

Reflexões sobre a prática pedagógica em tempos de cibercultura: um repensar sobre a ação docente

Elisabete Cerutti¹

Resumo

O presente artigo aborda as tecnologias como um aspecto contribuinte à prática pedagógica, sendo que o educador poderá, a partir das tecnologias digitais, traçar um paralelo entre a ação pedagógica e a sua vivência diária, bem como, de seus educandos. Torna-se relevante refletir sobre a questão da aula na cibercultura, uma vez que os alunos são possuidores de uma ambiência com as tecnologias e a escola não pode ficar alheia a essa questão. Nesse sentido, 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 evidencia nuances de como uma prática pedagógica pode aderir às ferramentas das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) enquanto um aparato à ação docente, tendo as TICs como uma aliada, a fim de facilitar e incrementar a ação do professor. As tecnologias são, por sua vez, um meio de inclusão social. Estamos imersos em aparelhos que vêm com o objetivo de facilitar e tornar o acesso mais ágil e possível de acessar o desconhecido. Situam-se os escritos a partir da situação de vivência em uma sociedade cibercultural, em que a escola faz parte, sendo ela uma das detentoras do poder de transformar informação em conhecimento. Nesse sentido, torna-se relevante que o professor busque inserir em sua prática, artefatos tecnológicos que estão presentes na vida de seus alunos, o que fará com os docentes aproveitem esta linguagem, tão presente na vida social de seus educandos e promova a utilização desses recursos. São garantias de aulas mais participativas e com produção de conhecimento com a participação dos educandos.

Palavras-chave: cibercultura, ação docente, tecnologia.

¹ Pedagoga, Doutora em Educação PUC-RS. Professora do Departamento de Ciências Humanas da Universidade do Alto Uruguai e das Missões – URI Câmpus de Frederico Westphalen-RS. E-mail: beticerutti@uri.edu.br

Reflexiones sobre la práctica docente en tiempos cibercultura: un replanteamiento acerca de las actividades de enseñanza

Thinking on a pedagogical prática em tempos of cyberculture: um to rethink teaching accion

Abstract

This article discusses the technologies as a contributing aspect to teaching practice, and the teacher can, from digital technologies, drawing a parallel between the pedagogical action and your daily life as well as of their students. It becomes relevant to reflect on the issue of class in cyberculture, since students are possessed of an ambience with the technologies and the school can not remain aloof to this issue. In this sense, this essay seeks to defend the idea of including technologies such as knowledge building tool and inserting social and educational skills. The article highlights nuances of how a pedagogical practice can adhere to the tools of Information and Communication Technologies (ICTs) as an apparatus for teaching activities, with ICTs as an ally in order to facilitate and increase the teacher's action. The technologies are, in turn, a means of inclusion. We are immersed in gadgets that come in order to facilitate and make more agile and can access access the unknown. They are located writings from the living situation in a cyberculture society in which the school belongs, she is one of the holders of power to transform information into knowledge. In this sense, it is relevant that the teacher seek to enter in your practice, technological artifacts that are present in the lives of their students, which will make teachers seize this language, so present in the social life of their students and promote the use of these resources. Guarantees are more participatory classes and production of knowledge with the participation of students.

Keywords: cyberculture, teaching activities, technology.

Resumen

Este artículo aborda las tecnologías como un aspecto que contribuye a la práctica docente, y el profesor puede, a partir de las tecnologías digitales, haciendo un paralelo entre la acción pedagógica y su vida diaria, así como de sus estudiantes. Se convierte en relevante para reflexionar sobre el tema de la clase en la cibercultura, ya que los estudiantes están poseídos de un ambiente con las tecnologías y la escuela no puede permanecer ajena a esta cuestión. En este sentido, este ensayo busca defender la idea de incluir tecnologías como herramienta de construcción de conocimiento y la inserción de las habilidades sociales y educativas. El artículo destaca los matices de cómo una práctica pedagógica se puede adherir a las herramientas de las Tecnologías de la Comunicación (TIC) de la información y como un aparato para las actividades de enseñanza, con las TIC como un aliado con el fin de facilitar y aumentar la acción del profesor. Las tecnologías son, a su vez, un medio de inclusión. Estamos inmersos en gadgets que vienen con el fin de facilitar y hacer más ágiles y pueden acceder acceder al desconocido. Se encuentran escritos de la situación de vida en una sociedad en la cibercultura que pertenece la escuela, ella es uno de los dueños del poder para transformar la información en conocimiento. En este sentido, es relevante que el profesor pretende introducir en su práctica, los artefactos tecnológicos que están presentes en la vida de sus estudiantes, lo que hará que los docentes aprovechen esta lengua, tan presente en la vida social de sus estudiantes y promueven el uso de estos recursos. Las garantías son las clases más participativas y producción de conocimiento con la participación de los estudiantes.

Palabras clave: cibercultura, actividades de enseñanza, tecnología.

Primeiras palavras

A finalidade a que este ensaio teórico destina-se é sobre a prática pedagógica, enquanto fruto das promissoras mudanças sociais e culturais que a sociedade e, conseqüentemente, a educação têm vivenciado. Estamos inseridos em um processo histórico em que a escola faz parte desta sociedade em constante transformação.

Torna-se relevante refletir sobre a questão da aula na cibercultura, uma vez que os alunos são possuidores de uma ambiência com as tecnologias e a escola não pode ficar alheia a essa questão, que marca a centralidade desta produção científica.

Nesse sentido, é necessário expor ao leitor, que a partir da problemática citada acima, este ensaio, trará, num primeiro momento, a temática da cibercultura, apresentando seus conceitos e sua influência no meio e na ação do docente. Podemos dizer, então, que a educação é associada à demanda das mudanças sociais, sendo que não mais apenas uma prática estática suprirá as necessidades encontradas no ambiente escola e extraescolar.

Em sua segunda sessão, abordará os ideários da prática pedagógica, tendo como cenário a cibercultura e as reflexões aproximadas a inovação. É necessário ressaltar que neste momento histórico temos inovações, conhecidas enquanto Tecnologias Digitais (TDs) que estão inseridas nas Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), ressaltando que esta última é um dos pontos chaves da cibercultura. Tal contexto imprime em nós, a necessidade de inovar na educação, uma vez que as tecnologias possuem essa proposição diante da aula.

O propósito deste ensaio, no que se refere a “nuances”, traz considerações na sua última sessão, no sentido de que são reflexões provisórias, mas ao mesmo tempo necessárias de ser inseridas diante da realidade que possui 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 do educando às atividades que tece na vida diária das quais o educa-

dor e a escola estão envolvidos, utilizando meios tecnológicos como recurso educativo, o que para nós são também nuances de inovação.

É relevante clarificar que ao falarmos de tecnologias interligadas à educação, 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 são possibilitados como uma ferramenta para melhorá-la enquanto educação, processo de formação humana e social, além de ser caminhos para melhor interagir com os educandos, a partir de aulas mais atrativas que propiciem participação e construção.

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 de 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, mantêm 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 última 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 permitem que haja a interligação, que se articulem entre si.

Cada um desses espaços constitui uma condição necessária à existência do outro, pois não há comunidade vir-

tual sem interconexões, não há inteligência coletiva em grande escala sem virtualização ou desterritorialização 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 o espaço que vivemos. As organizações 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. Neste ambiente, 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, enquanto troca de experiências e de informações.

Ao educador, cabe à 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 comandem e movam 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-lo e superá-lo reconhecendo o seu uso, suas potencialidades, a realidade em que a escola esta inserida, assim, proporcionando, ampliando e mediando o trabalho pedagógico.

As 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” traz 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 implica 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.

Ideários da prática pedagógica na sociedade cibercultural

Tendo como objetivo primordial da prática pedagógica o ensino, estão atreladas as demandas encontradas pela escola, nas quais se busca um aprendizado emancipatório e que inclua os envolvidos em torno do processo de construção do conhecimento.

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 à 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 inúmeras informações, É neste espaço cibercultural, que um educador, que recebe seus alunos necessita ter uma prática pedagógica.

A linguagem do aluno nativo digital está atrelada às tecnologias digitais e saber que a escola oportuniza es-

paço em suas metodologias para que elas possam ser meios de construção de conhecimento, é uma maneira de inovar a aula e de cativar o aluno para a construção de sua aprendizagem.

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 administrar o medicamento.

Quando os alunos se deparam com uma aula que a eles é comum, esta 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 nosso educando que são de uma geração que possui ritmo e forma de conduzir os acontecimentos de maneira muito particular e para muitos, difícil de compreender. Para esclarecer esta geração que temos hoje enquanto educandos da Educação Básica, observa-se que o "Z" vem de "zapear", ou seja, trocar os canais da TV de maneira rápi-

da 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, 2001, p.4).

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 facilitadores de cativo educacionais.

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 dada de diversas formas. Talvez não haja respostas prontas para este momento que vivemos, talvez seja mais simples do que possamos imaginar, mas hoje já sabemos 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.

Nuances de instrumentos para uma ação 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 dotado 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.

Gomes (2012) tenciona que a grade curricular dispunha do que era possível de inserir através da Informática. Isso pode ser percebido através dos avanços que a educação foi tendo diante das práticas educativas. A primeira dessas práticas pode ser citada pelo uso do software educativo pronto - um recurso no qual havia o “facilitador” responsável pelo laboratório de informática que encaminhava as aulas com atividades a serem desenvolvidas pelos alunos como atrativos ou fórmulas mágicas e prontas que inseriam a Informática no contexto educacional. Depois, o uso de software surge com a possibilidade de ser criado conforme a necessidade que o professor possuía, embora, ainda como coadjuvante do processo, já que os conteúdos continuavam a ser desenvolvidos nos laboratórios e a partir da aula, os mesmos ficavam obsoletos devido ao facilitador do software não ser a figura do professor.

Posteriormente, foram inseridos os materiais de apoio aos professores, dos quais podemos citar os CD-ROM, os softwares interativos e materiais impressos que trouxeram a possibilidade de o professor ser mais ativo em seu

processo de corresponsabilidade com a equipe pedagógica da escola e, conseqüentemente, os “facilitadores” do laboratório de informática. Esse grande salto proporcionou novas tecnologias com base na fundamentação dos conteúdos do professor e das atividades trabalhadas em aula. Com o advento da Internet nas escolas, esse cenário modifica, já que ela agrega material de apoio e novas dinâmicas passam a estimular alunos e professores a pesquisarem e interagirem com um espaço de cibercultura. Surgem portais enquanto espaços educacionais e ambientes de ensino e aprendizagem nos quais professores e alunos se tornam coautores e responsáveis pela criação e compartilhamento de informações, trazendo a certeza de uma cibercultura no contexto escolar. E, atualmente, temos assistido ao quanto os professores têm a seu alcance softwares educacionais ou sociais e a disposição, também, em seus aparelhos de celulares.

As diversas formas de interação possibilitadas pela rede demonstram que, a Internet tem grande uma influência sobre seus usuários e, diferente do que muitas vezes pensamos, é capaz de produzir a subjetividade em rede.

As interações entre professor e estudantes nos sites de redes sociais na Internet favorecem o surgimento de outros modos de formar-se enquanto sujeito, professor, aluno, profissional. As redes abrem espaço para novas formas de colaboração e compartilhamento, favorecendo o aparecimento de diferentes referências e modos de vida. (MARGARITES E SPEROTTO, 2011, p. 13).

As redes sociais passaram a ser mais utilizadas para comunicação entre os jovens brasileiros, do que o próprio e-mail, afirma Seabra (2010). Elas são acessadas, diariamente, tanto por alunos, quanto por professores. Uma boa opção para iniciar o uso das redes sociais com os alunos é, acompanhando-os, para que assim sejam identificados os melhores conteúdos a serem trabalhados. Em se tratando da vida social, os usuários, muitas vezes, expõem suas vidas sem se darem conta do que estão possibilitando de informações pessoais que não os preservam.

Muitos meios são citados quando se busca sobre aprendizagens interativas. Jogos propriamente ditos, são riquíssimos em interação, basta o professor atrelar o con-

teúdo 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, 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, sendo hoje, proporcionado o seu uso com uma grande inserção de imagens, suprimindo a escrita. 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 têm 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, ainda, pouco 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 podem acompanhar o desenvolvimento escolar do filho, contribuir com apreciações e, ainda, socializá-los. 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 da impressão das mesmas.

Na medida em 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.

Outras ferramentas estão presentes através do uso das redes sociais, gravações de áudio, produção de vídeo com câmeras, smartphones e organizações de textos, produções colaborativas em mapas conceituais são exemplos de ferramentas que os alunos possuem ambiência e que os professores necessitam incorporar em sua prática.

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 finalizar, 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.

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 reflexão à prática docente inserindo meios para facilitar a mesma. Bem como justificase 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 a 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, há neste espaço, sugestões de meios para melhorar a prática docente acentuando a familiaridade com a vida diária e proporcionar um planejamento dinâmico e inovador, através do uso das tecnologias em sala de aula.

Há, por outro lado, reflexões que nascem de tais aspectos, as quais não foram propostas como objetivo desde estudo, mas que não há como negar, que o professor, mesmo inserindo em seu cotidiano a tecnologia, necessita saber dos limites que ela, também, apresenta se usada em demasia pelo sujeito aprendente. Faz-se necessário, que a escola reflita, cada vez mais, sobre onde, como e quando as tecnologias podem fazer parte das aulas, dos processos e das construções, sempre na perspectiva de fazer o aluno e o professor pensar sobre o que e como fazem e o resultado disso para o grande objetivo da escola. Se os alunos estão cada vez mais dispersos em sala de aula, é necessário tratar do tema para ajudá-los a tornarem-se seletivos. Outro desafio está em viver em um contexto de cibercultura, oferecendo a oportunidade de vivenciar a internet na escola e produzir conteúdo para que escola esteja na internet. Os produtores, alunos e professores e a escola, cada vez mais presente diante da comunidade de pais e atores sociais que oportunizam valores.

Um caminho por trilhar, na certeza de novos desafios, na perspectiva de inovar e de saber se relacionar com os alunos neste tempo em que as linguagens digitais estão em mutação e que a escola não pode ficar aquém dessas vivências.

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.

GOMES, Alex Sandro (et al.). **Educar com o Redu**. Recife: Educational Technologies, 2012.

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.

MARGARITES, Ana Paula F.; SPEROTTO, Rosária I. **Subjetividade em rede: novos modos de ser aluno e professor através das redes sociais da Internet**. Acessado em maio de 2012. Disponível em: www.anped.org.br, 2011.

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 fevereiro 2015.

SEABRA, Carlos. **Tecnologias na escola**. Porto Alegre: Telos Empreendimentos Culturais, 2010.

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

Recebido em 05 de maio de 2015.

Aceito em 03 de junho de 2015.