

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

EDUCOM – Educação com computador

MEC – Ministério da Educação

PROINFO – Programa nacional de informática na educação

PRONINFE – Programa nacional de informática educativa

SEED – Secretaria de Educação à Distância

SEI – Secretaria de especialização de informática

SENAC – Serviço nacional de apoio ao comércio

INTRODUÇÃO

Com o avanço das tecnologias de informação e, principalmente, da informática, o mundo tem experimentado uma evolução nas relações interpessoais e na massificação de conteúdos de maneira extraordinária. Sabe-se que o desenvolvimento da informática exerce impacto relevante no modo de produção da sociedade. Todos os recursos tecnológicos que a cada dia vêm fazendo parte de nossos dias mais comuns sejam eles no trabalho, estudo ou lazer evoluem a todo o momento, de forma a nos englobar ainda mais nesta nova filosofia de mundo.

O nosso acesso à informação hoje é indiscutivelmente maior do que o das gerações passadas. Com a diversificação das TIC's – Tecnologias da Informação e da Comunicação, o cenário comunicacional atual é repleto de mídias e outras fontes de informações (TV, rádio, jornal, comunicações via satélite, internet, etc.), as quais propiciam aos seus usuários um acesso quase que imediato aos dados sobre algum fato ou situação já ocorrido ou que ainda esteja ocorrendo em algum lugar do mundo.

Antes da diversificação tecnológica, as informações apresentavam um caráter mais estático, ou seja, havia uma certa defasagem entre um acontecimento e o acesso aos informes do mesmo pelo público em geral, já que os meios de transmissão de informações ainda eram, prioritariamente, a mídia televisiva ou impressa; hoje, pode-se acompanhar eventos em tempo real, obtermos informações simultâneas sobre os mesmos recorrendo a recursos tecnológicos diversos (celulares, computadores, internet, etc.).

A web hoje passou a ser um dos meios mais utilizados por estes jovens para se comunicar e obter acesso à informação; esse fato se explica por a internet oferecer uma gama muito ampla de fontes de dados sobre algo e de forma mais rápida, atualizada e acessível ao usuário do que a maioria dos livros e outros materiais impressos, os quais nem sempre acompanham o ritmo das informações da forma que esse público deseja, ou seja, da forma mais imediata, atualizada e acessível possível.

Não há dúvidas, a maneira como a sociedade passou a se comunicar com o passar do tempo, avançou paralelamente à tecnologia. Tendo isso em vista,

nada mais salutar do que integrar pessoas transformando-as em autores do processo de comunicação digital, tal como é o caso das redes sociais.

Em relação às diversas modalidades de comunicação que estão se estabelecendo na então intitulada “sociedade da informação” (CASTELLS, 2000). As redes sociais estão num processo de expansão contínua, principalmente as redes sociais focadas em relacionamentos via WEB (Orkut, Facebook, Hi5, Myspace, Haboo, etc.) as quais possuem enquanto principais usuários a geração net (TAPSCOTT, 2010), ou seja, jovens e crianças que já nasceram e estão crescendo imersos numa sociedade cada vez mais tecnologicizada, os quais aprendem desde a infância a acessar e utilizar as tecnologias, principalmente as TIC's a serviço de seus interesses – lazer, estudos, relacionamentos, etc., e as redes sociais são um importante instrumento a serviço desses interesses.

Recentemente, o aparecimento das redes sociais (Orkut, Facebook, Twitter, MySpace) permitiram aos usuários da internet vivenciar as mais diversas relações para além das suas comunidades locais. A principal característica dessas redes é a interatividade em tempo real (JUNIOR *et al.*, 2011).

Para Siemens (2004), aprender é conectar ideias, competências, pessoas e recursos para a resolução de problemas. As TIC conectam pessoas e recursos educacionais proporcionando uma mudança no centro de gravidade da escola: de centro de ensino para centro de aprendizagem.

Nesse contexto, a educação hoje se depara com um desafio: como estabelecer com a geração net uma relação de ensino-aprendizagem que concilie os interesses desse público com os objetivos pedagógicos da escola? As redes sociais das quais milhares de jovens são usuários podem ser um aliado do ensino?

Considerando esses elementos, esse texto discute as redes sociais e seus impactos na educação, focando especialmente as interferências, contribuições e limitações que o uso das mesmas pode trazer ao processo de ensino aprendizagem.

O foco desta pesquisa é analisar a utilização das redes sociais pelos professores cursistas do Núcleo de Tecnologia Educacional Marco Zero, em Macapá, Amapá, Brasil. Este núcleo tem por objetivo realizar ações de sensibilização e de capacitação de professores no sentido de incorporar as novas tecnologias de informação e comunicação no trabalho pedagógico. Diante disso, buscou-se saber: está havendo a inserção e utilização do uso das redes sociais na

prática pedagógica? O que os professores cursistas pensam sobre esse novo recurso? Ou seja, qual a real situação das tecnologias aliadas à educação na escola?

Sendo assim, o presente estudo traz em seu capítulo inicial a discussão no tocante à atualidade bem como a política educacional no Brasil frente ao avanço tecnológico do mundo globalizado, abordando a era da tecnologia, o papel da escola com suas possibilidades e suas realidades.

O segundo capítulo descreve-se a partir de uma visão da ação educativa do professor no que diz respeito à realidade tecnológica dos dias atuais, refletindo acerca da informática na produção social do indivíduo e discute também no ponto que abrange as tensões e possibilidades da tecnologia e da educação.

O terceiro capítulo traz a discursiva referente às tecnologias digitais com foco no papel da sociedade e da escola, destacando como as novas tecnologias e sua utilização pedagógica podem favorecer a formação dos envolvidos e, por fim, analisa o posicionamento dos professores cursistas do Núcleo de Tecnologia Educacional Marco Zero.

1 ATUALIDADE E A POLÍTICA EDUCACIONAL NO BRASIL

Falar em contexto educacional é pensar na escola como uma organização social, e como tal, deve encerrar competência, crédito institucional e labor, predicados que, quando ausentes, comprometem seu regular funcionamento.

A alteração das relações entre as pessoas através do tempo corresponde ao regulador da evolução ou involução da unidade social em seus distintos aspectos e, em especial, no que concerne ao âmbito educacional, o mesmo não deixaria de estar sujeito a estes efeitos.

Neste sentido, é relevante oferecer certos subsídios a serem ponderados preliminarmente antes da Educação em si, enquanto sistema funcional considerado, pois, afora de seus limites há toda uma realidade com a qual ela interage com maior ou menor grau de percepção e cujas relações apresentam naturezas peculiares, como o sistema econômico, sistema político-legal, sistema sócio-cultural, entre outros.

Logo, a missão nativa da instituição escolar, que é a preparação dos indivíduos para convívio social, traduz-se pelo culto dos valores que sustentam ideologicamente uma sociedade. Por sua vez, a leitura da comunidade internacional moderna, informa sobre a cidadania como valor pétreo a ser difundido e promovido no direcionamento das ações Estatais, muito embora essas fundações doutrinárias sofram mutações sutis que variam ao sabor da estrutura cultural.

No âmbito prático, a escola é reconhecida por seu mister educativo como um caminho que viabiliza, na medida do possível, condições igualitárias aos cidadãos, baseando-se na prática e incentivo responsável da aquisição de conhecimento, da investigação e da reflexão filosófica, respeitando-se, é claro, o nível intelectual do público com que se interage.

No campo da abstração tal argumento tem grande força no sentido de nortear a construção da imaginada sociedade igualitária. Contudo, sua aplicação é dependente de outros fatores que a embaraçam ou mesmo a inviabilizam.

Não se pode negar então o poder do capital em detrimento do ser humano, capaz de relegar seu criador a um plano inferior de importância. Longe das argumentações hodiernas que desvirtuam a visão de Marx, o poder econômico de fato oprime o trabalhador comum, o servidor público, o profissional liberal e fomenta a aglutinação do trabalho informal, muitas vezes limítrofe à dignidade.

Inobstante a isso, não se tem por interesse fazer considerações pessimistas que desnaturem a abordagem pedagógica, mas ao contrário, reconhecer que além dos benefícios oriundos da globalização e do liberalismo econômico, ocorrem efeitos colaterais que certamente não são inesperados. Agregou-se à escola a função de fornecedor de contingentes, o que já seria amoral se não fossem as políticas de controle de qualidade, que primam muito mais por planilhas, gráficos e resultados baseados em amostras.

Ora, o aparato Estatal foi superado em muito pelo particular, haja vista a capacidade deste em investir em recursos humanos, tecnológicos e gerir sistemas educacionais com competência, ao passo que a Educação propriamente dita e eleita como primeiro direito social pelo art. 6º da Constituição de 1988, tornou-se mercadoria para aqueles que podem pagar e/ou desejam distância de ambientes de aprendizagem duvidosos e potencialmente nivelados por baixo.

Assim, mesmo não sendo objeto primário de sua contemplação, o plano educacional não deixa de sofrer as consequências desses fatores, razão pela qual é justificada a preocupação dos seus estudiosos. E mais, entende-se que a formação destes agentes deve transcender as áreas de conhecimento: a visão macroeconômica e política são os pontos que mais inspiram atenção, uma vez que é pacífico que a Educação formal visa reproduzir aquilo que se julga oportuno e conveniente para a preservação de um sistema instituído, representados na figura do paternalismo e assistencialismo.

Como fator derradeiro, convém mencionar que o aspecto tecnológico inspira um remodelamento enérgico da ação educativa, sendo a aplicação de computadores nas atividades do dia a dia um fato que não pode ser negado ou impedido. Conveniente então é percepção sóbria de como este fato pode afetar a vida dos indivíduos, principalmente aqueles que forçosamente não têm acesso a esses recursos. A escola possível, sem dúvida, depende de todos os envolvidos direta ou indiretamente em suas ações.

É cada vez mais rápido o avanço tecnológico, em diversas áreas da engenharia, onde são feitos aperfeiçoamentos nos dispositivos eletrônicos, fazendo com que haja a melhora na transmissão dos dados, sejam eles na forma de imagens ou de áudio.

O mundo atingiu a marca de 1 bilhão de internautas em 2006. A maioria da população não tem acesso à internet. No Brasil, 88% ainda não tem acesso à

internet, apesar de o país ser o décimo do mundo em números de internautas. As nossas tecnologias melhoraram o desempenho e deram à internet mais aplicações tornando-a uma rotina na vida moderna. A rede mundial impulsiona a globalização responsável por um volume de transações comerciais nunca vista na história do planeta. Sabendo de tudo isso, é salutar que políticas públicas voltadas à inserção da internet, bem como das redes sociais que dela fazem parte, evoluindo juntamente com esta.

1.1 A ERA DA TECNOLOGIA

A tecnologia é um campo minado de previsões do futuro, o mais difícil seria prever quanto a internet mudou o mundo e a própria rotina das pessoas. E o computador com o resto do planeta, ganhou inúmeras utilidades além de fazer cálculos e escrever textos, etc. Em 1943, o Presidente da IBM, Thomas Watson, disse com toda a seriedade que “o mercado mundial só teria espaço para cinco computadores”. O mundo da tecnologia é atualmente bem diferente do que se previa poucas décadas atrás. Grande parte dessas mudanças se deve a internet que atingiu um número importante em 2006, ao bater na casa de 1 bilhão de usuários no mundo, segundo a internet World Stats. O computador a cada dia vem fazendo parte da vida das pessoas, pois palavras como e-mail, site, chat, on-line, blog, passaram a ser utilizados no vocabulário das pessoas, além dos benefícios que ele oferece como extratos bancários, gravar e tocar músicas, comprar, divulgar notícias e/ou permitir uma conversa com os amigos.

O Brasil é o 11º país do mundo em número de computadores, mas só 12% da população tem acesso. Um fato importante segundo o Ministério da Ciência e Tecnologia é que o Brasil poderia economizar 85 milhões de reais por ano se deixasse de pagar licenças de uso de software.

Existe também a ideia de investir em um Plano Nacional de Internet de Alta Velocidade (banda larga), ou seja, no acesso à internet com maior velocidade. Dos 5,6 mil municípios brasileiros, apenas 1,6 mil são cobertos por essa tecnologia. Hoje, o país tem apenas 6,7% dos domicílios com banda larga.

O processo de globalização está diretamente ligado ao crescimento da internet, uma vez que permite a troca instantânea de contratos e valores entre as mais longínquas partes do planeta. Provocou um impacto também na divisão

internacional do trabalho, pois facilitou muito a possibilidade de coordenar uma equipe ou até uma lenha de produção em outro país.

Uma das áreas mais beneficiadas pelo avanço da internet é a de telefonia móvel, ampliada a uma gama de utilizações, tais como o envio e-mails ou fotos, a navegação pela rede mundial ou o download de vídeos e músicas digitais que podem ser compartilhadas, em tempo real, através de aplicativos de redes sociais disponíveis para celulares, smartphones e etc.

1.2 O PAPEL DA ESCOLA: POSSIBILIDADES E REALIDADE

À Escola sempre foi delegada a função de transmissora de conhecimento e seus métodos de ensino atentavam, no geral, para o modelo de padrão social e econômico estabelecido de cada época.

É possível ilustrar então, a necessidade de adequar o sistema educacional brasileiro ao arquétipo de desenvolvimento econômico implementado a partir de 1964, e que no ano de 1968 justificou uma série de medidas destinadas a atacar os problemas da educação.

Deste modo, encarar a educação como uma área estratégica implica, de fato, adotar posturas e ações de fins que perdurem no tempo, onde o sistema educacional se organiza na materialização de leis, que modificam as imperfeições da normatividade no país em termos Federais, Estaduais ou Municipais. Sob outro prisma, necessário se faz reconhecer a escola como a instância integrante de um todo social, da qual é nítida as influências mútuas entre sociedade, sistema de ensino, instituição escolar e os indivíduos.

Neste sentido, assevera FREIRE (1996, p. 65):

As qualidades ou virtudes são construídas por nós no esforço que nos impomos para diminuir as distâncias entre o que dizemos e o que fazemos. Este esforço, o de diminuir o discurso e a prática, é já uma dessas virtudes indispensáveis – a coerência. Como, na verdade, posso eu continuar falando no respeito à dignidade do aluno se o ironizo, se o discrimino, se o inibo com minha arrogância.

A organização de uma instituição social como a escola, que desenvolve e promove a educação, perpassa pela necessidade dialógica e política entre os que a compõem, frente às dificuldades relacionadas ao objetivo da educação nacional. A busca por autonomia fez com que novos modelos de gestão surgissem, a crise de

paradigmas exige da escola questionamentos sobre si mesma, sobre seu papel enquanto instituição em uma sociedade.

Enquanto momento histórico de mudanças significativas, inteligível é afirmar que cabe aos profissionais da educação adequarem-se ao novo quadro de reforma educacional que busca diminuir distâncias entre professor e aluno. Aliar novas metodologias no sentido de promover essa interação fazendo uso do que as redes sociais podem oferecer pedagogicamente falando e não discriminando sua existência no cotidiano escolar. É certo que não se pode modificar a realidade com a mesma rapidez que se concebe uma ideia, contudo entende-se que são as ações continuadas e sucessivamente realizadas que vão instituindo pelo tempo as verdadeiras mudanças.

2 A AÇÃO EDUCATIVA DO PROFESSOR FRENTE A REALIDADE EDUCACIONAL TECNOLÓGICA DOS DIAS ATUAIS

Estudos realizados no campo educacional, tendo como cerne a atual configuração fática deste sistema, identificam a figura do Professor como um dos agentes responsáveis pela postulação de alterações significativas à sua realidade. Logo, a articulação eficiente de sua prática pedagógica apresenta estreita relação com sua formação acadêmica, que deve ser eminentemente humanista, privilegiando a equidade e a razoabilidade.

Vejamos que a compreensão da educação só é possível quando ultrapassa o espaço restrito da escola e perpassa as formas práticas como agentes que interagem entre si e com os objetos sociais herdados e em construção.

Na medida em que os processos de produção se transformam, alteram as possibilidades de acumulação, troca e distribuição de conhecimento social entre os agentes.

Segundo Demerval Saviani (1980, p. 62), a formação desse educador deve considerar que,

Este será o profissional com habilitação polivalente capaz de enfrentar os desafios de nossa realidade educacional. A formação deste tipo de profissional é a tarefa urgente acometida aos Cursos Superiores de Educação, sejam eles denominados de pedagógicos ou não.

Na sociedade informatizada a qual vivemos se faz necessário pensar como produção social em geral, a educação e que, portanto, deve ser pedagógica, onde a abordagem sócio genética do conhecimento é o substrato teórico em que, o conhecimento, na teoria Piagetiana, se apresenta como saber-fazer, porém sem esgotar-se na ação e sim prolongado ao processo de conceituação dessa ação.

2.1 A TECNOLOGIA E A EDUCAÇÃO

A intersecção entre a informática/tecnologia e a educação carrega muitas vezes este mito de divisão social do trabalho: os informaticistas são os responsáveis pela objetivação tecnológica, ou seja, transformar, oferecer e criar as tecnologias; os educadores são os responsáveis pela subjetivação entendida como construção do conhecimento, ou seja, estudar, investigar e sugerir formas pedagógicas.

Na análise marxista, do ponto de vista da objetivação do trabalho em máquinas, o que está em jogo são as estratégias de valorização do capital, expressas na busca da economia de tempo, na apropriação do saber, na emancipação da produção social diante dos limites físicos do trabalhador e na sua transformação em sistemas automatizados.

As transformações decorrentes da tecnologia criada não se esgotam na apropriação e objetivação do que antes era atividade viva dos agentes. Essas transformações só ganham força material, no sentido de delimitar as ações dos agentes, na produção social. Ao retornarem à produção social, as tecnologias redefinem as interações entre agentes e objetos.

Essas transformações na estrutura técnica implicam novas ações – antes de tudo, formas de saber fazer dos agentes de produção. Portanto, a fábrica informatizada requer prioritariamente técnicas em eletromecânica, eletrônica e programação que passaram por um processo de instrução formal.

Neste sentido, a difusão e o uso das Tecnologias implicam formas de ação – objetivação e subjetivação – dos agentes nesse espaço social, já que não é o mesmo dos criadores (cientistas e tecnólogos) de tecnologia.

Em que sentido e direção, do ponto de vista especialmente educacional, os espaços sociais informatizados transformam a ação, como objetivação e subjetivação, dos agentes com os objetos e outros agentes?

Só depois do microcomputador, o pensamento crítico ingressa na discussão do uso de tecnologia de informática na educação. Skinner foi um dos primeiros a propor a utilização de máquina de ensinar como forma de resolver os impasses que surgem em decorrência das dificuldades de atender cada aluno.

O desenvolvimento dos projetos de informática na educação enfrenta um elenco de barreiras objetivas e subjetivas. No que se refere à construção do conhecimento, a escola tem um papel fundamental na socialização das condições materiais e simbólicas de acesso e uso do computador, no duplo sentido de estender e qualificar para a “sociedade informática”.

3 REDES SOCIAIS: CONCEITO, SURGIMENTO E UTILIZAÇÃO NA PRÁTICA PEDAGÓGICA

3.1 O QUE SÃO REDES SOCIAIS?

Para Capra (2005), redes sociais são redes de comunicação que envolvem a linguagem simbólica, os limites culturais e as relações de poder e podem ser uma medida de política social que reconhece e incentiva a atuação de atores sociais no seu contexto de atuação. Já para Marteleto (2001, p.72), as redes sociais representam “[...] um conjunto de participantes autônomos, unindo ideias e recursos em torno de valores e interesses compartilhados”. A autora ressalta, ainda, que só nas últimas décadas o trabalho pessoal em redes de conexões passou a ser percebido como um instrumento organizacional, apesar de o envolvimento das pessoas em redes existir desde a história da humanidade.

Segundo Souza e Queila (2008) As redes sociais são estruturas sociais compostas por pessoas ou organizações. Essas por sua vez, estão conectadas por um ou vários tipos de relações. Pessoas que fazem parte da mesma rede social compartilham valores e interesses em comuns.

3.2 O SURGIMENTO DE REDES SOCIAIS PELO MUNDO

Classmates: Surgiu em 1995, com um público bastante específico. Seu objetivo era viabilizar o reencontro de antigos conhecidos de escola. Existe até hoje, com penetração em alguns países europeus como Alemanha e Suécia. <<http://www.classmates.com>>

Six Degrees: Surgiu em 1997 e foi a primeira mídia social generalista que permitia a criação de perfis e manutenção de rede de contatos, chegando quase a um milhão de usuários. Foi retirada do ar em 2001.

Slashdot: Considerado o pai dos social bookmarks, surgiu em 1997 como um diretório de notícias nerds enviadas pelos usuários, que podiam votar positivamente (+1) ou negativamente (-1) nas notícias, destacando o conteúdo mais recomendado. <<http://www.slashdot.org>>

AsianAve: Surgiu em 1997, dirigida aos descendentes de asiáticos nos Estados Unidos. <<http://www.asianave.com/>>

BlackPlanet: Surgiu em 1999, dirigida aos negros dos Estados Unidos. <<http://www.blackplanet.com/>>

MiGente: Surgiu em 2000, dirigida aos latinos dos Estados Unidos. <<http://www.migente.com/>>

LiveJournal: Surgiu em 1999 como uma rede social de blogs, com diversos recursos de interação entre seus usuários. <<http://www.livejournal.com/>>

Blogger: Surgiu em agosto de 1999, ajudando a popularizar os blogs pessoais por todo o mundo. Foi comprado pela Google em 2003. <<http://www.blogger.com/>>

DeviantArt: Surgiu em 2000 como uma comunidade para artistas gráficos e fotógrafos interagirem e compartilharem suas obras. <<http://www.deviantart.com/>>

Mixi: Mídia social japonesa que surgiu em 2000 e é a mais popular no Japão até hoje. Além de perfis, os usuários também contam com diários virtuais, mensagens e comunidades. <<http://mixi.jp/>>

Wikipedia: Em janeiro de 2001 nascia o maior projeto colaborativo de todos os tempos, a enciclopédia digital em que qualquer pessoa podia colaborar. Este projeto definiu o modelo wiki – base digital de conhecimento criado e mantido coletivamente, com páginas fáceis de editar e interligadas. <<http://www.wikipedia.org/>>

Friendster: Frequentemente mencionada como a primeira mídia social, surgiu apenas em março de 2002, mas com uma plataforma moderna e inovadora em recursos sociais. Existe até hoje, mas cerca de 90% dos seus 90 milhões de usuários registrados atualmente são da Ásia. Seu objetivo inicial era aumentar a rede de contatos das pessoas por meio de amigos conhecidos na vida real, com os amigos dos seus amigos. <<http://www.friendster.com/>>

Fotolog: Surgiu em abril de 2002 gerando um grande movimento mundial de compartilhamento social de fotos por meio dos flogs (blogs de fotos) pessoais. <<http://www.fotolog.com.br/>>

Metacafe: Fundado em julho de 2002, é provavelmente o primeiro site a permitir o compartilhamento social de vídeos, em que qualquer pessoa pode distribuir seus vídeos para o mundo. <<http://www.metacafe.com/>>

Last.fm: Em 2002 surgiu também a Last.fm, que permite aos usuários personalizar suas rádios, conhecer novas músicas, interagir e comparar seus gostos musicais. <<http://www.lastfm.com.br/>>

LinkedIn: Surgiu em maio de 2003 com foco na criação e manutenção de redes sociais profissionais e de negócios, em que o perfil do usuário assemelha-se a um currículo. <<http://www.linkedin.com/>>

Hi5: Surgiu em junho de 2003 e foi o precursor dos recursos de privacidade atualmente encontrados no Facebook, com a possibilidade de escolher compartilhar seu conteúdo com amigos, amigos dos amigos e um terceiro nível, os amigos dos amigos de seus amigos. <<http://www.hi5.com/>>

Myspace: Surgiu em agosto de 2003 e chegou a ser a mídia social mais popular dos EUA em 2006, mas tem perdido popularidade nos últimos anos. Com players de música e vídeo integrados, ostenta perfis oficiais de celebridades do mundo da música e ainda é popular entre fãs e artistas independentes. <<http://www.myspace.com/>>

Delicious: Em setembro de 2003 surgia esse serviço que, além de permitir o social bookmarking de notícias, como no Slashdot, também recebia links de páginas estáticas. Propriedade do Yahoo! O Delicious teve seu fechamento declarado, em data ainda não definida. <<http://delicious.com/>>

Orkut: Um mês antes de o Facebook aparecer surgia o Orkut, criado por um funcionário turco da Google – Orkut Büyükkökten. Esta mídia social nunca se tornou muito popular nos EUA, mas conquistou grande parte do público no Oriente Médio e é, até hoje, a mais popular no Brasil. <<http://www.orkut.com>>

Facebook: Em fevereiro de 2004 surgia a mídia social que viria a se tornar a maior do mundo em poucos anos. Criada por Mark Zuckerberg e amigos na Universidade de Harvard, o Facebook nasceu com o objetivo de conectar amigos da faculdade, mas acabou se tornando um dos maiores fenômenos da internet. Estima-se que o Facebook tenha quase 600 milhões de usuários atualmente. <<https://www.facebook.com/>>

Flickr: Surgido no mesmo mês do Facebook, o Flickr tem o objetivo de ser uma gigantesca comunidade para compartilhamento social de fotos, organizadas em álbuns e coleções. <<http://www.flickr.com/>>

Multiply: Surgiu em março de 2004 com foco no compartilhamento de fotos e vídeos com a rede de contatos dos usuários e conexões de primeiro grau.

Com bastantes recursos, como módulos para músicas, opiniões, receitas, links, calendário, entre outros, o Multiply conta com mais de 11 milhões de usuários e tráfego mensal estimado em 3,5 milhões. <<http://multiply.com/>>

Tagged: Surgiu em outubro de 2004, tendo como foco o entretenimento social (jogos, presentes virtuais). <<http://www.tagged.com/>>

Vimeo: Surgiu em novembro de 2004 como canal para compartilhamento de vídeos. Com layout bonito, disponibiliza apenas conteúdo original e produzido por sua comunidade. <<http://vimeo.com/>>

Digg: Surgiu em dezembro de 2004, solidificando a cultura do social bookmarking nos EUA com seu recurso de votação (similar ao utilizado no Slashdot), com seus famosos botões Digg (“cavar”, que leva o link compartilhado para cima) e Bury (“enterrar”, que leva o link para baixo). <<http://digg.com/>>

Bebo: Em janeiro de 2005 surgiu essa mídia social generalista, cujo foco reside na manutenção de blogs pessoais. Comprada pela AOL em 2008, quase sumiu do mapa em 2010 por causa de sua baixa popularidade. <<http://www.bebo.com/>>

YouTube: Em fevereiro de 2005 o compartilhamento social de vídeos se popularizou de vez pela internet com o YouTube, atualmente o terceiro site mais acessado do mundo, comprado pela Google em 2006. <<http://www.youtube.com/>>

Ning: Surgiu em outubro de 2005 como uma plataforma para a criação de mídias sociais personalizadas por usuários ou empresas em geral, possibilitando o surgimento de milhares de mídias sociais menores e segmentadas (verticais). <<http://br.ning.com/>>

Jaiku: Foi o primeiro serviço de microblogging , surgido em fevereiro de 2006. Permite a criação de um perfil simples para o envio de atualizações de status com até 140 caracteres. Criado na Finlândia foi comprado pela Google no final de 2007. <<http://jaiku.com/>>

Twitter: Alguns meses depois do Jaiku, em julho de 2006 surgiu o Twitter – que se tornou o principal microblog do mundo e um dos mais relevantes canais de comunicação da internet. <<http://twitter.com>>

Shelfari: em outubro de 2006 surgiu essa mídia social com foco em literatura , em que os usuários compartilham livros que estão lendo, montam suas bibliotecas e conversam a respeito dos livros. <<http://www.shelfari.com/>>

Dodgeball: Lançado em 2005, foi o primeiro serviço a permitir que usuários compartilhassem onde estão por meio do celular, recurso conhecido como geotagging. Comprado pela Google, encerrou suas atividades em 2009.

Justin.tv e Ustream.tv : Ambos de março de 2007, são canais que possibilitam a transmissão de vídeo em tempo real, pela internet, e interação entre os expectadores. <<http://www.justin.tv/>> <<http://www.ustream.tv/new>>

Tumblr: Serviço de blog mais ágil e simples, o Tumblr surgiu em 2007 e rapidamente ganhou popularidade pela facilidade de uso e recursos sociais nativos. <<http://tumblr.com>>

Gowalla e Brightkite: Surgiram em 2007 com o mesmo objetivo do Dodgeball, o compartilhamento de geolocalização. Nelas, os usuários utilizam o navegador do celular ou mensagens de texto para fazerem “check-ins”, ou seja, publicarem onde estão. <<http://www.gowalla.com/>> <<http://brightkite.com>>

Foursquare: Do mesmo criador de Dodgeball, o Foursquare surgiu em março de 2009 e disparou como a mais popular mídia social de geolocalização, mesmo tendo poucas diferenças em relação ao Gowalla e ao Brightkite. <<http://foursquare.com>>

Chatroulette: Surgiu em novembro de 2009 e não é exatamente uma mídia social, mas tornou-se um fenômeno da internet por causa da repercussão nas mídias sociais. É um serviço que simplesmente ativa sua webcam e seleciona, aleatoriamente, outra pessoa de qualquer lugar do mundo que também esteja com a webcam ativada, colocando-os frente a frente com vídeo, áudio e chat. <<http://chatroulette.com/>>

Formspring.me: Também de novembro de 2009, o serviço permite criar um perfil para receber perguntas e respondê-las. O usuário escolhe se quer receber perguntas anônimas ou apenas de membros cadastrados. Acabou servindo como caderno de enquete digital para as pessoas e como uma espécie de SAC social para as empresas. <<http://www.formspring.me/>>

3.3 AS MAIS IMPORTANTES REDES SOCIAIS BRASILEIRAS

1grau: Criado na mesma época em que surgiam o (julho de 2004) Facebook, Orkut e Multiply, o 1grau foi a primeira experiência com mídia social de muitos brasileiros. Ele permitia a criação de um perfil com blog, fotolog, recados e

outros recursos sociais, além de grupos de interesse. Infelizmente, não conseguiu competir mais e desapareceu em 2006.

Brazucas iVox: Surgiu aproximadamente em 2002 e possibilitava o compartilhamento de opiniões sobre produtos, serviços, entretenimento (filmes, livros, etc.) e muitas outras coisas. Teve uma comunidade muito forte, mas hoje não demonstra grande relevância. <<http://www.ivox.com.br>>

Vote Na Web: Criado pela Webcitizen, empresa que busca estimular o engajamento cívico e aproximar os cidadãos, no final de 2009. O Vote Na Web permite que seus usuários opinem sobre projetos de Lei em tramitação no Congresso Nacional. Apresenta-se como um “site desenvolvido para aproximar o cidadão das decisões do Congresso Nacional. Vote e seja ouvido”. <<http://www.votenaweb.com.br/>>

Brazucas Veia Social: Criada em 2010 por dois amigos, esta mídia social não tem fins lucrativos. Seu objetivo é incentivar a doação de sangue e troca de informações sobre o assunto. <<http://www.veiasocial.com.br/>>

Skoob: O site foi lançado em 2009, especialmente, para um grupo de amigos que desejava uma alternativa online para falar de livros. Mas, no primeiro mês já havia 7.600 pessoas cadastradas. Na rede, os mais de 725 mil leitores cadastrados atualmente podem montar a sua estante virtual. Nela, eles adicionam os livros que já leram, estão lendo, irão ler, reler, ou abandonaram antes do término da leitura. Ainda é possível avaliar as obras por estrelas, classificando desde ruim até ótimo, além de postar resenhas e resumos. Qualquer usuário pode acrescentar novos títulos ao acervo do Skoob, e interagir com outros leitores – a rede calcula automaticamente a compatibilidade entre os membros. <<http://www.skoob.com.br/>>

O Livreiro: Criado em 2009, possui hoje mais de 20 mil usuários cadastrados e entrou no ar com um banco de dados com mais de 2 milhões de títulos, com conteúdo informativo sobre o mundo editorial, possibilita o leitor a criar suas próprias estantes, comunidades, opinar sobre os livros, fazer sua rede de amigos, etc. <www.olivreiro.com.br>

3.4 UTILIZAÇÃO PEDAGÓGICA DAS REDES SOCIAIS

Retomando a proposta deste trabalho, o uso de tecnologia mais especificamente das redes sociais estão associadas às questões e intenções

educacionais, ou seja, proporcionar um ensino com tecnologia a toda uma coletividade, propiciando ao envolvido o contato com a cultura tecnológica do seu tempo e o desenvolvimento de um juízo crítico sobre tais tecnologias.

A implantação de ambientes educacionais e tecnológicos deve considerar o momento social, histórico, econômico, político e cultural da vida e, neste momento, tem-se esta possibilidade no País e no Estado através dos diversos projetos de informática e uso de novas tecnologias aplicadas por todo o Brasil.

Em 1891, ocorreu o I Seminário Nacional de Informática, onde surgiram projetos tais como o Educom, o Proninfe e o Formar. Muitas escolas estão recebendo laboratórios de informática e centros de treinamento de professores multiplicadores, denominação dada aos professores responsáveis pela disseminação das técnicas de utilização do equipamento nas escolas de sua região, são criados em diversos municípios. Atualmente temos o PROINFO INTEGRADO que forma e capacita os profissionais da educação para atuarem nesse novo contexto tecnológico.

É possível afirmar que Educação ao inserir-se no cenário tecnológico desempenha uma função fundamental na criação de novas estruturas que levem em conta as novas maneiras de gerar e disseminar o conhecimento, as novas maneiras de produção e de construção de saberes. Sabe-se também que, em um contexto de evolução, de mudanças, o processo educativo terá um papel altamente significativo no conjunto dos fatores determinantes dessas transformações e levará consigo, todos aqueles, professores, alunos e outros que estão direta ou indiretamente envolvidos a um novo patamar do processo de ensino-aprendizagem.

Nesse quadro, a tecnologia tem se manifestado no espaço da escola e engendrado uma grande quantidade de dispositivos que, de uma maneira ou de outra, prometem melhorar e, algumas vezes, resolver os problemas do processo de ensino e aprendizagem. São exemplos desses recursos: os diversos modelos de jogos didáticos, as calculadoras eletrônicas e os computadores com suas diversas formas de uso, querem como ferramenta de mediação, de construção, de comunicação, ou de entretenimento.

“A interação do indivíduo com as tecnologias tem transformado profundamente o mundo e o próprio indivíduo” (SANCHO, 1998, p.30). Assim, podemos identificar que a relação entre ciência e tecnologia vai aos poucos modificando o indivíduo e as sociedades; esta mudança ocorre independente da utilização que se faça da tecnologia.

Meier (2009, p. 94) nos dá uma noção sobre a abrangência e o uso das redes sociais na educação quando diz que:

Mais de 5 milhões de estudantes brasileiros já pertencem a uma rede social na internet, como o Facebook ou o Twitter. A novidade é que, agora, parte deles começa a frequentar esses círculos virtuais estimulados pela própria escola - e com fins educativos. Alguns colégios, a maioria particular, fazem uso simples de tais redes, colocando ali informações como calendário de aulas e avisos. Muitas vezes, incluem ainda exercícios e o conteúdo das aulas, recurso que vem se prestando a aproximar os pais da vida escolar.

Contudo, essa decisão de estimular o aluno na utilização das redes sociais passa pelo professor que só escolhe as tecnologias que conhece, domina e sente-se seguro. Portanto, envolver-se nesses ambientes é fundamental para estabelecer a relação da tecnologia e seu compromisso social, o professor, também deve desfrutar da cultura tecnológica do seu tempo envolvendo assim um maior número de pessoas, escolas e comunidades.

A informática provocaria outra transformação na educação nos anos 70, trazendo muitas possibilidades antes não imaginadas. Desde então o constante desenvolvimento das tecnologias da informação e da comunicação disponibilizaram novas utilizações dessas tecnologias na educação, TI e TIC (SENAC, 2001).

É preciso aproveitar o momento atual de influência da cultura tecnológica que envolve toda a sociedade brasileira, onde já não é possível negá-la e sim usá-la para formar cidadãos capazes de utilizar essas novas tecnologias com apoio da ciência, da técnica, com cooperação e sabedoria.

Diante disso, observou-se no estudo realizado que educação escolar tem um desafio especial a enfrentar: partindo de uma educação baseada numa cultura de mídias comercializada e individualista, levá-la a se desenvolver no sentido da formação de comunidades práticas de mídia, cujas palavras-chave sejam: perspectiva crítica, análise, avaliação, criatividade e criação.

De fato observamos que hoje, um dos locais em que as redes sociais mais tem se expandido é a web; as redes de relacionamento virtuais são um dos tipos de redes sociais em que mais tem crescido o número de usuários, porque o uso destas permite com que eles possam transpor seus interesses para o mundo virtual e assim a WEB passa a fazer parte do cotidiano das pessoas, principalmente dos jovens, porque é nela que eles se reconhecem, comunicam-se, interagem e se informam.

Obviamente que um dos custos será a de reformular a forma de trabalhar conteúdos e temáticas, bem como o investimento na aquisição de novos conhecimentos, tecnologia e formação continuada de professores. Sabendo disso, Ponte (2000) assevera que a responsabilidade dos professores aumenta, na medida em que passam a assumir uma função educativa de extrema importância, fato este que não deve ser deixado de lado.

Devida atenção a situação deve ser dada por conta de sua importância, uma vez que Ponte (2000) afirma que os professores de (re)transmissores de conteúdos, passam a ser co-aprendentes com os seus alunos, com os seus colegas, com outros atores educativos e com elementos da comunidade em geral, o que mostra envolvimento e comprometimento ainda maiores com relação a sua formação e sua prática pedagógica. Certamente não se pode ser ingênuo e aceitar cegamente que o consumo de aparatos tecnológicos implique necessariamente em melhores aprendizagens. Todavia, não se pode ignorar os impactos que os avanços tecnológicos tem trazido para a educação, trazendo novas aversão ao uso de qualquer tipo de nova tecnologia no processo de ensino e aprendizagem. Os usos exagerados e indiscriminados das novas tecnologias nos processos de ensino e aprendizagem, a utilização sem planejamento adequado e sem método apresentam-se como desafios que podem ser aliados na formação de cidadãos mais situados na era atual.

O ensino via redes pode ser uma ação dinâmica e motivadora. Mesclam-se nas redes informáticas- na própria situação de produção e aquisição de conhecimentos – autores e leitores, professores e alunos. As possibilidades comunicativas e a facilidade de acesso às informações favorecem a formação de equipes interdisciplinares de professores e alunos, orientadas para a elaboração de projetos que visem à superação de desafios à Universidade Federal de Pernambuco - Núcleo de Estudos de Hipertexto e Tecnologias na Educação - 5 - conhecimento; equipes preocupadas com a articulação do ensino com a realidade em que os alunos se encontram, procurando a melhor compreensão dos problemas e das situações encontradas nos ambientes em que vivem ou no contexto social geral da época em que vivemos (KENSKI, 2004, p.74).

A reflexão sobre os critérios de utilização dessas tecnologias na prática docente é um desafio, que percorre toda a sociedade e a educação. O fato de se ter uma grande quantidade de informação à disposição dos alunos não é suficiente, é

preciso transformar esse volume de informação em conhecimento e, para isso, precisa-se de outros elementos e interferências.

De acordo com SANCHO (1998, p.40) é possível afirmar que:

A prática docente deve responder às questões reais dos estudantes, que chegam até ela com todas as suas experiências vitais, e deve utilizar-se dos mesmos recursos que contribuíram para transformar suas mentes fora dali. Desconhecer a interferência da tecnologia, dos diferentes instrumentos tecnológicos, na vida cotidiana dos alunos é retroceder a um ensino baseado na ficção.

Portanto, a construção de conceitos e atitudes se configura como um antigo desafio, tanto diante de quadro de giz ou de vídeos, computadores e Internet, então o uso das tecnologias está associado a propostas pedagógicas que vão além das tecnologias empregadas. Esta proposta é de formar indivíduos que desenvolvam suas potencialidades a partir da utilização e da experimentação no espaço da aprendizagem; e que este espaço ultrapasse as paredes da sala de aula e alcance a rede mundial de computadores com todas as suas possibilidades.

Conforme BORBA e PENTEADO (2001, p. 19), observa-se que:

Assim o computador deve estar inserido em atividades essenciais, tais como aprender a ler, escrever, compreender textos, entender gráficos, contar, desenvolver noções espaciais, etc. E neste sentido, a informática na escola passa a ser parte da resposta a questões ligadas à cidadania.

Nesta discussão não propõe o uso indiscriminado das novas tecnologias, mas sim integrado às necessidades e interesses do aluno e vinculados aos objetivos educacionais atuais da sociedade, explorando as interações, geração de novas informações, novos significados e compartilhamentos das produções possibilitando novas formas de ler e interpretar as realidades existentes neste novo mundo tão diversificado e cheio de desafios.

3.5 AS NOVAS TECNOLOGIAS A FAVOR DO ENSINO A PARTIR DE SUA UTILIZAÇÃO PEDAGÓGICA

Dentro de uma perspectiva onde a sala de aula é um espaço eleito pela civilização para transferir o saber e sendo que este é um espaço que se virtualiza, assim como as muitas relações na sociedade, o encontro entre os participantes deve proporcionar trocas de conhecimento e experiências. Assim, a presente proposta

coloca-se como mais uma possibilidade, visando permitir que essas trocas sejam realizadas de forma diferente, ultrapassando o espaço físico das paredes da sala de aula e da própria escola, deslocando-se para o espaço virtual, uma via de acesso mundial com o uso do computador e da Internet.

Desta forma, compreende-se que aos alunos e professores tem-se abrindo novas perspectivas para trocas de experiências no momento em que a produção fica disponibilizada para a comunidade local e para outros lugares no mundo através da rede mundial de computadores - a Internet.

Compreende-se que a ideia de que a aprendizagem não se esgota ou termina na “sala de aula” ou no conteúdo da disciplina ou na escola, gerou esta inquietação e produziu esta proposta: compartilhar dentro da sala de aula, da escola e com o mundo, as experiências vividas dentro do ensino e aprendizagem da Estatística (MORAIS, 1988).

Na verdade com a utilização das redes sociais outra ideia que observasse é a de tornar a aprendizagem colaborativa ultrapassando os conteúdos da própria disciplina que, como ciência multidisciplinar, permite tal extrapolação de conhecimentos e experiências. Desta forma, o ensino de Estatística se insere dentro de um projeto maior para a educação dos cidadãos brasileiros, seguindo uma tendência mundial que se preocupa com a formação de pessoas a partir da sua inclusão digital, com voz, espaço, oportunidades, críticos e independentes diante dos fatos e informações.

A sociedade contemporânea oferece um mundo tecnológico bastante diversificado e variado no que diz respeito a novidades tecnológicas, todos os dias aparecem novos eletrodomésticos e equipamentos eletrônicos invadindo o dia a dia do cidadão, seja no ambiente de trabalho, nas ruas ou em suas residências.

Nesse sentido a mudança nas tecnologias de mídia, assim como nos padrões e abordagens políticas delas. Criar o próprio blog, entrar no My Space e compor um perfil no Facebook são todas ações criativas individuais, ou seja, de criação de conteúdo, enquanto a “produção de mídia” refere-se à cooperação com o objetivo de obter um conhecimento profundo de como se comunicar em diferentes mídias – como apresentar uma mensagem – em uma perspectiva democrática.

De acordo com Buckingham (2003) é possível observarmos que:

Talvez estejamos assistindo ao crescimento de um golfo entre os estilos de aprendizagem cultivados pela educação formal e aqueles que caracterizam as experiências extra-escolares [...] Seria totalmente falso supor que os jovens já sejam usuários competentes dessas novas mídias ou que eles necessariamente já saibam tudo o que precisam saber.

O computador conectado a Internet apresenta-se como um valioso e “poderoso” recurso didático que pode enriquecer e diversificar significativamente o processo de ensino e aprendizagem, o que colabora para trabalhar e desencadear as relações envolvidas nas novas formas de pensar e aprender a educação de maneira mais integrada, participativa e cooperativa.

A presença dos laboratórios e a aplicação da informática à educação são fundamentais para o envolvimento de metodologias que estimulem ações cooperativas e socializadoras entre alunos, professores, escola e comunidade levando progressivamente a construção coletiva dos saberes. As diversas construções e trocas constituídas através dos acessos ilimitados estimulam e criam um embasamento sólido, proporcionando aos alunos um crescimento, postura crítica, consciência de suas responsabilidades e da importância de seu papel na sociedade. Torna os cidadãos mais integrados possibilitando sua atuação para a transformação da sociedade como um todo.

A revolução tecnológica concentrada nas Tecnologias da Informação e da Comunicação (TICs), que possibilita a conexão mundial via rede de computadores, promove alterações significativas na base material da sociedade, ao estabelecer uma interdependência global entre os países e modificar as relações Estado-Nação e sociedade. O uso crescente de redes como a Internet resultou na criação de uma organização social, a sociedade em rede, que permite a formação de comunidades virtuais, grupos constituídos pela identificação de interesses comuns (CORRÊA, 2004, p.1).

Em 1990, foi aprovado pelo Ministério da Educação o 1º Plano de Ação Integrada (PLANINFE), que vigorou de 1991 a 1993. De acordo com Moraes (1997), o PLANINFE, assim como o PRONINFE destacava a necessidade de um forte programa de formação de professores, por acreditar que as mudanças só ocorrem se estiverem amparadas, em profundidade, por um intensivo e competente

programa de capacitação de recursos humanos, envolvendo universidades, secretarias, escolas técnicas e empresas como o SENAI e SENAC.

Em abril de 1997 foi lançado o PROINFO, que visa a introdução das novas tecnologias de informação e comunicação na escola pública. O PROINFO, uma iniciativa do Ministério da Educação (MEC) por meio da Secretaria de Educação a Distância (SEED), foi um programa com metas ambiciosas, avançadas e oportunas, que previa a formação de 25 mil professores e o atendimento a 6,5 milhões de alunos.

A compra de 100 mil computadores, talvez a faceta mais comentada do programa, representava apenas um requisito necessário para a operacionalização das atividades e não a sua finalidade maior. No ProInfo, foi estabelecida como principal condição de sucesso a boa preparação dos recursos humanos - os professores. A capacitação do corpo docente se dá em dois níveis: multiplicadores e de escolas, adotando-se o princípio do professor capacitando outros professores. Os multiplicadores capacitam os professores de escolas para o uso da telemática em sala de aula. Para que se tornem multiplicadores, os professores deverão pertencer à rede pública de ensino, terem cursado a licenciatura plena e participarem e serem aprovados em cursos de pós graduação lato sensu com uma duração de 4 a 8 meses, que serão ministrados por universidades escolhidas em função da sua excelência no uso de tecnologia na educação.

A capacitação dos professores objetiva criar uma cultura escolar do uso de novas tecnologias de comunicação e informação, privilegiando a aprendizagem baseada na construção do conhecimento, formando professores para atuarem nos laboratórios de informática na educação como agentes de inovação.

Entretanto, é necessário reconhecer que por mais ambicioso e abrangente que seja um projeto como o ProInfo, ainda serão muitos os professores que não serão capacitados para usar as TIC na escola, principalmente quando é sabido que a grande maioria deles chega ao mercado de trabalho.

O uso de tecnologia no processo de ensino e aprendizagem é investigado por entidades voltadas a avaliação do ensino em todo o mundo. Um dos fatores é a invasão das novas tecnologias em todas as sociedades atuais. Aproveitamento destas para incrementar os recursos didáticos e levar ao aluno um conjunto de elementos que ele convive, com maior ou menor intensidade, fora da

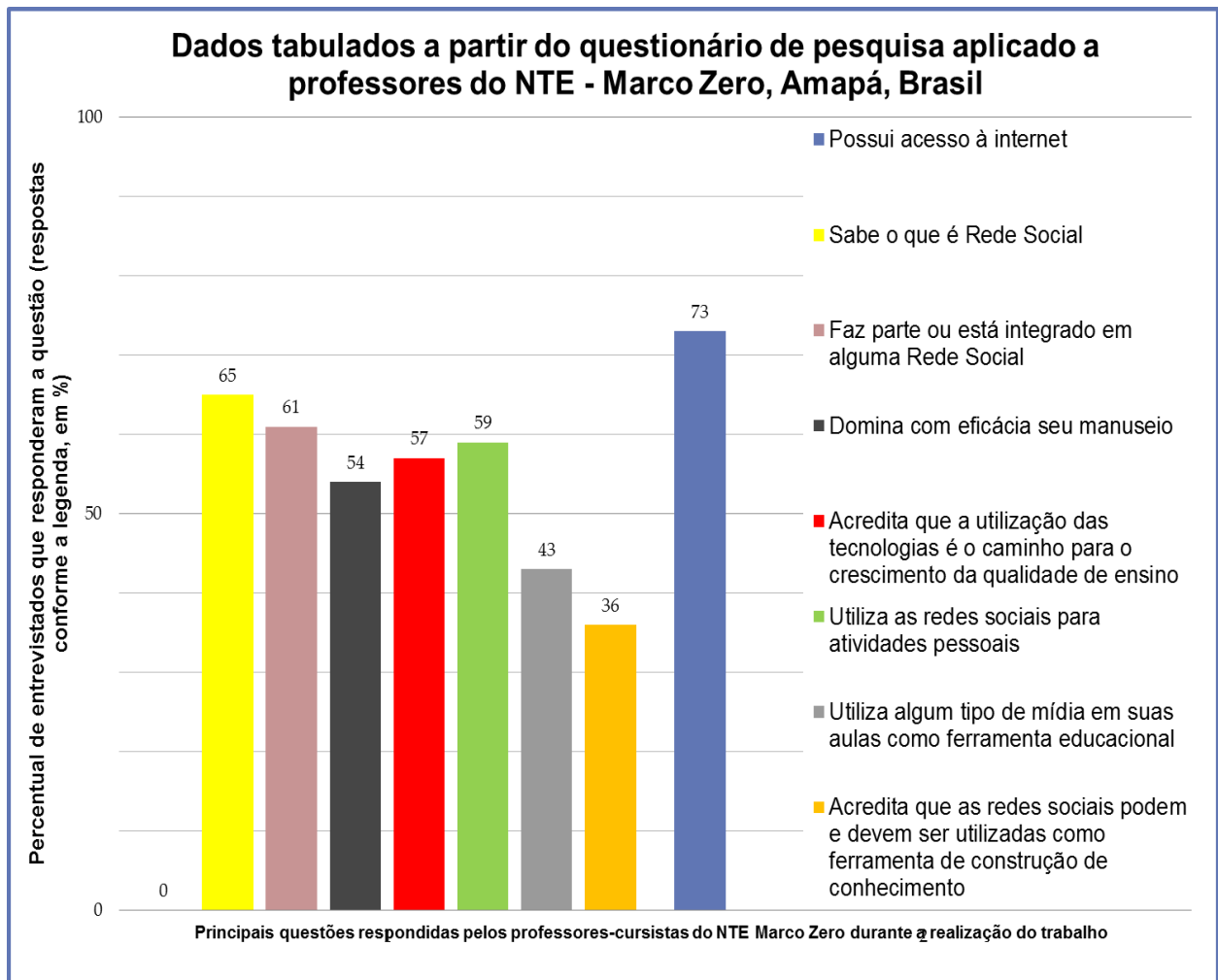
escola, em casa ou na sociedade. Especificamente falando do uso do computador e da Internet, o relatório PNUD20.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

4.1 ANALISANDO A POSTURA DOS PROFESSORES CURSISTAS DO NÚCLEO DE TECNOLOGIA EDUCACIONAL MARCO ZERO

Não se pode negar que os avanços tecnológicos têm contribuído de forma significativa para que o mundo se torne mais homogêneo. Através da tecnologia, a qualidade dos produtos e da vida das pessoas aumentou e continua aumentando, bem como sua longevidade e capacidade de viver novas experiências, sejam elas físicas, mentais ou emocionais. A base deste trabalho se constituirá de pesquisa em livros e sites da internet, além de análise utilizando abordagem quanti-qualitativa dos dados obtidos durante a pesquisa na escola-campo, referentes ao tema.

Na pesquisa prática deste estudo, através da aplicação de questionários fechados a 100 professores-cursistas do Núcleo de Tecnologia Educacional Marco Zero, observou-se:



- 73% dos entrevistados responderam ter acesso à internet.
- Desses, 65% disseram saber o que é rede social.
- 61% dos entrevistados dizem fazer parte ou estar integrado em alguma rede social.
- 54% responderam que dominam com eficácia seu manuseio;
- 57% acreditam que as tecnologias são o caminho para o crescimento da qualidade de ensino;
- 59% utilizam as redes sociais para atividades pessoais;
- 43% utilizam meios tecnológicos em suas aulas;
- 36% acreditam que as redes sociais podem e devem ser utilizadas como ferramenta de construção de conhecimento.

Para esses profissionais, o mundo tornou-se uma grande rede, na qual cada um dos componentes pode interagir e influenciar todo o sistema. Um escândalo ocorrido em um país distante pode provocar consequências nas bolsas de valores de todo o mundo; uma tragédia ocorrida em Nova Iorque pode ser acompanhada ao vivo pelos mais diversos meios, entre eles e em maior escala, nas redes sociais por pessoas de todo o mundo que tecem opiniões e expressam sentimentos sobre o ocorrido. Não há motivo para que essa dinâmica que já é utilizada com informações muitas vezes trágicas de nosso mundo seja também utilizada para o compartilhamento de conhecimentos.

As redes sociais representaram juntamente com o advento das tecnologias uma grande ruptura com a situação mundial reinante até meados do século XX.

Compreende-se assim, que os avanços tecnológicos e o computador estão criando profundas mudanças sociais, permitindo aos indivíduos, além da obtenção de informações e de entretenimento, a inserção em novas comunidades virtuais e até mesmo a criação de grupos com identidades próprias. Pierre Lèvy (1993) argumenta que o equilíbrio sócio-cultural e econômico contemporâneo é frágil e sujeito a grandes transformações por pequenas descobertas ou novas formas de se realizar objetivos antigos. Segundo o autor, quando uma circunstância, como uma mudança técnica, desestabiliza o antigo equilíbrio das forças e das representações sociais, novas estratégias e alianças são possíveis.

De acordo com Kellner (1999, p.23) observa-se que:

A cada instante estão surgindo novas e inovadoras formas de convivência, exigindo das pessoas habilidades e posturas diferentes daquelas às quais se acostumaram até então, com regras e valores absolutos e pré-determinados.

Segundo os entrevistados a nova realidade do mundo atual, ao mesmo tempo em que as redes sociais podem aumentar a distância da escola com a realidade dos alunos, pode ao mesmo permitir o crescimento da qualidade de ensino.

A maioria dos entrevistados afirma ter acesso à internet, reforçando a ideia de que a internet é potencialmente democratizadora, na medida em que não está restrita a uma única sociedade ou cultura específica. Contudo, o resultado encontrado ainda não pode ser considerado como suficiente, uma vez que a maioria destes utiliza apenas as redes sociais para fins pessoais, de entretenimento, não estendendo para sua prática pedagógica.

A rede social é uma ferramenta, que, quando bem utilizada na escola, pode obter resultados mais satisfatórios no que tange a qualidade de ensino. Neste sentido, a escola não pode ficar à margem das transformações e dos avanços tecnológicos que vêm ocorrendo no mundo e nas formas de vida da sociedade. A difusão da informática e das TIC associadas à educação favorece a aplicação de novas abordagens de ensino-aprendizagem e estratégias pedagógicas. A utilização das novas tecnologias nas escolas pode trazer, sem dúvida alguma, ganhos significativos para o aprendizado. Estes ganhos podem ser expressos não somente em termos do enriquecimento de conteúdos, mas também sob a forma de motivação para alunos e professores.

Para os professores cursistas um problema que tem sido muito apontado, e que realmente deve ser levado em consideração, é o fato de que as ferramentas (computadores, redes, softwares, telefones, provedores de acesso, dentre outros) necessários para que possamos ter acesso a essas tecnologias ainda têm um custo muito elevado, uma vez que o Brasil é um país ainda em desenvolvimento e que traz consigo desigualdades econômicas e sociais evidentes, afetando assim, também o acesso de professores e alunos a essas tecnologias.

Disponibilizando a tecnologia para um maior número de pessoas possível, independentemente da classe social a que pertençam os alunos, a escola poderá contribuir para que ela se torne um fator de redução dessas diferenças.

Para que a escola utilize as redes sociais e outros recursos em sua plenitude, não basta a aquisição de equipamentos. O mais importante, e o mais difícil de se atingir, é a “cultura” necessária para se empregar a tecnologia e a maneira mais adequada. Os professores precisam se capacitar e compreender o seu novo papel a desempenhar; precisam saber os limites de sua utilização. E as escolas precisam ter uma visão do que significa hoje ensinar.

Um fator importante, e que geralmente não é muito levado em conta é a preparação dos professores para a utilização destas tecnologias. Os que encontramos, na maioria das escolas, são profissionais despreparados para usarem as tecnologias em suas próprias tarefas e, mais ainda, para levar os alunos a usarem-nas em toda sua potencialidade.

Observa-se as novas relações educativas como pluridirecionadas. Agora, a educação possibilita que todos os interessados possam interagir no próprio processo, principalmente através das redes sociais, onde o aluno deixa de ser aquele agente passivo, que somente recebia informações, para tornar-se o sujeito da própria ação de educação.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Vivemos atualmente inúmeras transformações, os avanços do mundo globalizado tem feito a sociedade contemporânea caminharem em uma direção que muito tem favorecido o processo educacional em nosso país. Os profissionais da educação que buscam uma atuação mais responsável e crítica em relação ao uso das tecnologias em benefício da formação de seus alunos devem assumir uma postura mais ativa na construção do seu próprio conhecimento e considerar como uma alternativa viável a autoformação e a formação entre pares.

No mundo atual, no qual os avanços tecnológicos ocorrem de forma cada vez mais rápida, impõe-se a necessidade de que o processo educativo seja revisto para que também possa ser mais ágil. Novos espaços e estratégias de capacitação de professores deverão ser discutidos e considerados, tais como ensino à distância, aprendizagem via rede de computadores que acrescentam maior complexidade ao fazer pedagógico do professor, que precisa ter disponibilidade para apropriar-se dessa tecnologia e construir uma metodologia para utilizá-la com seus alunos, o que implica em um processo de capacitação permanente.

Essa capacitação deve propiciar ao professor a apropriação e a utilização da tecnologia computacional com seus alunos, favorecendo a descoberta de formas criativas de empregá-la, de experimentar novas práticas e de mudar a maneira de se relacionar com o conhecimento, com os próprios colegas e com os alunos.

Em resumo, isto significa que a plataforma de lançamento para agregar prioridade à mídia-educação é a capacidade de os professores qualificarem os alunos na direção de uma utilização excelente das possibilidades das mídias, a fim de que eles possam se desenvolver como cidadãos verdadeiramente democráticos e críticos.

A sociedade informatizada de hoje exige que todos os profissionais tenham uma enorme capacidade de adaptação. O conhecimento muda e os saberes ficam obsoletos em uma velocidade espantosa.

A utilização das redes sociais na educação é algo que, pela familiaridade e identificação que a geração internet apresenta em relação as mesmas, pode viabilizar uma melhora no rendimento dos mesmos em relação à aprendizagem, por ser uma instância significativa na vida da maioria deles, e por isso as ações que

forem desenvolvidas utilizando esse recurso, terão um significado dentro do cotidiano desses alunos.

No novo período em que vivemos, conclui-se que a maioria dos professores já utilizam mecanismos que lhes permitem certificar a posse do conhecimento, e não as formas de seu repasse. O grande desafio destes é ter que ensinar para alunos que já nasceram imersos no mundo informatizado. Esta realidade faz com que a inserção das redes sociais deixe de ser uma opção a ser ou não adotada pelo professor e passe a ser uma exigência natural dos próprios alunos. Eles não conseguem compreender o mundo sem a tecnologia.

Neste estudo conclui-se que as tecnologias, principalmente as relacionadas a comunicação das redes sociais, abrem um leque extenso de oportunidades e formas de comunicação e interação entre os indivíduos, e por isso que observamos as mais diversas formas em que se materializam como por exemplo, as redes sociais virtuais que não podem ser ignoradas em relação às interferências que ocasionam em diversos segmentos da vida individual e coletiva.

Portanto, compreende-se que o que vai garantir a eficácia e um ganho na educação através do uso das redes sociais no processo de aprendizagem é o fato de que devemos considerar que estas já fazem parte do cotidiano de boa parte dos indivíduos e são utilizadas por estes em outros momentos.

Por fim, ainda enfocando os professores-cursistas do Núcleo de Tecnologia Educacional Marco Zero, Amapá, Brasil o elemento mais necessário para tornar viável o uso das redes na escola é o fato que haja sensibilidade por parte dos mesmos para que saibam explorar os recursos que as redes apresentam, propondo atividades que foquem as diversas inteligências e habilidades dos envolvidos, de forma que esses se sintam desafiados e motivados na realização das atividades e que estas contribuam para que os mesmos frente a um universo repleto de informações, possam ter condições de saber selecioná-las, obtê-las, analisá-las e por fim transformá-las em conhecimentos válidos em seu universo pessoal e social.

REFERÊNCIAS:

BRASIL, Ministério da Educação. Parâmetros Curriculares Nacionais, Parte III, Ciências da Natureza, Matemática e suas Tecnologias. Brasília: Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro03.pdf>>. Acesso em: 24/12/11.

BRASIL. Decreto-Lei nº 6.300, de 12 de novembro 2007 de MEC/SEED. Dispõe da criação do programa Nacional de Formação Continuada em Tecnologia Educacional (PROINFO INTEGRADO). Diretrizes e Bases. Brasília, 2007.

BRASIL. Diário Oficial da União. Portaria MEC/SEG nº 549/89. Criação do programa nacional de Informática na Educação (PRONINFE). Brasília, 1989.

BRIGNOL, Sandra. Novas Tecnologias de Informação e Comunicação nas relações de aprendizagem da Estatística no Ensino Médio. Faculdade Jorge Amado: Projeto de Monografia. Salvador, Bahia, 2004.

BORBA, Marcelo de Carvalho; PENTEADO, Miriam Godoy. Informática e educação matemática, Coleção Tendências em Educação Matemática, Editora Autêntica, Belo Horizonte, MG, 2001, 104 p.

BUCKINGHAM, David. Media education, learning and contemporary culture. Cambridge: Polity Press, 2003.

BUCKINGHAM, David; WILLETT, Rebekah (Org.). Digital generations: children, young people and new media. London: Lawrence Erlbaum

CAPRA, Fritjof. O ponto de mutação – A Ciência, a Sociedade e a Cultura Emergente. São Paulo: Cultrix, 25ª edição, 2005.

CORRÊA, Cyntia. Comunidades Virtuais gerando identidades na Sociedade em Rede. Disponível em: <<http://www.uff.br/mestcii/cyntia1.htm>> Acesso em: 11 nov. 2012.

CUNHA, Luís. A educação e desenvolvimento social no Brasil. Rio de Janeiro: F. Alves, 1991.

CASTELLS, Manuel. A Sociedade em rede. [S.l.]: Paz e Terra, 2000.

DUARTE, Fábio; QANDT, Carlos; SOUZA, Queila (orgs.). O Tempo das Redes. São Paulo: Perspectiva, 2008.

FREITAS, Luiz Carlos. O neotecnismo e a formação do educador. In: Formação dos professores pensar e fazer. São Paulo: Cortez, 1992.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da Autonomia: Saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GANDIM, Luis Armando; HYPOLITO, Álvaro Moreira. Reestruturação educacional como construção social contraditória. In: GANDIM, Luis Armando, HYPOLITO, Álvaro Moreira. Educação em tempos de incerteza. Belo Horizonte: Autêntica, 2003. Associates Publishers, 2006.

GADOTTI, Moacir. Concepção dialética da Educação - um estudo introdutório, 10 ed., Cortez Editora, São Paulo, 1997, 175 p.

GADOTTI, Moacir. História das idéias pedagógicas (série educação), 8 ed. Editora Atica, 2001, 316 p.

JUNIOR, José; SILVA, Francisco; LIRA, Luciane. Redes Sociais e práticas de leitura e escrita no Ensino Médio. Hipertextus Revista Digital, vol. 6, 2011.

LÈVY, P. As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática. Rio de Janeiro: Literatura, 1993.

MARTELETO, Regina Maria. Análise de redes sociais: aplicação nos estudos de transferência da informação. Ciência da Informação, Brasília, v. 30, n. 1, p. 71-81, jan./abr. 2001.

MARX, Karl. O Capital. São Paulo: Abril, 1983.

MEIER, Bruno. Conectados para Aprender. Revista VEJA, ed. 2139, p. 94, nov. 2009. Disponível em: <<http://veja.abril.com.br/181109/conectados-aprender-p-094.shtml>>. Acesso em: 01 nov 2012.

MORAIS, Regis (organizador), Sala de Aula: Que espaço é esse?, Campinas: Papyrus, 1988.

PINO, I.; GADOTTI, M. A redefinição do curso de pedagogia: idéias, diretrizes. Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos, nº 63, p. 59-66, 1979.

PONTE, J. P. Tecnologias de informação e comunicação na formação de professores: Que desafios? Revista Ibero-Americana de Educación, 24, 63-90. Disponível em: <<http://www.rieoei.org/rie24a03.htm>>. Acesso em: 14 out. 2012.

ROMANELLI, Otaiza de O. História da educação no Brasilolítica e educação no Brasil. Rio de Janeiro: Vozes, 1983.

SAVIANI, Demerval. Política e educação no Brasil: o papel do Congresso nacional na legislação do ensino. 3ª ed. Campinas: Autores Associados, 1996.

SANCHO, Juana M. Para uma Tecnologia Educacional. Porto Alegre, RS: Artes Médicas, 2001.

SERVIÇO NACIONAL DE APRENDIZAGEM COMERCIAL – Referenciais para a Educação Profissional – Utilização de Recursos Tecnológicos, Rio de Janeiro: Senac 2001.

SEVERINO, Antonio Joaquim. Metodologia do trabalho científico. 22. ed. rev. e ampl. São Paulo: Cortez, 2002.

SILVA, M. M. L. Crimes da era digital. Net, Rio de Janeiro, nov. 1998. Seção Ponto de Vista. Disponível em: <<http://jusvi.com/artigos/1093>>. Acesso em: 08 out. 2012.

KENSKI, Vani Moreira. Tecnologias e ensino presencial e a distância. 2ª Ed. Campinas, SP: Papirus, 2004.

KELLNER, Douglas. Marxismo e a Supervia da Informação. Tradução de Newton Ramos de Oliveira. (Unesp/Ufscar/CNPq), 1999.

VIGOTSKY, Levy S. A construção do pensamento e da linguagem, Tradução de Paulo Bezerra do original russo, Martins Fontes Editora, São Paulo, 2001, 496 p.

VALENTE, José Armando. Computadores e Conhecimento: repensando a educação. Por que o computador na educação. Gráfica central da Unicamp, Campinas-SP, 1993.

VELO, A. A (quase) resumida história das mídias sociais. Campanha Digital, 15 dez 2010. Disponível em< <http://campanhadigital.net.br/2010/12/15/a-historia-das-midias-sociais/>>Acesso em 11 nov. 2012.

VIGOTSKY, Levy S. Pensamento e Linguagem - Tradução da versão em inglês de Jefferson Luiz Camargo, Martins Fontes Editora, São Paulo, 1999, 191 p.

WALLIS, Victor. “Progresso” ou progresso? Definindo uma tecnologia socialista. In Critica Marxista, n. 12, Boitempo Editorial, São Paulo, SP, 2001, p. 133 a 148.

WEISS, Alba Maria Lemme. A informática e os problemas escolares de aprendizagem, Editora DP&A, Rio de Janeiro, R.J., 1999, 185 p.

ANEXOS

Anexo I: Imagens fotográficas de alguns professores-cursistas do Núcleo de Tecnologia Marco Zero, Amapá, Brasil, que foram convidados a responderem ao questionário desta pesquisa.





ANEXO II: Modelo de questionário aplicado na pesquisa

UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAPÁ
CURSO ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO
A UTILIZAÇÃO DAS REDES SOCIAIS NA PRÁTICA PEDAGÓGICA DE DOCENTES DA REDE
PÚBLICA ESTADUAL DE ENSINO DE MACAPÁ, AMAPÁ, BRASIL.

Questionário destinado a uma pesquisa de intuito acadêmico, organizado para identificar a percepção de professores-cursistas dos cursos e oficinas oferecidos pelo Núcleo de Tecnologia Educacional Marco Zero, quanto ao uso das Redes Sociais em sua prática docente. Caro (a) colega, por favor, responda todas as perguntas. Caso não compreenda a pergunta em questão, retire sua dúvida com o entrevistador. As informações coletadas, assim como as fontes ou pessoas que as forneceram, serão mantidas incógnitas.

Questionário

Nome: _____

Sexo: () Masculino () Feminino

Idade: _____

Tempo de serviço: _____

Formação:

1. Você possui acesso à internet?

() Sim () Não

2. Onde você tem acesso à internet?

() Em meu trabalho () Em casa () Outro local

3. Como você classifica suas habilidades quanto ao uso do computador?

() Básico () Intermediário () Avançado

4. Além da sala de aula, quais dos ambientes abaixo você utiliza visando a aprendizagem de seus alunos?

() Biblioteca () Sala de leitura () LIED () TV Escola

5. Em sua opinião, as utilizações das tecnologias educacionais devem fazer parte das atividades de ensino?

() Sim () Não

6. A sua escola possui Laboratório de Informática Educativa (LIED)?

() Sim () Não

7. Em caso afirmativo, você já utilizou este ambiente com seus alunos?

() Sim () Não

8. Caso você queira e/ou necessite usar recursos tecnológicos em sua prática pedagógica. Você tem equipamentos, bem como suporte técnico disponíveis em sua instituição?

Sim Não

9. Você tem acesso livre a esses equipamentos na sua instituição?

Sim Não

10. Você sabe o que é Rede Social?

Sim Não

11. Você já pensou em fazer parte ou está integrado (a) a alguma Rede Social?

Sim Não

12. Caso participe, marque qual (is) você utiliza:

Twitter Facebook Orkut MySpace LinkedIn

Google + Outros

Se a resposta tiver sido "Outros", diga qual (is):

13. Em sua opinião, o surgimento das redes sociais favorece um novo ambiente de aprendizagem?

Sim Não

14. Caso você não utilize as Redes Sociais, você acha que seria possível a utilização destas para o ensino?

Sim Não

15. Caso considere possível esta utilização, você estaria disposto a aprender a utilizá-las pedagogicamente?

Sim Não

16. Você já pensou ou já utilizou alguma Rede Social como ferramenta educacional?

Sim Não

17. Você se sente apto a utilizar a Rede Social na sua prática pedagógica?

Sim Não

18. Você acha que ao utilizar alguma rede social na sua prática de ensino, aumentaria o interesse do seu aluno?

Sim Não

Obrigada pela sua contribuição!