

## USO DE MÍDIAS COMO PRÁTICAS INOVADORAS NA EDUCAÇÃO



Ed Wilson Rodrigues Silva Junior<sup>1</sup>; Ms. Marcelo Vinicius Creres Rosa<sup>2</sup>.

<sup>1</sup> Estudante de Pós-graduação em Latus Sensus - Em Tecnologia da Educação - UNOESTE - Universidade do Oeste Paulista – e-mail: edjr07@hotmail.com; <sup>2</sup> Professor Orientador - e-mail: marcelorosa@unoeste.br

### Resumo:

Atualmente um dos assuntos mais abordados em todos os meios são as tecnologias, o uso de computadores e Internet como ferramenta no processo de ensino aprendizagem. Focamos na linguagem eletrônica, quanto aos mecanismos que possamos falar a mesma língua que nossos alunos e ainda os aproximem dos métodos de comunicação atual e em tempo real. O tema em questão, portanto, considera-se que será fonte importante para informações e reflexões que atendam aos objetivos da educação no século XXI. As redes sociais são compostas por grupos de pessoas e organizações. Servem para compartilhar informações, conhecimentos, acontecimentos do dia-a-dia, interesses, podendo assim identificar objetivos comuns e até mesmo objetivos opostos. Por sua vez, softwares como jogos, atuam no desenvolvimento cognitivo, fazendo com que o fato de propor um desafio, possibilite que se desenvolva habilidades na resolução de problemas e também na tomada de decisões. A vantagem da rede social e dos jogos é que você pode se interagir e formar elos sem nenhuma hierarquia entre os participantes. Assim, a escola torna-se referência, deve vencer o vício da repetição, ousando inovar. Coloca-nos num universo oposto da prática da regência de sala de aulas, onde muitos docentes acreditam serem as tecnologias alienadoras e bem como, facilitadora da distração do aluno na obtenção de novas práticas e apropriação de conhecimentos das mais diversas áreas do conhecimento científica. As interações sociais no ambiente virtual, a linguagem e o domínio de conhecimentos, produzem as trocas espontaneamente entre si e o grupo.

**Palavras-Chave:** Tecnologia na educação; Jogos e educação; Redes sociais e educação; Ambiente virtual na educação; Linguagem virtual e informações.

### Abstract:

Currently one of the most discussed topics in all media are the technologies, and the use of computers and internet as ferments in the teaching and learning process. We focus on electronic language, about the mechanisms that we can speak the same language that our students and also the approach of the current communication

methods and in real time. The issue at hand, therefore, it is considered to be an important source for information and reflections that meet the education goals of the twenty-first century. Social networks are composed of groups of people and organizations. They serve to share information, knowledge, events of the day-to-day interests, thus being able to identify common goals and even opposing goals. In turn, software like games, work on cognitive development, making the fact propose a challenge, enable it to develop skills in problem solving and also in decision-making. The advantage of social networking and games is that you can interact and form bonds with no hierarchy among the participants. So, wanting to be the school becomes reference, it must overcome the addiction of repetition, daring to innovate. Puts us in a universe opposed the practice of conducting classroom, where many teachers believe are the alienating technologies and as well, facilitating the distraction of the student in getting new practices and dissemination of knowledge from various fields of scientific knowledge. Social interactions in the virtual environment, language and domain knowledge produce exchanges spontaneously between you and the group.

**Keywords:** Technology in education; Games and education; Social networks and education; Virtual environment in education; Virtual language and information.

## **Introdução**

A característica que marca a sociedade atual é, sem margem de dúvidas, a possibilidade de como a qual circulam as informações entre os vários pontos do globo terrestre, que é realizado por meio das tecnologias da informação.

Neste mundo tecnológico, estar fora ou mesmo não aplicá-las à sala de aula é viver à sombra e até mesmo a beira de um abismo, sem nenhum exagero. Tendo em vista que o docente está diante do aluno e este diante de uma imensidão de informações que se não colocadas nas práticas do ensino estarão bloqueando o saber que o aluno traz de fora do seu universo social para a sala de aula e não podemos ignora-las em hipótese alguma.

Atualmente um dos assuntos mais abordados em todos os meios são as tecnologias, e o uso de computadores e internet como ferramenta no processo de ensino aprendizagem. Dominando o cotidiano nas mais diversas camadas da população, e há algum tempo avançam a passos firmes no campo educacional, sendo inclusive considerado como fator principal no padrão de qualidade em muitas escolas particulares. O governo não ficando alheio a essa demanda, tem se preocupado em equipar e dotar suas unidades públicas de ensino com acesso e uso pleno das tecnologias, na formação dos discentes, com um olhar diferenciado na formação dos educadores.

Difícilmente deixaremos de lado as atrações magníficas dos programas televisivos, da literatura, do cinema, do rádio, etc. Porém, é inegável o domínio desta nova tendência que é o computador e todas as ferramentas nele contidas.

Este trabalho dará ênfase ao uso das tecnologias como suporte didático no ensino aprendizagem, cujo uso se faz na formação de um ser para um mundo em transformação e que possa desencadear uma mudança de atitude em relação ao problema do conhecimento, superando a visão fragmentária e restrita de mundo.

Tem como objetivo principal desenvolver o uso de softwares educativos e redes sociais na educação, numa perspectiva de melhor aprendizagem, adequando-os à realidade com participação ativa dos envolvidos com esse processo.

Também tem objetivo de apresentar jogos multimídias e as vantagens que este software educativo proporciona aos educandos no processo do ensino aprendizagem, com grande atuação no campo cognitivo, inserindo-os de maneira prazerosa na sociedade moderna que lhes é pertinente.

O computador representa uma transformação no modo de pensar e educar. A ideia de fazer um mundo de produção de programas, certamente representa uma nova qualidade de educação que ao lado de outros objetivos e ao lado do desenvolvimento de outras habilidades constituem o todo da educação. A formação de estruturas cognitivas, desencadeadas e organizadas pelo uso do computador, não pode ser o objeto último nem o único do trabalho do educador embora seja dos mais importantes. Isso nos faz crer que o uso das mídias, principalmente o computador é algo real e contundente na realidade. Sendo assim, precisamos nos inserir nesse processo para termos sucesso profissional. Estando sempre em processo de busca e mudança, já que o indivíduo é sujeito inacabado que está sempre aprendendo e se transformando.

Repercutirá também a formação dos educadores de maneira continuada para que possam adquirir os conhecimentos que servirão de apoio na sua prática em sala de aula, na dinâmica de investigação de suas próprias práticas, nas quais possam buscar caminhos de valorização de suas vivências e experiências, podendo, em parceria de outros, efetivar uma metodologia interdisciplinar, discutindo a relação entre os saberes profissionais, a criatividade e a reflexão a respeito da evolução humana e dos meios tecnológicos que os cercam.

Este trabalho pretende mostrar as contribuições da Informática na Educação e também apontar caminhos, atividades e atitudes que tenham o poder desta transformação. Para isso tomam-se como pressupostos teóricos: Moran, Clay Shirky, Vigotski, Valente, entre outros.

## **Metodologia**

A metodologia refere-se à pesquisa bibliográfica com investigação teórica, dos quais consultamos o pensamento de pensadores e trabalhadores na educação que utilizam a tecnologia como ferramenta para que o processo de ensino aprendizagem seja atualizado na linguagem própria do presente século, e ainda

facilitar que o aluno seja o foco de nossa promoção a apropriação de novos saberes e incentive na busca de novos universos da linguagem eletrônica como ferramenta que torne a sala de aula atrativa e prazerosa, e não apenas a repetição de uma linguagem que ultrapassa o tempo e não resulta mais nos resultados esperados. Focamos na linguagem eletrônica, quanto aos mecanismos que possamos falar a mesma língua que nossos alunos e ainda os aproximem dos métodos de comunicação atual e em tempo real.

O trabalho teve também como base pesquisas e leituras de bibliografias disponíveis que versam sobre o assunto em sites e obras publicadas, tendo em vista que muitos trabalhos científicos têm sido realizados sobre o tema em questão, portanto, considera-se que será fonte importante para informações e reflexões que atendam aos objetivos da educação no século XXI.

## **Resultados e discussões**

Há alguns anos, as redes sociais eram consideradas o futuro que iria assegurar a Internet, garantindo a sua utilidade como meio de comunicação em tempo real e que fortaleceria de fato o contato de formação e informação entre os cidadãos; e de fato atualmente elas representam uma ampla capacidade de comunicação e conexão social, que possibilita uma transição de informações de escala considerável. Esse volume de informações está distribuído em diversos assuntos, como notícias, curiosidades, dicas do cotidiano e também o dia a dia dos usuários e celebridades.

As redes sociais são compostas por grupos de pessoas e organizações. Servem para compartilhar informações, conhecimentos, acontecimentos do dia-a-dia, interesses, podendo assim identificar objetivos comuns e até mesmo objetivos opostos. A vantagem da rede social é que você pode se interagir e formar elos sem nenhuma hierarquia entre os participantes. Encontramos neste contexto também os jogos que se enquadram na linha de *softwares* educacionais e envolvem a construção de determinadas situações que fazem referência à realidade, e apresentam ainda componentes lúdicos e de entretenimento.

A Informática na Educação, tanto no Brasil como em outros países, como França, Espanha, Portugal, Alemanha e Estados Unidos, insere-se em ciclos ligados aos avanços tecnológicos e no despertar do conjunto das políticas públicas de incentivo a programas educacionais.

O movimento da Informática na Educação inicia-se nos anos de 1970, de forma mais abrangente, no setor administrativo das escolas tanto privadas quanto públicas, com investimentos em sistemas eletrônicos de informação e gestão. Na informatização da secretaria das escolas, busca-se, de fato, a reestruturação administrativa. Iniciam-se assim os primeiros passos em busca de um caminho próprio para a informatização da sociedade, fundamentada na crença de que tecnologia não se compra, mas é criada e construída por pessoas.

A busca tinha como objetivo construir uma base que garantisse uma real capacitação nacional nas atividades de informática, como o foco em benefício do desenvolvimento social, político, tecnológico e econômico da sociedade que teria como base a preservação da soberania nacional.

Nessa caminhada na detecção da maior garantia de segurança e desenvolvimento da nação, o Brasil declarou políticas públicas voltadas para a construção de sua própria indústria. Essas políticas ocasionaram a adoção de medidas protecionistas adotadas pela área.

Nasce assim a SEI - Secretaria Especial de Informática, criada pelo Governo Brasileiro cujo objetivo é atuar como órgão executivo do Conselho de Segurança Nacional da Presidência da República, em plena época da ditadura militar.

O objetivo deste órgão era o de regulamentar, supervisionar e fomentar o desenvolvimento e a transição tecnológica do setor. Procurava-se então detectar e estimular a informação da sociedade brasileira, uma vez que estava voltada para a capacitação científica e tecnológica promovendo a autonomia do país, que fosse baseada em princípios e diretrizes que tinham fundamentos nesta realidade. Para se chegar nos objetivos era então necessário que se estendesse as aplicações da informática nos mais variados setores e atividades da sociedade, buscando examinar todas as possibilidades de parceria e solução aos problemas dos mesmos.

### **As Tecnologias à Serviço da Educação**

A escola é um espaço privilegiado no cumprimento de sua função social de formar e informar, e isto pode sim ser mais atuante e torna-la acessível a todos e em qualquer lugar.

A participação da escola cumprindo o seu papel junto a sociedade no uso das ferramentas corretas na rede mundial de computadores, poderá leva-la a ser uma referência *on-line* para toda a sua comunidade local e bem como para outras parte do mundo, dando o alcance das tecnologias da informação disponíveis a qual influenciará sobre tudo a vida de cada cidadão nacional.

As TICs podem ser na escola um momento de formação e de informação, no qual o aluno, pais e responsáveis passam a fazer parte de um outro universo, tirando-os da excludente ausência de informações para o avanço no processo de formação cultural e intelectual de alunos, pais e comunidades do entorno da escola.

A escola, como espaço de saber e da apropriação de novos saberes creio ser uma escola onde é bem clara a sua divisão em duas partes distintas. Uma que visivelmente possui medo dos meios tecnológicos e o uso da máquina como ferramenta de ensino e aprendizagem. Em alguns casos esta recusa em usar os meios de informações, vem da formação e bem como da época em que habilitou-se para a educação, se limitando a teorias e em práticas das quais não incluíram nenhum meio tecnológico nada além do livro e teorias não testadas e nem colocadas em práticas. Esta parte composta por docentes que resistem no uso das tecnologias para melhorar o universo da sala de aula e nela inovar métodos e técnicas na arte de ensinar e aprender, bem como na apropriação de novos saberes. Tendo as tecnologias da informação como inimiga e não como aliadas. Partidários somente do velho e esgotado livro didático, que ajuda, mas não forma adequadamente, uma vez que esta não atende a realidade e práticas sociais do aluno e nem do meio onde está inserida a Unidade Escolar. Chegando a passo de ser apenas repetidor de manuais e regras, no uso limitado do velho quadro negro e giz.

A segunda parte, isto é, o outro lado da moeda o aluno, que de uma maneira ou de outra tem acesso quase que ilimitado e mesmo em sala de aulas *on-line* das informações e hábil usuário das ferramentas tecnológicas disponíveis em

tempo real. Portam métodos e consolidaram práticas que não somam para o processo de ensino aprendizagem, uma vez que a escola se escondeu no seu mundo e não evoluiu para apresentar-lhe adequadamente as redes sociais, com objetivos informativos e educacionais e trocas de experiências. Este mundo virtual, não se tornou ainda aliados de primeira hora da educação, tomando as tecnologias como inadequadas e inapropriada a formação e informação do aluno e comunidade.

A educação presencial pode modificar-se significativamente com as redes eletrônicas. As paredes das escolas e das universidades se abrem, as pessoas se intercomunicam, trocam informações, dados, pesquisas. A educação continuada é otimizada pela possibilidade de integração de várias mídias, acessando-as tanto em tempo real como assincronicamente, isto é, no horário favorável a cada indivíduo, e também pela facilidade de pôr em contato educadores e educandos. [...] As redes atraem os estudantes. Eles gostam de navegar, de descobrir endereços novos, de divulgar suas descobertas, de comunicar-se com outros colegas. Mas também podem perder-se entre tantas conexões possíveis, tendo dificuldade em escolher o que é significativo, em fazer relações, em questionar afirmações problemáticas. [...] Ensinar utilizando a Internet exige uma forte dose de atenção do professor. Diante de tantas possibilidades de busca, a própria navegação se torna mais sedutora do que o necessário trabalho de interpretação. Os alunos tendem a dispersar-se diante de tantas conexões possíveis, de endereços dentro de outros endereços, de imagens e textos que se sucedem ininterruptamente. Tendem a acumular muitos textos, lugares, ideias, que ficam gravados, impressos, anotados. Colocam os dados em sequência mais do que em confronto. Copiam os endereços, os artigos uns ao lado dos outros, sem a devida triagem. (MORAN 1977).

O acesso às corretas orientações tende a influenciar o seu dia-a-dia escolar. Tal distanciamento e recusa chegam ao ponto de dizer e afirmar com firmeza que a escola que não sabem o que fazer, com tantas informações que o aluno traz para seu interior. Outros admitem que se não atenda aos interesses do filho, correrem o risco de vê-los na rua e sob a influência de terceiros.

Nesta realidade erra a escola que não assume seu papel de referência e atuação na solução de conflitos no mundo do saber, vivenciando práticas que promovem distorções no nomeio da comunidade, bem como alheia a realidade social, e que nunca construiu o seu espaço de direito e dever de formar e informar o cidadão do futuro.

Assim, a escola torna-se referência, deve vencer o vício da repetição, ousando inovar. Nesta perspectiva inserir no seu currículo de formação continuada a atualização de docentes objetivando prepará-los para atender a demanda do aluno, fazendo ser a diferença na formação e informação que lhe é distribuída abundantemente nos espaços escolar e fazer ser a diferença dentro e fora da escola. A palavra é inovar e inovar é dominar as TICs no espaço escolar.

## **O uso do computador em sala de aula**

Para a implantação do computador na sala de aula ou na Educação como um todo, são necessários basicamente quatro ingredientes: o computador, o

*software* educativo, o professor capacitado para usar o computador como meio educacional e o aluno. Todos eles têm grande importância e precisam ser conhecidos e esclarecidos.

Segundo Valente (1991) “Quando o computador passa a ser um objeto de ajuda do professor e passa a ensinar o aluno, ele assume o papel de máquina que ensinar e a abordagem educacional tem as instruções auxiliada pelo sistema utilizada nos programa de computador”.

Interessa, no entanto, examinar a utilização do microcomputador no processo de ensino e aprendizagem de conteúdos curriculares. Há várias maneiras de abordar o assunto. Poder-se-ia dividir a discussão conforme as aplicações exequíveis nos diferentes graus do ensino escolar, pré-escola, ensino fundamental e médio, etc. Ou então conforme as áreas específicas do currículo, Matemática, Física, Química, Biologia, Comunicação e Expressão, Artes, etc. Eduardo O. C Chaves (1998), descreve algumas formas de utilização do microcomputador na educação, realçando em cada caso, se certa forma é mais indicada para determinado grau e se há áreas do currículo que se adaptam melhor a esta ou àquela forma de utilização.

A introdução programada trata-se de uma forma, no qual, o microcomputador está na posição de quem ensina o aluno. Usa-se a sigla CAI (*Computer Assisted Instruction*), para esse tipo de utilização dos micros na educação. Eduardo Chaves coloca que escolas, empresas e outras instituições adotam e veem o microcomputador, basicamente como um recurso, ou auxílio instrucional que facilita a consecução de certos objetivos educacionais tradicionais, através de métodos fundamentalmente convencionais. No entanto, alguns métodos menos convencionais, como jogos e simulações, são acoplados à instrução programada, que na sua maioria resume-se em exercícios repetitivos.

Dentre as diversas formas de instrução programada, a do exercício repetitivo, é a mais comum, programas levam o aluno a praticar alguns exercícios repetitivamente, desta forma induzem o aluno a uma forma limitada ou até mesmo errônea de aprendizagem.

Do ponto de vista da concepção, programas de instrução programada normalmente começam pedindo o nome do aluno, às vezes perguntando-lhe o nível de dificuldade que deseja enfrentar ou dando-lhe algum tipo de opção. Terminando esse diálogo inicial, o programa transmite na tela algumas informações e depois testa o aluno acerca das informações repassadas, ou então lhe comunica que ele vai ser testado sobre o material encontrado nas páginas tais e de determinado livro. (CHAVES, 1988:12)

Depois dessa variação, os exercícios trazem mensagem, após a resposta do aluno, ele recebe um cumprimento, se respondeu corretamente; ou se a resposta está errada ele informa, dando a oportunidade do mesmo tentar corrigir-se. Durante o jogo o computador vai contabilizando as respostas certas e erradas, no qual o professor tem acesso para analisar mais tarde o desempenho de cada aluno, notando a dificuldade de cada um individualmente, por fim, o professor pode, no entanto, tomar as medidas que achar apropriadas para cada caso.

Existem *softwares* voltados especificamente para auxiliar e integrar o professor: Afirma Chaves (1988, p 35) “essa forma de utilização do microcomputador na educação pode ser empregada basicamente em qualquer área do currículo, pra qualquer dos níveis, ou graus do processo educacional”.

Existem instruções programadas, algumas um pouco mais sofisticadas, do que os exercícios repetitivos de prática e fixação. Denominam-se tutoriais, no qual o seu objetivo é levar o microcomputador a instruir o aluno, em uma determinada área do conhecimento, mas em algumas vezes, esses tutoriais podem se tornar cansativos, depois de certo tempo de uso, o aluno já sabe como o computador se comporta em determinadas situações.

A cada dia que passa o uso de recurso gráfico, sonoro e cromático da maioria dos microcomputadores existentes, se tornam mais frequentes, há também empresas que estão desenvolvendo softwares demonstrativos, para o uso em sala de aula, Eduardo Chaves, coloca que num futuro breve o uso do retroprojeter se tornará algo obsoleto. Ele também afirma que as demonstrações efetuadas pelo microcomputador têm um potencial muito mais rico do que as realizadas com giz ou transparências, no entanto as variações podem ser manipuladas com facilidade e os efeitos são instantâneos. Mas, o que se nota é que programas bem elaborados, que podem ser de grande ajuda para os professores, e de grande efetividade ao aluno, seu preço atual, entretanto, impede que sejam acessíveis a todos. No entanto, também com o grande aumento da procura, e aquisição daqui algum tempo há uma tendência ao barateamento desses *softwares*.

As redes atraem os estudantes. Eles gostam de navegar, de descobrir endereços novos, de divulgar suas descobertas, de comunicar-se com outros colegas. Mas também podem perder-se entre tantas conexões possíveis, tendo dificuldade em escolher o que é significativo, em fazer relações, em questionar afirmações problemáticas. O artigo 80 da Nova LDB/96 incentiva todas as modalidades de ensino à distância e continuada, em todos os níveis. A utilização integrada de todas as mídias eletrônicas e impressa pode ajudar-nos a criar todas as modalidades de curso necessárias para dar um salto qualitativo na educação continuada, na formação permanente de educadores, na reeducação dos desempregados. (MORAN, 1987).

Há uma notada importância desses programas e o potencial pedagógico dos mesmos. De acordo com Chaves é essencial lembrar que, o aluno manipule seu sistema variável de maneira relativamente clara e acessível, e por outro lado, é necessário que o modelo seja suficientemente próximo do sistema original, com um número razoável de detalhes interessantes, sem simplificações exageradas; caso contrário, a simulação perde o poder descritivo e explicativo.

Mas há algumas limitações do microcomputador, a maioria das simulações de fatos é tipicamente de uso interdisciplinares, que imitam algumas características do cotidiano. Os jogos pedagógicos têm basicamente, como objetivo promover a aprendizagem, eles pretendem ser divertidos e atrativos, além de que o aluno aprende com maior facilidade os conhecimentos incorporados no jogo. No entanto, há jogos que o componente lúdico é mero invólucro, adicionado como



elemento motivacional. Em alguns jogos, são de caráter educacional, tornando-os mais atrativo.

Um bom jogo pedagógico exige tempo para ser programado, exige psicologia do desenvolvimento e da aprendizagem em que, o custo não se torna muito acessível. Esses tipos de jogos ou programas educacionais têm sido um sucesso, com os alunos, eles se sentem mais motivados.

Ainda neste processo de conhecimento da máquina pelo professor ou entidade educacional compreendida, é importante ter o esclarecimento de existem diversas práticas educativas e/ou *softwares* educativos.

Atualmente, há vários tipos de linguagem sendo utilizada para a área de educação, há título de conhecimento não podemos esquecer-nos da mais antiga, pertencente à aprendizagem por descoberta que é o LOGO. Esta linguagem foi desenvolvida nos anos 60, no *Massachusetts Institute of Technology* (MIT), os seus criadores fundamentaram-na como uma filosofia da educação, visando a ser um instrumento.

Almeida (2011) coloca que o objetivo do LOGO é propor uma forma de conhecimento que não seja nem o “conhecer o quê”, nem o “conhecer como”, pelo contrário, reforçar o paradoxo existente entre eles.

O LOGO é uma linguagem voltada para o trabalho com crianças, no qual ele faz uso de recursos gráficos, com altas resoluções. Esses recursos gráficos, centrados na famosa “tartaruga” (um cursor gráfico que acabou tornando-se o símbolo do LOGO), permitem que os alunos desenhem na tela com relativa facilidade e com uma grande vantagem em relação aos desenhos com lápis e papel: desenhar na tela, a criança é forçada a pensar sobre o que está fazendo e nesse processo aprende coisas importantíssimas.

Vejam como isto ocorre. Ao querer desenhar alguma coisa através do Logo, a criança deverá dar os parâmetros necessários à tartaruga, a fim de que ela execute os movimentos que levarão ao desenho pretendido. Esta é sem dúvida, uma ação que exige profundo trabalho de reflexão, já que a criança deve se colocar no lugar da tartaruga para descobrir qual o percurso que ela deverá percorrer para fazer o desenho que ela deseja, e depois, uma maneira de realizar a tarefa sem precisar repeti-la passo a passo, transformando-a, dentro do possível, em conjuntos de procedimentos cada vez mais sofisticados.

Segundo Chaves (1988, p 53) “Esses recursos gráficos mostraram-se tão úteis e eficientes no trabalho educacional, que várias outras linguagens de programação acabaram anexando aos seus próprios comandos o subconjunto, de comandos gráficos do LOGO”. Isso ocorreu com algumas versões de *BASIC*, *PILOT* (outra linguagem voltada para a educação, mas com filosofia diversa), *FORTH*, *COMAL*, etc. Além disso, inspirados nos gráficos da tartaruga do LOG, surgiram vários pacotes gráficos, vendidos em fita, disquete ou cartucho, para os mais diferentes tipos de microcomputadores. E, ultimamente, estão sendo anunciados até mesmos pacotes gráficos para uso profissional que operam à base do LOGO.

O que muitas pessoas ainda não sabem é que o LOGO não é voltado somente para crianças, mas também para trabalhos sofisticados de inteligência artificial. O LOGO é, em primeiro lugar, uma linguagem orientada para programação basicamente modular e estruturada, voltada para o uso de procedimentos.

## **TIC – Tecnologia da informação e comunicação**

Segundo Cruz (1998) TIC “pode ser todo e qualquer dispositivo que tenha a capacidade para tratar dados e ou informações, tanto de forma sistêmica como esporádica, quer esteja aplicada ao produto, quer esteja aplicado ao processo”. Para Capobianco (2010), afirma que as Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) oferecem recursos para favorecer e enriquecer as aplicações e os processos, principalmente na área de educação. A adoção dos recursos das TIC para a aprendizagem abre novas possibilidades para complementar a educação formal. As tecnologias de informação e de comunicação permitem ampliar planos de ação, e acabam possibilitando novas formas de tempo e espaço.

Assim Duarte & Frei (2008) afirmam que, redes não são, portanto, apenas outra forma de estrutura, mas quase uma não estrutura, no sentido de que parte de sua força está na habilidade de se fazer e desfazer rapidamente. Ou seja, as redes sociais têm como objetivo gerar comunicação entre os participantes, que passam a se conhecer, independente de classe social ou situação financeira. Apesar de estar entre os princípios da rede a interação social, a conexão entre as pessoas ocorre através de suas identidades.

Segundo Duarte, Quandt & Souza (2008), os limites das redes não são limites de separação, mas limites de identidade. [...] “Não é um limite físico, mas um limite de expectativas, de confiança e lealdade, o que é permanentemente mantido e renegociado pela rede de comunicações.”

Diante disto, é correto afirmar que não é apenas a classe social, mas também o limite físico que não tem grande importância. É algo mais voltado a conhecer as qualidades e defeitos de cada participante. Por isto existem vários tipos de redes sociais, como por exemplo: de relacionamentos, as profissionais, as políticas, entre outras.

## **O jovem contemporâneo frente às redes sociais**

Pode-se dizer que nas redes sociais encontram-se num dos mais expressivos campos de experimentação para a constituição das identidades juvenis.

“As redes sociais se constituem como paradigma emergente de novos contextos de relacionamentos e compartilhamento de experiências e saberes caracterizados pela dispersão e pluralidade numa evidente rota de colisão com a lógica de fechamento e linearidade de escolas que se fecham entre suas paredes” (SIBILIA, 2012).

Segundo Alberto Melucci (2004) ao considerar que a identidade fundamenta-se unicamente em uma relação social e que esta depende da interação, do reconhecimento recíproco entre nós e os outros, assinala, então, que esta contém uma tensão irresolvida e irresolúvel entre a definição que temos de nós mesmos e o reconhecimento dado pelos outros. A identidade comporta uma divergência entre a auto-identificação e a identificação fornecida pelo ambiente externo. Tornamo-nos, inclusive, aptos a concentrar e focalizar nossos esforços a fim de nos reapropriarmos do que reconhecemos como nosso. A participação em ações de mobilização coletiva e em movimentos sociais, o engajamento em

atividades de inovação cultural e ações voluntárias de cunho altruísta assentam seus alicerces sobre essa necessidade de identidade e contribuem para respondê-la.

A crescente popularização da Internet está possibilitando a emergência de novas culturas da participação (SHIRKY, 2011) e de espaços-tempos de aprendizagem não hierarquicamente organizados.

As redes sociais virtuais são ambientes naturalmente propensos às atividades de interação, discussão e construção do conhecimento coletivo. São terreno fértil para a gestão colaborativa por serem espaços nos quais o consumidor está presente e envolvido com a proposta, bem como disposto a debater e a efetivamente opinar sobre um determinado tema (Dambrós, Reis e Zucco, 2009).

Além da rede mundial de computadores (*Internet*) existem diversos dispositivos tecnológicos que são utilizados na contemporaneidade que constituem, expressam e modificam os modos de ser e agir das pessoas como exemplos: Celulares, *Iphones*, *tablets*, etc... Instrumentos que se fazem presentes na realidade de muitos jovens, que tornam o seu uso quase indispensável transformando-os em extensões da capacidade humana. Através deles acessam jogos e outros serviços oferecidos que auxiliam e influenciam de diversas maneiras o cotidiano de muitas pessoas.

## **Conclusão**

Os estudos quanto ao uso das tecnologias da informação e comunicação, como interatividade dinâmica, da produção e promoção da aprendizagem, a princípio parecia simples e fácil, tendo em vista o domínio de ferramentas que é a rotina de nosso trabalho dentro e fora da escola, porém a curto prazo, percebemos que é complicado a sua prática em todas as disciplinas, uma vez que a vivência escolar, coloca-nos num universo opostos da prática da regência de sala de aulas, onde muitos docentes acreditam ser as tecnologia alienadora e bem como, facilitadora da distração do aluno na obtenção de novas práticas e apropriação de conhecimentos das mais diversas áreas do conhecimento científico. No entanto mostraram-se complexa dada as argumentações teóricas acessadas, porém a intensidade do processo interativo, do qual participam atores altamente qualificados, de perfis diferenciados e extremamente interessados no tema, facilitaram a compreensão e que justifica a inclusão de modo pleno do acesso as TICs e as interatividades das redes sociais em grupos com troca de experiências e vivência acadêmicas e sociais no cotidiano da sala de aulas e nos espaços sociais.

A quebra da rotina tradicional das salas de aulas leva o discente a sentir-se parte no processo de apropriação de novos conhecimentos e bem como com suas experiências.

As interações sociais no ambiente virtual, a linguagem e o domínio de conhecimentos, sem dificuldades, produzem as trocas espontaneamente no seu grupo e demais interações sociais da comunidade virtual.

Essa alteração na função que o computador exerce como meio educacional acontece com o questionamento da função da escola e do papel do professor. A verdadeira finalidade do meio educacional não deve ser apenas do ensinamento, mas sim a realizar formas de aprendizagem. Isso significa que o professor deve deixar a posição de repassador do conhecimento, já que o computador pode realizar isto de forma mais rápida e eficiente, e assumir um novo papel que é a do criador de ambientes de aprendizagem e o facilitador do processo de desenvolvimento intelectual do aluno.

A utilização do computador, o acesso às redes e jogos, fazem com que se perceba que ele se torna um importante aliado na educação e nos caminhos que levam à formação e a informação.

Entretanto, é válido ressaltar que estas diferentes modalidades de utilização do computador na educação continuarão. O objetivo é o de entender que cada uma destas modalidades apresentam características próprias, vantagens e desvantagens. Essas características deverão apresentar e realizar discussões de quais modos essas diferentes modalidades possam ser usadas nas situações de ensino-aprendizado que mais se adequam. As diferentes modalidades acarretarão um maior número de opções e certamente irão atender um maior quantitativo de usuários. Hoje, o que estão disponíveis nas escolas é um determinado método sendo priorizado e generalizado para todos os aprendizes. Alguns alunos conseguem se adaptar a este método e conseguem progredir, enquanto outros não conseguem e acabam abandonando a escola.

## Referência Bibliográfica

**ALMEIDA, F. J.; Tecnologias da Educação para a Cidade Educativa.** Cadernos CENPEC, São Paulo, v. 1, n.1, p. 121-128, 2006.

\_\_\_\_\_ ; Escola, Currículo, Tecnologias e desenvolvimento sustentável. Revista e-Curriculum (PUCSP), v. v.7, p. 1-20, 2011.

**CHAVES, Eduardo O.C e SETZER, Valdemar W. Fundamentos e Criticas.** São Paulo, Editora Scipione, 1988.

**CRUZ, Tadeu. Sistemas de informações gerenciais: tecnologia da informação e a empresa do século XXI.** São Paulo: Ed. Atlas, 1998.

**DAMBRÓS, Joana; REIS, Clóvis e ZUCCO, Fabrícia Durieux. A gestão colaborativa da marca nas redes sociais virtuais.** REMark – Revista Brasileira de Marketing ISSN: 2177-5184. Disponível em: [http://www.revistabrasileirmarketing.org/ojs-2.2.4/index.php/remark/article/view/2133/pdf\\_8](http://www.revistabrasileirmarketing.org/ojs-2.2.4/index.php/remark/article/view/2133/pdf_8) <acesso em: 08/11/2015

**DUARTE, F.; FREI, K. Redes Urbanas.** In: Duarte, F. et al; Quandt, C; Souza, Q.O **Tempo Das Redes.** São Paulo: Editora Perspectiva, 2008.

**MELUCCI, Alberto. O jogo do eu; a mudança de si em uma sociedade global.** São Leopoldo: Editora Unisinos, 2004.

**MORAN, José Manuel. Como utilizar a Internet na educação.** Ci. Inf. [online]. 1997, vol.26, n.2 ISSN 1518-8353. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/ci/v26n2/v26n2-5.pdf> <acesso em 05/11/2015>

**OLIVEIRA, M. R. N. S. Do mito da tecnologia ao paradigma tecnológico: a mediação tecnológica nas práticas didático-pedagógicas.** *Revista Brasileira de Educação*, n. 18, p. 101-107. Disponível em: <http://www.anped.org.br/rbe18/09-artigo08.pdf> <acesso 30/10/2015>.

**PAPERT, Seymour. Logo: Computadores e Educação.** São Paulo: Brasiliense, 1980.

**PECHI, Daniele. Como usar as redes sociais a favor da Aprendizagem.** Disponível em: [http://www.pucrs.br/famat/viali/recursos/rsociais/Pechi\\_Daniele.pdf](http://www.pucrs.br/famat/viali/recursos/rsociais/Pechi_Daniele.pdf) <acesso em 03/11/2015>

**PIAGET, Jean (1984) O pensamento e a linguagem da criança.** 2ª ed. In: FÁRIA Anália Rodrigues de. *Desenvolvimento da criança e do adolescente segundo Piaget.* São Paulo: Ática, 1989.

**SIBILIA, Paula. "Redes ou Paredes A Escola em Tempos de Dispersão".** Rio de Janeiro: Ed. Contraponto, 2012.

**SHIRKY, Clay. Cultura da Participação – Criatividade e Generosidade no mundo conectado.** Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

**VALENTE, J. A. (Org.). Liberando a Mente: Computadores na Educação Especial.** Campinas: Unicamp, 1991.

**VIGOTSKI, L.S. A formação social da mente.** São Paulo: Martins Fontes, 2002.

\_\_\_\_\_. **O desenvolvimento psicológico na infância.** São Paulo: Martins Fontes, 1999.