







MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO SECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA

PROGRAMA NACIONAL DE FORMAÇÃO CONTINUADA EM TECNOLOGIA EDUCACIONAL PROINFO INTEGRADO

REDES DE APRENDIZAGEM

:: Guia do Cursista ::

Monica Carapeços Arriada Edla Maria Faust Ramos

BRASÍLIA, 2013

Primeira edição

Ministério da Educação Secretaria de Educação Básica Universidade Federal de Santa Catarina Centro de Ciências da Educação (CED) Laboratório de Novas Tecnologias (LANTEC)

Os textos que compõem o presente curso podem ser reproduzidos em partes ou na sua totalidade para fins educacionais sem autorização dos editores.

Ministério da Educação / Secretaria de Educação Básica

Telefone/fax: (0XX61) 2104 8975 E-mail: proinfointegrado@mec.gov.br

Na internet: www.mec.gov.br

INTRODUÇÃO À EDUCAÇÃO DIGITAL - GUIA DO CURSISTA

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA

Laboratório de Novas Tecnologias - Lantec/CED/UFSC Coordenação de Projeto: Roseli Zen Cerny e Edla Maria Faust Ramos Supervisão geral: Mônica Renneberg da Silva

EQUIPE DE CRIAÇÃO E DESENVOLVIMENTO

Supervisão de Projeto e Desenvolvimento: Francisco Fernandes Soares Neto

Supervisão de Design Educacional: Marilisa Bialvo Hoffmann

Supervisão de Vídeo: Guilherme Machado

Acompanhamento do fluxo de conteúdos: Mariana Martorano

Design Educacional: Ana Paula Knaul, Bruno dos Santos Simões, Elizandro Maurício

Brick, Marilisa Bialvo Hoffmann e Patrícia Barbosa Pereira

Revisão Textual e Ortográfica: Jaqueline Tartari

Design de Interfaces e Programação: Andréa Bonette Ferrari, Beatriz Gloria, João Filipe

Dalla Rosa, Ricardo Walter Hildebrand

Projeto gráfico:Alexandre Oliveira, Andréa Bonette Ferrari, Beatriz Gloria, Francisco Fernandes Soares Neto, Luís Felipe Coli de Souza, Monica Renneberg da Silva

Design gráfico: Alexandre de Oliveira, Beatriz Gloria, Bethsey Benites Cesarino, Bárbara

Luiza Estevão Paul, Jaqueline de Ávila, Luís Felipe Coli de Souza, V

Schuch ioleta Ferlauto

Ilustrações: Alexandre de Oliveira, Beatriz Gloria, Bethsey Benites Cesarino, Bárbara

Luiza Estevão Paul, Luís Felipe Coli de Souza, Violeta Ferlauto Schuch

Produção de vídeos: Guilherme Pozzibon, Juliana Morozowski, Lucas Lima, Isaque Matos

Elias, Luis Felipe Coli de Souza

Roteiros: Isaque Matos Elias, Lucas Lima, Lucas Boeing Eastman Narração: Francisco Fernandes Soares Neto e Vanessa Sandre

Atuação: Vanessa Sandre

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

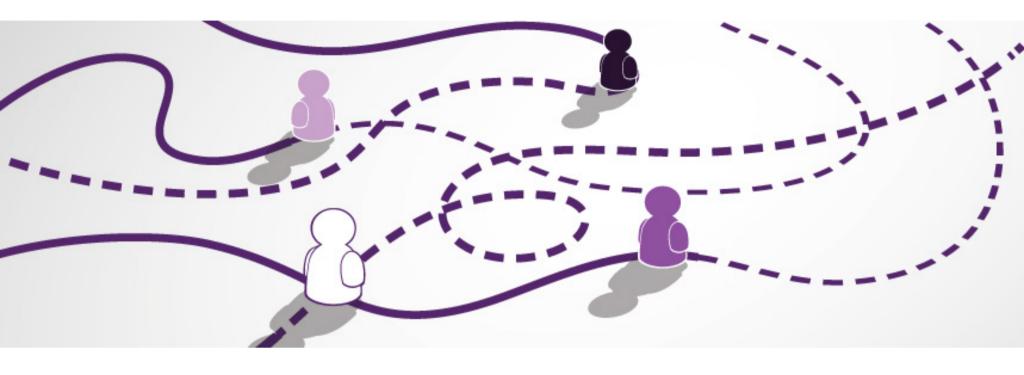
Redes de Aprendizagem / Monica Carapeços Arriada, Edla Maria Faust Ramos. - 1. ed. Brasília : Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2013.

ISBN 978-85-296-0114-4

1. Educação à distância. 2. Programa Nacional de Formação Continuada em Tecnologia Educacional. I. Arriada, Monica Carapeços. II. Ramos, Leda Maria Faust. III. Título

Sumário

APRESENTAÇÃO	4
Unidade 1 - CULTURA MIDIÁTICA E ESCOLA	19
Unidade 2 - CULTURA DAS REDES: MAPEAMENTOS FUNDAMENTAIS	45
Unidade 3 - MÍDIAS SOCIAIS E ESCOLA - CAMINHOS PARA A CIDADANIA	73



Apresentação GUIA DO CURSISTA

O Ministério da Educação, por meio da extinta Secretaria de Educação a Distância, em 2007, no contexto do Plano de Desenvolvimento da Educação (PDE), elaborou a revisão do Programa Nacional de Informática na Educação (ProInfo). Essa nova versão do Programa, instituído pelo Decreto nº 6.300, de 12 de dezembro de 2007, intitula-se Programa Nacional de Tecnologia Educacional – ProInfo – e postula a integração e articulação de três componentes:

- **a** instalação de ambientes tecnológicos nas escolas (laboratórios de informática com computadores, impressoras e outros equipamentos e acesso à *Internet* banda larga); e
- **b.** a formação continuada dos professores e outros agentes educacionais para o uso pedagógico das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC);
- **C.** a disponibilização de conteúdos e recursos educacionais multimídia e digitais, soluções e sistemas de informação disponibilizados pelo MEC nos próprios computadores, por meio do Portal do Professor, da TV/DVD Escola etc.

Assim, surgiu o Programa Nacional de Formação Continuada em Tecnologia Educacional — ProInfo Integrado —, que tem como objetivo central a inserção de Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) nas escolas públicas brasileiras, visando principalmente:

- **a**. a promover a inclusão digital dos professores e gestores escolares das escolas de educação básica e comunidade escolar em geral; e
- **b.** a dinamizar e qualificar os processos de ensino e de aprendizagem com vistas à melhoria da qualidade da educação básica.

O ProInfo Integrado congrega um conjunto de processos formativos, entre eles os cursos: "Introdução à Educação Digital", "Tecnologias na Educação: Ensinando e Aprendendo com as TIC" e "Elaboração de Projetos". Lançados em 2008, esses cursos foram reeditados e revisados em 2009.

Na reedição que aqui se apresenta, fez-se uma revisão de conteúdos que contempla o contexto atual da inserção de tecnologias na escola: a ampliação do acesso e da conectividade, a disponibilidade de novos dispositivos e aplicações e, por fim, a necessidade de maior ênfase na apropriação curricular das TIC e da reflexão sobre o impacto das novas mídias sociais nas escolas. Esse último aspecto levou à inclusão de mais um Curso aos já existentes — o Curso de "Redes de Aprendizagem". Esse Programa cumprirá suas finalidades e objetivos em regime de cooperação e colaboração entre a União, os Estados, o Distrito Federal e os Municípios.

Caro cursista

Vivemos em uma sociedade complexa, altamente tecnológica e marcada pela velocidade com que as informações se renovam. Esse cenário, que por um lado amedronta, é também pleno de possibilidades positivas. Nessa perspectiva, inspiramo-nos em McLuhan para afirmar que meio e mensagem são indissociáveis (MCLUHAN, 1969). Por isso, defendemos que a recontextualização da prática pedagógica com o uso das TIC deve ocorrer de forma inovadora, cooperativa e fértil em seu potencial criativo.

A renovação que almejamos para a educação só ocorrerá com educadores emancipados, autônomos e, acima de tudo, encantados pela educação. Conforme afirma Moacir Gadotti no texto "Boniteza de um sonho: ensinar-e-aprender com sentido":

"Sentido" quer dizer caminho não percorrido, mas que se deseja percorrer, portanto, significa projeto, sonho, utopia. Aprender e ensinar com sentido é aprender e ensinar com um sonho na mente. A pedagogia serve de guia para realizar esse sonho.

Paulo Freire, em 1980, logo após voltar de 16 anos de exílio, reuniu-se com um grande número de professores em Belo Horizonte, Estado de Minas Gerais. Falou-lhes de esperança, de "sonho possível", temendo por aqueles e aquelas que "pararem com a sua capacidade de sonhar, de inventar a sua coragem de denunciar e de anunciar", aqueles e aquelas que, "em lugar de visitar de vez em quando o amanhã, o futuro, pelo profundo engajamento com o hoje, com o aqui e com o agora, que em lugar desta viagem constante ao amanhã, se atrelem a um passado de exploração e de rotina" (GADOTTI, 2008, p. 1).

Acreditamos que são muitos os educadores que não se perderam de seus sonhos. Profissionais que, para além de títulos e certificados, buscam essencialmente saberes necessários para aprimorar sua atuação na formação crítica e cidadã dessa e das futuras gerações. Se você chegou até aqui, acreditamos que seja um desses sujeitos! Estamos felizes com seu interesse, pois são necessários mais profissionais liderando a superação dos muros que estão separando as gerações. Educadores engajados em aproximar a escola da vida dos alunos, integrando as tecnologias digitais de forma significativa e útil para a resolução dos problemas e o desenvolvimento de habilidades diversas. Esse será o norte dos estudos aqui propostos!

Talvez, naqueles momentos em que "nuvens" ofuscam os ideais pedagógicos, você se questione sobre sua capacidade de uso das tecnologias na educação, com jovens que podem ter domínio técnico bem maior que o seu. Citamos essa dúvida, pois são muitos os educadores que se enganam nesse sentido. Saiba que, no papel de educador, mais importante do que ter conhecimento técnico é saber o que fazer com a técnica! E, nesse aspecto, você é essencial! Tenha certeza de que os jovens precisam de sua experiência, habilidade investigativa, criticidade, entre outros saberes e sensibilidades, também ne-

cessários para não se perder nesse caos informacional proporcionado pelas tecnologias digitais!

Convencido(a)? Confiante e pronto(a) para se preparar para esse desafio?

"Agora sim, está em nossas mãos a derrubada dos muros para fazer conexões com o mundo, a criação do espaço para a arte e a poesia, o tempo para o diálogo amigo, o trabalho cooperativo, a discussão coletiva, a partilha dos sentidos. Está em nossas mãos a construção de uma escola mais feliz. Feita por mestres e alunos que saibam, juntos, propor *links* e janelas para a sala de aula. Onde aprender não seja uma tarefa árdua e penosa, mas, sim, uma aventura" (RAMAL, 2000, p. 2).

Estruturamos este Curso para apoiá-lo(a) em sua trajetória rumo à concretização desses sonhos. A proposta é ousada e demandará disciplina e empenho, mas os resultados serão compensadores.

Então, vamos adiante, leia com atenção a proposta para a realização dos estudos! As autoras.

Redes de Aprendizagem: orientação a(o) cursista

Bem-vindos a este Curso e a esta leitura. Aqui, pretendemos estabelecer um diálogo com você, cursista, onde buscaremos lhe apresentar o Curso "Redes de Aprendizagem", suas diretrizes, seus objetivos, seus materiais, sua estrutura etc. Consideramos muito importante que você conheça e compreenda tudo isso para poder se organizar e atuar com coerência, liberdade e criticidade.

O Curso "Redes de Aprendizagem" tem como objetivos gerais:

- Promover a análise do papel da escola e dos professores frente à cultura digital nesta sociedade altamente tecnificada.
- Compreender como as novas mídias sociais diversificaram as relações entre as pessoas, e, em especial, como essas mudanças afetaram nossos jovens e se refletiram na sua relação com a aprendizagem e com a escola.
- Compreender o potencial educativo das mídias sociais digitais.

A sociedade em rede nos desafia permanentemente com cenários complexos e uma cultura jovem bastante diferente das gerações anteriores. Com este Curso, pretendemos aproveitar a maturidade técnica e prática já adquirida nos cursos anteriores e trazer mais

subsídios para você avançar na compreensão e postura crítica frente aos desafios da relação educação-tecnologia-cultura jovem.

O Curso "Redes de Aprendizagem" foi lançado na perspectiva de dar continuidade aos estudos. Portanto, consideramos o Curso "Introdução à Educação Digital" como pré-requisito essencial, e os Cursos "Tecnologias na Educação: Ensinando e Aprendendo com as TIC" e "Projetos de Aprendizagem" como desejáveis para o bom aproveitamento do conteúdo deste Curso.

A maturidade construída nos cursos anteriores é a base para reflexões mais amplas acerca do papel da escola e dos professores frente à cultura digital, ainda mais nessa sociedade altamente tecnificada. As atividades práticas também envolvem cenários mais desafiadores, como estruturação de políticas na escola e articulação comunitária para o uso crítico das tecnologias.

Assim, voltadas para cursistas mais experientes, as orientações das atividades também terão uma abordagem diferenciada, partindo diretamente para dicas mais avançadas que pressupõem construções prévias (como o *Blog* de Aprendizagens, por exemplo).

Organização do Curso e metodologia

O Curso está dividido em três unidades, que têm como objetivos específicos:

Unidade 1: Cultura midiática e escola

- Incentivar a reflexão e a busca da compreensão dos fatores que configuram a cultura das nossas crianças e jovens, de modo a nos tornarmos mais afins a uma atuação em conjunto com esses alunos, proporcionando, assim, um uso mais útil e significativo das tecnologias para que eles sejam mais capazes de contemplar seus desejos e necessidades.
- Iniciar-se na experimentação pessoal de mídias sociais.

Unidade 2: Cultura das redes – mapeamentos fundamentais

- Identificar características gerais da cultura contemporânea altamente tecnificada, também reconhecida como cibercultura ou cultura das redes.
- Reconhecer e aprender a valorizar as aprendizagens que os jovens realizam nos ambientes de mídia social.
- Avançar na exploração das possibilidades educativas das mídias sociais.

Unidade 3: Mídias Sociais e Escola – caminhos para a cidadania

Reconhecer o papel da escola e dos professores na formação de sujeitos capazes de se posicionar de modo crítico e criativo frente às profundas transformações que esta nova era de tecnificação traz consigo.

- Aprofundar-se na busca da compreensão do potencial e do papel das novas mídias sociais para construção de uma sociedade mais solidária e justa.
- Discutir caminhos e alternativas para uma apropriação crítica e significativa das novas mídias sociais pela escola.

O projeto pedagógico deste Curso propõe uma metodologia flexível nas dimensões tempo e espaço, com mais propostas de atividades a distância e/ou semipresenciais.

Nesse sentido, trabalhamos, também, com a intenção de criar oportunidades de realização de ações em paralelo. Assim, será possível dar continuidade aos estudos sem subtrair tempos mais longos para articulações necessárias em algumas atividades.

Mas, atenção! A autonomia que a metodologia de educação a distância possibilita não significa que você vai "se virar sozinho"! É muito importante diferenciar "autonomia" de "isolamento". Teorias cognitivas interacionistas, como as de Piaget e Vygotsky, apontam a importância da interação do sujeito com outros indivíduos no processo de aprendizagem. Os conceitos de cooperação e autonomia estão diretamente relacionados, pois para que a autonomia se desenvolva é necessário que o sujeito seja capaz de estabelecer relações cooperativas. Essa afirmação pode ser mais bem compreendida entendendo-se que:

"[...] a autonomia é a vocação (a qual Freire diz ser ontológica) que o ser humano tem de transformar o mundo ou o ambiente em que vive. É claro que para transformar é necessário antes ter a habilidade cognitiva de conceber a transformação pretendida e, portanto, de entender primeiro a realidade a ser transformada.

Mas, conceber não é suficiente, uma vez que a transcendência precisa ser exercitada na prática [...]. A cooperação, a autonomia, e o desenvolvimento cognitivo são aspectos de um processo único.

A relação entre a autonomia e a cooperação também pode ser observada no fato de que o exercício da transcendência, seja ele o enfrentamento entre sujeito e objeto, ou a promoção de mudança ética, gera crise e ansiedade, e que esta crise é muito mais facilmente superada nas relações cooperativas.

Autonomia, então, não significa isolamento. Autonomia é, pelo contrário, a capacidade de superação dos pontos de vistas, de compartilhamento de escalas de valores e de sistemas simbólicos, de estabelecimento conjunto de metas e estratégias, que está presente nas relações cooperativas" (RAMOS, 1996, p. 209).

Na cooperação, a ação nasce de acordos transparentes, claros e conscientes. Essa busca pela consciência e responsabilidade caracteriza a autonomia. Essas ideias são inspiradas em Jean Piaget. No seu livro "Estudos sociológicos", o autor, ao formalizar o conceito de cooperação, afirma ser esse o melhor caminho para o desenvolvimento da autonomia intelectual e moral. Nas suas palavras:

"Neste sentido as relações pedagógicas só podem supor um clima de confiança, no qual a afetividade está compreendida. Na realidade, a educação forma um todo indissociável, e não é possível formar personalidades autônomas no domínio moral se, por outro lado, o indivíduo está submetido a uma coerção intelectual tal que deva se limitar a aprender passivamente, sem tentar descobrir por si mesmo a verdade: se ele é passivo intelectualmente não pode ser livre moralmente. Mas reciprocamente, se sua moral consiste exclusivamente numa submissão a vontade adulta e se as únicas relações sociais que constituem a vida da classe escolar são as que ligam cada aluno individualmente a um mestre que determina todos os poderes, ele não pode tampouco ser ativo intelectualmente" (PIAGET apud DOLLE, 1987, p. 198).

Por acreditarmos na importância do diálogo na educação, planejamos a maior parte das atividades a distância em grupo e/ou propondo convidar outros colegas e gestores da escola. Dessa forma, você também será instigado a ampliar a Rede de Aprendizagem de sua escola, integrando/consolidando parceiros da comunidade.

Conforme você estiver familiarizado(a), faremos uso do ambiente e-ProInfo, entre outros recursos, para apoio e enriquecimento do processo educativo, sendo que os formadores têm o desafio de aproveitar e valorizar a experiência de cada um e de todos, de promover um ambiente rico para estudar, praticar, buscar apoio e *aprender a aprender* mais e melhor, assim como de compartilhar, negociar, colaborar e cooperar.

Tendo esse princípio como diretriz de seu trabalho, os(a) formadores(as) irão se organizar para orientar, monitorar, participar e contribuir para a sua aprendizagem. De você, caro(a) cursista, esperamos que se organize para estudar, que colabore com os seus formadores reconhecendo suas próprias necessidades e dificuldades de aprendizagem e realize ações adequadas para solucioná-las de modo efetivo, exercendo controle e imprimindo ritmo que lhe assegure aprender o que foi proposto no tempo acordado.

Estrutura (grade de horários, turmas e local)

Estão previstas entre 2 e 3 horas semanais de estudo e prática ao longo deste Curso. Além disso, há previsão de uma avaliação final do Curso (AF) na última semana, a fim de sintetizar as reflexões feitas ao longo de toda a jornada de estudos e trabalho.

Semana	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
Unidades	1	1	1/2	2	2	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	AF
Carga horária presencial	3h	-	-	3h	-	2h 30m	-	-	3h	-	-	3h	-	-	-	3h 30m
Carga horária EAD	2h	2h	2h	-	2h	-	2h	2h	-	2h	2h	-	2h	2h	2h	-

Tabela 01 - Sugestão de distribuição da carga horária do Curso

Conforme comentamos anteriormente, a metodologia prevê um maior número de horas a distância. Sabemos que a dinâmica de atividades nessa modalidade difere dos encontros presenciais. Em geral, é necessário prever um período mais longo para as atividades, especialmente para debates e ações que necessitem articulação do grupo. Afinal, cada cursista irá interagir em tempos diferentes, de forma que os diálogos e decisões tenderão a se prolongar.

Nesse sentido, estruturamos uma proposta em que há intercalação de encontros presenciais com períodos mais longos a distância para a realização de atividades.

A primeira Unidade tem um caráter mais teórico-reflexivo. Já nas unidades seguintes, iniciam-se intervenções pedagógicas e será necessário maior tempo para as articulações entre o grupo e na comunidade acadêmica.

Contudo, cabe a(o) seu(sua) formador(a), juntamente com o grupo, analisar se a proposta aqui apresentada contempla as necessidades específicas do grupo. Assim, o cronograma pode ser organizado de acordo com as condições específicas de cada grupo. Ao realizar as adaptações necessárias ao plano de trabalho de cada turma, o(a) formador(a) contará com a sua ajuda. Portanto, comprometa-se.

Embora a duração máxima do Curso seja de 17 semanas, poderá ser flexibilizada, reduzindo ou ampliando, caso a equipe do NTE/NTM e o grupo de cursistas considere mais adequado.

Materiais didáticos do Curso

Todo o material será disponibilizado em formato de hipertexto, na forma de livro eletrônico ou *e-book* (abreviação do termo inglês *electronic book*, que significa livro em formato digital), no formato *web* e também na versão para impressão. A partir desses formatos, você poderá acessar o material de estudos do Curso: o Guia do Cursista e este Guia do Formador.

É importante destacar que no decorrer de todo o texto os guias estarão hiperlinkados com *lightbox* e endereços de *Internet* a partir de palavras (como no caso dos Glossá-

rios), ícones e box vídeo.

Para entender melhor a dinâmica, assita ao vídeo disponível em: http://www.youtube.com/watch?v=Ipu4wepLyeo, que contextualiza tanto os distintos suportes, a partir dos quais estarão acessíveis o **Guia do Cursista** e este **Guia do Formador**, quanto as formas de acesso, a partir do Ambiente Virtual e-ProInfo.

Referenciais e estratégias de construção do texto das unidades

Agora, vamos tratar de apresentar brevemente as estratégias que foram utilizadas na construção do texto das unidades. Ao tornar-lhe ciente de nossas intenções, queremos promover a compreensão e autonomia do uso deste material.

É claro que neste Curso, como na escola em geral, a linguagem escrita tem um papel de destaque. O texto escrito será a base da nossa comunicação com você e com nossos cursistas. Além de estar amplamente presente nos ambientes virtuais, consideramos que a experiência da escrita, que você já possui, é potencializadora do letramento digital que buscamos.

Procuramos recuperar padrões de comunicação interpessoal e de escrita como base para a introdução da escrita eletrônica e dos gêneros digitais emergentes (MARCUS-CHI; ANTÔNIO CARLOS, 2004) ao utilizar programas de edição de texto, comunicação via e-mail, navegação, produção de apresentações, construção de blogs e planilhas eletrônicas.

Na elaboração do texto das unidades em geral, buscamos um gênero textual mediacional. Aproveitamos, aqui, a contribuição de Sousa (2001) na definição de gênero textual mediacional.

Nos textos para ensino a distância ou ensino mediado por tecnologias, ao decidir por uma forma dialogada no desenvolvimento dos temas e das reflexões para realizar a mediação pedagógica entre temas e manejo do computador, periféricos, programas e ambientes virtuais, a autora define gênero textual mediacional como:

Para um texto apresentar características interativas e envolventes como gênero mediacional, os autores utilizam algumas estratégias linguísticas e conceituais para simbolizar um contexto de interação, como uma sala de aula virtual. Usam estratégias linguísticas como o vocativo, o termo você, a contextualização, a paráfrase, o estilo sintático (frases que formam sequências veiculadoras de sentidos), as expressões que marcam o fluxo de informação, as expressões destacadas, o discurso direto, a repetição, a intertextualidade. Como estratégias contextuais, fazem uso de notas de rodapé, atividades teóricas e práticas. (SOUSA, 2001).

a. Estruturas de classificação do conteúdo utilizadas

Nos textos das Unidades, propomos situações de estudo que incluem ênfase na reflexão teórico/pedagógica a partir de leituras de textos, páginas da *web*, blogs, e recepção de vídeos. Essas situações são permeadas por atividades práticas de aprendizado do uso do computador (periféricos, aplicativos) e leituras de cunho conceitual, que buscam uma compreensão mais abrangente sobre a própria tecnologia.

Nesse percurso, inserimos uma grande quantidade de sugestões de leituras de aprofundamento, tanto pedagógicas quanto sobre tecnologia, ao mesmo tempo em que buscamos aguçar a atenção dos cursistas para detalhes de procedimentos operacionais, implicações e possibilidades na vida cotidiana e na prática pedagógica. Procure identificar essas estruturas correspondentes no texto e os marcadores que as acompanham. Assim, ficará mais fácil navegar no material e elaborar o seu plano de trabalho.

Listamos, a seguir, elementos estruturais do texto existentes nas Unidades de estudo:

- Objetivos de aprendizagem: norteiam os objetivos de cada Unidade, fornecendo parâmetros para o trabalho e as atividades de cursistas e formadores.
- **Introdução:** texto curto que busca introduzir a unidade de estudo e sua importância, bem como a sua relação com as demais unidades do texto.
- **Destaque em negrito:** termos ou trechos que são importantes e merecem atenção.
- **Quadro de destaque:** partes do texto que merecem maior atenção e estão destacadas com uma cor de fundo diferenciada.
- Corpo da Unidade: constitui-se do texto com todos os materiais (atividades, sites, blogs, vídeos, animações etc), cuja leitura/recepção/realização é indicada como rota principal do percurso de estudos de cada unidade.
- Para refletir: aspectos destacados para suscitar reflexão e, em alguns casos, discussão e manifestações das necessidades do contexto de atuação dos cursistas, frente ao que se estuda.
- Materiais recomendados para aprofundamento dos estudos: constituem textos, indicações de sites, blogs, vídeos etc. que podem ser utilizados durante ou após os momentos do Curso, a fim de aprofundar a experiência e dar continuidade e facilitar a pesquisa.
- Glossário: apresenta o conceito da palavra de acordo com o contexto no qual é referido. Pode ser acessado a partir da palavra destacada.
- Para saber mais: informações ou relatos de experiência consideradas interes-

santes para aprofundamentos, embora possam não ser fundamentais para o desenvolvimento da respectiva Unidade. Pode ser acessado a partir do ícone Saiba Mais, que aparecerá ao longo do texto.

- Dicas: são informações referentes à Unidade de estudo com o intuito de facilitar processos e também contribuir para o seu aprendizado. Podem ser acessadas a partir do ícone Dica, que aparecerá ao longo do texto.
- Concluindo: sistematização final e indicações para as próximas Unidades.
- Memorial: convite para registro de reflexões pessoais a serem realizadas ao final de cada Unidade de estudo, em que você poderá explicitar dúvidas, reflexões, avanços, dificuldades, desafios durante o processo etc.
- Referências da Unidade.

b. Organização e qualificação das Atividades de Estudo

Outro aspecto importante na organização do texto e na estruturação do Curso foi a organização das atividades segundo algumas dimensões que as qualificam. Essa qualificação é um bom veículo para comunicar e indicar as possibilidades de dinâmicas para a realização das atividades. Sua indicação foi também considerada no projeto gráfico do material de modo a facilitar a sua percepção visual. Cada atividade é, então, indicada a partir das qualificações que serão apresentadas a seguir:

- se é adequada para ser realizada a distância ou presencialmente;
- se a atividade deve ocorrer em grupo;
- qual dimensão de conhecimento ou habilidade que está sendo trabalhada:
 - promoção de aprendizagem sobre tecnologias;
 - promoção e estímulo para a reflexão pedagógica;
 - aprimoramento da habilidade de planejamento, quando o foco é o conceito;
 - estímulo às intervenções na prática pedagógica.
- se a atividade faz parte do desenvolvimento do projeto de aprendizagem.

C. Projeto Gráfico

Livro Digital

As estruturas se expressam no projeto gráfico quanto ao tratamento das relações entre forma e conteúdo dos textos das Unidades, na forma de livro eletrônico ou *e-book* (abreviação do termo inglês *electronic book*, que significa livro em formato digital).

Esse é um dos suportes pelo qual você poderá acessar os materiais de estudos do Curso: o Guia do Cursista e o Guia do Formador.

O texto do livro digital estará hiper*link*ado com *lightbox* a partir de palavras (como no caso do Glossário) e determinados ícones. Veja, a seguir, os ícones e o que significa cada um deles:



À distância



Aprendizado sobre tecnologia



Conceitual



Saiba mais



Presencial





Projeto integrado



Para Refletir



Em grupo



Intervenção na prática



Memorial



Reflexão pedagógica



Diário de bordo

Avaliação e certificação

Para fins de certificação, serão considerados basicamente dois itens:

- a frequência nos encontros presenciais de formação de, no mínimo, 75% das horas presenciais e das atividades a distância; e
- o desempenho nas atividades realizadas: o resultado das atividades de cada cursista deve ser avaliado nas diversas produções resultantes. Essa avaliação será

feita segundo as orientações adequadas a cada atividade. Para isso, cada cursista deverá armazenar todo material produzido em um local de fácil acesso para os outros cursistas e principalmente para seu(a) formador(a). Sugerimos que utilize o ambiente e-ProInfo para tal, pois, dessa forma, os materiais produzidos poderão ser comentados e avaliados já durante o processo da sua produção, permitindo que sejam refeitos em um processo interativo de aprendizagem.

O caráter de certificação do nosso processo de avaliação é bastante importante, afinal somos parte de uma organização governamental que oferece ensino público e gratuito, e precisamos expressar uma ética cidadã, não é mesmo?

Mas além desse caráter de certificação, a avaliação assume também o caráter de instrumento de mediação, de investigação e de planejamento. Por isso, não será atribuída uma nota ou conceito final. Propomos que o resultado final seja conhecido e, mais do que isso, que seja compreendido por todos. Isso demanda que durante as várias etapas você busque estar informado sobre os seus resultados, identificando o que está bom, as falhas, buscando como corrigi-las etc.

Esteja atentos aos critérios de avaliação de cada produção, pois eles vão lhe dar subsídios para compreender o que está bom e o que precisa ser melhorado. Entendemos que a avaliação é o mecanismo que dá movimento ao processo de ação à reflexão. Nesse sentido, entendemos que é uma responsabilidade dos formadores e de todos os cursistas buscar um processo avaliativo que consiga:

"[...] transformar o discurso avaliativo em mensagem que faça sentido, tanto para quem emite quanto para aquele que a recebe. O maior interesse de um processo de avaliação deveria recair no fato de se tornar verdadeiramente informador. A avaliação deve tornar-se o momento e o meio de uma comunicação social clara e efetiva. Deve fornecer ao aluno informações que ele possa compreender e que lhe sejam úteis" (RABELO, 1998, p. 80).

Dicas para o estudo

Além de participar dos encontros presenciais de formação, é importante que você procure reservar um horário para estudar e realizar as atividades apresentadas nas Unidades, se possível, diariamente. Assim, terá tempo suficiente para realizar com calma as leituras, aprofundar sua reflexão sobre os temas propostos, localizar materiais e se organizar para realizar as atividades que requerem o uso do computador. Se possível, utilize o computador diariamente, aplicando o que aprendeu com o Curso.

Sugerimos que você tenha sempre à mão o seu caderno de anotações, a fim de registrar suas impressões, ideias, questões ou dificuldades, e que se habitue a sempre deixar aberto um arquivo de texto para tomar notas rápidas no próprio computador. Nesse

texto, você pode colocar *links* consultados, referências bibliográficas, observações e/ou reflexões pessoais etc.

Escrever é, sem dúvida, uma das melhores formas de desenvolver nossa capacidade de pensar as questões que nos surgem. Então, ao longo desse processo formativo, busque registrar constantemente:

- suas reações, dificuldades e facilidades no decorrer da realização das atividades;
- as mudanças que ocorreram em seus hábitos e as ideias que surgiram para a prática de sala de aula que tenham relação com o Curso;
- as reações das pessoas (seus colegas, seus familiares, seus alunos) a essas mudanças;
- as trocas de experiência entre você, seu formador e outros colegas de Curso; e
- os links consultados e as referências bibliográficas.

Como professor(a) e/ou gestor(a) escolar, você está sempre refletindo sobre o que acontece em sua prática na sala de aula ou na escola e sobre as atividades que funcionaram, não é? Faça o mesmo durante este Curso. Reflita sobre cada Unidade e registre suas experiências, impressões etc.

Fique atento aos objetivos de cada Unidade e, depois, com calma, prossiga a leitura e procure compreender o que está estudando. Sublinhe palavras que não conhece e procure seu significado no glossário do Curso ou em outras fontes. Realize todas as atividades solicitadas. Faça resumos sempre que sentir que precisa organizar a informação estudada ou mesmo elabore mapas conceituais para auxiliar na visualização dos conceitos aprendidos.

Utilize o computador o maior tempo que puder e com regularidade. Isso lhe ajudará a consolidar os conhecimentos e habilidades desenvolvidas. É importante que você domine os comandos para que possa se servir deles mais facilmente na hora de redigir, editar, salvar, modificar, enviar, produzir e publicar as suas produções digitais.

E não esqueça: o(a) formador(a) é o(a) parceiro(a) de todas as horas no processo de aprendizagem. Portanto, procure dividir com ele(a) as alegrias e os percalços do caminho, as dificuldades ou problemas. Não hesite em recorrer a ele(a), caso precise.

Enfim, caro(a) cursista, desejamos-lhe um bom trabalho e muita aprendizagem. É uma grande alegria tê-lo(la) aqui.

Referências

DOLLE, Jean Marie. Para compreender Jean Piaget: uma iniciação à psicologia genética piagetiana. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1987.

GADOTTI, Moacir. Boniteza de um sonho. São Paulo: Inst. Paulo Freire, 2008.

MARCUSCHI, Luiz Antônio; XAVIER, Antônio Carlos (Org.). Hipertexto e gêneros digitais: novas formas de construção de sentido. Rio de Janeiro: Lucerna, 2004.

MCLUHAN, Marshall; FIORE, Quentin. O meio são as massa-gens. Rio de Janeiro: Record, 1969.

RAMAL, Andrea Cecilia. O computador vai substituir o professor? Revista Aulas e Cursos (UOL), São Paulo, p. 1-3, mar. 2000. Disponível em: http://www.pedroarrupe.com.br/upload/OCOMPUTADORVAISUBSTITUIROPROFESSOR.pdf. Acesso em: 5 mar. 2011.

RABELO, Edmar Henrique. Avaliação: novos tempos, novas práticas. Rio de Janeiro: Vozes. 1998.

RAMOS, Edla M. F. Análise ergonômica do sistema hiperNet buscando o aprendizado da cooperação e da autonomia. 2006. Tese (Doutorado em Engenharia de Produção) — Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2006.

SOUSA, Rosineide M. de. Gênero textual mediacional: um texto narrativo e envolvente na perspectiva de um contexto específico. 2001. Dissertação (Mestrado em Linguística) – Instituto de Letras da Universidade de Brasília, Brasília, 2001.



Unidade 1

CULTURA MIDIÁTICA E ESCOLA Nesta primeira Unidade, abordaremos um problema pungente nas nossas escolas de hoje: o desinteresse dos nossos alunos pelo contexto de instrução formal, principalmente aqueles que entram na faixa da pré-adolescência (e daí em diante).

Vamos tentar entender essa problemática que é causa de tanto sofrimento pessoal, tanto para professores, e demais profissionais da educação, quanto para estudantes e suas famílias. E que é, também, fator de muita preocupação para aqueles dirigentes e líderes responsáveis pelas políticas educacionais, que sabem da importância de uma educação de qualidade na construção de uma sociedade mais cidadã e democrática (para além da perspectiva eleitoral, econômica e cultural).

Seriam nossas práticas educativas inadequadas para esse cenário e essa cultura com tantas mudanças? Para esse período-crise em que vivemos? Milton Santos (2010) diz que não estamos apenas em uma crise, mas que estamos, sim, em um período de crise, querendo com isso significar que "trata-se de uma crise persistente, dentro de um período com características duradouras, mesmo se novos contornos aparecem" (SANTOS, 2010, p. 34).

Queremos nesta primeira Unidade instigá-lo(a) a analisar o seu papel e o papel da escola frente a esse cenário, refletindo sobre a necessidade de recontextualizar sua prática, buscando compreender não apenas "o como" e "o porquê" de o mundo estar mudando, mas, entender como essas mudanças afetam nossos jovens e explicam seus comportamentos e sua relação com a escola.

O texto é denso em reflexões que nos instigam a assumir nosso papel como agentes centrais das mudanças no processo educativo. Precisamos nos reencantar com a educação e perceber as mudanças de forma crítica, sem, contudo, perder a leveza e o olhar aguçado para a percepção de oportunidades positivas nessa transição que já está em marcha.

Objetivos de aprendizagem:

- Incentivar a reflexão e a busca da compreensão dos fatores que configuram a cultura de crianças e jovens na contemporaneidade;
- Promover o desenvolvimento de habilidades para a realização de um trabalho pedagógico capacitado para o uso significativo das tecnologias na educação, com a utilização das redes sociais.

Estranhamentos e aproximações

Por que os jovens parecem estar cada vez mais "rebeldes" e agressivos no contexto escolar? Por que abordagens tradicionais (onde o professor possui o papel de detentor do conhecimento e de transmissor) são cada vez mais criticadas e rechaçadas?

O último questionamento é especialmente inquietante. Afinal, funcionou conosco, não é mesmo? Provavelmente você, assim como a maior parte de nós, recebeu uma educação bastante tradicional, em aulas predominantemente expositivas nas quais nossa principal atividade era copiar o conteúdo repassado pelo professor no quadro, exercitá-lo, memorizá-lo e devolvê-lo nas avaliações. Crescemos e incorporamos esse cenário tendo o professor em frente à turma, "professando" o conteúdo. Apesar de os referenciais teóricos da educação demonstrarem a inadequação dessa metodologia, em geral, nós professores, na nossa infância e adolescência, adaptamo-nos e tivemos sucesso nesse tipo de vida escolar. Talvez, de alguma forma, desenvolvemos estratégias (e/ou "artimanhas") para torná-la mais produtiva.

Com uma trajetória, sem maiores conflitos com a escola, é natural termos dificuldades de negar essas raízes que, em muitos casos, lembramos com carinho.

Por outro lado, ao exercer o papel de professores, temos outra perspectiva do processo educativo. Teoricamente incorporamos plenamente os estudos que demonstram a importância do papel ativo do aprendiz na construção do conhecimento, do diálogo, da aprendizagem cooperativa e de tantos outros aspectos que permeiam nossos discursos. Mas na prática... Que dificuldade de abandonar nossa herança! Que vontade de ter em sala alunos "dos velhos tempos", mais disciplinados, quietos, prestativos! Talvez, lá no fundo, exista um desejo de proporcionar aos nossos alunos o mesmo sucesso escolar que tivemos. E, para isso, tendemos a projetar um caminho semelhante ao que trilhamos! Difícil dizer o que ocorre na prática de cada um, estamos apenas lançando hipóteses para mobilizar reflexões acerca dos motivos das aulas tradicionais ainda predominarem nas escolas de hoje.



A imagem da escola

Você já parou para observar como a escola é retratada? Quais imagens costumam representar a "ideia" de escola?

Nossa proposta para essa atividade tem o propósito de promover reflexões por meio de outra linguagem. Afinal, como diz o ditado popular, "uma imagem vale mais do que mil palavras".

Orientações para a realização da atividade:



Realizem a primeira etapa da atividade individualmente ou em pequenos grupos: acessem uma ferramenta de busca na *web*;

Selecionem a opção de busca por imagens (opção normalmente apresentada em menu no topo da página) e pesquisar imagens usando palavras-chave relativas ao processo educativo: aula, professor, escola.

Em seguida, no grande grupo, compartilhem as descobertas e analisem os principais resultados obtidos:

- Quais mensagens essas imagens transmitem acerca do papel do professor e do estudante?
- Qual a proporção de imagens que apresentam uma cena tradicional de professor transmitindo informações?
- Qual a proporção de imagens onde o aluno tem um papel passivo de apenas ouvir, copiar, exercitar?



Agora sugerimos que você tire fotos dos vários espaços da sua escola em um dia qualquer. Em que medida as cenas colhidas são similares às que você obteve nas suas pesquisas na *web*?

Sintetize suas reflexões (no formato que desejar) em um documento ou apresentação e compartilhe no ambiente e-ProInfo. Caso tenha dúvidas no uso dessa ferramenta, seu formador poderá lhe auxiliar.

Nesta Unidade, defenderemos a necessidade de um redesenho de papéis, de forma que a escola consiga entrar em sintonia com a realidade de crianças e jovens em uma sociedade altamente tecnológica e dinâmica.

Em um cenário tão complexo, é árdua a tarefa de mapear os estudos desenvolvidos com o intuito de compreender e explicar os atuais desafios da educação. Facilmente nos embrenhamos por inúmeras denominações ("aldeia global", (MCLUHAN, 1969); "sociedade da mente" (MARVIN MINSK, 1997); "sociedade da informação" (TOFFLER, 1980); "cérebro global" (HEYLIGHEN et al., 1999); "cibercultura" (LÉVY, 2000), entre tantas outras) que nos projetam diferentes perspectivas da realidade.

Independentemente dos referenciais teórico-filosóficos, podemos apontar como fator comum um cenário de mudanças intensas e o florescimento de comunidades virtuais, potencializadas pelas novas mídias.

Você sabe o que são Comunidades Virtuais? De forma sintética, poderíamos apontar determinadas características de uma comunidade virtual: seus membros possuem objetivos comuns; interagem por meio de ferramentas de comunicação na *Internet*, com regras claras para determinar o acesso às mesmas; envolvem-se em atividades compartilhadas; têm participações ativas e frequentes, com interações intensas e fortes vínculos emocionais (PREECE, 2000). Essa definição já tem um certo tempo, e a própria autora citada salienta que com o florescimento de distintas ferramentas e relações entre grupos a definição de Comunidades Virtuais foi se tornando cada vez mais nebulosa.

"Comunidade tornou-se o 'termo da moda' para quase qualquer grupo de pessoas que utilizam tecnologias da *Internet* para se comunicar uns com os outros. Dependendo se a pessoa toma uma perspectiva social ou de uma perspectiva tecnológica, comunidades *online* tendem a ser chamadas pela atividade e as pessoas que servem ou a tecnologia que os suporta" (PREE-CE, 2005, p. 1).

Preece (2005) sugere que mais importante do que o conceito é o estudo dos comportamentos dos grupos *online*, focando na forma como surgem, desenvolvem-se e cessam. Concordamos com a autora no sentido de que, para compreender nuances das Comunidades Virtuais, a melhor estratégia é realmente a experimentação prática. Portanto, neste módulo vamos criar uma comunidade no Ambiente e-ProInfo. Esse espaço será bastante útil para a complementação das atividades ao longo de nossos estudos por aqui. Vamos estudá-lo aproveitando as possibilidades de uso pedagógico que ele nos traz!

Antes de seguir para a atividade 1.2, gostaríamos de dizer que, independente de preciosismos técnicos, consideramos importante estabelecer linhas conceituais que nos permitam traçar bases de compreensão compartilhadas. Nessa perspectiva, escolhemos a denominação "Redes de aprendizagem" para enfatizar as características e propósitos do curso. "Rede" caracteriza o próprio espaço onde uma comunidade virtual ocorre, mas, para além da estrutura física, tem um sentido integrador dos seres humanos, interfaces digitais e de todo o fluxo de interações. E "aprendizagem" marca claramente o objetivo das interações e qualidade almejada no processo.

Esclarecidos alguns termos essenciais, vamos retomar nossa intenção de "colocar a mão na massa"?



Ingresso na Comunidade Virtual Redes de Aprendizagem, no e-ProInfo



Convidamos você a ingressar na Comunidade Virtual Redes de Aprendizagem, a qual será muito útil em nossos estudos neste curso.

Seu(sua) formador(a) irá lhe apoiar nesse procedimento.

Em seguida, sugerimos iniciar sua participação na Comunidade, com uma postagem no Mural para uma breve apresentação e divulgação do endereço de seu *blog* pessoal.

Aproveite para visitar o perfil e os *blogs* de outros cursistas, integrantes de nossa Comunidade. Ao visitar outros colegas, você já pode ir inserindo-os na sua rede de relações.



Sugerimos, ainda, uma reflexão sobre a Comunidade Virtual Redes de Aprendizagem e o conceito de comunidade que acabamos de estudar. Você consegue observar nesta proposta as qualidades definidas por Jenny Preece (2005). Caso identifique lacunas, sugerimos que o grupo realize esse debate e estabeleça acordos para pautar a caminhada na consolidação de uma Comunidade Virtual Redes de Aprendizagem efetiva. Lembrese de deixar esse acordo registrado para que possa ser retomado a qualquer momento!



Antes de avançar para atingir nosso objetivo de refletir sobre "o porquê" e "como" utilizar uma ferramenta tão bacana, consideramos importante conversar um pouco sobre a relação homem-técnica. O que significa tecnologia? Por que consideramos que ela tem um papel tão importante na promoção de mudanças sócio-cognitivas? Chaves (1999) nos auxilia a ampliar a compreensão da imbricada relação homem-técnica, por meio do seguinte conceito de tecnologia:

"[...] tudo aquilo que o ser humano inventou, tanto em termos de artefatos como de métodos e técnicas para estender a sua capacidade física, sensorial, motora ou mental, assim facilitando e simplificando o seu trabalho, enriquecendo suas relações interpessoais, ou simplesmente lhe dando prazer" (CHAVES, 1999, p. 1).

Para compreender essa definição, vamos relacionar tecnologias conhecidas. Por exemplo, a **escada** é uma tecnologia criada para estender nossa **capacidade física** de altura, pois ela nos permite alcançar objetos que de outra forma seriam inacessíveis. Já a **luz**, ou mesmo a lâmpada, é uma tecnologia que estende nossa **capacidade sensorial** de visão, permitindo-nos enxergar melhor. Analogamente, podemos fazer infinitas relações entre as tecnologias e as possibilidades que estas nos oferecem no aprimoramento de habilidades e sensibilidades. E o computador? Foi desenvolvido para estender qual habilidade humana? O computador surgiu essencialmente para estender nosso raciocínio lógico-matemático. Desde o ENIAC (http://pt.wikipedia.org/wiki/ENIAC), o uso dessa máquina proporcionou ao ser humano a realização de diversas operações matemáticas complexas com grande agilidade.



Figura 1.01 - Computador e o raciocínio lógico humano

Ao longo do tempo, especialmente com o surgimento da *Internet*, ocorreu a junção de tecnologias de computação (informação e processamento de dados) e comunicação, agregando outras operações mentais relacionadas ao diálogo e troca de informações em uma escala nunca antes imaginada. Com o avanço das tecnologias, extrapolamos a memória individual e passamos para uma perspectiva coletiva de construção do conhecimento.



Relação homem-técnica



Hoje, há uma grande quantidade de vídeos na rede, em sites como o *YouTube*, *Vi-meo*, entre outros.

Indicamos alguns vídeos para o(a) seu(sua) formador(a), visando a instigar reflexões e debates acerca da complexa relação homem-máquina. Seu(sua) formador(a) irá indicar os vídeos que considerou mais pertinentes para esse momento.



Além dos vídeos, que tal buscar exemplos práticos na sua história que lhe ajude a observar essa problemática?

Sugerimos um foco especial aos processos de inteligência e aprendizagem. Busque identificar exemplos de comparação de tecnologias na realização de ações/trabalhos cotidianos e compare as influências/mudanças. Tente analisar diferentes estratégias e formas de raciocínio e a relação com as tecnologias de suporte.

Situação-problema 1:

Analise a realização de cálculos matemáticos simples, usados no dia a dia, em situações de compra em um supermercado ou outro estabelecimento qualquer. Para isso, é interessante observar diferentes públicos acostumados à realização de cálculos usando diferentes dispositivos externos (papel e lápis, calculadora etc.) e sem esse uso. Explore sua criatividade para a criação de questionamentos que lhe instiguem a observação:

- Quais os principais dispositivos usados pelas pessoas para realizar essa operação?
- Há uma relação entre gerações e tipos específicos de dispositivos (Por exemplo, jovens usando recursos do celular; adultos buscando calculadoras etc.)?
- As pessoas possuem agilidade para realizar cálculos mentalmente ou necessitam de dispositivos externos? Questione-as sobre como fazem o cálculo e observe diferenças nas estratégias e formas de raciocínio.

Situação-problema 2:

Analise a realização de tarefas escolares, comparando diferentes gerações.

- Como as crianças e jovens realizam as tarefas escolares hoje? Quais tecnologias e dispositivos de suporte utilizam?
- Quais diferenças podem ser identificadas em relação às gerações anteriores?
- De que forma você considera que a mudança de tecnologias alterou o processo?

Situação-problema 3:

Analise a realização das pesquisas escolares hoje em dia e nos seus tempos de escola.

Diferenças, semelhanças (formas de encaminhar o trabalho, fontes de referência utilizadas, as dificuldades que os alunos enfrentavam antes, e as dificuldades de agora).

Nas observações, é natural estabelecermos julgamentos de valor, classificando como benéficas determinadas tecnologias e como prejudiciais, outras. É natural e mesmo produtivo que você realize comparações. Contudo, evite julgamentos radicais e excludentes, pois para todas as situações existem muitas perspectivas e nuances, e o que pode parecer ruim sob determinado aspecto, pode apresentar benefícios quando observado de outra perspectiva. Portanto, gostaríamos de incluir no seu exercício a habilidade de investigação de forma imparcial e inclusiva.

Orientações para a realização do momento 2:

Vocês podem selecionar uma ou mais situações-problema para o grupo pesquisar e discutir. Também há a opção de escolher as situações-problema apresentadas, ou definir outra(s) problemática(s). A proposta é uma pesquisa bastante simples e rápida.

Dessa forma, a coleta de dados para a análise pode ser feita de forma empírica, por meio da observação direta de situações no dia a dia. Vocês também podem realizar entrevistas na tentativa de compreender melhor os processos em análise. Apesar do caráter informal da pesquisa, lembrem-se de registrar os dados (no caso de entrevistas, sugerimos gravação em áudio — ou mesmo pequenos vídeos feitos com seu celular) para facilitar sua análise e síntese posterior.

Realizem a partilha e o debate das informações obtidas e estruturação de sínteses no espaço indicado pelo seu(sua) formador(a).

Ao final, elaborem um material apresentando brevemente a pesquisa do grupo e os principais resultados obtidos. Vocês podem usar a mídia que desejarem. Obs.: nos cursos anteriores do ProInfo Integrado, vocês já tiveram a experiência de criar *blogs* (caso você ainda não possua um *blog*, que tal considerar a possibilidade de construir um?) e produções multimídia. Vocês poderão aproveitar esses saberes e ampliá-los com a experimentação de novas ferramentas.



Esperamos que suas pesquisas empíricas tenham contribuído para ampliar o olhar acerca das relações complexas que estabelecemos com tecnologias e suas implicações na alteração da forma como reconhecemos e lidamos com o mundo. Vamos adiante, aprofundando ainda mais nossa compreensão!

Na verdade, precisamos lembrar que, mesmo antes do surgimento da web, pesquisadores visionários já apontavam para as mudanças paradigmáticas em curso. Desde a década de 60, com a difusão da televisão, McLuhan (1969), pesquisador canadense, um dos precursores dos estudos das tecnologias de comunicação, já indicava processos sociais revolucionários, deflagrados por diferentes tecnologias, ao comparar a cultura da oralidade; das sociedades letradas e das sociedades permeadas por mídias eletrônicas como computador e televisão. Entre os fenômenos potencializados pelas mídias, ele ressaltou mudanças na percepção de tempo e espaço. Para as gerações da cultura eletrônica, o tempo perdeu seu caráter cíclico (típico das culturas orais, nas quais as informações precisavam ser continuamente repetidas para se manter de geração a geração), linear (das culturas escritas, que passam a memória para um dispositivo externo e assim podem evoluir a partir do ponto anterior) e passou a ser percebido como "flashs" descontínuos, visto que houve um crescimento explosivo revolucionário nas formas de produção e disponibilização de saberes. Em ou-



Dica

Que tal usar outra linguagem além da escrita para registrar suas reflexões – vocês podem gravar um vídeo com suas opiniões sobre as questões em debate. Depois, basta postar no *YouTube* e divulgar o vídeo no seu blog e na nossa Comunidade Virtual. Não seria bacana?

Bom! Se achar que gravar um vídeo ainda é demais, que tal gravar um aúdio? Há um site na web que permite, da mesma maneira que o site do YouTube, postar mensagens de dois minutos de áudio, e o melhor é que a mensagem pode ser gravada no próprio site e depois o link pode ser compartilhado nos blogs e nos fóruns de discussão, ou você pode incorporar o áudio diretamente no seu blog, de uma maneira bem similar ao que é feito com os vídeos. O endereço do site é Blaving (http://blaving.com). Nele, você encontra orientações bem claras de como proceder.

tras palavras, já que, atualmente, a evolução deixou de ser gradual e previsível, vivemos em um período onde parece que a única constante que temos é a mudança (MCLUHAN, 1969).

Diversos teóricos mais recentes complementam essas ideias, agregando estudos de mídias recentes, como a *Internet*. Piérre Lévy (1993) trata dos três tempos do espírito: a oralidade primária, a escrita e a informática.

Poderíamos tecer inúmeras considerações acerca da história das tecnologias intelectuais e da sua influência na cultura contemporânea. Entretanto, por hora, queremos apenas apontar a imbricação das evoluções técnicas com experiências cotidianas, e fenômenos sociais evidenciados pelas novas gerações.

Grande parte da população, hoje, vivencia e é capaz de perceber mudanças intensas

nas experiências cotidianas. Mudanças de endereço, de escola, de emprego, de profissão, de cidade, de relações, etc. Nada disso nos causa espanto, certo? Você já parou para pensar o quão diferente é a realidade atual da vivenciada pelas gerações anteriores? Pense na história de vida dos seus pais e/ou avós e provavelmente você concordará que naquela época as pessoas tinham uma expectativa de futuro bastante previsível. Por exemplo, ao escolher uma profissão, seria muito provável exercê-la pelo resto da vida, certo? E muitas vezes a profissão era "herdada" dos pais. Quantas diferenças, não é mesmo? Ao comparar com a realidade atual, é fácil identificar a "transitoriedade" e a sensação de que a realidade pode mudar "de uma hora para outra" (como que em um "flash").

Como você se sente a respeito de tantas rupturas e mudanças de paradigmas? Uhm... Para nos encontrarmos por aqui é muito provável que você seja uma pessoa dinâmica, que busca integrar com naturalidade as inovações. Contudo, processos de ruptura de paradigmas naturalmente mobilizam crises e desequilíbrios, sendo necessário esforço para ter plena consciência das consequências de rompimentos tão radicais.



Reflexões sobre cenários de mudança

- Na sua opinião, de que forma mídias como televisão, jogos e *Internet*, modificaram as formas de agir e pensar de crianças e jovens da atualidade?
- Quais as implicações dessas mudanças na relação com as gerações anteriores (pais, educadores)?
- Como você percebe que essas mudanças estão a impactar o cotidiano das nossas escolas?

Seu(Sua) formador(a) irá orientá-lo na melhor forma de organização para debater essas questões.

Aproveitem a oportunidade para realizar suas próprias pesquisas e buscas por explicações.

Compartilhem ideias e descobertas nos nossos canais de interação: *blogs* pessoais, Comunidade Virtual Redes de Aprendizagem no e-ProInfo. Vocês podem usar quaisquer desses canais e/ou todos eles, de forma complementar. Contudo, sejam responsáveis pelas escolhas que fizerem. Dito de outra forma, queremos salientar que é essencial acompanhar os retornos/comentários que receberem de outros pares e interagir, quando for o caso.



Reflexões difíceis, não é mesmo? É realmente desafiador acompanhar e participar ativamente de um cenário tão complexo de transformações. Algumas pessoas falam do sentimento de "correr atrás do bonde" (ditado que provavelmente deixa as novas gerações intrigadas... "Bonde? O que é isso?").

Precisamos compreender que vivemos em um tempo de transição, no qual os conflitos culturais entre diferentes gerações são naturais e se refletem intensamente no contexto escolar. Com isso, não estamos afirmando que seja uma situação confortável, apenas alertamos que os conflitos são inevitáveis. Anísio Teixeira (2004), proeminente educador brasileiro, apresenta um olhar visionário, no artigo "Mestres do Amanhã", publicado originalmente em 1963. Nesse artigo, o autor alerta acerca dos aspectos negativos dos novos cenários dominados por mídias (naquela época, a TV, o cinema e os jornais de grande circulação) e também para a necessidade dos educadores aceitarem as mudanças, de forma a criar possibilidades de conduzi-las com mais consciência e criticidade.

"Ou melhor, todos sabemos, pois ninguém desconhece que, se a educação é cada vez mais fraca, o anúncio e a propaganda são cada vez mais fortes em nossa sociedade – sobretudo nos países em que já se fez afluente – é uma sociedade cujo objetivo se reduz ao de consumir cada vez maiores quantidades de bens materiais. Conseguimos condicionar o homem para essa carreira de consumo, inventando necessidades e lançando-o em um delírio de busca ilimitada de excitação e falsos bens materiais. Ora, se o anúncio logrou obter isto, foi porque os meios de influir e condicionar o homem se fizeram extremamente eficazes" (TEIXEIRA, 2004, p. 147).

"[...] todas essas considerações nascem de uma atitude de aceitação do progresso científico moderno, de aceitação das terríveis mudanças que este progresso esta impondo à vida humana e da crença de que ainda não fizeram em educação o que deveria ser feito para preparar o homem para a época para o que foi arrastado pelo seu próprio poder criador. Todo o nosso passado, nossos mais caros preconceitos, nossos hábitos mais queridos, nossa agradável vida paroquial, tudo isto se levanta contra o tumulto e a confusão de uma mudança profunda de cultura, como a que estamos sofrendo. A mocidade, contudo está a aceitar esta mudança, é verdade que um tanto passivamente, mas sem nada que lembre a nossa inconformidade. A mudança, todos sabemos, é irreversível. Só conseguiremos restaurar-lhe a harmonia, se conseguirmos construir uma educação que a aceite, a ilumine e a conduza em um sentido humano" (TEIXEIRA, 2004, p. 148).

Ao discorrer sobre as influências das tecnologias na formação das novas gerações, o autor possui um olhar bastante crítico dos riscos da falta de domínio e criticidade acerca da técnica. Ele também traz luz ao papel central da educação para preparar os sujeitos a uma postura compatível com os desafios vislumbrados:

"A verdade é que cada meio novo de comunicação, ao surgir, não produz imediatamente os resultados esperados mas, muitas vezes, a difusão do que há de menos interessante, embora mais aparentemente popular, na cultura comum" (TEIXEIRA, 2004, p. 144).



Saiba Mais

Você sabia que desde a época da Grécia Antiga a influência das tecnologias sobre os processos de pensar, aprender e se relacionar já eram preocupação entre os filósofos?

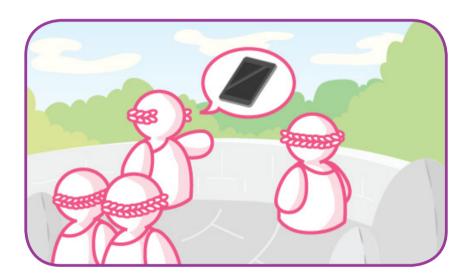


Figura 1.02 - Tecnologia e os processos de pensar, aprender e se relacionar

A maioria das pessoas fica surpresa, e muitas ficam angustiadas, ao saber que, fundamentalmente, as mesmas objeções feitas em geral aos computadores hoje foram feitas por Platão no Fedro (274-277) e na Sétima Carta em relação à escrita. A escrita, diz Platão por meio de Sócrates, no Fedro, é inumana, pois pretende estabelecer fora da mente o que na realidade só pode estar na mente. É uma coisa, um produto manufaturado. O mesmo, é claro, é dito dos computadores. Em segundo lugar, objeta o Sócrates de Platão, a escrita destrói a memória. Aqueles que usam a escrita se tornarão desmemoriados e se apoiarão apenas em um recurso externo para aquilo de que carecem internamente. A escrita enfraquece a mente. Atualmente, os pais, assim como outras pessoas, temem que as calculadoras de bolso forneçam um recurso externo para o que deveria ser o recurso interno de tabuadas memorizadas. As

calculadoras enfraquecem a mente, aliviam-na do trabalho que a mantém forte. Em terceiro lugar, um texto escrito é basicamente inerte. Se pedirmos a um indivíduo para explicar esta ou aquela afirmação, podemos obter uma explicação; se o fizermos a um texto, não obteremos nada, exceto as mesmas, muitas vezes tolas, palavras às quais fizemos a pergunta inicialmente. Na crítica moderna ao computador, faz-se a mesma objeção: "Lixo entra, lixo sai". Em quarto lugar, em compasso com a mentalidade agonística das culturas orais, o Sócrates de Platão também defende contra a escrita que a palavra escrita não pode se defender como a palavra natural falada: o discurso e o pensamento reais sempre existem fundamentalmente em um contexto de toma-lá-dá-cá entre indivíduos reais. Fora dele, a escrita é passiva, fora de contexto, em um mundo irreal, artificial. Como os computadores. (p. 94-95)

Trecho de: **A Escrita Reestrutura a Consciência** em ONG, Walter. Oralidade e Cultura Escrita: a tecnologização da palavra. Campinas: Papirus, 1998.

Retomando nossas reflexões acerca do cenário da atualidade, é muito provável que você já tenha se surpreendido com reações de bebês e crianças pequenas na interação com as tecnologias. Trazendo para o contexto tecnológico, talvez você já tenha recebido vídeos, apresentando situações inusitadas, e se divertiu ao assisti-los. Por exemplo, selecionamos 2 vídeos que apresentam crianças, em torno de 2 anos brincando, com *Ipads*. As crianças exploram o "brinquedo" na busca de aplicações de seu interesse. Não demonstram qualquer medo ou receio ao manipular o objeto e, no caso de alguma dificuldade para realizar determinada operação, utilizam a abordagem de tentativa e erro.

- Crianças de 2 anos brincando com *Ipad*: http://pt.wikipedia.org/wiki/IPad
- A bebê e o *Ipad*: http://www.youtube.com/watch?v=dtDhNCfajC4
- Ivan pede *Ipad* e brinca com dinossauro: http://www.youtube.com/watch?v=AEKiDEmDAco&NR=1
- Comercial do Itaú. Crianças e mudanças: http://www.youtube.com/watch?v=5q 8dufkVj_c&feature=related

O repositório de vídeos na *Internet* é bastante dinâmico. Assim, pode acontecer de você não encontrar os vídeos que referenciamos. De qualquer forma, é recomendável que também realize suas próprias buscas. Acesse o *YouTube*, *Vimeo* ou outro serviço de disponibilização de vídeos na *Internet*, e pesquise utilizando palavras-chave relacionadas a bebês e determinadas tecnologias. Ex.: Bebê *Ipad*, Bebê e *tablets* etc.

Que tal compartilhar descobertas interessantes no mural de nossa Comunidade Virtual?

É realmente incrível a forma como as crianças de hoje integram com naturalidade as mais recentes funcionalidades de inúmeros dispositivos eletrônicos. Prensky (2001) explica que pessoas com mais de 20 anos são "imigrantes" na cultura das novas tecnologias, como a *Internet*. Ou seja, nasceram em outro meio e, assim, desenvolveram outras formas de interagir e construir conhecimentos diferentes das novas gerações, denominados "nativos" dessa cultura. O termo "novas mídias" está sendo aqui usado, conforme abordagem de Ito et al. (2010), para descrever uma ecologia na qual as mídias mais tradicionais, como livros, televisão e rádio, entrecruzam-se com mídia digital, especialmente mídias interativas e voltadas para comunidades sociais.

Diversão é sempre uma boa estratégia e ajuda na aprendizagem! Portanto, separamos mais um vídeo para você se divertir enquanto reflete sobre as diferenças entre imigrantes e nativos da era das novas tecnologias: "Book: a revolução tecnológica", disponível em http://www.youtube.com/watch?v=5q8dufkVj_c&feature=related.

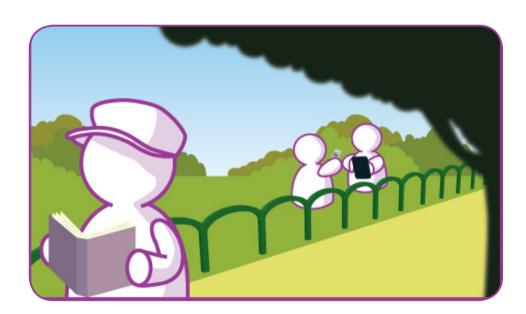


Figura 1.03 - Diferenças entre suporte de leitura analógico e digital

É uma pena que esse "ar descontraído" de lidar com as diferenças entre as gerações não seja ainda muito comum nas escolas, não é mesmo? Afinal, senso crítico e diversão podem se complementar de forma bastante interessante. Mas, infelizmente, é longa a história de descompasso entre a vida dos educandos e as práticas escolares.

Na perspectiva de uso das tecnologias, podemos retomar as ideias de McLuhan, da década de 70, para apontar rupturas entre a cultura jovem e o contexto escolar:

"Hoje o jovem estudante cresce num mundo eletricamente estruturado. Não é um mundo de rodas, mas de circuitos, não é um mundo de fragmentos, mas de configurações e estruturas. O estudante hoje vive miticamente e em profundidade. Na escola, no entanto, ele encontra uma situação organizada segundo a informação classificada. Os assuntos não são relacionados. Eles são visualmente concebidos em termos de um projeto ou planta arquitetônica. O estudante não encontra meio possível de participar dele, nem consegue descobrir como a cena educacional se liga ao mundo mítico dos dados e experiências processados eletronicamente e que para ele constitui ponto pacífico. Como diz um executivo da IBM: "Quando entraram para o primeiro ano, minhas crianças já tinham vivido diversas existências, em comparação aos seus avós" (MCLUHAN, 2005, p.11).

Desde então, surgiram novas mídias ainda mais revolucionárias, como a *web*, e o distanciamento entre jovens e escola parece ter se intensificado.

No livro *Hanging Out*, *Messing Around*, *and Geeking Out* (ITO et al., 2010), 28 pesquisadores e colaboradores, integraram seus resultados de estudos de grande amplitude em amostras de práticas dos jovens dos EUA. A abordagem do trabalho foca na documentação, com riqueza de detalhes, para mostrar como os jovens estão aplicando as mídias e tecnologias em seus cotidianos. Os autores descortinam uma cultura com uma linguagem midiática, interações sociais em rede, atividades autodirigidas que levam a diversas inovações e rupturas com as gerações anteriores. Conforme expõe Ito et al.:

"Há um discurso crescente da opinião pública (tanto esperançoso quanto com medo), que declara que o uso que os jovens fazem da mídia e tecnologias de comunicação digitais define uma identidade geracional distinta da dos mais velhos. Além dessa ruptura entre gerações, essas novas práticas estão vinculadas ao que David Buckingham (2007, p. 96) tem chamado de "fosso digital" entre o uso na escola e fora dela. Ele vê isso como sintoma de um fenômeno maior

o fosso muito mais amplo e cada vez maior entre a vida de todos os dias fora da escola e as intenções e objetivos dos sistemas educacionais. Ambos os fossos são parte de um conjunto persistente de questões sobre a autoridade dos adultos na educação e na socialização dos jovens. O discurso das gerações e juventudes digitais postula que as novas mídias capacitam os jovens a desafiar de modos inusitados as normas sociais e as agendas educacionais" (2010, p. 2, tradução nossa).

Ainda no contexto estadunidense, Prensky (2001) salienta o desinteresse dos estudantes "nativos" da cultura virtual pela escola e pelas aulas. Professores "imigrantes" não compreendem a linguagem das novas gerações e desconsideram ou desqualificam suas características e necessidades específicas.

"Professores imigrantes digitais ao assumir que os alunos são iguais a como eles sempre foram, concluem que os mesmos métodos que os seus professores usavam devem agora funcionar com seus estudantes. Mas esta suposição não é válida. Os estudantes de hoje são diferentes. "www.faminto.com", disse um estudante da escolar infantil recentemente na hora do lanche. "Toda vez que eu vou pro Colégio, eu tenho que me desligar", reclama um estudante do ensino médio. O que acontece? Os nativos não conseguem ou não querem prestar atenção? Muitas vezes, do ponto de vista dos nativos, seus professores imigrantes é que fazem não valer a pena prestar atenção se comparado a qualquer outra experiência que eles podem ter — e como eles ainda reclamam por não prestarem atenção, mais e mais eles deixam de prestar" (PRENSKY, 2001, p. 3).

O depoimento do estudante de como se sente desconfortável e desestimulado no ambiente escolar é bastante inquietante. Enquanto educadores, conscientes da importância da educação e da escola, entristecermos-nos facilmente com esses fatos, certo? Ops, cuidado! Não vamos nos abalar! Lembre-se de que vivemos tempos conturbados e conflituosos. Essa consciência nos permitirá exercer o papel essencial de aplicar nossa experiência e senso crítico para vislumbrar horizontes mais amplos, para além das confusões e descompassos da realidade atual. Mantenha-se firme na postura investigativa, tentando compreender os erros do presente sem "culpabilidades" ou outros sentimentos desmobilizadores. Combinado?

Excelente! Vamos então continuar jogando mais luz em aspectos ainda nebulosos da relação entre escola e cultura jovem tecnificada. Será que podemos traçar paralelos entre a realidade brasileira e a estadunidense? Parece que sim, em tempos de globalização, já que os fenômenos tendem a se espalhar. Os comportamentos que configuram a cultura jovem costumam surgir nos países ditos de "primeiro" mundo e são rapidamente transmitidos para os demais. Desde a década de 60, Teixeira (2004) já apontava essas influências globais:

"Não se diga que estou a apresentar observações que somente se aplicam às sociedades afluentes. O caso dos países subdesenvolvidos não é diverso, porque os recursos tecnológicos da propaganda e do anúncio também já lhe chegaram e não lhe será possível repetir a história dos sistemas escolares, mas adaptar-se às formas mais recentes da escola de hoje. Está claro que concretamente seu problema é diverso. A sua luta não é ainda para comandar a produtividade, mas para chegar á produtividade. A sua busca pelos bens materiais é muito mais imediata e dispensa os esforços da Madison Avenue. Paradoxalmente, entretanto, o espírito do anúncio e da propaganda lhe chegam antes de haver podido mudar sua estrutura social para se fazer uma sociedade científica de alta produtividade. E, por isto mesmo, o anúncio é mais tragicamente irônico. So-

mos pela propaganda condicionados para desejar o supérfluo, para atender a necessidades inventadas, antes haver atendido a nossas reais necessidades.

Como marchamos, entretanto, para uma situação idêntica, cumpre-nos esforçar-nos para queimar as etapas e construir a sociedade moderna com uma escola ajustada ao tipo de cultura que ela representa" (TEIXEIRA, 2004, p. 148).

Maria Luisa Belloni (2010), no livro "Crianças e Mídias no Brasil: cenários de mudança", publicação fruto de um trabalho de pesquisa empírica e reflexões realizadas ao longo de mais de 20 anos de estudos a respeito dos modos como as crianças e jovens brasileiros estabelecem relações sociais, culturais e afetivas com as diferentes mídias às quais têm acesso, também comenta as semelhanças com relatos de pesquisadores de países mais desenvolvidos tecnologicamente:

"[...] curioso foi perceber que os jovens dessas comunidades usam o tempo livre da mesma forma que os jovens norte-americanos. Em nossas visitas, levamos uma pesquisadora norte-americana que disse exatamente isso" (BELLONI, 2010, p. 75).

"[...] o acesso às TIC pode estar gerando um abismo tecnológico entre as gerações, ou seja, um afastamento (ou incomunicação) técnico entre adultos e crianças, invertendo os papéis tradicionais na relação entre o adulto-que-sabe e a criança-que-nada-sabe e criando uma nova espécie de diversidade cultural intergeracional e interclasses, cuja característica mais marcante é a fissura em torno das questões éticas que envolvem a compreensão de muitos elementos do mundo, especialmente ligados à política e à violência que circunda nossas vidas" (BELLONI, 2010, p. 13).

Chegamos, então, a um ponto crítico que nos leva a questionar a missão da escola e nosso papel, enquanto educadores comprometidos com a formação das novas gerações de "nativos" da cultura midiática. Alves e Giraffa (2008) abordam essa problemática também com um tom de preocupação:

"Os docentes vivem os dilemas e desafios de um tempo de transição. Eles foram formados na cultura oralista e presencial, acostumados a olhar o outro e interagir no mesmo meio físico de forma síncrona. Segundo Prensky (2001), os professores que atuam na escola e possuem mais de vinte anos são imigrantes no ciberespaço. Ou seja, nasceram em outro meio e aprenderam a construir conhecimento de forma diferente do

que esta geração denominada de "nativos" o faz. Borba (2001, p. 46) sugere que "os seres humanos são constituídos por técnicas que estendem e modificam seu raciocínio e, ao mesmo tempo, esses mesmos seres humanos estão constantemente transformando essas técnicas". Dessa forma podemos compreender que a forma de trabalho do professor imigrante difere e muito da forma como seus alunos percebem o conhecimento e sua produção. Muitos docentes reclamam que seus alunos leem pouco, que são desmotivados para as atividades em sala de aula e possuem dificuldade de trabalhar em grupo. No entanto observa-se o mesmo grupo de alunos interagindo com seus colegas no Orkut, MSN e desfrutando dos recursos da *Internet* de forma criativa e imersiva. Este fenômeno acontece não apenas nos alunos com mais idade. Ele ocorre em crianças com pouca idade" (ALVES e GIRAFFA, 2008, p. 2).

Por um lado, temos jovens estudantes "nativos" das novas mídias, cujos processos de cognição se reestruturam e se deslocam operando em espaços e modos diversos dos conhecidos até então.

Por outro, temos educadores "imigrantes" na cultura digital, que se empenham para compreender e aceitar uma realidade bastante distinta da qual foram criados. Em sua maioria, esses sujeitos provêm de uma abordagem tradicional de ensino, marcada por individualismo, hierarquias de poder, pouco diálogo e relação entre escola e interesses cotidianos dos estudantes.

Na Unidade 2 (Cultura das redes: mapeamentos fundamentais), aprofundaremos o estudo sobre o Ciberespaço e as características das diferentes gerações. Por hora, queremos instigá-lo(a) problematizando a relação jovens-mídias-escola. Como superar as dicotomias e resgatar o papel da escola e da aprendizagem formal como oportunidade de libertação e emancipação humana? Gostaríamos de poder lhe dar uma resposta simples e objetiva. Contudo, não poderíamos adotar uma abordagem simplista para uma realidade tão complexa...

Para início de conversa, salientamos que precisamos caminhar de "mãos dadas". E, antes de tudo, olhar com coragem e humildade as falhas da escola atual. Conforme Belloni (2010, p. 158):

Hoje, em que pesem as transformações radicais nas sociedades ocidentais, na escola e na família, apesar das boas intenções pedagógicas, a escola permanece um lugar privilegiado de coersão: a questão da autoridade a estrutura e lhe dá substância. Nas teorias a autoridade é banida e denunciada, mas na prática continua a ser a espinha dorsal da instituição escolar.



Resgatando o sentimento do estudante, relatado por Prensky (2001, p. 3), que "sentia como se precisasse 'se desligar' quando chegava na escola", lançamos a pergunta: quais os reflexos desse tipo de sentimento? Pense na sua própria experiência. Como se sente quando você é obrigado(a) a estar em um lugar ou realizar uma atividade que lhe causa desconforto? Você utiliza algum artifício para tornar a situação menos difícil e/ou para liberar as tensões? E no caso desse "problema" se tornar rotineiro, quais as consequências físicas e mentais que podem advir daí? Quais processos/dispositivos os jovens usam hoje para se "desligar"? E quando esses processos/dispositivos são bloqueados, o que fazem?

Celéstin Freinet (1998), educador francês, influente no movimento de inovações na escola do início do século passado, salientava que quando uma tarefa é feita com prazer e envolvimento, mesmo que árdua, após sua realização haverá um sentimento de satisfação e será necessário, talvez, apenas um descanso físico, não mental. Mas quando a tarefa é externa aos objetivos do indivíduo, ou quando já não há interesse e concentração na mesma, o corpo precisará não apenas de repouso, mas também de desconcentração e de distração para expulsar os distúrbios criados. Nessa perspectiva, Freinet (1998) comenta a agressividade muitas vezes observada nos intervalos escolares entre os jovens:

"[...] quanto mais a atividade normal da criança for incomodada, contrariada, orientada para uma concentração falsa e artificial, mais anormais, brutais e violentos serão os jogos de desconcentração, mais facilmente se degenerarão em discussões e brigas" (FREINET, 1998, p. 251).

O que quisemos deixar claro foi que posturas autoritárias provavelmente complicarão ainda mais a frágil relação entre a cultura jovem e a escola. Temos ainda a hipótese empírica de que as crianças e jovens de hoje, acostumadas com a "interatividade" dos dispositivos midiáticos, são muito menos passivas e submissas frente às regras e situações desconfortáveis. Portanto, acreditamos na tendência de demonstrarem rejeição de forma muito mais explícita e agressiva, se comparada às gerações anteriores.

Assumir um papel enquanto agente de mudanças envolve reconhecer e abandonar condutas individualistas e de disputas de poder, que apenas agravam os problemas. Cabe aqui lembrar a orientação de Anísio Teixeira (2004) sobre os conflitos trazidos pelas mudanças na sociedade atual: "só conseguiremos restaurar-lhe a harmonia, se conseguirmos construir uma educação que a aceite, a ilumine e a conduza num sentido humano."



Você está disposto(a) a abrir mão da posição de detentor(a) dos saberes e adotar uma conduta cooperativa de aceitação e respeito pelos saberes e interesses dos seus alunos?

Desculpe-nos se a pergunta parece um tanto "desrespeitosa" e direta. Afinal, se você está aqui, é porque se preocupa com seus educandos e possui o desejo de aperfeiçoamento pessoal e de sua prática educativa. Não temos dúvidas disso! Mas conforme já comentamos, o processo é realmente complexo e há muitos fatores que nos impedem de progredir e que não se descortinam sem esforço... Portanto, precisaremos de uma boa dose de humildade para olhar "para baixo do tapete" e identificar posturas que podem estar ainda no umbral do nosso inconsciente.



Registros autoavaliativos

Nessa atividade, propomos alguns questionamentos para auxiliá-lo em suas reflexões pessoais sobre sua prática. São questões bastante pessoais, assim, a realização pode ser de forma individual, sem a necessidade de partilha.

Questões para reflexão:

- Qual a sua postura frente ao erro?
- Como você age frente aos erros e equívocos dos seus alunos? Você concorda que errar seja parte integrante e importante do processo de aprendizagem?
- E perante aos seus equívocos e incompletudes? Como você reage quando desconhece determinado assunto que os alunos questionam? Ou quando os alunos trazem informações que descortinam aspectos conflitantes com o que você trabalhou com a turma?

Contudo, caso você e seus colegas desejem dar um caráter mais interativo a essa atividade, podem ficar à vontade para compartilhar entre si as reflexões pessoais. Podem, ainda, buscar algum vídeo ou material potencializador de aprofundamentos nas reflexões e partilhar a referência em nossa Comunidade Virtual.



Dificuldades para aceitar as próprias limitações com naturalidade e os erros como oportunidades de aprendizagem são ainda herança da educação tradicional e do estereótipo de "professor enciclopédia". Já está na hora de largarmos as últimas raízes que nos prendem a uma prática incompatível com a realidade atual. Portanto, não tenha receio (muito menos vergonha!) ao identificar as fragilidades em sua prática. Afinal, somos todos eternos aprendizes! E procurando bem, todo mundo tem imperfeições, só a bailarina que não tem!



Lidando com os erros e com a diversidade

Para finalizar os estudos da Unidade, propomos brincar com as imperfeições e adversidades típicas do ser humano, utilizando a música **Ciranda da bailarina**, de Chico Buarque, disponível em http://letras.mus.br/chico-buarque/85948.

Os objetivos dessa atividade podem ser alcançados de muitas formas, desde possibilidades bastante simples, como, por exemplo, reunir o grupo e dançar em roda a ciranda da bailarina ou complementar a dança com dinâmicas mais elaboradas de criação de coreografias criativas e engraçadas, onde cada integrante seja desafiado(a) a criar.

Caso não consigam obter o áudio, podem, inclusive, cantá-la juntos.

Aproveitem! O mais importante é que a atividade seja agradável e interessante para o grupo!

Que tal registrar esse momento especial? Com uma simples câmera digital vocês podem realizar a gravação. E, se tiverem disponibilidade e interesse, podem publicar esse vídeo no *YouTube* e em nossa Comunidade Virtual para possamos todos acompanhar a celebração do grupo e vibrar em sintonia!

Por ser uma atividade de exercício da criatividade, é uma boa oportunidade para deixar fluir livremente uma atividade prazerosa com a música. Aproveite!



Tudo bem? Sem sustos, nem vergonhas? Agora que você começou o processo de renovação de perspectivas, não vai desistir, não é mesmo? Vamos em frente, que o caminho será longo e esperamos que muito inspirador e divertido!

Considerações finais

Esperamos que essas reflexões tenham lhes provocado a querer saber mais sobre por que os adolescentes gostam tanto das redes sociais; sobre o que e como eles aprendem com elas. Vocês devem estar se perguntando: como poderiam usar as redes sociais para promover a aprendizagem dos alunos? Se eles se sentiriam motivados a aprender mais? Se isso não seria perigoso? Que abordagens e metodologias melhor aproveitariam o potencial pedagógico das ferramentas *online*?

Na próxima Unidade vamos aprofundar essas reflexões buscando identificar de modo mais detalhado as características da cultura digital infanto-juvenil, em especial, analisando os modos e significados de uso das redes sociais, buscando já ir desenhando possibilidades de uso da apropriação dessas mídias no cotidiano das escolas.

Referências

ALVES, Cátia M.; GIRAFFA, Lúcia M. M. Formação do docente imigrante digital para atuar com nativos digitais no ensino fundamental. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO DA PUCPR (EDUCERE), 8., 2008, Curitiba; CONGRESSO IBERO-AMERICANO SOBRE VIOLÊNCIAS NAS ESCOLAS (CIAVE), 3., 2008, Curitiba. Anais eletrônicos... Curitiba: PUCPR, 2008. Disponível em: http://www.pucpr.br/eventos/educere/educere2008/anais/pdf/132_220.pdf. Acesso em: 04 abr. 2013.

BELLONI, Maria Luiza. Crianças e Mídias no Brasil: cenários de mudança. Campinas, SP: Papirus, 2010.

CASTELLS, Manuel. A sociedade em rede. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CHAVES, Eduardo. Tecnologia na Educação, Ensino a Distância e Aprendizagem Mediada pela Tecnologia: Conceituação Básica. Revista Educação da Faculdade de Educação, Campinas, ano III, n. 7, nov. 1999. Disponível em: http://periodicos.puc-campinas.edu.br/seer/index.php/reveducacao/article/download/421/401. Acesso em: 04 abr. 2013.

FREINET, Celestin. A Educação do Trabalho. Tradução de Cristina Nascimento Galvão G. Pereira. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

HEYLIGHEN, Francis; BOLLEN, Johan; RIEGLER, Alexander. The evolution of complexity. Dordrecht: Kluwer Academic, 1999.

ITO, Mizuko et al. Hanging out, messing around and geeking out: kids living and learning with new media. Londres: MIT Press, 2010. Disponível em: http://mitpress.mit.edu/books/hanging-out-messing-around-and-geeking-out. Acesso em: 04 abr. 2013.

LÉVY, Pierre. As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.

LÉVY, Pierre. Cibercultura. São Paulo: Ed. 34, 2000.

MCLUHAN, Marshall; FIORE, Quentin. O meio são as massa-gens. Rio de Janeiro: Record, 1969.

MCLUHAN, Marshall. Os meios de comunicações como extensões do homem. 14. ed. São Paulo: Pensamento: Cultrix, 2005.

MINSK, Marvin. The society of mind. New York: Simon and Schuster, 1997.

ONG, Walter. Oralidade e Cultura Escrita: a tecnologização da palavra. Campinas: Papirus, 1998.

PREECE, Jenny. *Online* communities: designing usability, supporting sociability. Chichester: Wiley, 2000.

PREECE, Jenny; MALONEY-KRICHMAR, D. *Online* communities: Design, theory, and practice. Journal of Computer-Mediated Communication, Indiana, v. 10, n. 4, art. 1, 2005. Disponível em: http://jcmc.indiana.edu/vol10/issue4/preece.html. Acesso em: 30 ago. 2011.

PRENSKY, Marc. Digital Natives, Digital Immigrants. 2001. Disponível em http://www.marcprensky.com/writing/. Acesso em: 02 out. 2011.

SANTOS, Milton. Por uma outra Globalização: do pensamento único à consciência universal. 19. ed. São Paulo: Record, 2010.

TEIXEIRA, Anísio. Mestres do Amanhã. R. bras. Est. pedag., Brasília, v. 85, n. 209/210/211, p. 143-148, jan./dez. 2004. Disponível em: http://www.bvanisioteixeira. ufba.br/artigos/mestres.html. Acesso em: 29 out. 2011.



Unidade 2

CULTURA DAS REDES: MAPEAMENTOS FUNDAMENTAIS Nesta Unidade, temos o propósito de aprofundar as reflexões iniciadas na Unidade anterior, desenhando um panorama amplo das diversas características da cultura jovem atual, altamente tecnificada, principalmente na perspectiva da lógica das redes.

Diversas questões nos inquietam e mobilizam para a escrita destes estudos:

- Quem são esses sujeitos que estão nascendo e crescendo em uma cultura altamente tecnificada?
- De que forma as tecnologias estruturam seus modos de agir, de se relacionar, de aprender?
- Quais diferenças são mais perceptíveis, se comparadas com as gerações anteriores?
- Quais prejuízos são observados? De que forma a família e a escola estão lidando com essas questões?
- Quais qualidades e comportamentos benéficos lhes são característicos? Os benefícios estão sendo reconhecidos e valorizados?

Procuramos detalhar categorias de sentido para mapear características gerais e evidenciar as imbricações entre essas questões complexas. Os comentários e hipóteses que apresentamos ao longo do texto se fundamentam em nossos estudos e experiências pessoais. Também buscamos inspiração e bases compartilhadas no trabalho de outros estudiosos engajados em pesquisar as relações contidas na tríade educação-tecnologia-sociedade.

Objetivos de aprendizagem

- Identificar características gerais da cultura contemporânea altamente tecnificada, também reconhecida como cibercultura ou cultura das redes.
- Buscar compreender as relações socioculturais emergentes na cibercultura.
- Reconhecer e aprender a valorizar as aprendizagens que os jovens realizam nos ambientes de mídia social.
- Reconhecer a importância da socialização e construção de subjetividade que ocorre nas comunidades *online*.
- Compreender o potencial de desenvolvimento criativo das novas tecnologias, especialmente na dimensão de produção de mídias.
- Avançar na exploração das possibilidades educativas das mídias sociais.

Superando preconceitos, aceitando a diversidade

Para iniciar esta Unidade, aproveitamos-nos da sensibilidade aguçada dos artistas para captar percepções e julgamentos da sociedade perante aos fenômenos sociais que se evidenciam, especialmente com as novas gerações. Por meio das charges que selecionamos, procuramos expressar como vem sendo entendida a influência das novas tecnologias no comportamento dos jovens.



Figura 2.01 - Clínica para viciados em Twitter
Fonte: http://joaomontanaro.blogspot.com/2010/11/tira-para-revista-info.html



Figura 2.02 - Viciado em twitt Fonte: http://joaomontanaro.blogspot.com/2011/04/joaomontanaro.html

As charges apresentam com humor satírico, típico dessa linguagem, um estereótipo de jovem "viciado" no uso das tecnologias e "anormal" em seu comportamento social. Certamente, é importante cultivar a criticidade e alertar para comportamentos extremos dessa cultura altamente tecnificada. Aliás, essa afirmação poderia ser aplicada não apenas às tecnologias, pois excessos tendem a ser prejudiciais nos mais diferentes contextos, certo? Nessa perspectiva, alertamos que esse estereótipo de jovem também falha pelo excesso e parcialidade na análise.

Sujeitos que apresentam maior domínio tecnológico são facilmente rotulados de "nerds", "geeks", "hackers", entre outros adjetivos. Em uma análise descuidada, poderíamos considerar tais apelidos como uma forma natural (até mesmo carinhosa) de enfatizar suas habilidades técnicas. Contudo, são apelidos que contém um caráter depreciativo, conforme explica Nugent:

"Teorias sobre as diferenças de significado entre *geek*, *dork* e *nerd* no Sillicon Valley e de outros agrupamentos de tecnologia estão por toda a *Internet*, mas internacionalmente, o *nerd* / *otaku* / *geek* / *dork* é um conceito que envolve: a solidão, a natureza rotineira e mecânica de trabalho em idades industrial e pós-industrial; a forma moderna de permitir que o corpo caia em desuso, e a forma como os meios de massa contemporâneos convidam as pessoas em relacionamentos *voyeuristas* com ficções simples e as anestesiam dos prazeres da vida real" (NUGENT, 2009, p. 11).

Nessa perspectiva, especialmente na adolescência, quando os jovens almejam popularidade, o rótulo "nerd" pode ser motivo de vergonha, dificuldades de fazer amizades e namorar. Nugent (2009) afirma que os nerds são "mais que" e "menos que" a maioria, ao se referir ao brilhantismo intelectual acima da média em determinadas áreas e, ao mesmo tempo, às dificuldades que enfrentam nas relações sociais do dia a dia. Em certa medida, no que se refere aos preconceitos vinculados à inteligência, podemos encontrar traços comuns entre o perfil nerd e o de estudantes interessados pelos estudos, e que na escola também sofrem com rótulos de bajuladores dos professores ("puxa-sacos"). Entretanto, os nerds se orgulham de sua postura ativa, investigativa autônoma e costumam rejeitar o contexto de passividade da escola convencional.

Com bom humor e muita criatividade, podemos encontrar manifestações exaltando qualidades do perfil *nerd*, em contraponto aos preconceitos rotineiros.

- Kaio Oliveira Orgulho *Nerd*:
 http://www.youtube.com/watch?v=zztY9LOfamM
- Kaio Oliveira Orgulho *Nerd* no Programa Eliana: http://www.youtube.com/watch?v=zztY9LOfamM
- VLOG 09 Piadas *Nerds* (@piadasnerds): http://www.youtube.com/watch?v=fROHnXf66Cs

Mapeamentos iniciais

Quais suas experiências e reflexões acerca da problemática apresentada? Nas experiências e diálogos com outros educadores e pais, quais comentários são comuns acerca da cultura jovem, permeada por tecnologias? Vocês também percebem preconceitos e estereótipos depreciativos? Em contraste, quais virtudes das novas gerações também aparecem nos diálogos?

A proposta para essa atividade é um debate no ambiente e-ProInfo, que será direcionado pelo seu(sua) formador(a). Sugerimos que complementem os estudos com novas referências. Para isso, realizem uma pesquisa de matérias da mídia impressa, televisiva e/ou manifestações na *Internet* acerca da cultura jovem.

Converse com o seu(sua) formador(a) para saber se essa é mesmo a melhor forma de publicar suas reflexões, no intuito de conhecer, também, outras possibilidades para essa ação.



Conforme apresentamos anteriormente, é comum observarmos críticas à cultura jovem. Em contraponto, também queremos desvelar ao longo desta Unidade um cenário de jovens inteligentes, bem-humorados e criativos, entre outras qualidades.

Nesse sentido, apresentamos o convite para nos lançarmos ao estudo de múltiplas dimensões da cultura jovem, permeada por tecnologias, em especial pela *Internet*. Mantendo um olhar crítico, traremos uma abordagem inclusiva, que amplia o olhar para além do foco, limitado a riscos e casos extremados, normalmente veiculados nos telejornais. Buscaremos uma percepção que inclui as qualidades, habilidades, sensibilidades e múltiplas experiências que as novas gerações estão vivenciando.

Para isso, não nos limitaremos ao contexto escolar, pois conforme comentamos anteriormente, o uso das mídias ainda ocorre de forma bastante tímida na escola e, dessa forma, não representa a diversidade e complexidade de práticas que almejamos abordar.

Cibercultura: delineando um mapa abrangente

Em meio ao emaranhado de fios que tecem uma rede, a busca por linhas condutoras, que estruturam padrões, possibilita-nos uma aproximação de sua lógica. Nesse sentido, abordaremos, ainda que de forma bastante sintética, um panorama geral de diferentes processos e tecnologias que foram delineando o fenômeno da cibercultura ao longo do tempo.



E o que é cibercultura? Qual o espaço onde ela ocorre? Você saberia responder a essas questões?

• O que é cibercultura?

http://www.youtube.com/watch?v=eqJG9xmb0KE&feature=related

Glossário

Cibercultura: O termo especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. "Quanto ao neologismo 'cibercultura', especifica aqui o 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" (LÉVY, 2000, p. 17).

Cabe salientar que a cibercultura se insere dentro de um conjunto maior de estruturas sociais e padrões culturais. Segundo Lucia Santaella (2008, p. 29):

"A cibercultura está umbilicalmente ligada à mundialização em curso e às mudanças culturais, sociais e políticas induzidas pela mesma. Ela sobre esquemas mentais, modos de apropriação social, práticas estatísticas muito diferentes das que conhecíamos até agora. A navegação abstrata em paisagens de informações e de conhecimentos, a criação de grupos de trabalho virtuais em escala mundial, as inúmeras formas de interação possíveis entre os cibernautas e seus mundos virtuais criam uma enorme quantidade de comportamentos inovadores cujas consequências sociais e culturais ainda não puderam ser suficientemente estudadas."



Figura 2.03 - Jovem e inúmeras mídias

O fenômeno das mídias vem se configurando há algumas gerações, que gradualmente passaram a utilizar mídias (imprensa, rádio, televisão etc.) e vivenciar rompimentos culturais. Contudo, a cibercultura se instaura efetivamente com a integração de novas mídias e seus usos inovadores (*Internet*, *web*, redes sociais, dispositivos móveis).

É provável que você já tenha ouvido falar de teorizações acerca das gerações *baby boomer*, X, Y, Z? Há diversos textos e teorizações apontando comportamentos e características socioculturais que as diferenciam.



Saiba Mais

Na série **Gerações**, produzida pelo Jornal da Globo, são apresentadas diferenças, no contexto de trabalho, entre profissionais de idades diferentes que cresceram em contextos socioculturais bastante distintos.

- Geração Y Jornal da Globo parte 1: http://www.youtube.com/watch?v=iHso0nBt kbE&feature=BFa&list=PLFA5DB1B02673A9C7&lf=results_main
- Geração Y Jornal da Globo parte 2: http://www.youtube.com/watch?v=ctx6OlU RwuQ&feature=BFa&list=PLFA5DB1B02673A9C7&lf=results_main
- Geração Y Jornal da Globo parte 3: http://www.youtube.com/watch?v=TJr5pS9C MyI&feature=autoplay&list=PLFA5DB1B02673A9C7&lf=results_main&playnext=1
- Geração Y Jornal da Globo parte 4: http://www.youtube.com/watch?v=Xnm0sUkO _7g&feature=autoplay&list=PLFA5DB1B02673A9C7&lf=results_main&playnext=2
- Geração Y Jornal da Globo parte 5: http://www.youtube.com/watch?v=cpeVOgm T5EE&feature=BFa&list=PLFA5DB1B02673A9C7&lf=results main

Novamente, lembramos que o repositório de *vídeos* na *Internet* é bastante dinâmico. Assim, pode acontecer de você não encontrar os *vídeos* que referenciamos. Nesse caso, acostume-se a identificar palavras-chave e realizar suas próprias buscas no *YouTube*, *Vimeo* ou outros serviços de disponibilização de *vídeos* na *Internet*.

Certamente, são hipóteses que apresentam certa coerência e nos instigam reflexões. Entretanto, vale lembrar que em meio a um cenário de tamanha complexidade e especificidades diversas é prudente relativizar julgamentos demasiado taxativos, que podem nos levar a simplificações arriscadas.

Cabe também salientar que a realidade de acesso às tecnologias e oportunidades de aprendizagens é bastante desigual. Esse tema será abordado em maior profundidade na última Unidade deste módulo de estudos.

Santaella (2008) comenta o processo de complexificação das mudanças sociais, com a integração e hibridização de tecnologias:

"[...] não custa repetir que os distintos tipos de mídias e as eras culturais que conformam são inseparáveis das formas de socialização que são capazes de criar, de modo que o advento de cada nova mídia traz consigo um ciclo cultural que lhe é próprio e fica impregnado de todas as contradições que caracterizam o modo de produção econômica e as consequentes injunções políticas em que tal ciclo cultural toma corpo. Considerando-se que as mídias são conformadoras de novos ambientes sociais, pode-se assim estudar sociedades cuja cultura se molda pela oralidade, então pela escrita, mais tarde pela explosão da cultura de massas, e assim por diante. Entretanto o fator mais importante para se compreender a complexidade da cultura contemporânea encontra-se no caldeirão de misturas e hibridizações que a caracteriza" (SANTAELLA, 2008, p. 30, grifo nosso).

Ao tomar consciência desse processo de misturas e integração de diferentes gerações tecnológicas, fica evidente a complexidade das formações culturais dos nossos tempos. É certamente um período revolucionário e de prolongada crise, como já foi destacado (SANTOS, 2010). Mas essa mesma complexidade, que é fator da crise, é também uma aliada para a sua solução, pois é da hibridização cultural que nasce:

"[...] felizmente – a possibilidade, cada vez mais frequente, de uma revanche da cultura popular sobre a cultura de massa, quando, por exemplo, ela se difunde mediante o uso dos instrumentos que na origem são próprios da cultura de massas. Nesse caso, a cultura popular exerce sua qualidade de discurso dos "de baixo", pondo em relevo o cotidiano dos pobres, das minorias, dos excluídos, por meio da exaltação da vida de todos os dias" (SANTOS, 2010, p. 144).

Para compreender melhor as crianças e jovens que crescem nesse contexto, nada melhor do que ouvi-los. Por isso, propomos uma atividade para você realizar com suas turmas.



Diálogos sobre as gerações

Sugerimos ampliar seu olhar dialogando com seus alunos sobre suas experiências cotidianas e questões relativas às diferentes gerações e características dos jovens da cibercultura.

Há diversas possibilidades e estratégias para realizar esse diálogo com sua turma. Talvez, inclusive, o tema possa ser aprofundado e ser o início de um Projeto de Aprendizagem. Portanto, aproveite os conhecimentos que você já desenvolveu acerca da Pedagogia de Projetos nos cursos anteriores do ProInfo Integrado e sinta-se à vontade para explorar com seus alunos as curiosidades e interesses de pesquisas que surgirem.

Momento 1:

Debatam estratégias dinâmicas e criativas para dialogar com suas turmas sobre características das diferentes gerações. Dentre as possibilidades, analisem a proposta que estruturamos:

- **a.** Para mobilizar a turma e criar um ambiente de estímulo à livre expressão, selecionamos um vídeo que apresenta de forma instigante as qualidades das novas gerações, altamente tecnológicas: *We all want to be Young*, disponível em http://www.youtube.com/watch?v=MaSYa0QNVUM.
- **b.** Provavelmente, o vídeo despertará o interesse dos alunos. Busque dialogar com a turma sobre as ideias que surgiram a partir do vídeo: Como percebem as diferenças socioculturais entre gerações? Quais benefícios e problemas vislumbram na sociedade contemporânea? Quais aspectos lhes inquietam? Como eles compreendem a cibercultura? Eles se sentem integrantes desse movimento?

Sugerimos integrar outras linguagens nesse diálogo e aproveitar o potencial criativo e tecnológico das novas gerações, propondo que eles tirem fotos ou selecionem imagens que representam esses novos tempos.

C. Como resultado dessa exploração imagética, a turma pode organizar uma exposição de fotos na escola (uma oportunidade para integrar a comunidade escolar) e também *online* (pode ser criado um vídeo para postar no *YouTube*, onde há um canal específico do Portal do Professor. Que tal enviar sua produção para publicação nesse canal?).

Nos cursos anteriores do ProInfo Integrado, você já teve a experiência de criar produções multimídia no seu *blog*. Assim, você poderá aproveitar esses saberes e/ou ampliá-los com a experimentação de novas ferramentas. No quadro Saiba mais, passamos a dica de outra opção tecnológica para a criação de *vídeos* de forma bastante simples.

- **d.** Ao planejar as ações de partilha do trabalho, instigue seus alunos na observação de características específicas de cada forma de apresentação (presencial e *online*).
- **e.** Por fim (ou, talvez, novamente!), avaliem as aprendizagens resultantes do trabalho:
 - O que aprenderam de mais significativo? Conteúdos e habilidades foram construídos?
 - Quais problemáticas levantadas poderiam ser tema de pesquisas e aprofundamentos?
 - Qual a diferença entre apresentar um trabalho de forma presencial e *online*? Busquem refletir coletivamente sobre os benefícios e as limitações de cada formato e como eles se complementam.

Por exemplo: ao realizar uma exposição presencial, o retorno do público envolve manifestações físicas (gestos, expressões faciais). As pessoas que participam, em geral, são conhecidas e amigáveis, pois integram a comunidade local. Esses momentos costumam ser motivo de celebração e integração da comunidade.

Por outro lado, na *Internet*, é possível divulgar o trabalho globalmente. Os comentários ao trabalho podem ser os mais diversos, visto que em espaços abertos, como no *YouTube*, normalmente não há um vínculo de amizade envolvido. Contudo, esse retorno provavelmente será diferente para postagens em redes sociais (faça a experiência em nossa Comunidade Virtual!).

Ao final do encontro, cada cursista deve ter um planejamento de ações a serem realizadas com seus estudantes. Salientamos que o trabalho pode ser realizado de forma coletiva, envolvendo outros colegas professores e várias turmas.

Momento 2:

Agora é hora colocar a "mão na massa" para concretizar seu planejamento. Boa sorte!



Uma provocação! Estamos aqui em um ambiente virtual, não é mesmo? E qual é o maior diferencial desses ambientes? Não é, justamente, a capacidade de amplificar nossa rede de possíveis contatos e interações? O que reque, alerta Anísio Teixeira (2004), que qualifiquemos nossa capacidade comunicativa, pois "cada meio novo de comunicação alarga o espaço dentro do qual vive o homem e torna mais impessoal a comunicação. Exigindo, em rigor, do cérebro humano compreensão mais delicada do valor, do significado e das circunstâncias em que a nova comunicação lhe é feita" (TEIXEIRA, 2004, p. 144).

Então, que tal começarmos a exercitar mais profundamente essas nossas capacidades? A provocação, então, é: Realizar essa atividade/projeto não apenas com os alunos da sua escola, mas estabelecendo uma interlocução com os estudantes de outro professor, que seja de outra escola e, de preferência, de outra cidade.

Não seria muito bacana termos alunos de grandes cidades conversando com estudantes de escolas rurais, gente de escolas particulares conversando e interagindo com a rapaziada da periferia, e assim por diante? Estaríamos, assim, aumentando a fervura do grande caldeirão cultural que é essa nossa imensa nação, e derrubando as barreiras dos preconceitos e dos estranhamentos que não nos permitem a construção de uma verdadeira e nova cultura digital popular.

Lembre-se de registrar o trabalho realizado e, como de costume, publicá-lo em seu *blog* e demais instrumentos de partilha. O empenho nessa contribuição é essencial para potencializar suas aprendizagens e partilhar saberes.



Enfim, as conclusões os resultados serão diversas, dependendo da forma como o trabalho ocorreu em cada turma, em cada parceria. Aproveitem ao máximo as percepções que surgirem e talvez vocês decidam iniciar um projeto mais amplo, contemplando novas aprendizagens!

Esperamos que o trabalho com seus alunos tenha sido rico de aprendizagens e de fortalecimento de uma base de compreensão mútua. Talvez, tenham surgido vários "termos", referências a tecnologias e/ou serviços que você desconhecia! E, provavelmente, surgiram referências a redes sociais, como *Facebook*, *Orkut*, *Google* +, *Twitter* ou outras, certo? Legal, pois provavelmente isso lhe instigou a avançar nos estudos por aqui! Aprofundaremos as reflexões sobre redes sociais mais adiante.

Por hora queremos conversar um pouco sobre as questões que acreditamos que seus alunos acabarão trazendo para o debate da atividade anterior. Entre elas, há uma ques-

tão que é dos adultos, mas que também preocupa os adolescentes: trata-se do receio de que, ao usar essas mídias, as crianças e adolescentes estejam sujeitas ao risco de entrar em contato com pessoas e conteúdos inadequados e de, por esse motivo, virem a sofrer diversos tipos de abusos e a desenvolver comportamentos desviantes e prejudiciais.

É sempre recomendável tomar algumas medidas de segurança, conforme já abordamos no curso "Introdução à Educação Digital". **Salientamos, também, a restrição de idade de 13 anos para uso do** *Facebook*, entre outras redes sociais.

Por outro lado, queremos aqui fazer um apelo para que não assumamos uma postura que **aterrorize** as crianças e os pais. Se focarmos demais nos perigos e riscos, podemos ficar cegos para os benefícios e as potencialidades. E, mais importante do que isso, jovens e crianças precisam ter esperanças no mundo e nas pessoas. Cuidados em excesso indicam medo, e medo é sinônimo de desconfiança. Ora! Se quisermos um mundo melhor, temos de acreditar antes que ele é habitado por uma maioria de boas e confiáveis pessoas, aquelas que serão as nossas parceiras na jornada da construção deste novo mundo.

Nesse sentido, concordamos com o professor David Finkelhor (2010), integrante do Centro de Pesquisa sobre Crimes contra as Crianças (*Crimes*



• Para caprichar na apresentação das produções fotográficas, vocês podem criar uma animação usando ferramentas bastante simples, como o *Stroome*, disponível em http://www.stroome.com.

Pensando nisso, preparamos um tutorial para auxiliálo(a) nos primeiros passos com essa ferramenta. Ele encontrase disponível em https://docs.google.com/file/d/0B2pey-VqqyNcKZHpCMDZ1NVF-HQlk/edit.

• Quer conhecer algumas alternativas para usar o *YouTu-be* como auxiliar da sua prática pedagógica? Veja as dicas que a revista Nova Escola preparou pra você. Disponível em: http://revistaescola.abril.com.br/gestao-escolar/8-razoes-usar-youtube-sala-aula-647214.shtml.

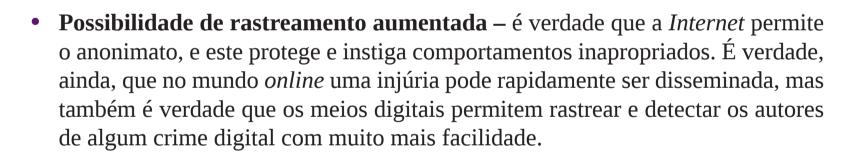
against Children Research Center da Universidade de New Hampshire - CCR), quando ele nos diz que os perigos das mídias sociais existem e precisamos tomar os devidos cuidados, mas que façamos isso com bom senso e com base em fatos e evidências concretas. Ele considera digno de dúvida o argumento de que a ampliação dos contatos online leva automaticamente a mais riscos (mais contato e mais exposição é igual a maiores riscos). Esse argumento nos faz chegar precipitadamente à conclusão de que a Internet seria um "amplificador" dos riscos já existentes na nossa sociedade.

No seu artigo, intitulado *The f, Youth Safety and the Problem of "Juvenoia"*, o professor diz que o medo justificável que a sociedade sempre teve em relação ao futuro dos jovens e adolescentes está desmedido, por isso o termo *Juvenoia*. Além disso, apresenta estatísticas para mostrar que no período em que o uso da *Internet* mais se popularizou nos Estados Unidos (entre 1995 e 2005) não houve aumento nas taxas de crimes contra crianças e adolescentes; pelo contrário, houve decréscimo significativo.

Com base nessas evidências, ele sugere que a *Internet* talvez seja um ambiente que protege e diminui os riscos, ao invés de aumentá-los, e nos brinda com a apresentação de alguns mecanismos que muito plausivelmente teriam esse efeito protetor, e que, por isso, deveriam merecer mais da nossa atenção. São eles:

- Redução do tédio e da alienação a maioria dos comportamentos inadequados entre os adolescentes é devida à busca de entretenimento e estímulos fortes. A *Internet* é um ambiente cheio de coisas interessantes. Então, para aqueles casos mais difíceis, ela pode ser uma boa válvula de escape.
- Exploração independente e segura outro elemento essencial da adolescência é a busca por conhecer os limites das próprias capacidades sociais, intelectuais e físicas;

se essa exploração está sendo feita, em parte, *online*, os riscos dessa exposição podem ser menores.



 Possibilidade de vigilância – nos ambientes sociais, está-se muito mais exposto, mas justamente é essa exposição que permite prever os perigos *online*, já que pais e professores podem saber por antecedência se alguma ameaça está rondando os adolescentes.

São argumentos que nos fazem pensar!

Na próxima seção, continuaremos a abordar aspectos inusitados das relações socioculturais entre os "nativos" da cibercultura e buscaremos elucidar algumas implicações nos processos cognitivos.

Saiba Mais

Crianças costumam ter enorme curiosidade por Redes Sociais. Há alternativas livres e seguras para elas?

Sim, existem ferramentas que foram projetadas com recursos voltados para o público infantil e que são mais seguras e criteriosas na partilha de informações pessoais.

Veja mais detalhes no artigo "7 Redes Sociais para Crianças", disponível no site "Miúdos Seguros na Net" (http://www.miudossegurosna.net/artigos/2011-03-04.html).

A diversidade de papéis na cibercultura

Leitor, "relações-pública", autor, comentarista, especialista... São diversos os papéis que os jovens assumem nas relações socioculturais emergentes *online*. Nesta sessão, buscaremos descortinar identidades que se complementam para integrar a inteligência coletiva.

Na leitura dos hipertextos da *web*, pudemos observar que, até certo limite, o leitor define a estrutura do texto, dando ao processo um tom *participativo*. O papel passivo de leitor é abalado e facilmente passa a incorporar nuances de autoria.

De leitores para autores, são poucos passos para a transição efetiva. A *Internet* potencializa a democratização da autoria, visto que viabiliza manifestações em diferentes ferramentas e mídias (*sites*, *blogs*, *vídeos*, *podcasts* etc.). Um número incalculável de amadores tem a oportunidade de compartilhar seus saberes e experimentar sua parcela de reconhecimento. Nos *blogs*, um fenômeno interessante são as redes de *links*. Ou seja, autores que indicam outros autores com produções afins e complementares.

Autoria e interação se intensificam com as diferentes ferramentas que surgem ao longo do tempo, e florescem plenamente nas Comunidades Virtuais. Segundo Santaella (2008, p. 21), as comunidades virtuais e a inteligência coletiva são duas das características marcantes da cibercultura. Desde o início do curso, você está se familiarizando com o conceito de Comunidade Virtual, pela participação em nossa Comunidade Redes de Aprendizagem, certo? Portanto, já está preparado(a) para avançar, descortinando diferentes aspectos dessas novas formas de interação e de construção coletiva do conhecimento!

Em uma dimensão mais ampla de engajamento de crianças e jovens nas atividades digitais e de uso de dispositivos de interação, pesquisadores americanos definiram duas modalidades básicas de participação e aprendizagem: movida por **interesses sociais** e movida por **interesses específicos** (ITO et al., 2010).

A modalidade **social** surge do desejo de interagir com os pares e cultivar amizades. Para Ito et al. (2010, p. 16) "pares" são definidos como o grupo de pessoas a quem os jovens buscam no seu processo de desenvolvimento de identidade, reputação e *status*. Os pesquisadores relatam que as redes *online*, de crianças e jovens, centram-se especialmente nos colegas do contexto escolar. Mas também podem incluir conhecidos de grupos religiosos, esportivos, entre outros conhecidos que integram suas rotinas. Para a maior parte dos jovens, essa é a primeira forma de vinculação com as redes típicas da cibercultura. Buscam no espaço virtual, espelhar e potencializar suas redes locais, cultivando amizades, parceiros românticos e articulando atividades sociais. As redes sociais, como *Myspace*, *Facebook*, *Orkut*, entre outras, são espaços típicos para esse tipo de relação (ITO et al., 2010, p. 15-16).

Se você está conosco desde o curso "Introdução à Educação Digital", deve lembrar que já abordamos as redes sociais, na Unidade "Cooperação pressupõe Diálogo". Por lá,

definimos essa tecnologia e comentamos brevemente funcionalidades gerais das redes sociais, exemplificando com a rede *Orkut*. Apresentamos, ainda, um breve histórico do surgimento de diferentes serviços de redes sociais (*Myspace*, *Facebook*, *Orkut*, *Twitter* etc).

Vamos relembrar a definição de rede social:

De forma ampla, Boyd e Ellison (2007) definem os *sites* de redes sociais como serviços baseados na *web* que possibilitam a uma pessoa: 1) criar no sistema, de forma pública ou com algumas restrições de acesso, um conjunto de informações que a descrevem (perfil); 2) articular uma lista de usuários com quem deseja estar conectada; e 3) ver e explorar as listas de relações de outras pessoas do sistema.

Devido ao fato de as redes sociais terem o propósito de conectar amigos, a escolha de uma rede costuma ser realizada pela popularidade entre os pares. Afinal, quanto mais conhecidos fizerem parte da mesma rede, mais útil e interessante ela será! A popularidade de uma ferramenta varia em diferentes países e contextos específicos. Também, pode ser observado que determinadas redes sociais fazem grande sucesso por um tempo e depois caem em desuso, sendo ultrapassadas por outras. No Brasil, o *Orkut* foi um grande sucesso por alguns anos e então perdeu grande parte de seus usuários para o *Facebook*. Outra rede que possui número significativo de participantes no Brasil é o *Twitter*.

Cabe apontar que há uma dinâmica imprevisível nesse mercado. Pode ser, inclusive, que no momento em que você esteja realizando estes estudos, o cenário tenha se modificado e existam outras redes sociais na preferência nacional. Portanto, nosso foco aqui não é ensiná-lo(a) a utilizar uma fer-



Saiba Mais

No Portal do Professor (http://portaldoprofessor.mec.gov.br/links_interacao.html?categoria=202), você pode conferir uma listagem de redes sociais no espaço "Interação e Colaboração", disponível no *link* "Redes Sociais".

Você se lembra do Kaio Oliveira, do vídeo "Orgulho *nerd*"? Ele produziu um vídeo bastante criativo sobre a disputa de mercado entre as redes sociais *Orkut*, *Facebook*, *Twitter* e *Google* +. Vale a pena conferir!

 Rivalidade das redes sociais: http://www.youtube.com/watch?v
 Au1wiwwBKsc&feature=related

ramenta específica, mas instigá-lo(a) a conhecer recursos gerais desse tipo de tecnologia e especialmente analisar as relações socioculturais emergentes nesse contexto.

Além da escolha de uma rede ser pautada nas opiniões dos pares, também a apropriação técnica costuma ser realizada por experimentação, tentativa e erro e conta, especialmente, com dicas e orientações dos amigos. Dito de outra forma, a instrução formal, costuma ceder lugar para orientações dos pares, tanto na escolha quanto no uso das ferramentas.

"Abordagens socioculturais para a aprendizagem têm reconhecido que as crianças ganham a maioria dos seus conhecimentos e competências em contextos que não envolvem instrução formal" (ITO et al., 2010, p. 21).

Para compreender o que são redes sociais e esses processos de apropriação movidos por trocas entre pares, nada melhor do que experimentar diferentes recursos e, principalmente, auxiliar alguém nessa experimentação. Enquanto professores, sabemos que ensinar é a melhor estratégia para avançar nas aprendizagens, não é mesmo?



Utilizando redes sociais de forma crítica e produtiva

Nesta atividade, o objetivo é que vocês compreendam melhor as relações socioculturais que ocorrem nesse contexto. Almejamos que vocês observem, especialmente, os processos de trocas e mobilizações para novas aprendizagens.

Compartilhando experiências de uso de redes sociais

- **1.** Propomos um diálogo entre os cursistas sobre os processos que envolveram o ingresso nas redes sociais, bem como as atividades que cada um realiza nesses espaços.
- 2. Busquem identificar as especificidades socioculturais desse contexto: de que forma cada participante conheceu e ingressou em determinada rede social? Alguém já auxiliou outros colegas em suas primeiras experiências? Quais as principais atividades que realizam? Quais as atividades preferidas? De que forma pode ser usada para facilitar ações educativas? Alguma crítica? Existe o cuidado com questões de segurança e privacidade de informações? Quais diferenças percebem nos recursos, em comparação com a Comunidade Virtual que estamos utilizando no Ambiente e-ProInfo?
- **3.** Por fim, elaborem uma síntese dessa experiência do grupo para compartilhar nos *blogs* pessoais. Vocês podem, também, divulgar o *link* para a postagem em todas as redes que participam.



Após toda essa caminhada, podemos conversar sobre significados mais profundos dessas redes sociais na formação de crianças e jovens. Pesquisadores estadunidenses afirmam que a maior parte dos estudantes entrevistados manifestou o desejo de encontrar amigos e simplesmente desfrutar da interação informal com eles (ITO et al., 2010,

p. 37). Nessa perspectiva, eles salientam a importância dos espaços *online*, como locais onde se desenrolam experiências sócioafetivas importantes nos processos de construção da subjetividade:

"Nossa descrição de aprendizagens mobilizadas por amizades descreve um gênero familiar de aprendizagem entre pares, em que as redes online estão apoiando essas lições às vezes dolorosas, mas importante no processo de amadurecimento, dando às crianças um ambiente para explorar romance, amizade, e status, assim como fizeram seus predecessores. Em um ambiente onde há cada vez menos espaços para as crianças saírem informalmente no espaço público, estas redes sociais online são contextos essenciais para essas formas de aprendizagem e de sociabilidade. Ao invés de interpretar estas dinâmicas de forma negativa ou receosa, podemos considerá-las também como parte integrante do desenvolvimento de um senso de identidade pessoal como um ser social. A aprendizagem entre pares depende de um contexto de reciprocidade, em que as crianças sentem que têm um papel na autoexpressão, bem como na avaliação e inserção de comentários da participação dos outros. Ao contrário de relações mais hierárquica e autoritária, ambas as partes estão constantemente contribuindo e avaliando um ao outro. A juventude se associa e, ao mesmo tempo, compete com seus pares" (ITO et al., 2010, p. 22).

Os autores esclarecem que os jovens normalmente enfrentam dificuldades diversas para a articulação de atividades sociais nos espaços físicos convencionais, como tempo limitado e regras que restringem a convivência entre os pares na escola. Em casa, tarefas domésticas, dependência em questões de transporte, entre outros fatores, também impedem os encontros físicos. Assim, jovens que possuem acesso à *Internet* têm a comunicação *online* como um espaço de mais fácil acesso e disponibilidade para manter a relação com seus amigos de forma mais livre e autônoma.

"O modo mais passivo e indireto de verificação de atualizações de *status* das pessoas no *Facebook* ou *MySpace*, ou trocar mensagens de texto informais, indicando estado geral ("Eu estou tão cansado", "lição de casa concluída"), são exemplos de "copresença virtual" que, em muitos aspectos aproxima o compartilhamento de espaço físico. [...] quando os jovens querem se reunir e sair (para reuniões *online* e *offline*), eles normalmente vão *online* em primeiro lugar, uma vez que é onde eles têm maior probabilidade de se conectar" (ITO et al., 2010, p. 39).

Além do contato em si, para que os vínculos se consolidem, há a necessidade de estabelecer bases compartilhadas de interesses, linguagens e códigos de identidade de grupo. Em ferramentas interativas, tornou-se comum entre os jovens o uso de uma lin-

guagem abreviada e com codificações (que intencionalmente exclui os "intrusos"). Por exemplo, tente decifrar a seguinte mensagem: "Ti aMu PuR mTa KoiZa ii NauM VaI KaBe aKii...MaSS Tu SaB Ki P uu Ki Tu PiXiZa euu To aKii CeRTu?? bJooooKaaZ" (GUSTSACK; SANTOS, 2005, p. 1).



Saiba Mais

Te amo por muita coisa que não vai caber aqui...Mas tu sabes que para o que precisar eu estou aqui. Beijocas.

Pais e professores costumam censurar esse tipo de comportamento com receio de prejuízos na aprendizagem da escrita correta da língua portuguesa. Contudo, precisamos nos dar conta de que a criação de formas alternativas de linguagem é comum desde tempos antigos.

"Em nosso tempo também brincávamos de criar códigos próprios para trocarmos nossos "segredos" e assim reforçarmos nossa autonomia e nossas identidades no coletivo. Só para lembrar, no modo de produção de linguagem oral, temos a língua do "p" que é popularmente muito conhecida. A sentença "como vai surgindo esta linguagem", na língua do "p" fica assim, por exemplo: pco pmo pvai psur pgin pdo pes pta plin pgua pgem" (GUSTSACK; SANTOS, 2005, p. 9).

De forma semelhante, esportes, música, personagens de filmes, entre outros interesses cotidianos, sempre atuaram como instrumentos facilitadores de diálogo e aproximação entre os jovens, certo? Então o que muda? Talvez, as principais diferenças estejam na multiplicidade de novas possibilidades interativas, oferecidas em inúmeros *gadgets* (http://pt.wikipedia. org/wiki/Gadget) e na intensa publicidade, para a venda dessas "parafernálias tecnológicas", que influenciam mais facilmente crianças e jovens. O enorme poder de atração e persuasão das propagandas, veiculadas especialmente na televisão, não pode ser ignorado.



Saiba Mais

Sherry Turkle, psicóloga e pesquisadora na área de Estudos Sociais de Ciências e Tecnologias no MIT, publicou diversos livros desde a década de 1980 sobre as influências psicológicas da relação homem-computador.

Em seu livro mais recente, "*Together Alone*", diferentemente do tom entusiasta dos anteriores, ela traz à tona as preocupações sobre comportamentos de isolamento social, ao substituir relações reais por virtuais e a necessidade de "estar conectado" o tempo todo.

Para conhecer um pouco desse trabalho recente, você pode acessar a palestra da pesquisadora, realizada na conferência TED, em 2012. Disponível em http://www.ted.com/talks/sherry_turkle_alone_together.html.

Obs.: acesse a versão em Português, clicando na opção "Show Transcript". Logo abaixo do vídeo, aparecerá também o texto completo da fala.

Entretanto, os aspectos ruins não devem encobrir as virtudes pedagógicas das novas mídias. Se, por um lado, precisamos ficar alertas para minimizar efeitos nocivos, por outro, precisamos ter clareza de potenciais positivos para enaltecê-los. Entre os benefícios dos comportamentos observados nas novas gerações, destacamos a mudança de uma postura de recebimento passivo (típico da televisão) para um uso interativo, *participativo*, criativo, que pode levar a formas mais sofisticadas de autoria.

"As mídias interativas das redes tornam difícil ignorar essa perspectiva. Desenvolvimentos no setor de tecnologia na última década têm empurrado esse entendimento para o senso comum. "Web 2.0", "conteúdo gerado pelo usuário", "modding", "prosumer", "pro-am", "cultura do remix", todas essas palavras ressoam como indicadores de como a produção criativa na camada do "consumidor" é cada vez mais percebida como geradora de cultura e conhecimento" (ITO et al., 2010, p. 245).

Por exemplo, uma simples conta em uma Rede Social pode mobilizar para aprendizagem e uso de diversas tecnologias complementares, visto que o desejo de disponibilizar fotos no perfil e em álbuns implica no uso de máquinas fotográficas, e normalmente, avança para a exploração de aplicativos para a edição e tratamento de imagens. E, assim, sucessivamente, os desafios nesses ambientes são constantes. Portanto, quando os jovens possuem acesso e estímulo à exploração dos recursos tecnológicos, é bastante comum que avancem em aprendizagens para níveis cada vez mais sofisticados de produção: *blogs*, animações, *vídeos*, *web design*.

Dessa forma, o envolvimento descomprometido, movido por interesses sociais, muitas vezes considerado, pelos pais e educadores, como "bobagens" ou perda de tempo, pode vir a se tornar a semente para uma modalidade mais avançada de uso (na perspectiva de desenvolvimento de habilidades cognitivas), motivado por interesses mais específicos.

"Eventualmente, muitos desses produtores de mídia começam a encarar com mais seriedade o ofício e a desenvolver uma rede de parceiros amadores para apoiar seu trabalho. Muitas vezes, essas atividades sociais começam como criação de mídia, de maneira informal para socialização, mas os jovens com interesse na produção de mídia, por vezes, passam a experimentar diferentes suportes, para além do simples uso de soluções padrão. Jovens que são bem-sucedidos na aprendizagem de habilidades com tecnologias, por meio dessa experimentação, às vezes se tornam especialistas, entre suas famílias, amigos, professores e colegas" (ITO et al., 2010, p. 58).

Na esteira de tais características, intensamente marcadas pela ideia da novidade, passamos à análise de tecnologias e comportamentos típicos dessa modalidade, mais avançada, de atuação na *Internet*, onde os sujeitos são movidos por interesses específi-

cos de aprendizagem. Nesse caso, os grupos e ferramentas de suporte se reconfiguram para contemplar outras necessidades.

"Em contraste com as redes sociais públicas, os tipos baseados em interesses específicos geralmente não aderem às instituições formais como a escola ou igreja, nem são localmente vinculadas. Através de *sites* como *YouTube*, fóruns de fãs, *sites* de jogos em rede, comunidades como LiveJournal, *deviantART*, ou outros centros de mídia, os jovens podem se vincular com públicos que estão envolvidos em seu hobby particular ou área de interesse. Esses públicos mais especializados e de nicho são espaços onde a juventude pode se conectar com outros criadores ou jogadores que têm maior experiência do que eles e, inversamente, onde eles podem orientar e desenvolver uma liderança em relação aos participantes menos experientes. Também são redes de distribuição, divulgação, e às vezes podem até promover fama e pagamento pelo trabalho que eles criam" (ITO et al., 2010, p. 20).

São inúmeras as possibilidades de ferramentas que podem ser utilizadas para trocas entre grupos e potencialização da inteligência coletiva. No curso "Introdução à Educação Digital", nas Unidades "Cooperação (ou interação?) *online*" e "Cooperação pressupõe diálogo", apresentamos algumas delas a fim de lhe possibilitar a compreensão de categorias gerais de recursos e seu potencial para fomentar processos de aprendizagem. Desde então, ao longo dos estudos, esperamos que você tenha desenvolvido uma postura investigativa de busca e exploração de ferramentas mais específicas para seus interesses. Afinal, no contexto desses estudos, não seria viável apresentar a crescente diversidade de serviços e ferramentas disponíveis *online*. Ainda que investíssemos nessa tarefa "hercúlea" (http://pt.wikipedia.org/wiki/H%C3%A9rcules), as informações poderiam rapidamente se tornar obsoletas, pois as inovações técnicas ocorrem de forma bastante dinâmica.

Portanto, nossa abordagem, aqui, pretende estabelecer recortes apontando exemplos e relações para ampliar a compreensão acerca de aspectos que consideramos mais pertinentes para alcançar nossos objetivos de aprendizagem.

Em comunidades de artistas, exemplificadas aqui pela *DeviantART* (http://www.deviantart.com/), ilustrada na imagem a seguir, os participantes podem exercitar sua liberdade de criação.

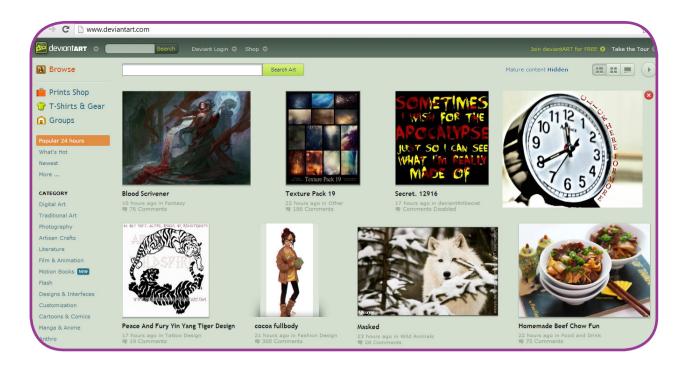


Figura 2.05 - Tela do DeviantART

Observe nas produções a recorrência de assuntos exotéricos e místicos. Este é um ponto interessante para nossas reflexões acerca do descompasso entre a prática dos jovens fora e dentro do contexto escolar, onde as temáticas são padronizadas e limitadas por um currículo rígido. Cabe, aqui, ressaltar, novamente, a importância da Pedagogia de Projetos, que viemos desenvolvendo ao longo dos cursos do Programa ProInfo Integrado e que continuamos defendendo como uma proposta adequada para tornar a aprendizagem na escola interessante e produtiva para esses jovens.

A análise da Comunidade *DeviantART* também esclarece com maestria a dinâmica de interação entre pares, no sentido de potencializar a autoria desses sujeitos. São espaços onde os artistas têm a possibilidade de interagir com iguais, apresentar suas produções, receber críticas e comentários (*feedbacks*) e buscar inspiração. Tudo isso lhes dá suporte e instiga a aprimoramentos em sua prática.

Nesses processos, consideramos especialmente interessante a importância dada ao processo de avaliação entre os pares como fonte de reconhecimento e estímulo ao aprimoramento. Observe que os medos e "vergonhas" típicos das avaliações escolares são pouco comuns nesse contexto, onde o retorno à liberdade de criação e expressão é que realmente importa.

Vários jovens criadores também mencionaram que eles deliberadamente se recusam a remover até mesmo comentários dolorosos postados em suas páginas, como uma forma de mostrar o seu apoio à liberdade de expressão *online* (LANGE, 2007).

"Em contraste com essas atitudes em relação aos comentários do público em geral, um comentário de um colega respeitado tem um grande peso. Darius, um afro-americano de 24 anos [...] descreveu alguns dos desafios que ele enfrentava ao levar as pessoas a ver e comentar sobre seus *vídeos*, mas ele ficou profundamente agradecido quando um editor colega lhe deu *feedback* sobre seu trabalho" (ITO et al., 2010, p. 279).

Em uma entrevista, um produtor de Anime (http://pt.wikipedia.org/wiki/Anime) descreve suas aprendizagens acerca da importância da reciprocidade, de comentários e da análise do trabalho dos demais, para ser famoso e valorizado em uma comunidade.

"No início foi lento. No começo eu entrei na comunidade, pedi *feedback*, realmente não obtive nenhum, e descobri que o caminho para ser notado e para obter *feedback* sobre as próprias obras é dar *feedback* para outras pessoas. Acontece muito que um apoia o outro, trocando *feedback*s. Eu diria OK, eu vou lhe dar a minha opinião sobre o seu vídeo se você me der a sua sobre o meu. Ao fazer isso, e ser muito ativo, apenas ter o seu nome por aí, realmente ajuda muito" (ITO et al., 2010, p. 276).

Esta trajetória de busca por espaços e interações com trocas mais especializadas é um processo que pode ser compreendido por meio do conceito de Comunidades de Prática. Wenger (2006) explica que comunidades de prática são grupos de pessoas que compartilham uma mesma paixão por alguma atividade que fazem e à medida que interagem regularmente desenvolvem aprendizagens que lhes permite aprimoramentos nessas ações. Wenge (2006, p. 1) apresenta três requisitos básicos para um grupo, presencial ou *online* ser considerado uma comunidade de prática:

DOMÍNIO

Ela tem uma identidade definida por um domínio compartilhado de interesse. Filiação implica em um compromisso com o domínio e, portanto, uma competência partilhada que distingue os membros de outras pessoas.

A COMUNIDADE

Ao alcançar seus interesses no seu domínio, os membros se engajam em atividades conjuntas e debates, ajudam uns aos outros, e compartilham informações. Eles constro-em relações que lhes permitem aprender uns com os outros.

A PRÁTICA

A comunidade de prática não é apenas uma comunidade de interesse — pessoas que gostam de certos tipos de filmes, por exemplo. Membros de uma comunidade de prática são praticantes. Eles desenvolvem um repertório compartilhado de recursos: experiências, histórias, ferramentas, formas de abordar problemas recorrentes na prática — em resumo, partilham de uma prática.

Reflexões sobre a participação em redes

Após toda essa trajetória de reflexões acerca de qualidades de redes/comunidades de aprendizagem e prática, sugerimos que você realize uma reflexão pessoal, avaliando sua participação em uma ou mais redes, nas quais você participa, e debata com colegas estratégias para aprimorar o uso desses recursos.

Orientações para a atividade:

Momento 1:

- **1.** Reflita acerca dos aspectos apresentados sobre a importância da colaboração e reciprocidade em uma rede virtual:
- **a.** Você participa ativamente buscando cultivar suas relações sociais e/ou contribuir para o progresso coletivo, no caso de redes com objetivos específicos?
- **b.** Você costuma comentar/avaliar os trabalhos compartilhados por seus pares? Por exemplo: mensagens nos Fóruns, postagens nos *Blogs* dos colegas, mensagens na **Comunidade Redes de Aprendizagem**, no e-ProInfo.
- **C.** Como se sente quando recebe comentários? Você verifica e responde, quando for o caso, às mensagens que recebe em seu *Blog* e nos Fóruns?
- **2.** Analise também as especificidades nos propósitos de cada rede que participa:
- **a.** Entre as redes que você participa, quais se enquadram na definição de "comunidade de prática" apresentada por Wenger (2006)?
- **b.** Você considera que a(s) comunidade(s) poderia(m) evoluir em algum dos requisitos: domínio, comunidade, prática? Quais estratégias poderiam contribuir nesse sentido?
- **C.** Caso você considere que nenhuma das redes contempla a definição de "comunidade de prática", tente identificar obstáculos. E quais estratégias podem ser adotadas para potencializar o surgimento desse tipo de comunidade.

Momento 2:

1. Ao final do processo de autoavaliação, sugerimos um debate entre os cursistas, a fim de compartilhar as descobertas individuais e realizar no coletivo uma "tempestade de ideias" para a proposta de estratégias de aprimoramento das redes.



Na Comunidade *DeviantART*, o processo de reconhecimento e valorização do trabalho dos artistas é ainda mais intenso pelo fato de a tecnologia permitir também o contato com compradores e fãs. Assim, para além de uma comunidade de prática, há ainda um sistema de comercialização.

Cabe, aqui, alertar que também há situações onde jovens com baixa autoestima podem relutar em publicar seus trabalhos. Além disso, retomando as questões relativas aos preconceitos e inibições, também pode haver resistência e receios de demonstrar determinado potencial por serem taxados de "geeks" ou "nerds" entre os pares, especialmente no contexto escolar. A fim de evitar esses riscos, muitos jovens se beneficiam da possibilidade de ter múltiplas identidades na rede e criam pseudônimos. Dessa forma, separam a "figura popular" para as relações sociais da figura "geek" das redes de aprendizagem e prática.

"Embora as crianças mais "geekys" e criativas continuem a ser menos populares e marginalizadas nas relações de namoro na escola, nosso trabalho indica algumas mudanças no balanço de como as crianças se envolver com essas redes diferentes. Ao contrário da geração mais velha, as crianças de hoje têm a oportunidade de se envolver em vários públicos, elas podem manter uma identidade como jovem "popular" em suas redes de escolas locais e no MySpace e ao mesmo tempo perseguir atividades de interesses específicos com um outro conjunto de colegas on-line. Embora a maioria das crianças com quem falamos participa principalmente de atividades baseada na amizade, também vimos muitos exemplos de crianças que mantém uma estrutura de dupla identidade. Elas podem ter vários perfis online para diferentes conjuntos de amigos, ou eles podem ter um grupo de amigos de jogos online que não se sobrepõem com os amigos sair quem eles interagem escola" (ITO et al., p. 20-21).

Outro aspecto que não poderia passar despercebido é a postura ativa e a autodidaxia típica do contexto dos sujeitos das redes. Há, inclusive, consciência e orgulho em relação a essa habilidade de aprender a aprender:

"Ao contrário de outras formas de prática especializada, os especialistas em tecnologia da informação muitas vezes enfatizam que desenvolveram suas habilidades fora do contexto formal de treinamento e instrução. Membros das hierarquias técnicas se orgulham de ser autodidatas, aprendendo a manipular o código, os dispositivos técnicos, e as formas em rede de distribuição por conta própria" (LANGE, 2003, 2007b).

"Os criadores de mídia que entrevistamos muitas vezes refletem esses valores, descrevendo como eram em grande parte autodidatas, embora possam também descrevem a ajuda que receberam de recursos *online* e *offline*, colegas, pais e até professores" (ITO et al., 2010, p. 262).

Para finalizar essa trajetória de descobertas sobre a cultura contemporânea, altamente técnica e permeada por redes, apresentaremos uma síntese de características gerais, apresentados por Santaella (2008, p. 25-26):

- 1. *Inovativa*: um período de mudanças tecnológicas profundas e prolongadas em que as mídias são criadas, dispersadas, adotadas, adpatadas, absorvidas em ritmo dramático;
- 2. *Transformativa*: há uma fase de experimentações estéticas e sociais enquanto a sociedade vai absorvendo e muitas vezes antecipando novas tecnologias midiáticas;
- 3. *Convergente*: a comunicação se organiza no cruzamento de múltiplos canais, tanto corporativos como de origem popular;
- 4. *Multimodal*: o mesmo conteúdo pode ser encontrado em múltiplas representações;
- 5. *Global*: as mídias permitem interações entre as pessoas em torno do mundo, o que produz impactos positivos e negativos nas culturas locais;
- 6. *Em rede*: as tecnologias das mídias estão interconectadas de forma que as mensagens surgem de um lugar para o outro;
- 7. *Móvel*: as pessoas podem levar com elas suas tecnologias informacionais;

- 8. *Apropriativa*: novas tecnologias facilitam o arquivamento, anotação, apropriação e recirculação do conteúdo midiático;
- 9. *Participativa*: borra-se a linha divisória entre consumidor e produtor com ênfase crescente nas afiliações sociais e engajamento ativo em torno da mídia;
- 10. *Colaborativa*: a emergência de novas estruturas de conhecimento e criatividade depende de deliberações e soluções de problemas compartilhados;
- 11. Diversificada: os muros entre as comunidades culturais são quebrados na medida em que as mídias fluem através de vários lugares de produção e consumo no contexto de uma sociedade multicultural;
- 12. *Domesticada*: as mídias são inteiramente integradas nas interações sociais cotidianas;
- 13. *Geracional*: existem diferenças agudas entre gerações em termos de acesso ao conhecimento, gostos e interesses culturais e formas de participação e aprendizagem;
- 14. *Desigual*: o acesso às tecnologias, habilidades, oportunidades de participação são desigualmente distribuídas entre a população e entre regiões do planeta.

Considerações finais

Nesta Unidade, esperamos ter promovido uma compreensão mais abrangente do papel das mídias sociais na vida dos nossos adolescentes (compreensão essa que é urgente, porque sem ela o estranhamento e distanciamento entre as gerações se acirra, aprofundando os já habituais conflitos entre professores e alunos e entre pais e filhos).

Acreditamos que alcançamos uma visão menos estereotipada da relação entre os jovens e as tecnologias, e que temos agora um olhar mais otimista, mais aberto e apto a reconhecer as muitas oportunidades, sem descuidar nem se esquecer dos riscos.

Assim, cremos que estamos prontos para continuar os estudos da próxima Unidade, onde, então, vamos analisar com mais detalhes as características das redes sociais,

almejando transformá-las tanto em ferramentas quanto em conteúdo da nossa ação pedagógica. O uso de ferramentas é necessário, pois, ao compreender como e porque os jovens gostam tanto delas, poderemos pensar em como nos apropriarmos das mesmas em atividades interessantes para os jovens, potencializando, assim, o seu aprendizado. E o domínio de conteúdo é essencial, porque conhecer e saber comportar-se nesses ambientes é um passo importante para o desenvolvimento da cidadania digital.

Referências

BUGAY, Edson Luiz; ULBRICHT, Vânia Ribas. Hipermídia. Florianópolis: Bookstores, 2000.

ITO, Mizuko et al. Hanging out, messing around and geeking out: kids living and learning with new media. Londres: MIT Press, 2010. Disponível em: http://mitpress.mit.edu/books/hanging-out-messing-around-and-geeking-out. Acesso em: 04 abr. 2013.

GUSTSACK, Felipe; SANTOS, Vanessa dos. Internet e linguagem adolescente: sentidos e "logações" da família e da escola. Reflexão e Ação, Santa Cruz do Sul, v. 13, p. 71-86. 2005.

FINKELHOR, David. The Internet, Youth Safety and the Problem of "Juvenoia". In: Crimes against Children Research Center. University of New Hampshire, January 2011. Disponível em: http://www.unh.edu/ccrc/pdf/Juvenoia%20paper.pdf. Acesso em: 16 nov. 2011.

LÉVY, Piérre. Cibercultura. São Paulo: Ed. 34, 2000.

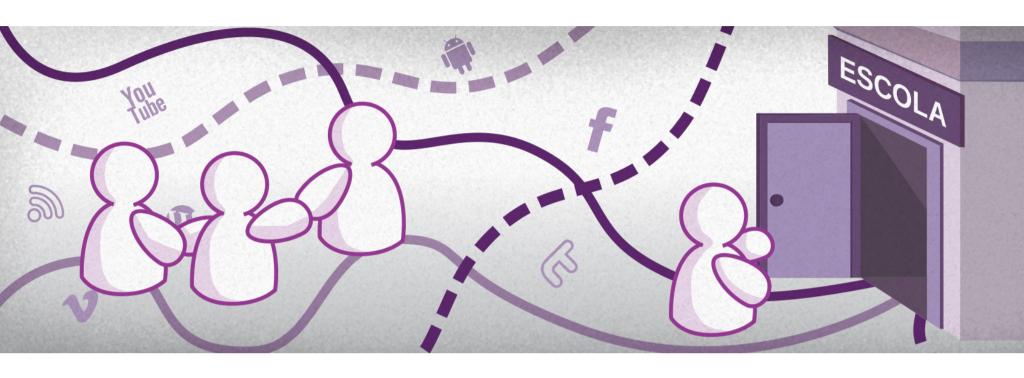
NUNGENT, Benjamin. American Nerds: The story of my people. Nova Iorque: Simon and Schuster, 2009.

SANTAELLA, Lucia. O impacto das novas mídias sobre a cultura. In: VILLARES, Fábio (Org.). Novas mídias digitais (audiovisual, games e música): impactos políticos, econômicos e sociais. Rio de Janeiro: E-papers, 2008.

SANTOS, Milton. Por uma outra Globalização: do pensamento único à consciência universal. 19. ed. São Paulo: Record, 2010.

TEIXEIRA, Anísio. Mestres do Amanhã. R. bras. Est. pedag., Brasília, v. 85, n. 209/210/211, p. 143-148, jan./dez. 2004. Disponível em: http://www.bvanisioteixeira. ufba.br/artigos/mestres.html. Acesso em: 29 out. 2011.

WENGER, Ettiene. Página pessoal. Disponível em: http://www.ewenger.com/. Acesso em: 10 jul. 2011.



Unidade 3

MÍDIAS SOCIAIS E ESCOLA - CAMINHOS PARA A CIDADANIA Nas Unidades anteriores, tratamos de entender um pouco mais sobre quem são as crianças e jovens dos nossos tempos, principalmente analisando que tipo de experiências as tecnologias digitais lhes proporcionam e que aprendizagens são mais fortemente incentivadas com o seu uso.

Ressaltamos sempre que a busca dessa compreensão pode nos ajudar a encontrar caminhos e alternativas para que as Instituições Escolares cumpram o seu papel na formação dos cidadãos capazes de dar conta da sempre necessária invenção da sociedade justa e solidária que todos queremos.

Nesta Unidade, vamos aprofundar essa compreensão estudando sobre como a Escola pode efetivamente se apropriar das novas mídias sociais. Para isso, vamos olhar mais detalhadamente para o seu potencial na promoção de ações coletivas emancipatórias. Já há muita coisa acontecendo na nossa sociedade. Temos exemplos de novos modelos de negócios, redes de troca e comércio solidário, consumo compartilhado, veiculação e promoção de novos artistas e de suas obras, o que são exemplos que mostram como muitas pessoas estão descobrindo modos de produção mais autônomos, criativos, solidários e sustentáveis para suas vidas.



A pergunta que temos de responder é, então: que projeto político pedagógico dará conta de preparar nossos alunos para exercer plenamente essa cidadania na sociedade globalizada e digitalmente conectada?

Objetivos de aprendizagem:

- Reconhecer o papel da escola e dos professores na formação de sujeitos capazes de se posicionar de modo crítico e criativo frente às profundas transformações que essa nova era de tecnificação nos desafia.
- Aprofundar-se na busca da compreensão do potencial e do papel das novas mídias sociais para construção de uma sociedade mais solidária e justa.
- Discutir caminhos e alternativas para uma apropriação crítica e significativa das novas mídias sociais pela escola.

A função Social da Escola em uma Sociedade em Rede

Hoje em dia, nossa sociedade ainda acredita fortemente que a educação é um "**mo-tor** de desenvolvimento e de distribuição de renda, "[...] um fator determinante de crescimento econômico, de aumento da produtividade e, [...] de redução das desigualdades sociais e da pobreza" (MOTTA, 2007, p. 39, grifo nosso).

Há alguém que discorde disso? Isso é absolutamente verdade? Cremos que isso é verdade, mas... Apesar de a educação ser fundamental para a redução das desigualdades e para o crescimento econômico, ela está longe de ser suficiente. Se olharmos para a Europa atual, fica claro que bons níveis de Educação não são capazes de garantir estabilidade econômica, de onde se conclui que há muitos outros fatores e elementos nesse jogo.

Não queremos, aqui, fazer uma análise aprofundada a respeito de quais seriam esses fatores. Além do fato de a questão ser altamente complexa, não é esse o nosso foco. Mas há um desses fatores em especial que acreditamos que possam nos interessar aqui. Trata-se justamente de "que" educação praticamos: quais são suas diretrizes, seus métodos, seus conteúdos etc. A educação que praticamos está a serviço de qual conceito de homem e de sociedade? Afinal, sabemos que a Escola tem a função de reprodução de uma determinada ordem social. Aprendemos com Durkheim que não se trata de definir uma educação ideal, ou mesmo um ideal de educação, pois "cada sociedade considerada em momento determinado de seu desenvolvimento, possui um sistema de educação que se impõe aos indivíduos de modo geralmente irresistível" (DURKHEIM, 1955). Então, trata-se, aqui, de entender quais valores, dentre os vigentes na atual ordem social, são reproduzidos na escola. Assim, cremos e poderemos estar mais perto de criar as alternativas para que a Escola se transforme em protagonista da reconstrução de uma nova ordem social.

Na busca do entendimento dos valores que são impostos à escola, especialmente se olhamos pelo viés do uso das tecnologias, entra em cena a palavra **empregabilidade**. Essa palavra passou a fazer parte do nosso dia a dia a partir da década de 1980, quando se iniciou o processo de globalização e a implantação do modelo econômico neoliberal, que estabeleceu um "conjunto de regras centradas na desregulamentação dos mercados, na abertura comercial e financeira, na privatização do setor público e na redução do Estado" (MOTTA, 2007, p. 42).

Sob esse viés, a questão da inserção do uso das tecnologias na escola passou a ser entendida prioritariamente como a "preparação para o mercado de trabalho". E, assim, mais uma palavra sobe ao palco: **competitividade**. Ao priorizar a empregabilidade/competitividade, acabamos obscurecendo princípios humanistas e emancipatórios que deveriam, no nosso entender, fazer parte dos nossos ideais. A pergunta a ser então colocada não é apenas "qual a função que a educação desempenha num dado momento,

numa dada sociedade, mas sim qual a função que a educação deve desempenhar, face à natureza humana." (REVEZ; TEODORO, 2005, p. 2).

PARA REFLETIR

Mas, então, devemos seguir nos perguntando: qual é a natureza humana? Como é o homem? O que nos realiza como seres humanos? O que constitui a nossa humanidade, a competição ou a solidariedade? Temos uma natureza essencialmente boa e aprendemos a ser maus com a sociedade? Ou temos uma natureza essencialmente má e só aprendemos a ser bons se formos controlados, vigiados e, finalmente, condicionados para que possamos conviver em sociedade? Ou nem uma coisa e nem outra?

São questões essenciais, não é mesmo? E dependendo das respostas que dermos, vamos construir o nosso dia a dia na escola de maneiras bastante distintas. Essas respostas vão nos orientar a decidir e a perceber as sutis diferenças entre:

- vigiar **ou** cuidar;
- proibir, reprimir, limitar **ou** explicar, orientar, guiar, encaminhar;
- castigar, punir ou responsabilizar, educar;
- construir juntos e compreender **ou** impor regras disciplinares.

Você provavelmente já vivenciou cenas nas escolas onde atua ou atuou, nas quais os encaminhamentos pedagógicos tenham sido orientados para a vigilância, a punição e o condicionamento dos alunos, certo? Tente se lembrar de um caso específico e rever aquela cena vivida. Agora, imagine outro final para aquela cena, onde fosse buscada uma compreensão mais compartilhada, com mais respeito mútuo e onde a autonomia dos alunos fosse privilegiada. Vamos chamar essa cena alternativa de "cena do cuidar/orientar/compreender".

Agora, vamos juntos evidenciar a importância da transformação das cenas de vigilância e punição para as cenas de cuidado, orientação, corresponsabilidade, pois somente dessa forma criaremos ambientes de mais confiança, mais esperança na possibilidade de superação e de crescimento das pessoas (alunos e professores). Ou seja, ambientes potencializadores de uma sociedade mais convivencial, justa e solidária.

Pois queremos crer que:

Educar significará, assim, actualizar a humanidade que se encontra latente em cada indivíduo, contribuindo para a sua formação enquanto pessoa, capaz de participar activamente na construção e melhoramento da sociedade, possuidora de uma razão autônoma, capaz de reflectir reflexiva e criticamente sobre a realidade que o rodeia. Este aprender a ser pessoa, a ser humano, só é possível, porque existem outros seres humanos: é por vontade/mediação de outrem que viemos ao mundo, é com a sua ajuda e colaboração que crescemos, que nos formamos enquanto seres humanos. Há, assim, como dizia Max Scheler, uma anterioridade do nós em relação ao eu: não há um eu sem um nós. Em consequência, educar não é apenas formar um ser humano isoladamente, mas a verdadeira humanidade só é possível na convivência, no confronto do eu com o tu, na configuração de um nós, ou seja, de uma vida comum que permita a realização de todos (REVEZ; TEODORO, 2005, p. 2, grifo nosso).

Nota do autor: Texto na grafia original do autor, em português de Portugal

Assim, o papel da educação é muito maior do que apenas preparar para a produção material da vida: é também preparar para o protagonismo na constante renovação da solidariedade como um valor que dá sentido à humanidade.

Um educador não tem o direito de acreditar que crianças e jovens possam ser naturalmente maus. Se fizer isso, estará desistindo desses jovens e selando seus futuros. A questão, então, não precisa necessariamente ser a de encontrar a resposta sobre se, em essência, somos bons e solidários. Seja ou não a solidariedade um instinto natural, precisamos constantemente renová-la, pois, assim, será muito melhor para nós todos. Por outro lado, a crença simples e ingênua na solidariedade como um instinto natural das crianças não deve nos acomodar. Seria perigoso, como nos alerta Hugo Hassmann (1998, p. 21), pois "é preciso aprender a dar valor à solidariedade".

Outro grande educador brasileiro, Paulo Freire, acredita que a humanização deve ser uma busca constante, pois é nossa vocação coletiva, e só nos realizaremos se a atingirmos. Essa busca faz parte da nossa humanidade. Freire (1997) não determina que sejamos a priori bons ou maus. Somos, na verdade, ao mesmo tempo, bons e maus. Daí a conclusão de Freire: somos seres em permanente busca do bem, essa é nossa vocação, e é isso o que nos faz humanos.

Por isso, somos seres autônomos, uma vez que, apesar de condicionado, o homem não é determinado, dada sua possibilidade de criar cultura e de transcender a todas as barreiras e interditos. Essa busca, que é emancipatória, deve se fundar em uma "ética universal do ser humano" que, por sua vez, deve orientar a prática educativa, não aceitando qualquer manifestação discriminatória, seja de raça, gênero, classe, ideologia ou religião. A fundamentação freireana permite pensar a formação humana de um modo geral e a formação juvenil de modo particular, em uma dupla perspectiva: na dimensão de **concreticidade da vida** (elemento imanente), ou seja, como seres que estão no mundo – condicionados, limitados, aprisionados e oprimidos por uma realidade encontrada ao nascerem –, e na dimensão de **possibilidade da vida** (elemento transcendente), quando os homens agem como seres que estão com o mundo, reagindo, criando, produzindo e se produzindo (OLINDA, 2005).

A nossa "vocação ontológica de ser mais" (FREIRE, 1987), realiza-se e se afirma na comunhão e na possibilidade de exercitar a liberdade e é impossibilitada na opressão. Assim sendo, Olinda (2005), citando Freire, mostra que a desumanização é uma distorção possível na história e que

[...] romper com a postura hegemônica que desqualifica a atuação juvenil ou que o condena ao silêncio é permitir a expressão de diferentes modos de encarar a vida e responder aos seus desafios. Implica numa mudança de atitude e não apenas no manejo de técnicas. Trata-se de uma estratégia de "empoderamento" onde a narrativa do jovem é reconhecida, legitimada, e contraposta ao poder instituído. No relatório sobre a Situação da Infância de 2003, o Fundo das Nações Unidas para a Infância – UNICEF – mostra que a sociedade não se democratizará se não aprender a ouvir crianças e jovens (OLINDA, 2005, p. 4).

Frente às reflexões trazidas pelos autores que acabamos de citar e frente aos outros dados e informações trazidas nas Unidades anteriores, fazemos a pergunta: a conduta de bloquear o uso das mídias sociais na escola é necessária? É suficiente?

A questão – conduta da escola frente ao uso das mídias sociais – é certamente um dos grandes desafios enfrentados por grande parte das escolas na atualidade. A postura, em geral, especialmente em relação ao uso de redes sociais, tende a ser a proibição, devido ao receio, em certa medida legítimo, de uso inadequado desses recursos, o que poderia acarretar desde a simples dispersão dos objetivos didáticos até situações graves como *bullying*, exposição à pedofilia, entre outros riscos.

Em conformidade com essa postura de cautela e prudência, em nossos estudos e experimentações demos preferência aos espaços educativos oferecidos pelo Ministério da Educação, como o Portal do Professor. Nas atividades desenvolvidas, tivemos um foco especial no Portal do Estudante, por ser um recurso bastante recente, e projetado com um desenho de interação em sintonia com as mídias sociais atuais.

Contudo, você deve ter observado que buscamos ampliar horizontes e também incluímos indicações e sugestões para professores que utilizam redes sociais abertas como o *Facebook*. Nossa decisão se pautou na constatação do explosivo crescimento no uso dessa rede no Brasil.

Aconselhamos assistir ao infográfico animado, feito pelo "*Experiência Discovery*", do *Discovery Channel*, que demonstra como as redes sociais crescem sem parar.

• Infográfico: como as redes sociais crescem sem parar: http://vimeo.com/24773193

No infográfico a seguir, é mostrado o avanço vertiginoso das mídias sociais e como elas, na opinião dos seus autores, em questão de tempo, irão dominar a comunicação mundial. O material tem um apelo comercial ao final, mas os dados são impressionantes.

 Infográfico: o avanço vertiginoso das mídias sociais: http://www.youtube.com/ watch?v=iP7Yt1o2vR0&feature=related

Frente a esses dados, também é pertinente a iniciativa de escolas que optaram pela integração desse tipo de tecnologia às atividades escolares, conforme apresentado no artigo "Alunos e professores: amigos no *Facebook*?", escrito por Tory Oliveira (2011) na revista Carta Capital:

"A escola Stance Dual optou por não restringir a interação de professores e alunos via rede social. A escola trabalha com ferramentas da *Internet* e costuma realizar atividades com os estudantes nesses espaços há cinco anos. Apenas o MSN é bloqueado. No começo do ano, foram comprados 26 *laptops* para serem usados também dentro da sala de aula. Por conta disso, a escola realizou um treinamento com todos os professores, orientando-os sobre o uso das ferramentas disponíveis na rede. "É uma forma de os professores também participarem dessa formação do aluno", defende Cláudia Mandaio, assistente de tecnologia de informação da instituição."

"Vale a pena ler os comentários deixados pelos leitores desse artigo – há diversos relatos de usos que já são feitos pelos professores. Disponível em: http://www.cartacapital.com.br/ tecnologia/alunos-e-professores-amigos-no-facebook/#todos--comentarios."

Seja qual for a posição teórico-filosófica, consideramos que a escola não pode se omitir do diálogo em relação ao tema. Afinal, conforme pudemos confirmar ao longo de nossos estudos, as mídias sociais são parte importante da cultura jovem. Portanto, negar seu uso, sem justificar as razões nem apontar outros caminhos possíveis de integração, é também negar a expressão dessa cultura.

Então, como agir frente a essa nova e concreta realidade dos nossos jovens?

Cabe, aqui, salientar, a importância de cada escola e discutir e estruturar diretrizes claras que regulem o uso de mídias sociais, como o *Facebook*.

Diretrizes para o uso de mídias sociais na escola

Sua escola já abraçou o desafio de promover um diálogo aberto entre os professores, coordenação, os pais e os alunos sobre o uso de mídias sociais, como o *Facebook*, e estabeleceu uma política? Caso afirmativo, parabéns! Você tem o privilégio de estar em uma escola que poderá servir de referência no quesito cidadania digital.

Apesar da centralidade do tema para os jovens, grande parte das escolas ainda carece de debates e de posicionamentos, devidamente fundamentados, para responder a questões essenciais, como:

- Quais os impactos do uso das mídias sociais na escola? Quais os seus benefícios? E os riscos?
- No caso de proibição de uso, existem justificativas claras e acordadas por todos os envolvidos?
- No caso de liberação ao uso, quais atividades são permitidas e incentivadas?
 Existem restrições a quais posturas/atividades/usos?

É compreensível o receio de pais, professores e coordenação sobre a viabilidade de uso de ferramentas, normalmente percebidas como "entretenimento" (e mesmo perda de tempo), para cumprir metas educacionais. Também entendemos a cautela necessária para proteger os estudantes de *bullying*, exposição a conteúdos impróprios, pedofilia, entre outros riscos tão propalados nos noticiários.

Contudo, não podemos esquecer que a escola possui um papel essencial na formação de cidadãos éticos, críticos, responsáveis e, no contexto da sociedade atual, esse desafio se estende às relações no meio virtual. Portanto, a escola precisa estar engajada no debate e na busca de posições claras e coerentes sobre essas questões.

Além disso, situações de risco ocorrem não apenas no meio virtual, e talvez a percepção sobre crimes *online* seja percebida com uma gravidade excessiva. Segundo a obra "*Facebook* para Educadores" (2011, p. 3), podemos constatar:

"Por exemplo, uma pesquisa publicada no *Journal of the American Psychologist* constatou que muitas crenças sobre abusadores sexuais na web são exageradas. O estudo descobriu que "o estereótipo do "abusador" da *Internet* que usa truques e violência para agredir crianças é muito impreciso."

Para ajudá-los a se preparar para enfrentar a questão de definir políticas de uso para as mídias sociais na sua escola, preparamos um mosaico de possibilidades e de riscos potenciais. Vamos começar com os exemplos de potencialidades. Todos sabemos que os sites de relacionamentos (ou redes sociais) permitem estender os contatos pessoais

para fora dos muros da escola, o que amplia, em muito, os limites da ação pedagógica. Vejam os exemplos descritos abaixo:

- O professor Sérgio Lima (@ticseducacao- https://twitter.com/ticseducacao), do colégio Pedro II, no Rio de Janeiro, criou a rede Aprendendo Física, uma junção de um *blog* e uma wiki, para que seus alunos do primeiro ano do ensino médio pudessem interagir em fóruns e por meio de publicações e em uma espécie de microblog. Veja em: http://aprendendofisica.net/rede/
- O professor Tiago Salles usa o Twitter (@ hs_micro_contos - https://twitter.com/hs_ micro_contos) para apresentar as possibilidades de construção dos textos curtos.
- Os estudantes de uma escola fazem uma campanha no *Facebook* organizando um mutirão de limpeza de uma praia local.
- Os estudantes do segundo ano de uma escola de ensino médio participam de uma jornada de um dia de conferências virtuais, assistindo a palestras e conversando *online* com profissionais de diversas áreas, convidados ao debate (advogados, professores, médicos, engenheiros, jornalistas etc.).
- Os estudantes do oitavo ano de uma escola pública na periferia de uma grande cidade trabalham juntos com os estudantes de uma

pequena cidade no interior. Eles estudam, analisam e discutem a respeito de como é ser adolescente nesses dois lugares tão distintos. A conversa inicia com atividades em classe e continua livremente após as aulas.

Por outro lado, há também relatos de problemas e conflitos gerados entre professo-

res e alunos. Vamos aos exemplos (alguns são reais, outros são fictícios):

Os pais de alguns alunos não permitem que seus filhos frequentem redes sociais

 então a escola cria uma rede própria. Veja a notícia em: http://noticias.terra.com.br/educacao/noticias/0,,OI5487476-EI8266,00-Escolas+criam+redes+sociais+proprias+para+interagir+com+alunos.html.

• Uma aluna divulga respostas de exercícios que valem "pontos" em uma comunidade criada por ela no *Facebook*. A escola reage suspendendo a aluna. Os pais da aluna processam a escola pela forma como o caso foi tratado. Veja a notícia em: http://www.revistapontocom.org.br/materias/redes-sociais-na-escola.



Saiba Mais

Para saber mais sobre o projeto do professor Sérgio Lima, acesse o *site* do Instituto Claro: https://www.institutoclaro.org.br/ferramentas/professor-utiliza-rede-social-para-estimular-a-colaboracao-entre-alunos/

Para saber mais sobre o projeto do professor Tiago Salles, acesse o *site* do Instituto Claro: https://www.institutoclaro.org.br/ferramentas/twitter-para-ensinar-literatura/.

- Um estudante bate fotos inadequadas de um colega e as divulga na comunidade criada em uma rede social para professores e alunos de determinada escola.
- Um estudante cria uma página de conteúdo racista e a divulga em uma comunidade virtual da escola.

Os alunos do segundo ano de uma escola de ensino médio convocam uma gazeada coletiva para a quinta e sexta-feira de carnaval (pior do que isso parece ter acontecido na Argentina, onde o convite para o boicote às aulas foi feito para toda a nação. Veja a notícia em: http://educarparaomundo.files.wordpress.com/2010/05/pagina-12-face-book-y-rateadas-masivas-05-2010.pdf.

Pela importância e urgência de estudos e debates das questões apontadas, sugerimos fortemente que você se empenhe na realização da próxima atividade e ajude a desenvolver e/ou aprimorar as diretrizes de uso das mídias sociais em sua escola.



Diretrizes da escola frente ao uso das mídias sociais

A proposta para essa atividade é que você ajude a desenvolver a política da sua escola sobre o uso de mídias sociais, como o *Facebook*. O desafio é grande, mas os resultados certamente compensarão!

Há inúmeras estratégias que você pode utilizar para articular uma ação dessa grandeza. Fique à vontade para dialogar com seus pares e coordenação sobre a abordagem que consideram mais adequada para sua escola.

De qualquer forma, também temos algumas sugestões que talvez possam lhe ser úteis:

 Ajude a promover a realização de um debate entre o corpo docente e coordenação da escola sobre a cultura jovem, importância das mídias sociais para esse público e as possibilidades desse tipo de tecnologia na escola.

Você pode sintetizar informações de nossos estudos até aqui. Selecionamos, ainda, mais alguns materiais que ajudarão a fomentar esse diálogo e a qualificar o debate.

Materiais sugeridos para estudo:

a. No guia "*Facebook* para Educadores" (Versão em Português: http://lantec.fae.unicamp.br/ed88/Xconteudos-digitais/arquivos/facebook-para-educadores-guia-PT.pdf), você encontrará informações sobre possíveis usos do *Facebook* na educação, incluindo:

- as sete maneiras que os educadores podem utilizar o *Facebook*;
- os esclarecimentos sobre as políticas de segurança do *Facebook* a ferramenta tem uma política para o uso pelos menores de dezoito anos;
- as dicas para permanecer atualizado sobre as configurações de segurança e privacidade no *Facebook*; e
- as orientações para promover a boa cidadania no mundo digital.
- **b.** Para fomentar as reflexões sobre o uso do celular em sala de aula, selecionamos um artigo que apresenta dicas práticas bastante interessantes: "O uso pedagógico do telefone móvel (celular)", disponível em: http://professordigital.word-press.com/2010/01/13/uso-pedagogico-do-telefone-movel-celular/
- **C.** Como usar redes sociais a favor da aprendizagem —reportagem da Revista Nova Escola. Disponível em: http://revistaescola.abril.com.br/gestao-escolar/redes-sociais-ajudam-interacao-professores-alunos-645267.shtm
- Busque respostas para algumas questões básicas problematizadas anteriormente:
 - Quais os impactos do uso das mídias sociais (incluindo redes sociais e telefone celular) na escola? Quais os seus benefícios? E os riscos?
 - No caso de proibição de uso, existem justificativas claras? Registrem em detalhes relatos de problemas que levaram a essa decisão.
 - No caso de liberação ao uso, quais atividades são permitidas e incentivadas? Quais posturas/atividades/usos serão restringidos?
- Quando já tiver avançado rumo a um consenso entre o corpo docente e a coordenação, elabore um documento com uma proposta inicial para ser debatida com a comunidade escolar.
- Na continuidade, sugerimos que integre novas percepções, com a participação de pais e alunos. Essa etapa pode ser realizada por meio de várias ações, como:
 - a disponibilização, por meio do site da escola, do documento elaborado pela escola para apreciação, sugestões e críticas;



Dica

Para além de reuniões presenciais, você pode criar uma comunidade virtual da sua escola, no e-ProInfo ou no próprio *Facebook*, para facilitar as trocas.

Complemente o debate com estudo de documentos de políticas adotadas por outras instituições.

- os diálogos com os estudantes, em sala de aula, para possibilitar ampla manifestação de concordância, críticas, propostas etc.; e
- uma assembleia com pais e alunos (ou suas representações).
- Ao final do processo é importante garantir que o documento seja de conhecimento de todos e esteja facilmente acessível para consultas posteriores. Esse material pode ser publicado no *site* ou *blog* de sua escola.
- Também gostaríamos de solicitar que você conte sucintamente como foi realizada a atividade e compartilhe o *link* para o documento em nossa Comunidade Virtual Redes de Aprendizagem no e-ProInfo. Pode ainda postar no seu *blog*, afinal esse processo poderá ser muito útil para outras escolas.



Esse processo demandará comprometimento. Em compensação, trará mudanças significativas para sua escola. Lembre-se de que esse debate deve se manter vivo na comunidade escolar. Conforme destacado pelos autores do guia "*Facebook* para Educadores" (p. 4):

"Aconselhamos que você mantenha sua política atualizada. Uma política escrita anos atrás pode estar desatualizada. O cenário da mídia social está mudando rapidamente, e a política da sua instituição de ensino precisa acompanhar esta mudança".

Sabemos que a atividade proposta é complexa e provavelmente se desenrolará por um período longo. Assim, nesse período, você pode avançar nos estudos. Que tal conhecer um pouco mais sobre o potencial dessas tecnologias na reconstrução da nossa sociedade por meio de ações coletivas mais solidárias e emancipadoras?

Mídias sociais, juventude e emancipação

Nesse momento, consideramos que já esteja claro, para você, a importância que atribuímos às condutas de **cooperação** e **autonomia** para o desenvolvimento pleno dos aprendizes, certo? Nos diferentes cursos e Unidades, esse pressuposto permeou nossos estudos. Ainda que você não tenha realizado todos os cursos do programa, visto que possui liberdade para escolher os conteúdos mais significativos para suas buscas e necessidades pessoais, consideramos importante que você tenha clareza acerca de nossas intenções pedagógicas ao estruturar esse mosaico de saberes ao longo dos diferentes módulos.

Nessa perspectiva, a da centralidade da cooperação, se embasa nossa opção teórico-metodológica pela Pedagogia de Projetos que viemos estudando e aplicando nas atividades em todos os cursos, especialmente em "Introdução à Educação Digital" e "Tecnologias na Educação: ensinando e aprendendo com as TIC", que visaram à familiarização e apropriação gradual tanto da Pedagogia de Projetos como das TIC. Nos cursos iniciais, a realização de um projeto de aprendizagem (primeiramente na forma de um projeto de aprendizagem pessoal do professor, e, depois, no curso seguinte, iniciando o trabalho com projetos por meio de suas turmas de alunos) serviu como pano de fundo, dando um especial significado aos nossos estudos e mobilizando processos cooperativos e autônomos de aprendizagem. Consideramos bastante produtivo articular as aprendizagens a partir de projetos e com uso das TIC, pois, conforme sintetiza Belloni (2010, p. 161):

"Projetos coletivos de aprendizagem realizados em ambientes computacionais são meios muito adequados para desenvolver tanto a autonomia do aprendente quanto as atividades cooperativas ou colaborativas mediadas pelas tecnologias. [...] A proposição de um projeto surge de uma necessidade emergente ou de um interesse do grupo para pesquisar algo importante ou desafiador. Os objetivos pedagógicos e cognitivos que se quer alcançar com essa metodologia de ensino são: a contextualização do tema, o estímulo à autodidaxia, a responsabilidade com o trabalho, a tomada de decisões em grupo, as situações de troca, a reflexão individual e coletiva, a tolerância e a convivência com as diferenças, as constantes negociações e ações conjuntas".

Salientamos, também, as duas Unidades dedicadas ao estudo da aprendizagem cooperativa apoiada por computador nos cursos "Introdução à Educação Digital", "Cooperação (ou interação?) na rede" e "Cooperação pressupõe diálogo".

Neste curso, "Redes de Aprendizagem", conforme comentamos na apresentação, partimos do pressuposto de que você já possui familiaridade com a pedagogia de projetos, domina aplicativos básicos e o uso da *Internet*. Assim, focamos na compreensão da cultura das redes de forma ampla, extrapolando o contexto escolar. Nas Unidades "Cultura midiática e escola" e "Cultura das redes: mapeamentos fundamentais", buscamos identificar lacunas na relação escola-cultura jovem e desenvolver uma base conceitual de valores e significados sobre essa cultura altamente tecnificada, de forma a possibilitar que a cooperação e colaboração entre professores e alunos se estabeleça com maior facilidade. Esse voo para além dos muros escolares nos permite vislumbrar ações inspiradoras para nossa prática educativa. Portanto, fizemos diversas atividades buscando estabelecer pontes de colaboração entre escola e cultura jovem, certo? Você lembra que na Unidade 2, "Cultura das redes: mapeamentos fundamentais", estudamos características socioculturais de diferentes gerações (*baby boomers*, x, y, milenions)? Também analisamos o uso de redes sociais e seu potencial para a educação, visando

a descortinar habilidades e sensibilidades das novas gerações, bem como a intrincada relação criatividade-autoria-interação-cooperação presente no uso das mídias sociais.

Agora, queremos aprofundar esse estudo para práticas ainda mais amplas, integrando novas dimensões de análise como práticas de produção criativa e economia em rede, projetos de cidadania digital entre outras formas de inteligência coletiva, cooperação e emancipação que se amplificam com o uso das TIC.

Traremos dados e exemplos diversos para complementar o mapa da cultura das redes, vivenciada especialmente pelas novas gerações. Nessa perspectiva, utilizaremos dados da pesquisa "O sonho brasileiro", realizada em 2010 com jovens brasileiros, das classes A, B, C, D e E, entre 18 e 24 anos, de 173 cidades em 23 estados, para ouvir a primeira geração global do país na tentativa de entender os seus valores e a forma como percebem o Brasil no cenário mundial, os papéis que os jovens estão desempenhando e os cenários futuros em que se veem atuando.



Saiba Mais

Sugestão de alteração: você pode obter mais informações sobre a pesquisa no *site* O sonho brasileiro (http://osonhobrasileiro.com.br/), ou assistindo ao vídeo explicativo do projeto: http://www.youtube.com/watch?v=3okmTS6Lch8

A pesquisa nos auxilia a compreender em maior profundidade o perfil desses jovens e a corroborar com nossa visão acerca do potencial cooperativo das novas gerações.



Figura 3.01 - O novo coletivo

"Após as representações acentuadamente individualistas dos anos 1980 e 1990, a partir dos anos 2000 os jovens voltaram a valorizar e a se conectar com discursos mais coletivos" (BOX1824, 2010, p. 99).

Contudo, o estudo diferencia o comportamento da época atual e da geração dos anos 1970 em sua forma de atuação no coletivo:

"Diferentemente dos anos 1970, quando o modelo de atuação coletiva era muito baseado na figura do mártir (aquele que se doava totalmente a uma causa coletiva, podendo até mesmo morrer por ela), hoje ganha força a ideia de que pensar no outro não exclui pensar em si mesmo" (BOX1824,2010, p. 107).

Essa tendência a vivenciar valores conectados à coletividade se expressa no desejo de participar em projetos e ações comunitárias práticas, ilustrado no depoimento de um dos jovens entrevistados na pesquisa: "Se a minha comunidade não crescer junto comigo, não adianta. Não adianta eu ter minha casa lá fechadinha, ter tudo, meu emprego, e em volta, na rua, todo mundo mal, correndo vários riscos. Todo mundo tem que crescer junto" (BOX1824,2010, p. 108).

O estudo aponta que 70% dos jovens tem vontade de participar de projetos comunitários, com especial interesse para o desenvolvimento de projetos que integrem cultura e arte.

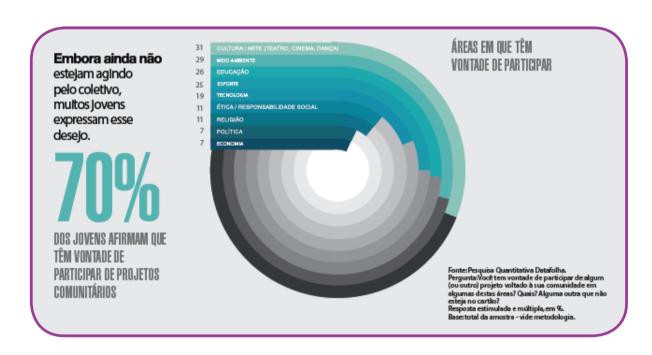


Figura 3.02 - Áreas em que os jovens têm vontade de participar

Esse número é parecido com o da pesquisa "Perfil da Juventude Brasileira", realizada pelo Instituto Cidadania, que aponta que 84% dos jovens manifesta que pode mudar o mundo. Na análise feita por Paul Singer (2005), ele examina a razão de tantos jovens demonstrarem essa inclinação para participar de projetos comunitários sem efetivamente realizá-los.

"A juventude deseja ajudar o mundo a mudar e pensa em fazê-lo menos mediante a militância política do que pela ação direta. Mas a maior parte dela, antes de poder contribuir para a mudança, tem de ser ajudada. É preciso garantir às famílias um mínimo de renda decente, que permita que os jovens frequentem escolas. [...] O que o "perfil da juventude" deixa entrever é que os jovens brasileiros irão à luta por um Brasil melhor desde que obtenham as bases materiais mínimas de sobrevivência " (SINGER, 2005, p. 35).

E muitos jovens já estão efetivamente engajados em trabalhos sociais. São 8% dos jovens brasileiros que a pesquisa "O sonho Brasileiro" identificou com um perfil atuante e que foram denominados de jovem-ponte por apresentarem a qualidade especial de transitar por mais grupos que a maior parte das pessoas e fomentarem trocas entre esses diferentes coletivos.

"Recolhendo referências de diferentes grupos, sua visão sobre o coletivo e suas ações se amplificam e diversificam. Além de transitar por mais grupos, recolhe ideias e pensamentos desses grupos, para evoluir seu próprio pensamento e suas ações. Seu papel mais importante é o de redistribuir esses pensamentos e ideias, conectando redes e pessoas que nunca se falariam espontaneamente. Esse jovem funciona como um catalisador de ideias, gerando um novo tipo de influência, que se dá pela transversalidade" (BOX1824, 2010, p. 128-129).

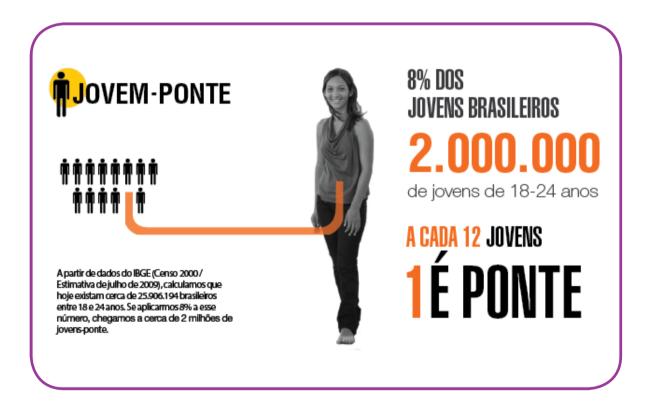


Figura 3.03 - Jovem-ponte

A pesquisa categorizou, sob a denominação de *Drivers*, fenômenos e movimentos globais (de ordem política, econômica, cultural etc.), que, apesar de externos aos indivíduos, influenciam-lhes na formação de novos pensamentos, comportamentos e valores. Foram sintetizados três *Drivers*:

Não dualismo – acultura do "e" no lugar do "ou". Observou-se a tendência à valorização da diversidade, da cultura do diálogo e criação coletiva entre outras posturas decultivo a ideias e conceitos abertos e flexíveis.

Hiperconexão - Uma nova forma de se relacionar e se localizar no mundo. A amplitude das redes quebra barreiras físicas e limitações de tempo-espaço e lhes permite ter mais agilidade para aproveitar boas ideias, implementar mais projetos em menos tempo e gerar maior mobilização de outras pessoas.

Micro-revoluções - uma nova maneira de agir no mundo. Os jovens questionam e muitos modelos até então estabelecidos. A ressignificação é prática, os jovens mostram desejo e disposição para "colocar a mão na massa" preferem a atuação factível ainda que em micro escala à grandes sonhos, muitas vezes percebidos como inalcançáveis. Com causas e atores multiplicando-se e se espalhando por todo o planeta eles consideram que a soma de pequenas ações resulta em macro-transformações.

É muito legal esse panorama amplo, mostrando tantas qualidades dos nossos jovens, não é mesmo? Nossos estudos e ações por aqui já tinham esse tom de aposta no potencial criativo e cooperativo das novas gerações. Ainda assim, informações como essas nos ajudam a vislumbrar um mapa muito mais consistente, além de intensificar nosso ânimo, concorda?

Vamos aproveitar esse entusiasmo e partir para a prática? Que tal planejar uma ação junto à comunidade escolar, engajando alunos, outros professores e quem mais quiser e chegar? A fim de estabelecer um projeto factível e em conformidade com as necessidades locais, é importante conhecer a realidade onde se pretende atuar.



Traçando o histórico da relação escola/comunidade

Provavelmente, a escola onde você atua já possui projetos e ações comunitárias. Portanto, em primeiro lugar, caso ainda não exista, organize um material apresentando uma síntese histórica das principais ações que a escola realizou com a comunidade.

Focalize em relatar ações comunitárias induzidas e promovidas pela escola envolvendo os jovens durante o processo pedagógico, as quais possibilitaram o exercício dessa característica do jovem brasileiro de sonhar e querer fazer algo por sua comunidade localmente.

Empenhe-se em contar essa história, com riqueza de detalhes, fotos, divulgação nos meios de comunicação entre outras informações que considerar relevantes.

Orientações para a realização da atividade:

- Convide outros colegas de sua escola para colaborarem nesta atividade. Pode, inclusive, lançar a ideia para a direção da escola (quem sabe isso não se torna uma ação coletiva?).
- Estabeleça um cronograma para realizar essa pesquisa. Sugerimos que utilize uma ferramenta *online* para facilitar a articulação e distribuição de tarefas entre todos. Essa é uma excelente oportunidade para aplicar os estudos de ferramentas a fim de apoiar processos cooperativos que estudamos no curso "Introdução à Educação Digital".
- Realize o levantamento de todos os materiais e registros disponíveis na escola sobre as ações já realizadas. Para essa etapa, as TDIC podem apoiar no registro e partilha das informações coletadas. Por exemplo: *GoogleDocs*.
- Complemente essas informações entrevistando ou dialogando informalmente com pessoas que participaram. Nessas interações, busque, também, por análises de pontos de sucesso e fragilidades de cada ação (esse registro será importante para analisar melhores estratégias para interações futuras).
- Escolha o formato do material e a ferramenta para criar o material. Você pode utilizar seus conhecimentos de ferramentas já utilizadas ou aproveitar para conhecer outras possibilidades. Consideramos interessante que você se desafie a explorar e aprender sempre. Afinal, é importante que você exercite sua autonomia, pois a todo o momento surgem ferramentas com novos recursos e possibilidades mais interessantes. Portanto, esteja atento a outras dicas dos colegas e lembre-se de manter o hábito de buscar referências no Portal do Professor. No espaço *Links*, há diferentes categorias interessantes para descobrir novas ferramentas (*softwares* de edição e outros *softwares* educacionais ou de recursos digitais).

Contudo, as informações na *Internet* são dinâmicas e, talvez, no momento em que você estiver realizando seus estudos, existam outras referências mais atuais disponíveis. Portanto, é muito importante que você permaneça desenvolvendo sua autonomia e busque suas próprias referências. Ao pesquisar por vídeos no *YouTube* ou em outras plataformas, lembre-se de verificar a data de publicação do material para evitar utilizar tutoriais de versões antigas da ferramenta.

• Produza o material com a síntese das informações obtidas.



Dica

Com a ferramenta Calameo (http://www.calameo.com/), você pode transformar seus documentos ou apresentações em livros para visualização na *Internet* em um formato bastante atrativo (de modo que seja possível folhear as páginas). Esse material pode ser incluído em blogs ou mesmo compartilhado facilmente em algumas redes sociais.

Os arquivos que o Calameo aceita para conversão são:

- texto do *Microsoft Office* (.doc, .docx,.rtf);
- texto do *OpenOffice*.org Writer (.odt, .ott, .sxw, .stw);
- apresentações do *Power Point* (.ppt, .pptx, .pps);
- apresentações do *OpenOffice*.org Impress (.odp, .otp, .sxi, .sti);
- documento do Adobe PDF (.pdf);
- planilha Excell (.xls, .xlsx); e
- planilha *OpenOffice*.org Calc (.ods, .ots, .sxc, .stc).

Existem vários tutoriais sobre a ferramenta no *YouTube*. Selecionamos o seguinte:

- Tutorial Calameo (PT)- http://www.youtube.com/watch?v=XN_5Uz0oY0U.

Contudo, as informações na *Internet* são dinâmicas e, talvez, no momento em que você estiver realizando seus estudos, existam outras referências mais atuais disponíveis. Portanto, é muito importante que você permaneça desenvolvendo sua autonomia e busque suas próprias referências. Ao pesquisar por vídeos no *YouTube* ou em outras plataformas, lembrese de verificar a data de publicação do material para evitar utilizar tutoriais de versões antigas da ferramenta.

- Compartilhe os resultados com a comunidade escolar. É muito importante que esse material seja compartilhado com todos os professores da escola, a fim de facilitar/potencializar novas ações com a comunidade, e que esteja disponível para complementações. Uma reunião pedagógica pode ser um momento pertinente para compartilhar e avaliar juntos os seguintes aspectos relevantes para planejamentos futuros:
 - Quais ações/projetos tiveram maior êxito na promoção de engajamento comunitário dos jovens?
 - Houve continuidade das ações?

- Como foram desenvolvidas? Quais os pontos fortes dessa metodologia?
- O que poderia ser aprimorado?



Enquanto você realiza a atividade, podemos avançar nos estudos, conhecendo exemplos de atuação cooperativa inovadora com o uso das TIC. Afinal, manter um olhar "no mundo" é sempre produtivo para fomentar novas ideias para a atuação local.

Vamos iniciar em um contexto de esporte e lazer e por um assunto bastante familiar a todos os brasileiros: o futebol. Torcedores de futebol cultivam o desejo de atuar como técnicos, concorda? Podemos observar essa vontade de participar mais ativamente da trajetória do time pelo interesse e entusiasmo com as escolhas do time e contratações de jogadores, debates acalorados acerca da definição na escalação de time titular para determinado jogo, entre outras ações. E se os torcedores realmente recebessem o privilégio para atuarem efetivamente como técnicos, será que o time melhoraria? Você consegue imaginar a situação de um técnico coletivo? Pois um time da Inglaterra, denominado *Ebbsfleet United*, funciona dessa forma. Ele é financiado e organizado por uma comunidade na *Internet*, ou seja, os membros da comunidade são "donos" do time e assumem coletivamente o papel de técnicos, votando *online* para tomar decisões importantes sobre o time, incluindo a escalação dos jogadores.



Figura 3.04 - Página do Ebbsfleet United

Incrível, não é mesmo? Como é possível que ações tão complexas e dinâmicas possam ser realizadas com a participação de tantas pessoas? Talvez realmente fosse quase impossível sem o uso de sistemas computacionais que facilitam a comunicação, as votações e as articulações a distância. Mas no contexto atual, ações coletivas são potencializadas e possuem grandes chances de sucesso. Você observou que, na foto, o time aparece com o troféu de um campeonato?

Se você achou esse contexto inusitado, talvez se surpreenda ainda mais com o pró-

ximo exemplo: redes que articulam empréstimos financeiros sem a intermediação de bancos. Sites como o **Zopa** do Reino Unido (http://uk.zopa.com/ZopaWeb/), permitem que as pessoas emprestem dinheiro diretamente umas para as outras, beneficiando ambas as partes (quem empresta, recebe taxas mais altas do que poupança e outras aplicações bancárias convencionais, e quem recebe, paga juros mais baixos que os praticados no mercado bancário). O Zopa é basicamente uma plataforma digital que substitui o intermediário financeiro, servindo de local de leilão para empréstimos e taxas de juros entre pequenos financiadores e credores.

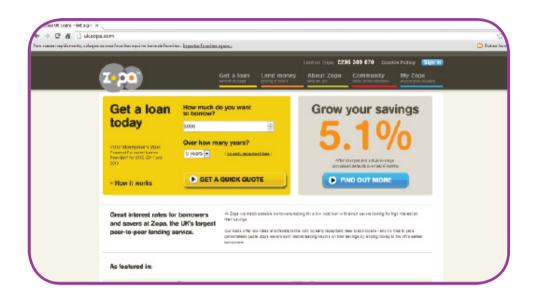


Figura 3.05 - Página do Zopa

O serviço está disponível apenas em alguns países (Reino Unido, Estados Unidos e Itália).

Entretanto, outras estratégias financeiras colaborativas estão florescendo em todo o mundo. A prática de financiamento coletivo, o *CrowdFunding* (http://pt.wikipedia.org/wiki/Financiamento_coletivo), já é realidade no Brasil. Por aqui, o coletivo **Catarse** (http://catarse.me/pt) trouxe a primeira plataforma para financiamentos colaborativos e já está operando com sucesso desde o início de 2011.

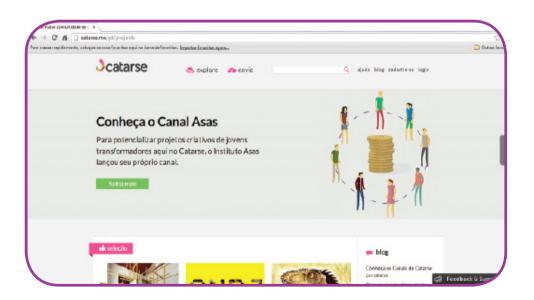


Figura 3.06 - Página do Catarse

Em um ano de atuação, a plataforma recebeu 278 projetos, dentre os quais, 146 foram bem—sucedidos e, com a contribuição de 15.100 pessoas, arrecadaram um total de R\$ 1.360.000,00 (Fonte: http://blog.catarse.me).



Saiba Mais

Plataformas de Crowdfunding disponíveis no Brasil:

- QUEREMOS: a primeira a ser lançada no Brasil, atuando localmente no Rio de Janeiro para promover shows de bandas internacionais. Disponível em: www.queremos.com.br
- CATARSE: criada em janeiro de 2011 com foco em projetos criativos. Disponível em: www.catarse.me
- MOVERE: lançada em abril de 2011 com abordagem semelhante ao Catarse. Disponível em: http://www.movere.me
- MINIMECENAS: lançada em setembro de 2011 para apoiar músicos pernambucanos. Disponível em: www.minimecenas.com.br
- BENFEITORIA: lançada em maio de 2011, voltada para projetos sociais. Disponível em: www.benfeitoria.com

Plataformas virtuais favorecem, ainda, a comercialização de produtos, oferecendo diferentes tipos de funcionalidades: comparação de preços (ex.: Buscapé - www.busca-pé.com.br) e leilões virtuais (ex.: Mercado Livre - www.mercadolivre.com.br). O potencial colaborativo nessa área é plenamente atingido nos casos de formação de redes voltadas para fomentar a Economia Solidária. No *site* e-Solidaria (http://e-solidaria. net) qualquer empreendimento pode expor seus produtos *online* sem qualquer custo. O único requisito é ser cadastrado no Sistema Nacional de Informações em Economia Solidária (SIES) do Ministério do Trabalho e Emprego/SENAES, do Governo Federal.



Figura 3.07 - Página do solidária.net

As redes provocam microrrevoluções em diversas áreas. Na dimensão política, segundo pesquisa "O Sonho Brasileiro", atualmente, os jovens consideram que a política "não é feita apenas pelas vias institucionais de partidos ou em Brasília. Perdem o medo de falar sobre o tema e assumem essa responsabilidade em várias esferas de suas vidas" (BOX1824, 2010, p. 229). A *Internet* facilita diferentes formas de ativismo com um tom pacífico e democrático, conforme indicam os depoimentos:

"Cyberativismo por meio de redes sociais é um exemplo disso porque algumas pessoas pegam aquele gancho da *Internet* e vão para rua".

"Hoje, a juventude se organiza muito na *Internet* dando opinião. Hoje tem várias ferramentas, e-democracia, tudo é *online*, o cara vai lá na *Internet* e dá a opinião dele. (BOX1824, 2010, p. 245)".

A política virtual tem diferentes instrumentos no Brasil, dentre os quais citamos os seguintes espaços de manifestação: "Cidade Democrática" (www.cidadedemocratica. org.br), "Porto Alegre CC" (http://portoalegre.cc), "Meu Rio" (http://meuirio.org.br), entre outras.



Figura 3.08 - Página do Cidade democrática

Num mundo em constantes mudanças e abundante em possibilidades de participação, os jovens passam a questionar e produzir novos significados a muitos modelos até então estabelecidos. A pesquisa Sonho Brasileiro identificou entre os jovens várias questões de reflexão e tendências de mudança de perspectivas.

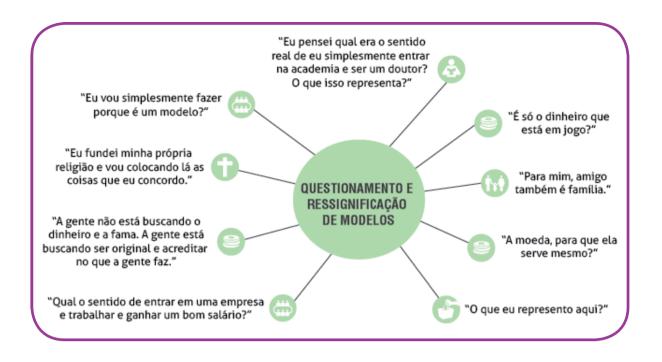


Figura 3.09 - Questionamento e ressignificação de modelos

Cabe salientar que o engajamento dos jovens é central também no desenvolvimento das próprias soluções tecnológicas para dar suporte às iniciativas de colaboração *online*. Esse é o caso da empresa "*Engage – Power to the Crowd*" (http://engage.is), que, como o próprio nome indica, é especializada em soluções para engajamento virtual.

Existem, ainda, diversas iniciativas de ação social que estão mobilizando especialmente jovens, dentre as quais citamos os programas "Guerreiro sem armas" e "*Dragon dreaming*".

O programa "Os Guerreiros Sem Armas" (www.guerreirossemarmas.net) visa a formação de jovens em liderança e empreendedorismo social. Utilizando uma metodologia vivencial, com ações práticas junto às comunidades carentes, jovens de várias partes do mundo se integram para identificar possibilidades e trabalhar por mudanças positivas nessas realidades. Eles aprendem tecnologias de transformação de realidades ao longo dessa atuação (em outras palavras, "aprendem fazendo"). Veja em: GSA 2011 – Português: http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=6hCv2x87_xE.

É interessante observar que a seleção de jovens que irão participar do programa é realizada mediante a realização de um jogo pela *Internet*, no qual são apresentadas diversas tarefas para os candidatos demonstrarem suas qualidades e motivações para participar do programa. Entre os requisitos avaliados, estão as habilidades no uso das TIC, visto que durante o jogo os participantes devem desenvolver um *blog* (para apresentar as tarefas) e são instigados ao uso da *Internet* para estruturar redes de colaboração.



Figura 3.10 - Página dos Guerreiros sem armas

Outra iniciativa com propósito semelhante é o *Dragon Dreaming* (http://www.dragondreaming.info/), que se estrutura a partir de três objetivos da GAIA Foundations (http://www.gaiafoundation.org/):

- **Crescimento pessoal**: compromisso com sua própria cura e empoderamento.
- **Construção comunitária**: fortalecimento das comunidades das quais você faz parte.
- **Serviços para a terra**: aprimoramento do bem-estar e do florescimento de tudo o que vive.



Figura 3.11 - Página do Dragon Dreaming

São movimentos que buscam essencialmente contribuir para a construção de uma sociedade mais justa, igualitária, solidária e sustentável, entre outras qualidades que os jovens sonham (e querem tornar real, ainda que com pequenas ações). Podemos observar, nessas propostas, uma linguagem e forma de atuação que integra aspectos lúdicos e arte.

Concordamos com Belloni (2010, p. 126-127) acerca dos benefícios vislumbrados na integração arte-mídias-educação:

"[...] acreditamos que a associação "artes e máquinas" em situações inovadoras de aprendizagem pode vir a ser um elemento acelerador de aprendizagens, especialmente para crianças e jovens desfavorecidos com dificuldades de aprendizagem [...] disponibilizando-os para aprender. Essa disponibilidade psicológica é condição indispensável para manter os jovens na escola e ajudá-los a superar os bloqueios de aprendizagem decorrentes de experiências escolares negativas e meio de desenvolver a autoestima, a motivação e o interesse, sentimentos imprescindíveis para toda aprendizagem".

Em uma ampla pesquisa sobre crianças e jovens em suas relações com as mídias e suas interações por meio das tecnologias, Belloni (2010) analisa diversas dificuldades na educação de crianças e jovens em uma sociedade desigual, altamente tecnificada e globalizada. Em contraste, traça possibilidades de formação com estratégias inovadoras, baseadas no uso intensivo das TIC e de materiais multimídia em associação com a discussão de temas transversais de interesse dos jovens (sexualidade, meio ambiente, violência nas mídias, diversidade cultural, entre outros) e atividades de arte-educação (teatro, vídeo, artes plásticas). Também defende que a educação escolar seja em tempo integral.

Para finalizar nossa seleção de exemplos que ilustram comportamentos criativos e cooperativos que as novas gerações estão concretizando com as novas tecnologias, não poderíamos deixar de mencionar a área da educação.

Como os jovens-ponte da pesquisa "O Sonho Brasileiro" idealizam a educação? A pesquisa indicou que os jovens-ponte acreditam que não é apenas em escolas e universidades que existe conhecimento. Conforme ilustram os depoimentos, é possível observar a defesa de que o conhecimento pode ser construído, repassado e disseminado de diferentes formas e em muitos locais.

Como educadora, eu tenho o papel de ir buscando conhecimento institucional, mas também popular. O papel de estabelecer o que está aqui com o que está lá. Tem muita coisa que se aprende em comunidade, podemos pegar o que está ali e levar para outros espaços. (BOX1824, 2010, p. 249).

"E tudo vai se somar, na real, né? Não é que o da escola é pior do que o que a gente vive fora. Tem que unir eles. A gente tem que saber a fórmula que eles dão lá para potencializar as coisas" (BOX1824, 2010, p. 250).

"Além da construção do conhecimento, esses jovens se preocupam em partilhá-lo, pois entendem que compartilhá-lo é um dever de todos os atores sociais, independentemente do seu nível de formalização". "Antigamente, era muito mais forte o latifúndio do conhecimento, de ter e não passar porque virava concorrência. Passou a ser legal dividir o que você sabe para que o outro cresça" (BOX1824, 2010, p. 251).

Nessa perspectiva de desejo e concretização de partilhas de saberes, um exemplo que ilustra esse comportamento é a *P2P University* (http://p2pu.org/en/), uma plataforma voltada para a troca de conhecimentos entre pessoas, ou seja, na lógica de pessoa para pessoa (*peer-to-peer*). A proposta é que qualquer pessoa pode compartilhar seus saberes, organizando cursos informais, e contribuir para a formação de outras pessoas.

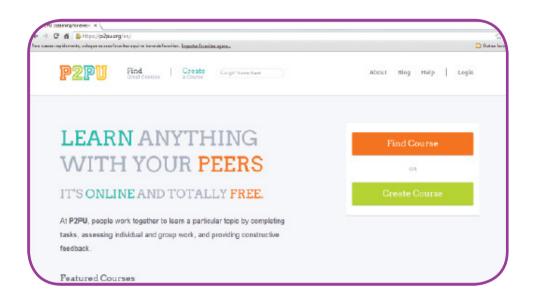


Figura 3.12 - Página da P2P University

Na proposta da P2P podemos observar a aplicação de uma estratégia educativa bastante eficiente e conhecida na educação — aprendizagem entre pares. Nesse caso, a plataforma possibilita o encontro entre pessoas com disponibilidade para compartilhar saberes e sujeitos que buscam por novas aprendizagens de forma independente (autodidaxia), aproveitando os recursos da *Internet*.

"Nossas pesquisas permitiram observar, em muitas ocasiões, o quanto a interação com pares desempenha um papel crucial nas aprendizagens e o quanto o uso pedagógico adequado das TIC favorece essas interações, criando ambientes de aprendizagem mais democráticos do que a sala de aula convencional, favorecendo a aprendizagem colaborativa. O mesmo podemos dizer da autonomia do aprendente, essa qualidade indispensável ao desenvolvimento da autodidaxia, uma competência imprescindível na apropriação das técnicas de informação e comunicação que povoam nossa existência. Essa competência, relacionada com a capacidade de aprender a aprender de que falam os discursos educacionais oficiais, é fundamental para a vida social contemporânea, seja para o trabalho, seja para a cidadania" (BELLONI, 2010, p. 147).

Estamos chegando ao fim da última Unidade de estudo deste programa, e vamos finalizando de modo a lembrar do nosso educador maior, Paulo Freire, e do seu conceito de autonomia, que traduzimos como a capacidade de atuar em comunhão com os outros, identificando na sua realidade concreta o espaço das possibilidades de mudança e transformação, o espaço da transcendência. Sugerimos, em seguida, que as políticas de uso das mídias sociais na escola fossem definidas (ou redefinidas) a partir de um olhar mais aberto, considerando, também, as potencialidades dessas mídias. Avançamos mostrando uma série de exemplos que dão a entender esse potencial na promoção de ações coletivas emancipatórias.

Continuamos na atividade 3.2 solicitando que você mapeasse as iniciativas que promoveram um relacionamento mais de perto com a comunidade, já realizadas na sua escola. Tudo isso porque o envolvimento com a comunidade amplia os espaços da transcendência. E, assim, apoiamos as crianças e jovens a se sentirem capazes de promover as mudanças que vislumbram para um mundo melhor. Uma vez que, como demonstraram as pesquisas já mencionadas, os jovens de hoje (e os quase jovens — crianças e adolescentes) querem a mudança por meio da atuação direta no mundo, mais do que na militância política.

Lassance (2005) nos alerta que é no reino da política que os problemas podem encontrar solução e que por isso é bastante preocupante perceber que nossos adolescentes e jovens não querem ou não podem adentrá-lo, seja porque estão frustrados ou porque, em geral, não encontram apoio ou não têm os recursos necessários. "Este sentimento de impotência em uma categoria social desta magnitude jamais pressagiou bons augúrios." (LASSANCE, 2005, p. 84).

Então, o caminho que percebemos como mais fecundo para a integração das mídias sociais na escola é justamente por meio de projetos pedagógicos que envolvam ações de intervenção na comunidade, abrindo espaço para o protagonismo infanto-juvenil, para que, por meio dessas pequenas revoluções produzidas localmente, os jovens reconquistem essa condição tão necessária para a nossa humanização: o senso de potência.

Sabemos que muitas vezes a relação das escolas nas comunidades se dá por alguma iniciativa externa à própria escola – por intervenção de ONGs ou mesmo órgãos governamentais. Esse é o caso dos exemplos que relacionamos a seguir:

- A cidade de Joinville (SC) sofre com os deslizamentos de encostas, provocados pelas fortes chuvas do verão a Defesa Civil da cidade executou, em parceria com as escolas municipais, um projeto de plantio de árvores que evitariam os deslizamentos. Disponível em: http://www.defesacivil.sc.gov.br/index.php?option=com_content&task=view&id=1520&Itemid=262
- Um outro projeto muito comum de busca da relação escola-comunidade é o "escola aberta" (http://www.cidadedoconhecimento.org.br/cidadedoconhecimento/index.php?portal=527), que acontece nos finais de semana, como o que acontece em Curitiba (PR).

O site da ONG "Salvem as Crianças" (http://www.salvemascriancas.org/wp/?m=201104) descreve centenas de iniciativas de atuação de ONGs nas escolas em projetos de interesse comunitário (educação ambiental, consumo consciente, prevenção de doença etc.).

Essas ações são importantes, mas podemos dizer que elas, em geral, têm pouca relação com o currículo e o cotidiano das escolas — uma vez que não são integradas aos projetos pedagógicos em sala de aula. Além disso, costumam ocorrer de forma descontínua.

Por outro lado, muitas relações consistentes e duradouras entre escola e comunidade favorecem bons resultados na aprendizagem, a começar pelo envolvimento das famílias no apoio e na organização das tarefas escolares e das rotinas de estudo, e nos processos decisório de gestão — associação de pais, participação nos Conselhos etc.

Mais definitivo do que isso são os bons resultados atingidos quando as crianças e jovens são envolvidos em projetos pedagógicos com impacto direto e transformador nas suas comunidades.

A reportagem da revista Nova Escola, "De portas abertas para a sociedade" (vale muito a pena ler - http://revistaescola.abril.com.br/gestao-escolar/diretor/portas-abertas-sociedade-427924.shtml), relata uma série de experiências importantes envolvendo ações pedagógicas escolares e comunidades do entorno. O primeiro relato trata da Escola Municipal Ulisses Guimarães, em Belo Horizonte, onde a relação com a comunidade conseguiu modificar o entorno da escola. Foram realizados mutirões para rebocar e pintar as casas da favela, e assim melhoraram e embelezaram o espaço onde as crianças transitavam. Além disso, conseguiram, por meio de uma campanha, que a prefeitura passasse a fazer a coleta de lixo, assim o lixão virou pracinha. A escola faz parte de um programa da Secretaria Municipal de Educação de Belo Horizonte que busca a educação integral. O projeto usa vários espaços da comunidade como espaços educativos. A diretora diz que a escola passou a enxergar os alunos de forma diferente. "Se antes tinham medo ou dó dos meninos, agora os olham com admiração. Eles, por sua vez, sentem-se mais capazes". E as notas melhoraram!

Daí a importância das redes de relacionamentos, que devem acontecer primeiro concretamente, para depois se expandirem virtualmente. Portanto, nossa última atividade desse curso será no sentido de articular pontes de cooperação com a comunidade.

Buscando pontes de cooperação com a comunidade

Na atividade anterior, você registrou um histórico de ações entre escola e comunidade. Agora, pretendemos avançar no caminho de articulação de pontes de cooperação. Para isso, sugerimos que você realize um mapeamento de Instituições que já realizam trabalhos sociais na comunidade e conheça suas propostas e projetos, de forma a avaliar a possibilidade de cooperação com ações da escola e realização de projetos em parceria.

Orientação para a atividade:

- Identifique, na área de abrangência da escola, entidades comprometidas com o fortalecimento da comunidade, por meio do desenvolvimento de projetos nas áreas de educação, cultura e tecnologia. Conheça e registre informações sobre cada entidade (Missão, Visão, Projetos em andamento, Contatos – pessoas, meios de comunicação etc.).
- Analise a possibilidade de atuação conjunta entre escola e comunidade – registre essas ideias. Caso tenha ideias de possibilidades de ações conjuntas, registre-as também.
- Elabore um material digital com as informações levantadas a fim de compartilhar com seus colegas de escola. Talvez, algumas das iniciativas que você conheceu tenham atuação em abrangência nacional. Nesses casos, é útil compartilhar suas descobertas também em seu blog e em nossa comunidade Redes de Aprendizagem.





Dica

Para continuar inovando e conhecendo novas ferramentas, sugerimos o Prezi, recurso online que permite a elaboração de apresentações colaborativas em um formato bastante interessante. A ferramenta possibilita navegar por uma apresentação, ampliando detalhes de determinadas partes. De certa forma, integra características de mapa conceitual e apresentação.

No site da ferramenta Prezi (http://prezi.com/), você encontrará excelentes vídeos tutoriais explicando o passo a passo seu uso. Contudo, todo o material se encontra apenas em inglês.

Caso você não domine a língua inglesa, pode buscar tutoriais no YouTube.

Incluímos Tutoum rial do *Prezi* em português (http://www.youtube.com/ watch?v=nq1SUHljvIg) contribuir em seu aprendizado.

Contudo. conforme alertamos anteriormente, informações na Internet são dinâmicas e pode ser que no momento em que você estiver realizando seus estudos, nossa referência já não seja mais válida e/ou existam outras mais interessantes disponíveis. Portanto, é muito importante que você permaneça desenvolvendo sua autonomia e busque suas próprias referências.

Palavras Finais

Esperamos que as aprendizagens deste curso tenham lhe instigado a ampliar os muros escolares e a desenvolver projetos envolvendo seus alunos em aprendizagens junto à comunidade. Nessa perspectiva, nas diferentes atividades, propusemos ações para você conhecer a realidade local e projetos já em desenvolvimento.

Contudo, para que as redes de aprendizagem realmente se consolidem, salientamos a importância de condutas cooperativas dentro e fora da escola. Portanto, também desejamos que os estudos e atividades propostas tenham lhe possibilitado parceiros para as suas ideias, bem como a adesão dos gestores da escola e da rede de ensino.

Por fim, gostaríamos de dizer que o fim nada mais é do que a disponibilidade para um novo início... Assim, nosso desejo último é a continuidade dos seus estudos, para que você aplique os novos saberes e busque suprir outras lacunas que surgirem ao longo do processo. Sugerimos que cultive o hábito de criar grupos de estudo e redes de aprendizagem, bem como faça uso dos diversos recursos que o Ministério da Educação lhe oferece como apoio.

Referências

BELLONI, M. L. Crianças e mídias no Brasil: cenários de mudança. Campinas: Papirus, 2010. 1 v.

BOX1824. Projeto Sonho Brasileiro. Disponível em: http://pesquisa.osonhobrasileiro.com.br/indexi1.php?mod=5. Acesso em 11 abr. 2013.

DURKHEIM, Émile. Educação e sociologia. Trad. Lourenço Filho. 4. ed. São Paulo: Melhoramentos, 1955. Disponível em: http://www.ufrgs.br/tramse/pead/textos/durkheim.pdf. Acesso em: 03 jan. 2012.

FREIRE, Paulo. Pedagogia do oprimido. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1997.

HASSMANN, Hugo. Reencantar a educação: rumo à sociedade aprendente. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 1998.

LASSANCE, Antonio. Brasil: jovens de Norte a Sul. In: ABRAMOS, H. W.; BRANCO, P. P. M. (Org.). Retratos da juventude brasileira. São Paulo: Editora da Fundação Perseu Abramo, 2005. p. 73-86.

MOTTA, Vania Cardoso da. A questão da Função Social da Educação no Novo Milênio. Boletim Técnico do Senac, Rio de Janeiro, v. 33, n. 2, maio/ago. 2007. Disponível em: http://www.senac.br/BTS/332/artigo-3.pdf. Acesso em: 05 jan. 2012.

OLINDA, Ercília Maria Braga de. Participação autônoma e solidária: caminho para a construção do "ser mais" juvenil. In: V COLÓQUIO INTERNACIONAL PAULO FREIRE, 2005, Recife. Anais... Recife: Centro Paulo Freire — Estudos e Pesquisas, 2005. p. 1-13. Disponível em: http://www.paulofreire.org.br/pdf/relatos_experiencia/PARTICIPA%C3%87%C3%83O%20AUT%C3%94NOMA%20E%20SOLID%C3%81RIA-%20CAMINHO%20PARA%20A%20CONSTRU%C3%87%C3%83O%20DO%20%E2%80%9CSER%20MAIS%E2%80%9D%20JUVENIL.pdf. Acesso em: 17 abr. 2012.

OLIVEIRA, Tory. Alunos e professores amigos no Facebook. Carta Capital, São Paulo, 14 set. 2011. Disponível em: http://www.cartacapital.com.br/educacao/alunos-e-professores-amigos-no-facebook. Acesso em: 17 abr. 2013.

PHILLIPS, Linda Fogg; BAIRD, Derek M.A.; FOGG, B. J. Facebook para educadores. Disponível em: http://lantec.fae.unicamp.br/ed88/Xconteudos-digitais/arquivos/facebook-para-educadores-guia-PT.pdf. Acesso em: 17 abr. 2013.

REVEZ, Sílvia; TEODORO, Ruben. A função social da educação. Disponível em: http://filosofia.home.sapo.pt/funcao_educacao.htm. Acesso em: 23 dez. 2011.

SINGER, Paul. A juventude como corte: uma geração em tempos de crise social. In: ABRAMOS, H. W.; BRANCO, P. P. M. (Org.). Retratos da juventude brasileira. São Paulo: Editora da Fundação Perseu Abramo, 2005. p. 27-35.