

CIBERCULTURA E EDUCAÇÃO: TRANSFORMAÇÕES E POSSIBILIDADES NA PRÁTICA PEDAGÓGICA DO ENSINO BÁSICO

Jefferson Valentim¹

Universidade Federal de Campina Grande. (jeffersonvalentim2014@gmail.com).

Resumo: Neste trabalho, foi buscado apontar de que maneiras a cultura digital tem transformado as práticas pedagógicas em relação ao ensino e pesquisa, bem como apontar os desafios e possibilidades encontradas por educadores do estado da Paraíba da escola Antônio Vital do Rêgo, assim, o conteúdo foi dividido em dois tópicos, um de tecnologia na educação e outro de desafios e possibilidades, na primeira parte é mostrado às mudanças que a cultura digital por meio dos aparelhos tecnológicos fazem na educação, e na segunda parte é mostrado os desafios e possibilidades de uso das tecnologias da cultura em sala de aula por educadores.. Para constituição desse trabalho foi utilizado o método bibliográfico constituído a partir de livros e artigos acadêmicos, ademais foi utilizado, o método por entrevista em que os educadores foram entrevistados sobre a temática proposta no trabalho. Em suma, por meio do método, foi possível constatar que as tecnologias da inteligência da cultura digital, fizeram no ambiente escolar, no que tange ao ensino e pesquisa, mudanças significativas, pois permitiram o processo de acompanhamento e orientação do educando para além das fronteiras do ambiente físico, assim, elas possibilitaram os educadores juntos aos educandos explorarem métodos de realidade virtual e aumentada, bem como, possibilitou os educadores serem agentes mediadores no ato de ensino e pesquisa em ambiente escolar e fora dele por meio do ciberespaço.

Palavras-chave: Educação, cibercultura, pesquisa.

Introdução

Nas sociedades contemporâneas do século XXI, o desenvolvimento do avanço técnico - computacional no que tange a telecomunicação como fenômeno que propiciou uma maior globalização do acesso à informação e comunicação, é impactante no que se refere à sociedade e as relações estruturantes. Esse fenômeno modificou as estruturas de como os indivíduos interagem com os outros, pois o advento da telecomunicação trouxe uma disjunção entre espaço e tempo no sentido de que o distanciamento espacial não mais implicava o distanciamento temporal, assim, permitindo ao indivíduo experimentar eventos simultâneos, apesar de acontecerem em lugares completamente distintos (THOMPSON, 2002).

Os efeitos desse fenômeno são inferidos diretamente nos atores físicos, bem como, os jurídicos de “poder” da sociedade, que são as instituições que escrevem a estruturação dos aparelhos de reprodução e manutenção da sociedade. Esses aparelhos ou mecanismos, que são

¹ Aluno do 3º período de Comunicação Social com ênfase em Educomunicação pela Universidade Federal de Campina Grande - UFCG.

criados, para fortalecer e legitimar a sociedade, podendo assim garantir sua continuidade, são divididos em dois segmentos, os aparelhos repressivos e os ideológicos em que ambos sofrem alteração devido o avanço das telecomunicações.

Os aparelhos repressivos, “são aqueles aparelhos que na função de manutenção e reprodução da sociedade usam força, a violência, ou a coação-repressão” (GUARESCHI, 2008, p.90), e os aparelhos ideológicos: “são aqueles aparelhos, ou mecanismos, que na sua função e manutenção e reprodução das relações numa sociedade usam a persuasão, a cantada, isto é, a ideologia.” (GUARESCHI, 2008, p.92), e ele é composto segundo Guareschi (2008, p.92) das escolas (ou educação), a família, as diversas igrejas, as leis (o direito), os meios de comunicação social (rádio, TV, jornais, revistas, filmes, teatros), as entidades assistenciais (INSS, “comunidade solidária”, Febem, etc.), os sindicatos (pelegos), as cooperativas dependentes do Estado. E eles formam o conjunto de mecanismo que atuam na composição da subjetividade e formação do indivíduo.

Assim, na contemporaneidade, essas estruturas que compõem a sociedade passam por mudanças tecnológicas que atinge as relações sociais em suas mais diversas esferas, criando novas formas de pensar as relações sociais e novas culturas que são imersas na tecnologia. Essa nova cultura, que é reflexo da ação humana em sociedade criando costumes, objetos, e fornecendo significado a toda estrutura desenvolvida em uma inter-relação com os avanços da telecomunicação e convergências dos aparelhos midiáticos, se constitui em uma cultura digital ou cibercultura, que segundo Lévy (2009) a cibercultura é conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço. O ciberespaço, por sua vez, é entendido como “o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores” (LÉVY, 2009, p.17) e permite a conexão entre os indivíduos.

Neste trabalho, foi buscado apontar de que maneiras a cultura digital tem transformado as práticas pedagógicas em relação ao ensino e pesquisa, bem como apontar os desafios e possibilidades encontradas por educadores do estado da Paraíba da escola Antônio Vital do Rêgo, assim, o conteúdo foi dividido em dois tópicos, um de tecnologia na educação e outro de desafios e possibilidades, na primeira parte é mostrado às mudanças que a cultura digital por meio dos aparelhos tecnológicos fazem na educação, e na segunda parte é mostrado os desafios e possibilidades de uso das tecnologias da cultural em sala de aula por educadores.

Tecnologias na Educação.

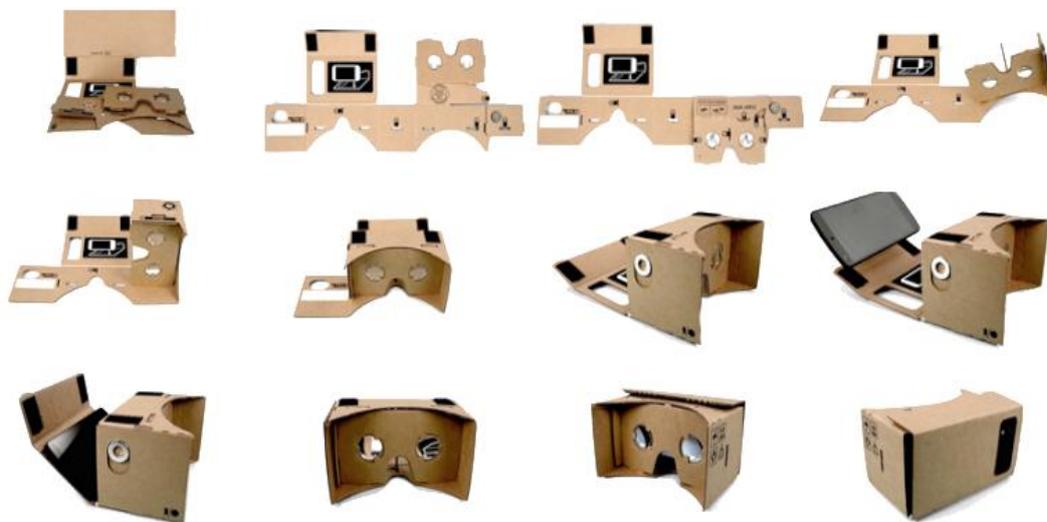
Na sociedade atual, aparelhos digitais como tablets, smartphones, computadores e laptops, propiciam programas e aplicações para que o educador intensifique e melhore as práticas pedagógicas desenvolvidas em sala de aula e fora dela. Esses programas e aplicações que segundo Lévy (2010) são sistemas operacionais que gerenciam os recursos dos aparelhos e permitem prestar serviços específicos a seus usuários, desde mais complexos aos mais simples, atuam na educação como interfaces comunicativas que “permitem a interação entre o universo da informação digital e o mundo ordinário.” (Lévy, 2010, p.36).

Essas interfaces, que podem ser divididas em duas linhas e que na contemporaneidade também operam na educação, são chamadas de interface de realidade virtual e de realidade ampliada. Na de realidade virtual é buscado imersão por meio dos cinco sentidos em mundos virtuais cada vez mais realistas, nela o indivíduo é convidado a passar para o outro lado da tela e a interagir de forma sensório-motora com modelos digitais (Lévy, 2010), que nesse caso, são os educacionais no que tange ao ambiente virtual como ferramentas de auxílio ao ensino. Exemplos dessa interface voltado para o ensino são o Titans of Space Cardboard Vr e Dinotrek VR experience.

O Titans of Space Cardboard VR, é um *game* educacional voltado para dispositivos mobile (celulares, smartphones) que funciona com óculos de realidade virtual, como por exemplo, o Google Cardboard² que pode ser visto na imagem 1. Nesse jogo que pode ser aplicado nas disciplinas de Física, Biologia e Química, o educando é levado a um passeio educativo pelo o universo em que o sistema solar é mostrado de forma simples e interativa. Nele, como é mostrado na imagem 2 os planetas são mostrados com informações envolvendo diâmetro, localização, nome, atmosfera e outras informações.

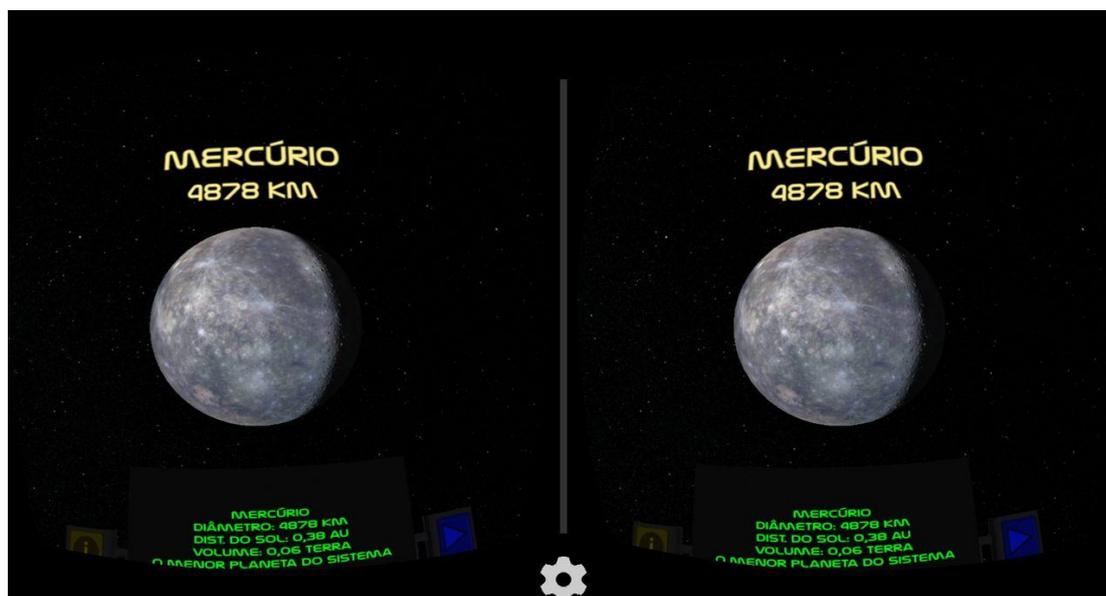
² Google cardboard é um suporte de papelão para o celular. Ele é utilizado em jogos de realidade virtual, bem como, em ambientes de realidade virtual, a produção do mesmo é de baixo custo e pode ser feita por qualquer indivíduo.

Imagem 1.



Fonte :<https://www.crm-factory.eu/cardboard/>

Imagem 2.

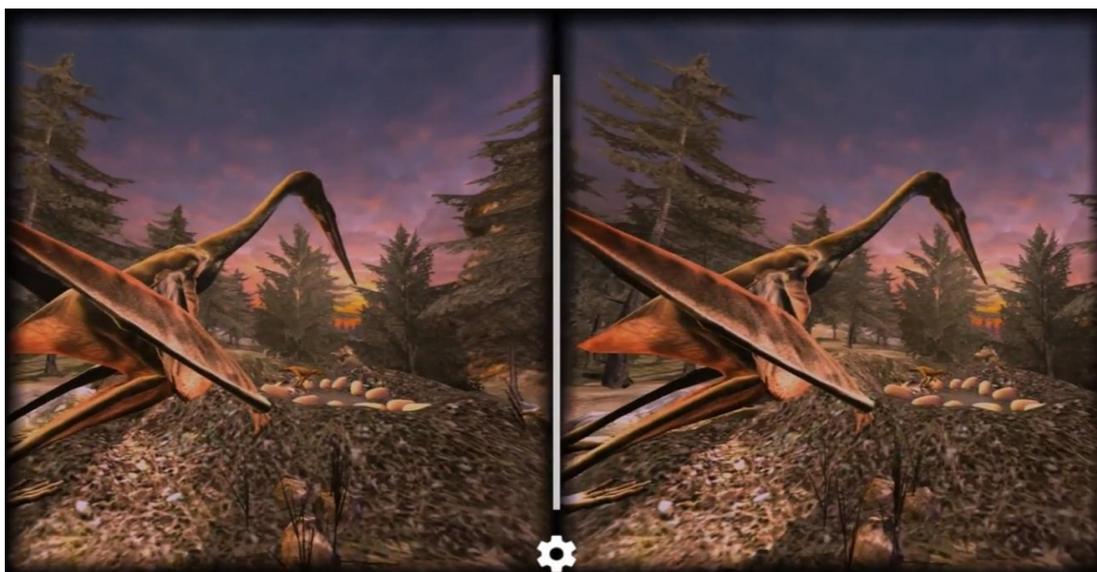


Fonte: Elaborada pelo autor.

O Dinotrek VR Experience é um jogo de plataforma mobile (celulares, smartphones), que explora um mundo pré-histórico, em que o educando tem a possibilidade aprender sobre os dinossauros nas mais diversas dinâmicas possíveis dentro da realidade virtual do ambiente. Ele que pode ser visto na imagem 3 e 4, proporciona ao educando observar e ter a experiência simulada de

voar ao lado de um quetzalcoatlus, que foi um pterossauro que viveu na América do Norte, e foi um dos maiores animais da história da terra, e o maior alado. Nele, que pode ser trabalhado nas ciências biológicas bem como na geografia e os educandos podem experimentar sonoramente os sons dos diabloceratops, tiranossauro rex, braquiossauro bem como observar a flora do período Triássico até o Cretáceo, assim mostrando uma realidade virtual para o educando.

Imagem 3.



Fonte: elaborada pelo autor.

Imagem 4.



Fonte: elaborada pelo autor.

Na interface de realidade ampliada, o ambiente educacional “físico natural é coberto de sensores, câmeras, projetores de vídeo, módulos inteligentes, que se comunicam e estão interconectados” (LÉVY, 2010, p.38), e assim compõem um sistema que engaja o educando. Esse engajamento que ocorre não puramente pela tecnologia em si, mas pelo uso de forma consciente e crítica de acordo com a realidade do educando, pode ser feito com a utilização de métodos que melhor se adequem ao ambiente de ensino, assim, podendo utilizar da gamificação do ambiente de sala de aula, de jogos com o projetor da lousa digital, em sala de aula e diversos outros aparelhos que ampliam a realidade.

Segundo Lévy (2010) não estamos mais nos relacionando diretamente com o computador, e sim executando diversas tarefas em um ambiente "natural" que nos fornece sob demanda os diferentes recursos de criação, informação e comunicação dos quais precisamos para realização de uma ação. Nesse sentido, os aparelhos digitais funcionam como ferramentas no processo de alcance dos objetivos educacionais estipulados pela prática, sejam esses objetivos no intuito de despertar nos educandos o interesse por alguma discussão, ministrar uma aula de maneira mais efetiva, significativa ou incentivar o ato de leitura e pesquisa, de diferentes formas, os recursos advindos da cultura digital ou cibercultura ocasiona uma transformação no ambiente de sala de aula e no ensino e pesquisa.

Conforme Lévy (2010) é irreflexivo pensar o sistema de educação e formação na cibercultura sem uma análise da mutação contemporânea da relação da tecnologia com o saber. Esse saber que se constitui no seio da educação formal e que está na contemporaneidade em constante transformação e renovação devido a capacidade de memorização e disseminação de informação que o ciberespaço possui. Assim essa memória do ciberespaço que “suporta tecnologias intelectuais que amplificam, exteriorizam e modificam numerosas funções cognitivas humanas” (LÉVY, 2010, p.159) está possibilitando explorar técnicas cada vez mais avançadas no ensino e pesquisa que o inova.

Nesse sentido, a cibercultura, no que tange a educação, propicia a exploração de duas mudanças no sistema de ensino e pesquisa. A exploração de “técnicas de ensino a distância, incluindo a hipermídias, as redes de comunicação e interativas e todas as tecnologias intelectuais da cibercultura” (LÉVY, 2010, p. 160) que propicia ao educando aprender fora do ambiente educacional ou de forma híbrida tanto no ambiente como fora dele, assim podendo ter uma aprendizagem personalizada e uma aprendizagem coletiva em rede, uma em que o educador se

torna um mediador da inteligência coletiva de seus grupos de alunos em vez de um fornecedor direto o conhecimento (LÉVY, 2010).

A segunda mudança está relacionada á nova ótica do educador como um gestor. Um que não prontamente oferece um caminho pronto ao educando, mas que segundo Lévy (2010) orienta os percursos individuais no saber. Assim nesse sentido, esse trabalho foi buscado apontar de que maneiras a cultura digital tem transformado às prática pedagógica em relação ao ensino e pesquisa.

Desafios e possibilidades

Dentro da perspectiva mostrada sobre a transformações que a cultura digital e suas tecnologias ocasionam na educação, foram entrevistados 5 cinco professores da Escola Municipal Antônio Vital do Rêgo situada na cidade de Queimadas - Paraíba. E nesse contexto os educadores que utilizam as tecnologias da inteligência da cultura digital, afirmaram que no ambiente que eles atuam, essas tecnologias proporcionam transformações na prática pedagógica em relação de ensino e aprendizagem, permitindo aos educadores expandir as possibilidades de ensino e alcance dos alunos fora do ambiente acadêmico, assim, é utilizado de blogs, sites e vídeos educativos para criar prática transformadora que dialogue com as crianças e os jovens, que já imersos na cultura digital estão frequentemente conectados por aparelhos como smartphones e computadores podendo visualizar os vídeos ou blogs mais rápido do que os cadernos. Isso devido os canais de comunicação propiciaram informes comunicativos de novos conteúdos posto pelo educador.

No que tange especificamente a influência que a cultura digital e as tecnologias da inteligência fazem no ambiente escolar referente à pesquisa, os educadores afirmaram que trabalham em dinâmicas como norteadores, orientando os educandos com direção às fontes da pesquisa, nas referências, para que os educandos saibam a relevância de uma fonte técnica estruturada com bases acadêmica, de uma que tem puramente o intuito de entreter e fornecer informações rasas, para tanto, os educadores ensinam o que é pesquisa no ciberespaço, como se faz, quais blogs e sites devem ser utilizados.

Eles buscam desenvolver um senso crítico no educando em relação à pesquisa, pois não basta dizer que o educando deve pesquisar X problema e indicar o ciberespaço para realizar uma pesquisa, é preciso que o educador seja um agente mediador, que desenvolva no educando a habilidade de distinguir conteúdos informais, formais e não formais, pois os educandos muitas vezes estão mais hábeis na utilização de recursos tecnológicos, todavia, sem reflexão crítica de como utilizar esse recurso e informação no ato da pesquisa.

No que se refere às dificuldades mais aparentes que os educadores encontram no uso das tecnologias da cultura digital na realidade da Escola Municipal Antônio vital do Rêgo. É a falta de interesse do educando em usar as tecnologias da inteligência de forma crítica, para uso educacional, pois os mesmos veem esses recursos como forma de lazer e entretenimento e se distraem muito rápido quando estão utilizando essas mídias para educação e pesquisa.

Segundo os professores uma das soluções para tal problemática é incentivar o uso racional e consciente das mídias de acordo com a realidade do educando.

Metodologia.

Para constituição dos dados e discussão mostrados neste trabalho, foi utilizado o método bibliográfico que segundo Gil (2008) é desenvolvido com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos. Esse método permitiu a cobertura de uma gama de fenômenos para melhor embasamento e contextualização com a contemporaneidade.

Na pesquisa, também foi utilizado à coleta de dado por entrevista que segundo Gil (2008) serve para obtenção de informações acerca do que as pessoas sabem, crêem, esperam, pretendem fazer, fazem ou fizeram. Ela foi escolhida devido à entrevista possibilitar a obtenção de dados referentes aos mais diversos aspectos da vida social de um indivíduo e profundidade acerca do comportamento humano (GIL, 2008), assim foi utilizado a técnica de entrevista por pauta que segundo Gil (2008) é realizada com poucas perguntas diretas e deixa o entrevistado falar livremente à medida que refere às pautas assinaladas.

Nesse sentido foram feitas seis perguntas aos educadores da Escola Municipal Antônio Vital do Rêgo, as perguntas que versam sobre se o educando faz uso das mídias digitais em sua sala de aula, de que forma ele faz uso das mídias, como as mídias têm transformado as dinâmicas de ensino e pesquisa dentro da sala de aula, qual a influência que o uso da mídia tem no processo de ensino e aprendizagem dentro da sua sala de aula, quais as dificuldades mais aparente que ele identifica no uso das mídias na sala de aula e que forma essas dificuldades podem ser amenizadas, foram feitas no intuito de solução da problemática propiciando aos educadores que tem mais de oito anos de experiência em sala de aula, uma maior liberdade para expressão de como apontar a maneiras que cultura digital tem transformado as práticas pedagógica em relação ao ensino e pesquisa, bem como apontar os desafios e possibilidades encontradas por educadores da escola.

Conclusão.

As transformações que as tecnologias da inteligência da cultura digital, fez no ambiente escolar no que tange ao ensino e pesquisa, são significativas, pois permitem o processo de acompanhamento e orientação do educando para além das fronteiras do ambiente físico escolar. Elas possibilitam os educadores juntos aos educandos explorarem métodos de realidade virtual e aumentada no ensino, bem como, explorar espaços digitais como blogs e sites com vídeos educativos e animações para melhor aprendizado e constituição de pesquisas para o ambiente escolar.

Por meio delas os educadores da Escola Municipal Antônio vital do Rêgo, têm conseguido serem agentes mediadores tanto no ato de ensino em ambiente escolar e fora dele quanto na didática de pesquisa em que os educadores conscientizam e desenvolvem junto ao educando uma consciência crítica de como realizar a pesquisa no ciberespaço e quais fontes utilizar para constituição da pesquisa.

Referências:

GUARESCHI, Pedrinho. **A sociologia crítica:** Alternativas de mudança. 6ªed. Porto Alegre: Mundo Jovem, 2008.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura.** São Paulo: Editora 34, 2009.

THOMPSON, John. B. **A mídia e a modernidade:** uma teoria social da mídia. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.