

TECNOLOGIAS, CIDADANIA E EDUCAÇÃO: PRÁTICAS DIGITAIS E RISCOS NO CONTEXTO DAS INSTITUIÇÕES ESCOLARES

Adriana de Sousa Maranhão

Must University, Estados Unidos

Resumo: O presente paper foi desenvolvido com base em pesquisas bibliográficas, nas quais foram consultados os materiais de estudo da disciplina vigente “Computer-Based Technology in Classroom”, disponibilizados pela Must University, bem como escritos de Munhoz (2019) em “Aprendizagem Ativa via Tecnologias”, de Saviani (1991) em “Escola e Democracia”, e Veiga (1998), em “Projeto Político-Pedagógico da escola: uma Construção Coletiva”. O objetivo deste trabalho foi refletir sobre como a sociedade está em constante processo de transformação, devido aos interesses econômicos e políticos diversificados que permeiam cada época vivenciada. Esses interesses são fatores norteadoras nas mudanças sociais, responsáveis pelas alterações no modo de pensar e agir das pessoas, incidindo diretamente nas instituições e, com maior abrangência, nas instituições escolares, a fim de atender às demandas de cada época. O estudo analisa como na atualidade, a influência da tecnologia da informação, tem modificado os currículos escolares e ainda como o professor deve se posicionar diante dessa era tecnológica. Isso implica na apropriação do saber para trabalhar com a diversidade metodológica existente em sua rotina diária, utilizando-a como aliada, e incumbindo-se também na responsabilidade de orientar seus alunos a se tornarem verdadeiros cidadãos digitais, conscientes de suas ações nas interações online.

Palavras-chave: Sociedade. Instituições Escolares. Tecnologias da Informação. Cidadãos Digitais.

Abstract: This paper was developed on the basis of bibliographical research, in which the study materials of the current course “Computer-Based Technology in Classroom”, made available by Must University, were consulted, as well as writings by Munhoz (2019) in “Active Learning via Technologies”, Saviani (1991) in “School and Democracy”, and Veiga (1998), in “School Political-Pedagogical Project: a Collective Construction”. The aim of this work was to reflect on how

society is in a constant process of transformation, due to the diverse economic and political interests that permeate each era. These interests are guiding factors in social change, responsible for alterations in people's way of thinking and acting, directly affecting institutions and, more broadly, school institutions, in order to meet the demands of each era. The study analyzes how the influence of information technology has changed school curricula and how teachers should position themselves in this technological era. This implies appropriating the knowledge to work with the methodological diversity that exists in their daily routine, using it as an ally, and also taking on the responsibility of guiding their students to become true digital citizens, aware of their actions in online interactions.

Keywords: Society. School Institutions. Information Technology. Digital Citizens.

1 Introdução

O presente trabalho foi elaborado com o objetivo de produzir novos conhecimentos relacionados ao novo contexto educacional gerado pelo advento da tecnologia da informação.

A metodologia empregada na elaboração deste paper científico foi a pesquisa bibliográfica, a qual proporcionou um embasamento teórico enriquecedor. Nesse processo, foram explorados materiais que abordam as áreas da Tecnologia, Cidadania e Educação, analisando as práticas digitais e os potenciais riscos que elas acarretam nas rotinas das instituições escolares. Os assuntos abordados no decorrer do texto, são de grande relevância para a área educacional, uma vez que sintetizam alguns conceitos que facilitam o entendimento das constantes mudanças nos currículos escolares.

O desenvolvimento da pesquisa foi organizado em dois capítulos. No Capítulo 1, abordou-se a temática “Sociedade”, conceituando o termo e mostrando as influências externas que a mesma sofre, que interfere em seus moldes sociais, políticos e econômicos e que incidem diretamente nos currículos escolares, a fim de atender as demandas de cada época. No Capítulo 2, foi direcionada a reflexão sobre o papel dos docentes, discentes e das instituições escolares dentro do contexto digital, enfatizando sobre a importância de ter um planejamento pedagógico sólido diante da utilização dos recursos digitais móveis em sala de aula. Por fim, discutiu-se sobre o

desenvolvimento das habilidades necessárias para que todos os envolvidos se tornem verdadeiros Cidadãos Digitais.

2 Contexto digital

2.1 Sociedade

No presente capítulo, inicia-se conceituando o termo sociedade, o qual a enciclopédia livre, Wikipédia, traz como significado: um grupo de indivíduos que se relacionam, a fim de conseguir e preservar seus objetivos comuns. Estes objetivos são compartilhados pelos membros da sociedade e representam o bem comum almejado por esse grupo.

Analisando o conceito mencionado, enfatiza-se que a sociedade está em constante processo de transformação, influenciada por uma variedade de interesses econômicos e políticos que mudam com o tempo. Esses interesses são determinantes nas mudanças sociais, responsáveis pelas alterações no modo de pensar e agir das pessoas, incidindo diretamente nas instituições, e com maior abrangência, nas escolares.

Saviani (1991), em seu livro “Escola e Democracia”, acrescenta que, de uns tempos para cá, tornou-se lugar comum a afirmação de que a educação é sempre um ato político, um “slogan” criado com o objetivo de combater a ideia anteriormente dominante, segundo a qual a educação era entendida como um fenômeno estritamente técnico-pedagógico, portanto, inteiramente autônomo e independente da questão política.

Com esta afirmação, percebe-se que a educação sempre estará a serviço dos interesses do educando, e suas práticas educativas mudam de direcionamento de acordo com cada época; a exemplo, citamos a educação tradicional na era mais remota, seguidamente o modelo construtivista, e atualmente emergem as inovações tecnológicas, que tomaram força após o período pandêmico, dando uma nova roupagem à vida em sociedade e alterando os caminhos trilhados pela educação escolar.

Em outros termos: se trata de dependência recíproca, é preciso levar em conta que o grau de dependência da educação em relação à política é maior do que o desta em relação àquela. Poderíamos, pois, dizer que existe uma subordinação relativa, mas real da educação diante da política. Trata-se, porém, de uma subordinação histórica (Saviani, 1983, p. 97).

A relação entre sociedade e escola está intimamente ligada. Hoje, inseridos na chamada sociedade da informação, mudanças aceleradas e radicais vêm ocorrendo na organização das instituições escolares. O uso das tecnologias digitais faz-se presente diariamente, não apenas no espaço escolar, mas também no seio familiar. Através de dispositivos móveis conectados à internet, estamos conectados ao mundo, abrindo um leque de oportunidades de acesso à informação e comunicação. Isso incide de forma positiva em alguns aspectos, mas também traz negatividade quando utilizada de forma errônea.

No decorrer da pandemia, durante o período de isolamento social, as Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), foram de uma importância significativa para manter os laços com a escola. A internet oportunizou muitas melhorias no processo de ensino- aprendizagem. As plataformas educacionais evoluíram, possibilitando aos alunos acessar uma grande quantidade de informações e materiais educacionais de acordo com seu ritmo e organização, enriquecendo assim, o aprendizado.

Munhoz (2019), enfatiza a positividade em alguns pontos da internet, ao dizer que “a educação aberta começa a se afirmar no contexto atual, eliminando praticamente todas as exigências para que pessoas interessadas aprendam o que desejam, da forma como desejam, nos horários e locais que lhes são mais convenientes”.

Percebe-se o quanto este advento, trouxe facilidades em nossas rotinas; porém, os benefícios não foram apenas positivos. Existem também pontos negativos, ocasionados pelo mau uso dos dispositivos eletrônicos, principalmente os móveis. Além de desviarem a atenção dos alunos para atividades não relacionadas ao aprendizado, como redes sociais e jogos, provocam dependência excessiva, prejudicando a saúde física e psíquica. Como exemplo, pode-se citar a exposição prolongada ao uso das telas, que pode acarretar problemas na visão e perda excessiva de neurônios. Outro exemplo a ser referenciado é o cyberbullying, um tipo de bullying bem comum em grupos de WhatsApp e em redes sociais, onde utilizam o espaço virtual de forma inapropriada para atacar moralmente o outro. Para tanto, faz-se necessário, um trabalho de orientação de uma forma geral quanto ao uso criterioso deste aparato.

Nesse contexto digital, somos instigados a aprender a aprender. Diante de tantas informações e possibilidades, é necessário conhecer os caminhos corretos a trilhar e orientar aqueles que estão ao nosso redor na efetiva busca de seus objetivos. É essencial desenvolver habilidades de

discernimento e critério para fazer bom uso das tecnologias, garantindo assim um aproveitamento positivo de todas as ferramentas disponíveis.

2.2 O contexto digital nas instituições escolares

A globalização gerou significativas mudanças e inovações tecnológicas, que tomaram maior força com a pandemia da COVID-19, dando nova roupagem a vida em sociedade e, conseqüentemente, a educação. Como complementa Munhoz (2019), novos olhares estão sendo lançados sobre antigas propostas educacionais, readequando-as a um ambiente permeado pela tecnologia.

A dialética entre espaço e tempo se estreitou com o advento da internet. Hoje, estamos rapidamente logados e conectados mundialmente, tendo acesso a uma vasta variedade de informações, podendo também nos comunicar em segundos com alguém que está a quilômetros de distância. Esse processo teve um impacto tão significativo nas instituições escolares a ponto de redirecionar o currículo para atender às demandas emergentes.

Veiga (1998) aborda o currículo como uma construção social do conhecimento que envolve a sistematização dos meios para sua concretização, enfatizando que ele é, essencialmente, a organização do conhecimento escolar historicamente estabelecido. A autora destaca a necessidade de considerar quatro aspectos fundamentais do currículo:

Na organização curricular é preciso considerar alguns pontos básicos. O primeiro é de que o currículo não é um instrumento neutro. O currículo passa por ideologia, [...] o currículo expressa uma cultura. O segundo ponto é o de que o currículo não pode ser separado do contexto social, uma vez que ele é historicamente situado e culturalmente determinado. O terceiro ponto diz respeito ao tipo de organização curricular que a escola deve adotar. Em geral, nossas instituições têm sido orientadas para a organização hierárquica e fragmentada do conhecimento escolar. [...] o quarto ponto refere-se à questão do controle social, já que o currículo formal (conteúdos curriculares, metodologias e recursos de ensino, avaliação e relação pedagógica) implica controle. (Veiga, 1998, p. 11-35).

A organização curricular deve partir da cultura onde a escola está inserida. Uma vez que o currículo não é algo neutro, ele precisa estar situado historicamente e culturalmente. Da mesma forma, os profissionais que trabalham com a educação precisam estar constantemente em busca de conhecimento, de forma a evoluírem com as exigências da sociedade.

Sabe-se que a tecnologia tem estado presente nas escolas há bastante tempo. Em meados dos anos de 1980, o computador era parte integrante do currículo escolar e profissional. Os cursos ofertados nos laboratórios de informática focavam no aprendizado mecânico, em aprender a ligar e desligar a máquina e a utilizar programas básicos. Mais adiante, a internet discada foi ganhando espaço, tornando-se ainda mais relevante durante a pandemia da Covid-19 e consolidando-se como parte essencial das escolas nos dias atuais.

No entanto, esse advento que rompe várias barreiras necessita ser abordado seguindo um planejamento pedagógico adequado. A utilização de dispositivos móveis, como tablets e smartphones em sala de aula, podem auxiliar ativamente no processo de aprendizagem, como também podem tirar o foco dos alunos para aplicativos não relacionados à aula. Neste planejamento, é importante considerar como inserir os alunos que não possuem equipamentos eletrônicos para que seja trabalhado de forma a atender a todos proporcionando uma aprendizagem satisfatória.

Munhoz (2019), destaca que há estudos que apontam para uma nova teoria de aprendizagem, mais especificamente voltada para a atual geração: o conectivismo. Ele reconhece a importância das redes sociais na formação de novos conhecimentos, além de considerar possível a efetivação de forma qualitativa da aprendizagem independente.

Diante do exposto, é possível certamente utilizar as tecnologias a nosso favor, como fonte de pesquisa e apoio, compreendendo que a escola, enquanto órgão de transformação social, precisa se reciclar, se integrar ao novo e se adequar aos padrões da modernidade, assumindo uma posição de orientadora, uma vez que a internet já faz parte do contexto familiar de seus discentes e docentes.

Indaga-se qual é o papel do professor diante dessas novas realidades. Espera-se que o docente da era tecnológica, seja possuidor de certas características: que seja criativo, tornando suas aulas interativas e envolventes; enérgico e, acima de tudo, moderno, capaz de lidar com as adversidades e apto a inserir em suas práticas pedagógicas atividades mais lúdicas e prazerosas, utilizando as novas tecnologias, conduzindo os alunos a caminhos que os tornem protagonistas do seu aprendizado e tenham sua própria história.

Para Munhoz (2019) ao participar de forma ativa da construção do conhecimento, o aluno, põe em prática a proposta de aprender a aprender, aprender pelo erro e aprender fazendo, e a soma dessas abordagens resulta

na aprendizagem significativa.

O aluno deve ser orientado pelo docente a aprender a aprender. Qual é a forma mais fácil para ele alcançar essa aquisição? Vendo vídeos, ouvindo podcasts, escrevendo mapas mentais ou solucionando problemas do seu cotidiano? O aprender fazendo desenvolve a criticidade e gera a capacidade de filtrar as influências negativas que destroem suas bases sólidas por ideais fictícios de uma liquidez ineficiente.

Diante do contexto da sociedade da informação e do conhecimento, a educação precisa desenvolver processos que possibilitem às pessoas desenvolver as habilidades necessárias para sobreviverem e terem êxito nesse cenário. É preciso criar estratégias para que os estudantes desenvolvam o pensamento crítico, a criatividade, a capacidade de inovar e aprender continuamente diante da perspectiva de uso de diferentes recursos tecnológicos e acesso à informação. (Clarke apud Netto, s.d)

Nessa perspectiva, considera-se que o caminho da docência hoje não se separa do uso das ferramentas da tecnologia digital e que o êxito está na busca contínua de formação, reflexão sobre a prática e desenvolvimento de um senso de responsabilidade sobre as atividades de acesso, publicação e interação que se realizam em espaços digitais, propiciando o uso responsável e apropriado das tecnologias, a verdadeira “Cidadania Digital”. Essa Cidadania Digital, envolve não apenas a utilização correta dos recursos tecnológicos, mas também o conhecimento de atos ilícitos que podem ser praticados no espaço digital e as consequências que podem ser geradas aos envolvidos nessas ações.

Por fim, nesse contexto digital, as instituições escolares e os docentes necessitam rever seus papéis, integrando também a orientação e o norteamento para se tornarem cidadãos digitais responsáveis. Isso implica em ser crítico, proteger suas informações e adotar bons hábitos de comunicação e privacidade.

3 Considerações finais

Durante o processo de desenvolvimento da pesquisa, foi possível perceber as facilidades de acesso aos conhecimentos que temos nos dias atuais. Conectados mundialmente por meio de redes de informação e comunicação, é possível buscar aprender o que se deseja, de onde estiver e a qualquer hora, uma vez que possuímos uma rede de educação aberta, com variadas tipologias de temas. Portanto, entende-se que as tecnologias

digitais vieram a somar-se às práticas pedagógicas docentes, tornando-se algo essencial para o aprimoramento das aulas. Contudo, as instituições escolares e os docentes assumem outra missão: levar seus alunos a aprender a aprender, desenvolvendo um olhar crítico diante dos excessos pregados pela modernidade atual e das influências que as mídias lançam diariamente, sendo capazes de filtrar as influências negativas que ameaçam suas bases sólidas.

Portanto, conclui-se que as metodologias ativas são estratégias pedagógicas válidas no processo de ensino e aprendizagem. O docente da atualidade deve utilizá-las de forma planejada, uma vez que através de seu planejamento estratégico ele poderá inserir orientações e norteamentos em relação à verdadeira Cidadania Digital, onde sua autenticidade proporcionará aulas prazerosas e contextualizadas com o cotidiano do seu público-alvo, a fim de que os alunos possam compreender e aprender na prática as situações-problemas do seu contexto diário.

Referências

Clarke, B. (2017). *Computer Science Teacher: Insight Into the Computing Classroom*. BCS, The Chatered Institute for It.

Netto, C. M. (s.d.). Conteúdo organizado por Cristiane Mendes Netto do livro “*Computer Science Teacher: Insight Into the Computing Classroom*”, publicado em 2017 por Beverly Clarke.

Saviani, D. (1991). *Escola e Democracia*. São Paulo: Cortez.

Munhoz, A. S. (2019). *Aprendizagem Ativa via Tecnologias*. SC: InterSaberes.

Veiga, I. P. da. (1998). Projeto político-pedagógico da escola: uma construção coletiva. In I. P. da Veiga (Org.), *Projeto político-pedagógico da escola: uma construção possível* (pp. 11-35). Campinas: Papirus.