que no blog estarão disponíveis leituras, imagens, obras a serem utilizadas pelos alunos, sem necessitar a impressão das mesmas.

Ao que os alunos vão interagindo com este material pode-se avaliar o manuseio da tecnologia, as produções, o interesse, a criatividade e as inúmeras possibilidades de inovação que os alunos fazem a partir da ferramenta inserida nas TIC como um atrativo educacional em que é possível aprimorar a prática sem deixar de lado valores.

Acima foram citados alguns exemplos que podem ser utilizados como meios para o educador aprimorar sua prática pedagógica e incrementar sua ação com instrumentos de vida cotidiana sua e de seus alunos.

Considerações finais

Para findar, considero que no decorrer do texto pautaram-se ideários de uma proposta inovadora ao docente, inserindo formas de tornar sua prática mais próxima da vivência e interesse diário de seus alunos.

Visto que, a educação é um processo social, e a comunicação um dos objetivos da educação, pauta-se que inserir tecnologias da informação e comunicação no espaço escolar oportunize aos alunos, desenvolver aprendizagens a partir do que lhes é comum.

Os aparelhos tecnológicos nos permeiam em diversas situações diárias, desde a televisão, computadores até como ferramentas que facilitam a vida humana como caixas eletrônicas, leitor de barras em mercados, cartão de crédito entre muitos outros instrumentos de ação diária.

Este artigo propõe uma inovação à prática docente inserindo meios para facilitar a mesma. Bem como justifica-se durante os escritos, não é um propósito de substituir, mas sim de ter os meios tecnológicos como mais uma ferramenta de uso para o educador.

Uma ferramenta que visa facilitar a vida do aluno e do professor, pois facilita à construção do conhecimento, a produção, o professor pode acompanhar o desenvolvimento ao mesmo tempo em que o aluno interage e aprende novas técnicas úteis aos estudos e à vida.

Assim sendo, busquei neste espaço, sugerir meios para melhorar a prática docente acentuando a familiaridade com a vida diária e proporcionar um planejamento dinâmico e inovador.

Referências

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede: a era da informação: economia, sociedade e cultura**. 8. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

FREIRE, Paulo. **A Educação na cidade**. São Paulo, Cortez Editora, 1995.

KENSKI, V. M. **Pessoas conectadas, integradas e motivadas para aprender... em direção a uma nova socialização na educação**. 24ª Reunião Anual da ANPED. Caxambu/MG. Grupo de Trabalho: educação e comunicação – DEZ ANOS, p. 11-32, 2001.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

PRENSKY, MARC. **Nativos Digitais Imigrantes Digitais**. De On the Horizon NCB University Press, Vol. 9. No. 5, Outubro 2001. Disponível em: <<https://docs.google.com/document/d/1XXFbstvPZIT6Bibw03JSsMmdDknwjNcTYm7j1a0noxY/edit?pli=1>>. Acesso em: 10 fev. 2015.

SASSAKI. Paradigmas da Inclusão. **Revista Inclusão**, out. 2002.

TEIXEIRA, Anísio. **Educação e o mundo moderno**. 2. ed. São Paulo: Cia. Editora Nacional, 1977. 245.