

Apresentação

Dossiê

Educação e pesquisa online
Simone Lucena (Org.)

Para iniciar a conversa sobre Educação e pesquisa online

Este dossiê apresenta algumas reflexões sobre as transformações que o desenvolvimento das tecnologias da informação e comunicação (TIC) trouxe para a sociedade contemporânea em diferentes áreas do conhecimento entre elas a educação. Estas transformações, iniciadas desde a última década do século XX, ganharam maior amplitude no atual século XXI principalmente a partir da utilização das tecnologias móveis que operam por meio de conexões com redes do tipo wi-fi, 3G ou 4G.

O denominamos de tecnologias móveis são os dispositivos como *smartphones*, *tablets* e computadores do tipo *personal digital assistants* (PDA) que criam grupos não contíguos em espaços físicos que transformam e reinventam espaços urbanos como ambientes onde multiusuários podem interagir. Estas tecnologias potencializam que pessoas distantes fisicamente possam se comunicar em espaços híbridos, conectados por meio de rede móvel, ao mesmo tempo em que se deslocam pelo espaço físico habitado por outros sujeitos com quem muitas vezes também interagem simultaneamente.

A comunicação com as tecnologias móveis ocorre por meio de aplicativos conhecido também pela abreviatura App do termo em inglês *applications*. Os Apps são programas desenvolvidos para serem instalados em telefones celulares e demais dispositivos móveis disponibilizados gratuitamente ou não nas lojas online. Alguns Apps são software sociais, programas que simulam redes sociais e que possibilitam a criação de comunidades virtuais ou grupos com objetivos comuns que trabalham de forma colaborativa.

Frente a estas constantes transformações sociotécnicas que geram novas formas dos sujeitos praticantes culturais agirem, se relacionarem, aprenderem e ensinarem, as instituições educacionais contemporâneas, têm sido desafiadas a repensar suas práticas formativas. Percebemos nesse cenário, mudanças significativas no mundo do trabalho a partir das implicações das tecnologias digitais na sociedade, principalmente em relação aos espaçostempos de produção do conhecimento. A formação continuada de professores emerge com destaque nas discussões das políticas educacionais, requerendo um profissional muito mais flexível e com novas competências.

As pesquisas desenvolvidas pelo Grupo de Pesquisa ECult – Educação e Culturais Digitais¹, formado por alunos de iniciação científica, mestrandos, doutorandos e outros professores pesquisadores, tem observado que o comportamento dos alunos, sejam eles da escola básica, da graduação ou da pós-graduação, tem demonstrado uma inquietação com as formas convencionais de educação pautadas no paradigma instrucionista de transmissão de informação. Em parte, isso ocorre porque hoje temos mais acesso a informação por diferentes meios ou mídias do que tínhamos antes do advento da internet.

Todas estas transformações que o uso das TIC possibilitou para a educação tem apontado a necessidade de cada vez mais se investir em pesquisas com o intuito de buscar entender como podemos utilizar estas tecnologias nos processos educacionais para potencializar uma educação mais dinâmica, colaborativa e interativa. É com estas e outras discussões que apresentamos neste dossiê oito artigos que nos convidam a refletir sobre Educação e Pesquisa online.

No primeiro artigo intitulado **Conceitos e dimensões da iniciação científica no banco de dados da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior**, as autoras **Marilene Batista da Cruz Nascimento e Simone Lucena** apresentam a abrangência e os significados da iniciação científica nas publicações do banco de teses e dissertações da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes) com vistas a compreender as tendências e as inter-relações entre iniciação científica e formação na educação superior.

O artigo de autoria de **Simone Lorena Silva Pereira e Gladis Teresinha Taschetto Perlin** tem como título **As redes sociais digitais e as possibilidades de uma educação bilíngue de surdos no ciberespaço**. Esse texto discute as motivações que tornam as redes sociais digitais, potencializadas pelos dispositivos de conexão permanente, cada vez mais atrativas e as possibilidades de tornar-se uma interface que privilegie uma educação bilíngue de surdos, na perspectiva da pedagogia surda.

O uso da tecnologia móvel (celular) no contexto educacional é o título do terceiro artigo cuja autoria é de **Claudiney Saraiva Guedes, Claudio Rodrigues da Silva e Rodolfo Araújo de Moraes Filho**. Nesse trabalho os autores analisaram a tecnologia móvel (celular) no contexto

¹ ECult/UFS/CNPq – Diretório do Grupo de Pesquisa <http://dgp.cnpq.br/dgp/espelhogrupo/0626524121919161> .
Blog do grupo: <http://grupoecult.blogspot.com.br/>

escolar como mecanismo facilitador do processo de ensino e aprendizagem. Também analisaram as leis que proíbem, em diversos estados e municípios brasileiros, os dispositivos móveis (celular) em sala de aula e os compassos e os descompassos gerados por essa proibição à interação entre as TIC e a escola.

Thaís Tenório, André Rodrigues Silva e André Tenório assinam o texto **A influência da gamificação na educação a distância com base nas percepções de pesquisadores brasileiros**. A gamificação, emprego de elementos e estratégias de jogos em contextos educacionais, é uma metodologia recente possível de ser aproveitada no processo de ensino aprendizagem a distância. Neste artigo os autores analisam as percepções de pesquisadores cadastrados no Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico brasileiro sobre as possíveis motivações, benefícios e dificuldades de usar a gamificação na educação a distância.

O quinto artigo intitulado **Capacitação de professores para o uso de tecnologias na prática didático-pedagógica: um estudo de caso no SENAI/SE** é de autoria de **Fabio Gomes Rocha**, que aborda questões sobre a preparação de professores para o uso de tecnologias como recurso pedagógico no Serviço Nacional de Aprendizagem Industrial de Sergipe. Nesse trabalho o autor buscou verificar a apropriação desses recursos pelo público investigado, bem como identificar eventuais resistências e dificuldades no uso das tecnologias como metodologia para as suas aulas.

O artigo **Experimentos com interfaces digitais como subsídio na elaboração de oficinas e cursos para o ensino superior** é assinado por **Yára Pereira da Costa e Silva Neves, Luis Paulo Leopoldo Mercado, Leila Augusta de Oliveira Barros, Renato Lima Barros de Almeida**. Para os autores a criação de ambientes de aprendizagem que incorporem tecnologias promove o aperfeiçoamento do professor do ensino superior. Nesse sentido, surge o desafio de repensar o fazer pedagógico. O estudo realizado pelos autores descreve atividades com experimentos para avaliar interfaces pedagogicamente, a fim de subsidiar oficinas para formação de professores do ensino superior, das modalidades presencial e a distância.

A tecnologia nas práticas pedagógicas do ensino superior: o software Graphmatica no ensino de cálculo é o título do artigo de **Antônio Aparecido de Souza Alves e Ieda Maria Giongo**. As discussões em torno da incorporação de novas tecnologias na educação matemática vêm possibilitando aos educadores refletirem sobre a criação de inovadas metodologias para a melhoria dos processos de ensino-aprendizagem, em todos os níveis de ensino. Assim, esse artigo tem como objetivo problematizar, as possibilidades e limitações da inserção do *software*

Graphmatica em turmas de Cálculo para Cursos de Engenharia, em especial no que concerne ao conteúdo funções.

Finalizando este dossiê apresentamos o artigo **Formação significativa: reflexões sobre a prática docente na educação a distância** cujas autoras **Falconiere Bezerra Oliveira** e **Hostina Maria Ferreida do Nascimento** apresentam um relato de experiência de um professor do Núcleo de Educação a Distância (NEAD) da Universidade Federal Rural do Semiárido (UFERSA), na disciplina Filosofia e Educação, do curso de Licenciatura em Computação, no qual foi utilizado como referencial teórico e metodológico os Três Momentos Pedagógicos (3MP), denominados Estudo da Realidade, Organização do Conhecimento e Aplicação do Conhecimento.

Desejamos que os textos publicados nesse dossiê possam servir de inspiração para outras investigações e contribuir com o debate contínuo sobre Educação e Pesquisa online.

Simone Lucena
Universidade Federal de Sergipe

SIMONE LUCENA

Doutora em Educação pela Universidade Federal da Bahia. Mestre em Educação pela Universidade Federal de Santa Catarina. Graduada em Pedagogia pela Universidade do Estado da Bahia. Professora do Departamento de Educação da Universidade Federal de Sergipe (UFS) Campus Prof. Alberto Carvalho. Professora permanente do Programa de Pós-graduação em Educação da UFS. Membro da Câmara de Assessoramento de Ciências Humanas, Linguística, Letras e Artes da Fundação de Amparo à Pesquisa e à Inovação Tecnológica do Estado de Sergipe (FAPITEC/SE) 2016-2018. Membro do Conselho Editorial da Revista Interfaces Científica - Educação e do Conselho Científico do Internet Latent Corpus Journal. Consultora Ad Hoc da CAPES, da FAPITEC/SE e da ANPED (GT16 - Educação e Comunicação). Tem experiência e publicações nas áreas de Educação, Comunicação e Tecnologias, atuando principalmente nos seguintes temas: educação, tecnologias da informação e comunicação, interatividade, educação a distância, formação de professor, cibercultura e TV digital. Líder do Grupo de Pesquisa Educação e Culturas Digitais (ECult/UFS/CNPq) - <http://grupoecult.blogspot.com.br>