



DISPOSITIVOS MÓVEIS NA EDUCAÇÃO:

TECENDO APRENDIZAGENS DENTRO-FORA DA ESCOLA¹

**Rozevania Valadares de Meneses César²; Sandra Virgínia Correia de Andrade Santos³;
Rafaela Virgínia Correia da Silva Costa⁴**

RESUMO

O presente estudo busca discutir como os dispositivos móveis potencializam as práticas de sala de aula mediante a interação entre os alunos e seus próprios *smartphones*. Inspirada na epistemologia das práticas, trata-se de uma pesquisa qualitativa que se utiliza da abordagem multirreferencial, tendo em vista a complexidade e a heterogeneidade que acompanham os fenômenos educativos. Desenvolvida em uma escola pública do interior da Bahia, a pesquisa tem como sujeitos alunos do 9º ano do ensino fundamental. Os resultados sinalizaram que criar situações de aprendizagem com os *smartphones* possibilita aprendizagens dentro-fora da escola e contribuem para o desenvolvimento da autonomia, da autoria e da criatividade dos alunos, o que, conseqüentemente, promove aprendizagens mais significativas.

Palavras-chave: Aprendizagens; Criatividade; Ensino; Smartphones.

INTRODUÇÃO

A evolução das tecnologias da informação e comunicação, especialmente a partir do advento da internet, tem fomentado mudanças em todos os campos sociais, delineando novas dinâmicas nas relações humanas. Considerando esse pensamento, os dispositivos móveis, em especial os smartphones, têm contribuído cada vez mais para que a sociedade contemporânea se mantenha conectada, ampliando o acesso à informação disponibilizada virtualmente e,

¹ Artigo apresentado ao Eixo Temático 1: Educação e Comunicação na Cibercultura, do II Encontro Regional Norte-Nordeste da ABCiber.

² Professora da rede estadual em Tobias Barreto-SE e municipal em Itapicuru-BA. Mestra em Educação (UNIT/SE). Membro do Grupo de Pesquisa Educação e Culturas Digitais - Ecult(UFS/CNPq) e do Grupo de Estudos em Educação Superior-GEES (UFS/CNPQ). E-mail: rozevaniavcesar@hotmail.com

³ Professora das redes estadual e municipal de ensino em Tobias Barreto. Doutoranda em Educação (UFS). Membro do Grupo de Pesquisa Educação e Culturas Digitais - Ecult(UFS/CNPq) e do Grupo de Estudos em Educação Superior-GEES (UFS/CNPQ). E-mail: sanlitera@yahoo.com.br

⁴ Professora das redes estadual e municipal de ensino em Tobias Barreto-SE. Membro do Grupo de Estudos em Educação Superior-GEES (UFS/CNPQ). E-mail: rafaela.vcsc@hotmail.com



Redes Educativas e os desafios atuais da Cibercultura

21 a 22 de novembro de 2019 - Aracaju - SE

portanto, permitindo que sejam estabelecidas novas interações permeadas pela conectividade, mobilidade e ubiquidade (SANTAELLA, 2010).

Contemporaneamente, é possível perceber que *os smartphones* são utilizados com muita propriedade pelos praticantes culturais nas mais variadas situações cotidianas, sendo considerados, inclusive, como extensão do próprio corpo (MCLUHAN, 1995). Trata-se, na verdade, de dispositivos que possibilitam e potencializam a criação de novos formatos de comunicação e interação, bem como o compartilhamento de sentidos construídos pelos próprios praticantes em seus espaçostempos (SANTOS; CARVALHO, 2018).

Em contrapartida, em contextos educativos, é muito comum a escola desconsiderar as potencialidades dos *smartphones* nos processos de ensino e aprendizagem. Mesmo com o crescimento tecnológico que permeia as últimas décadas, observa-se ainda uma certa resistência por parte de professores e até mesmo diretores que, ao invés de incentivarem o uso dos dispositivos digitais nas práticas de sala de aula, fazem o caminho inverso, ou seja, proíbem, preservando o movimento analógico do ensino. Por analógico entendemos um movimento em que o processo se dá de forma fixa, limitada e não plural.

Por outro lado, também há professores que, em busca de reinventar as suas maneiras de fazer, encontram nos *smartphones* a possibilidade de promover a interação dos alunos e, ao mesmo tempo, diálogos com os conteúdos trabalhados, desenvolvendo práticas que mobilizam os alunos para novas experiências aprendentes. Sobre esse assunto, Alves e Porto (2019, p. 15) afirmam que, na sociedade digital em que nos encontramos, incorporar artefatos tecnológicos da Cibercultura nas práticas de sala de aula traz significativas vantagens. Ou seja, a atuação docente, em diálogo com os movimentos da Cibercultura, tende a potencializar as aprendizagens, tendo em vista a presença de um envolvimento ativo dos sujeitos, possibilitando, no momento da aula (e fora dela), experiências mais significativas e plurais.

A partir do cenário apresentado, portanto, o presente estudo busca discutir como são potencializadas as práticas de sala de aula mediante a interação entre os alunos e seus próprios smartphones em um processo de criação audiovisual. Compreender as potencialidades desses dispositivos “a partir do entendimento de como melhor aproveitar as potencialidades tecnológicas da Cibercultura em sala de aula para apoio didático-pedagógico nas práticas docentes” (ALVES e PORTO, 2019, p. 11) tem sido o ponto de partida para a incorporação das tecnologias digitais nos processos de ensino e aprendizagem, perspectiva que articula as



Redes Educativas e os desafios atuais da Cibercultura

21 a 22 de novembro de 2019 - Aracaju - SE

áreas da educação, comunicação e tecnologias digitais. Diante disso, para este estudo, servimo-nos das discussões de Santaella (2010), Santos (2012, 2018), Alves e Porto (2019), Lemos (2009), dentre outros, os quais constituem as bases teóricas para nossas reflexões.

Por conseguinte, as discussões propostas neste artigo têm como sujeitos alunos do 9º ano do Ensino Fundamental, tendo como espaço de pesquisa uma escola pública do município do Itapicuru/Bahia. A produção dos dados se deu pela imersão em uma prática de sala de aula mediada pelo *smartphones*, envolvendo a disciplina de História. Nesse contexto, os resultados foram obtidos a partir dos seguintes dispositivos de pesquisa: respostas de um formulário, diálogo com os alunos, produção audiovisual e narrativas construídas pelos alunos, objetivando perceber as aprendizagens sobre o conteúdo trabalhado (Primeira Guerra Mundial) e as potencialidades emergentes do uso dos *smartphones* em contexto educativo.

Como forma de análise dos dados, foram utilizadas as noções subsunçoras, categorias analíticas que emergem da interpretação dialógica entre teoria e prática (MACEDO, 2010). Nota-se, portanto, que a presente pesquisa dialoga com a epistemologia das práticas e, portanto, utiliza-se da abordagem multirreferencial (ARDOINO, 1998), uma vez que os fenômenos educativos são plurais e heterogêneos. À vista disso, são tecidas reflexões sobre as potencialidades que advêm dos dispositivos móveis, com os quais os alunos vivem em constante interação e co-criação.

2 Uma prática, outros caminhos

Ensinar é um desafio vivenciado diariamente pelos professores, tornando-se ainda mais desafiador quando se deparam com as constantes transformações culturais e tecnológicas que emergem da sociedade contemporânea, de modo particular, com a presença dos dispositivos móveis, tendo em vista que reconfiguram os modos de ser, agir e pensar dos sujeitos e, por conseguinte, criam novos formatos de interação e compreensão do mundo. Em uma conjuntura plural das maneiras de fazer em sala de aula, alguns professores buscam romper com o processo consagrado de “dar aula” e se apropriar de uma nova perspectiva de ensino: mediar processos de descobertas e aprendizagens.

Um caminho possível para que o professor ressignifique as suas práticas tem sido a apropriação dos dispositivos móveis em contextos educativos. Para isso, compreender as



Redes Educativas e os desafios atuais da Cibercultura

21 a 22 de novembro de 2019 - Aracaju - SE

potencialidades desses dispositivos, especificamente os *smartphones*, devido à realidade contemporânea, tem sido o ponto de partida para a incorporação das tecnologias digitais nas práticas de sala de aula, uma vez que é preciso encarar os cenários contemporâneos.

Para Alves e Porto (2019, p. 15) “[...] as práticas contemporâneas ligadas às tecnologias da Cibercultura têm configurado novas forma de compartilhar, receber, produzir e armazenar a informação e o conhecimento”. Sendo assim, o desenvolvimento de um conteúdo trabalhado por professores que criam situações de aprendizagens mediadas pelo *smartphone* pode envolver diálogo entre os envolvidos sem os limites da sala de aula, já que mesmo em casa ou em outros espaços os alunos podem permanecer em estudo.

A mobilidade, característica marcante da contemporaneidade, possibilita que a comunicação aconteça em um “não lugar” o que significa dizer que não é necessário estar em lugar específico, para que a interação, a comunicação, a colaboração e o compartilhamento de informações ocorram. Dessa forma, docentes implicados com uma aprendizagem efetiva e congruente com a geração “conectada”, apropriam-se cada vez mais dos modelos colaborativos. Nesse âmbito Júnior (2017, p. 34) acredita que:

O *smartphone* e o tablet são os maiores exemplos de multimeios para o ensino e aprendizado. Eles combinam todos os meios simbólicos em apenas um dispositivo que, por meio da internet, tem a capacidade de armazenar grande quantidade de arquivos e ainda possibilita o compartilhamento do que é produzido, pesquisado, estudado com qualquer pessoa do mundo e tudo isso de modo prático e rápido.

O principal objetivo de qualquer movimentação pedagógica consiste em melhorar o desempenho dos alunos e a compreensão dos conteúdos abordados, de modo a proporcionar o desenvolvimento de habilidades importantes relacionadas à área do conhecimento estudada, podendo, inclusive, ampliar essas habilidades, uma vez que, com a cultura digital, o conhecimento não se limita a um único campo, pelo contrário, torna-se cada vez mais plural. Partindo desse pressuposto, os alunos do 9º ano de uma escola pública da rede municipal de ensino, no município de Itapicuru-BA, foram convidados a vivenciar uma experiência com seus *smartphones*, envolvendo-se com a temática da Primeira Guerra Mundial, tendo em vista que a professora envolvida ministra a disciplina de História.

Provocados a utilizarem aplicativos instaláveis nos *smartphones*, direcionados à edição de vídeos, essa experiência propôs desenvolver no aluno o hábito da pesquisa e a



Redes Educativas e os desafios atuais da Cibercultura

21 a 22 de novembro de 2019 - Aracaju - SE

materialização de suas descobertas por meio da produção de vídeos, engendrando um processo participativo em que, a partir das relações estabelecidas, instituem-se movimentos interativos, colaborativos e autorais. Com esse movimento processual, a proposta visava a participação ativa dos alunos, fomentando a construção do conhecimento por eles próprios, tendo o professor enquanto mediador do processo, ou seja, aquele que provoca, orienta e contribui para o desenvolvimento de seus alunos.

Nessa perspectiva de ensino, o primeiro contato dos alunos com a temática da Primeira Guerra Mundial se deu com o Filme *Glória Feita de Sangue*, buscando provocar neles a percepção sobre as causas e as consequências da maior guerra até então vista no planeta, a qual ficou conhecida como a “Grande Guerra”. A produção fílmica, pela presença das múltiplas linguagens pertencentes a esse gênero, consegue conectar o aluno à narrativa retratada. Como o espaço da sala de aula é também um espaço multirreferencial de aprendizagens, buscou-se fomentar nos alunos reflexões importantes não apenas para a formação curricular, mas também humana.

Com pontos marcantes do filme, inclusive apontados pelos próprios alunos, foram tecidas relações entre determinadas cenas e um mapa mental compartilhado com os alunos. Aqui foi um dos momentos mais interativos e reflexivos da aula e, ao mesmo tempo, relevante para os próximos encaminhamentos. Dado esse processo inicial de contato, discussão e reflexão sobre a temática proposta, os alunos foram divididos em grupos. A missão era produzir um vídeo sobre as fases da Primeira Guerra Mundial e suas percepções a respeito desse marco histórico, com uma abordagem simples e atrativa.

Para isso, os alunos foram orientados, em sala, a registrarem suas ideias iniciais, etapa indispensável para o planejamento e elaboração do vídeo. Como forma de organização dos trabalhos, cada componente do grupo se apropriou de uma ou mais tarefas, constituindo não uma fragmentação, mas uma rede que se interliga pelas habilidades inerentes a cada participante. Dentro desta ótica, Júnior (2017, p. 41) ressalta que “o método tradicional não é mais suficiente e o uso correto do *smartphone* em sala de aula por meio de aplicativos pedagógicos pode auxiliar positivamente o professor no processo de ensino e aprendizado”.

Embora concordemos com a ideia de os aplicativos auxiliarem o processo de ensinar e de aprender, não se trata de considerar o uso correto ou incorreto. O que precisa ocorrer, na verdade, é instituir formas em que o uso dos dispositivos móveis e de seus aplicativos



Redes Educativas e os desafios atuais da Cibercultura

21 a 22 de novembro de 2019 - Aracaju - SE

potencializem aprendizagens em um processo ativo e reflexivo, distanciando-se cada vez mais de metodologias que tendem a mecanizar e/ou padronizar a participação dos alunos. Tecer processos em que os alunos experienciam os dispositivos dialogando com os conteúdos estudados tende a desenvolver criatividade e autonomia. Em relação à criatividade, Henn e Prestes (2011) ressaltam:

A criatividade promove, portanto, na esfera educacional, uma aprendizagem significativa que promove a combinação do lógico e o intuitivo, do intelecto e os sentimentos, do conceito e a experiência, da ideia e o significado. Quando aprendemos dessa forma, somos, de fato, seres integrais, utilizando para tanto, todas as nossas capacidades (HIENN e PRESTES, 2011).

Assim, instituir formas em que o uso dos dispositivos móveis e de seus aplicativos potencializem aprendizagens em um processo ativo e reflexivo, promove-se um distanciamento cada vez maior de metodologias que tendem a mecanizar a participação dos alunos e se aproximar de práticas criativas e autorais.

Pensar nestas redes hipermediáticas e hipertextuais e nos processos criativos e inovadores dos espaços de aprender como ambientes que possam trazer novas e significativas contribuições para o processo de construção de conhecimentos nos obriga a repensar as práticas pedagógicas como pedagogias da comunicação mais abertas e flexíveis que possam considerar estes espaços, entre outros, como espaços de saberes de cada aluno. (LINHARES; FREIRE; ÁVILA, 2017, p. 7).

Nesta situação de aprendizagem, engendrada para o envolvimento ativo do aluno e, conseqüentemente, a construção de novos conhecimentos, evidencia-se que os alunos se mantêm em interação e comunicação contínuas, para além da sala de aula, devido especialmente à mobilidade possibilitada pelos *smartphones*.

Para a comunicação, a mobilidade é central, já que comunicar é fazer mover signos, mensagem, informações, sendo toda mídia (dispositivos e ambientes) estratégias para transportar mensagens afetando nossa relação com o espaço e o tempo. (LEMOS, 2009, p.1).

Nessa perspectiva, garante-se que a experiência vivenciada transcenda o espaço físico da sala de aula e, inclusive, as expectativas docentes e discentes, haja vista a multiplicidade de olhares, consolidada pelas colaborações e produções, demarcando, portanto, processos co-criativos e autorais.



Redes Educativas e os desafios atuais da Cibercultura

21 a 22 de novembro de 2019 - Aracaju - SE

3 O smartphone e os processos de autoria discente: implicações no ensinar e no aprender

Os *smartphones* são os dispositivos móveis mais utilizados na contemporaneidade. Com acesso à internet, são inúmeras as possibilidades de uso nas várias situações cotidianas. Trata-se, sobretudo, de um computador na palma da mão que permite executar várias ações em mobilidade. Nesse contexto, surgem os aplicativos, conhecidos também pela abreviatura de *app*, do termo em inglês *application*, os quais contribuem especial e intensivamente para a comunicação ubíqua, fenômeno possibilitado pela Cibercultura.

Os *apps* são programas desenvolvidos para serem instalados em *smartphones* e demais dispositivos digitais, além de serem disponibilizados gratuitamente ou de forma paga nas lojas on-line. Os aplicativos se tornaram populares e ajudam milhares de pessoas a organizarem o seu dia a dia, uma vez que existem aplicativos para todas as necessidades que se possa imaginar. Diante das funcionalidades desempenhadas pelos *apps* nas práticas sociais, sua utilização na sala de aula tem se configurado enquanto recurso didático-pedagógico importante, incentivando, por exemplo, a leitura, a escrita e a pesquisa, além de potencializar a criatividade do aluno e, inclusive, promover a integração da turma.

Dentre as potencialidades dos *smartphones* e de seus *apps*, bem como de sua mobilidade, a possibilidade de criar e, assim, produzir seu próprio conhecimento tem sido bastante relevante nas práticas de sala de aula. De maneira simples, o aluno, ao entrar em contato direto com os conteúdos estudados, por meio de seus dispositivos digitais móveis, dialoga e reflete criticamente, tendo como produto final, a materialização da aprendizagem. Nessa perspectiva, os alunos do 9º ano, sujeitos da pesquisa, provocados a produzirem vídeos sobre a Primeira Guerra Mundial, mergulharam no momento histórico e construíram suas próprias percepções e reflexões, as quais, através dos vídeos, representariam suas aprendizagens.

Para isso, os alunos foram incentivados a utilizarem aplicativos que pudessem ser instalados em seus *smartphones*. Contudo, não fora indicado nenhum aplicativo, dando a oportunidade de os alunos interagirem ativamente durante todo o processo, reforçando a sua autonomia e pertencimento digital. Possuir autonomia é uma competência essencial, pois é o que possibilita ir além de uma postura passiva e adquirir um papel ativo, de intervenção no



Redes Educativas e os desafios atuais da Cibercultura

21 a 22 de novembro de 2019 - Aracaju - SE

seu próprio processo de aprendizagem, faz com que se aprenda a percorrer e a buscar o conhecimento de diversas maneiras (LEITE; CAIXETA, 2013, p. 52-53).

A experiência vivenciada nesta pesquisa, portanto, vai além do espaço físico da sala de aula, haja vista a multiplicidade de olhares perante um mesmo ponto da história, consolidada na produção audiovisual dos alunos. Produzir vídeos sobre determinado conteúdo não exige simplesmente a habilidade da edição, ou seja, não pressupõe apenas conhecimentos técnicos. Os alunos necessitam investigar sobre a temática, discutir ideias, esquematizar caminhos, construindo durante o processo seus próprios sentidos.

Essa dinâmica dialógica e autoral transforma os alunos em sujeitos aprendentes que, ao fazerem uso de seus *smartphones*, vivenciam experiências educativas próximas a sua realidade cotidiana, motivando-os a produzir conhecimento e, inclusive, desenvolver criticamente seu pensamento, conforme observa-se na seguinte narrativa de um dos alunos participantes da pesquisa: “Por ser uma época muito ligada à tecnologia, foi uma excelente proposta, poucos professores se empenham em tornar a disciplina e os trabalhos prazerosos para os alunos. Consegui aprender e desempenhar de forma muito mais divertida” (Aluno A⁵).

A fala do Aluno A evidencia o impacto positivo quando novas situações de ensino são construídas e executadas pelos professores, reforçando a necessidade de tornar as práticas de sala de aula mais envolventes, em especial, promovendo movimentos próximos ao que os alunos vivenciam em suas relações cotidianas, ou seja, conectar-se com a sua realidade, dando um sentido real ao que se estuda. De posse de outras narrativas discentes, foi possível encontrar elementos relevantes a respeito de promover interações entre os alunos e seus *smartphones* em diálogo com os conteúdos trabalhados. Para ilustrar, construímos a seguinte nuvem de palavras⁶:

⁵ Para preservar a identidade dos alunos, optamos por esse tipo de nomeação.

⁶ A nuvem de palavras foi construída pelo Google Docs a partir das narrativas produzidas pelos alunos.



Redes Educativas e os desafios atuais da Cibercultura

21 a 22 de novembro de 2019 - Aracaju - SE

Figura 1 – Nuvem de palavras sobre a percepção discente a respeito das tecnologias digitais nas práticas de sala de aula



Fonte: As autoras

Como pode ser percebido na nuvem, uma das palavras que mais se destaca é a criatividade. Considera-se criatividade a capacidade de re(criar), re(produzir) ou ainda re(inventar) a partir do que já se tem, sem repetir. Assim, a criatividade em sala de aula permite que o professor encontre soluções para desenvolver o trabalho docente de modo a facilitar a absorção dos conteúdos por parte dos alunos. Ao serem questionados sobre o que acharam de interessante sobre a atividade proposta, os alunos ressaltaram que, com a atividade planejada pela professora, foi possível perceber que o celular também serve para estudar e não somente brincar e/ou se comunicar, algo que eles ainda não tinham se dado conta.

Em conformidade com Alves e Porto (2019, p. 47), “Os “celulares inteligentes” (*smartphones*) ao invés de apenas armazenar informações de telefones, efetuar e atender ligações, enviar e receber mensagens de texto (SMS); realizam diversas tarefas mais avançadas”, trazendo para o contexto educativo possibilidades plurais de criação e de aprendizagens. Considerando esse contexto, pode-se dizer que a sala de aula também tem sido invadida pela linguagem digital e por esse motivo se faz necessário alinhar os conteúdos a esta realidade. De acordo com Kenski (2017, p. 26):

As relações didático-pedagógicas são duais. Exigem esforço e participação de ambas as partes: professores e alunos. Professores sozinhos não fazem milagres e nem despertam o espírito inovador e criativo dos alunos se estes



Redes Educativas e os desafios atuais da Cibercultura

21 a 22 de novembro de 2019 - Aracaju - SE

mesmos não se encontram minimamente dispostos a participar, agir, colaborar.

Em face do exposto, é necessário considerar que com a incorporação dos artefatos tecnológicos da Cibercultura (ALVES e PORTO, 2019), o professor durante a ação didática passa a ser o mediador dos conteúdos em consonância com a colaboração dos alunos, os quais produzem e compartilham conhecimentos, pois o uso dos dispositivos móveis em práticas educativas intensifica “a interação *entre os alunos* e a participação de todos os componentes do grupo” (Aluno B, grifo nosso). Outro detalhe importante relativo ao ensino mediado pela tecnologia é bem ressaltado por Kenski (2012, p. 67) ao afirmar que “o desafio é o de inventar e descobrir usos criativos da tecnologia educacional que inspirem professores e alunos a gostar de aprender”.

Como se pode depreender da exposição teórica de Kenski, é possível direcionar a discussão sobre o uso dos *smartphones* para a realidade vivenciada nos dias atuais e que pode, inclusive, ser aproveitada no âmbito da sala de aula. Isso mostra a necessidade do uso da tecnologia como recurso didático na perspectiva de falar de igual para igual com a realidade vivenciada pela geração conectada. Na Base Nacional Curricular Comum (BNCC), é possível encontrar o seguinte esclarecimento sobre as práticas mediadas pelas tecnologias digitais:

[...] referem-se à participação dos/as estudantes em atividades que demandam experimentar e criar novas linguagens e novos modos de interação social com o uso das tecnologias contemporâneas, priorizando gênero do discurso que tratem de relações que os sujeitos estabelecem com o uso de recursos tecnológicos na sua vida para buscar, produzir, compartilhar; divulgar e conservar conhecimentos e participar de comunidades de interesse ético e responsável (BNCC, 2016, p. 127)

Cabe ainda mencionar que o uso da tecnologia de comunicação e informação desperta nos sujeitos interesse, curiosidade e criatividade. Neste sentido, aliar a tecnologia ao cotidiano da sala de aula, gera uma aprendizagem mais valiosa e, por esse motivo, professores e alunos devem se apropriar dessas ferramentas de comunicação e informação ao seu favor a partir das novas linguagens apresentadas por tais recursos tecnológicos. Paralelamente, a disponibilidade de informação disposta em rede contribui para a otimização do trabalho em equipe e facilita a produção e colaboração de conhecimentos.



Redes Educativas e os desafios atuais da Cibercultura

21 a 22 de novembro de 2019 - Aracaju - SE

É preciso ressaltar ainda que utilizar recursos tecnológicos como o *smartphone*, por exemplo, requer, tanto do professor, quanto do aluno uma maneira de fazer com o que está em consonância com a realidade atual, ou seja, a produção de saberes numa era de transformações de práticas educativas mediadas pela tecnologia. Essa situação reflete a mesma percepção encontrada na narrativa do Aluno “C”, ao ser questionado sobre o uso do *smartphone* para elaboração do vídeo, pois ele diz:

Achei muito interessante, principalmente o modo de aprender e ensinar as outras pessoas que irão assistir o vídeo, ou seja, um modo diferente e legal de aprender sobre a Primeira Guerra Mundial e ainda mais aprender a usar a tecnologia para uma coisa importante, estudar e não só usar o celular para fazer ligação, tirar foto, acessar o Instagram e o Facebook ou jogar.

Essas premissas apontam para o surgimento de novos espaços de atuação do professor frente à realidade atual conectada. Nessa seara, cabe ao professor repensar sobre sua prática e buscar capacitar-se na perspectiva de proporcionar para os alunos aulas mais dinâmicas, criativas e colaborativas, tendo em vista que o uso dos artefatos tecnológicos já faz parte do cotidiano dos sujeitos e, portanto, primordial para o processo de ensino e aprendizagem. De acordo com Kenski (2008, p. 21):

A evolução tecnológica não se restringe apenas aos novos usos de determinados equipamentos e produtos. Ela altera comportamentos. A ampliação e a banalização do uso de determinada tecnologia impõem-se à cultura existente e transformam não apenas o comportamento individual, mas o de todo o grupo social. [...] O homem transita culturalmente mediado pelas tecnologias que lhe são contemporâneas.

Nos dias atuais, a utilização da tecnologia não é algo restrito a uma determinada classe social, ao contrário, faz parte do cotidiano dos sujeitos, portanto, necessário. Em meio à rotina apressada vivenciada na contemporaneidade, a maioria das ações pode ser resolvida com um simples clique, isto é, temos a era da comodidade e da facilidade proporcionada por um computador na palma da mão que, conectado à internet, basta baixar um aplicativo e, por meio deste, realizar ações mais diversas, bem como compartilhar informações.

Vale advertir que mesmo com a corrida tecnológica e o advento da internet, que permeia nos dias atuais, ainda é possível encontrar nas escolas alunos que só sabem manusear os dispositivos digitais como os smartphones, por exemplo, para se comunicar, jogar ou



Redes Educativas e os desafios atuais da Cibercultura

21 a 22 de novembro de 2019 - Aracaju - SE

acessar as redes sociais. Por outro lado, quando são solicitados para a elaboração de atividades escolares, alguns sentem dificuldades, possivelmente por não terem o hábito de realizar tarefas educativas com seus *smartphones* na perspectiva da criação, da autonomia. Para Freire (1996, p. 67) “a autonomia vai se constituindo na experiência de várias, inúmeras decisões, que vão sendo tomadas”. Portanto, a autonomia está condicionada à liberdade que o sujeito tem para fazer suas escolhas e a partir delas aprender a decidir e agir.

Por conseguinte, os alunos, em contextos educativos digitais, ao acessarem e/ou criarem, por exemplo, sons, imagens, textos, vídeos, através dos dispositivos móveis, tornam-se capazes de promover movimentos em interação, criatividade e colaboração, rompendo com os pressupostos que evidenciam a transmissão de conteúdos e a linearidade das aulas meramente expositivas e, assim, dando espaço ao desenvolvimento de práticas que desenvolvem o pensamento crítico por meio de reflexões contínuas. Daí a importância da participação do aluno enquanto criador, uma vez que “os diferentes recursos oferecidos pelas novas tecnologias digitais têm não só viabilizado, mas principalmente incentivado propostas de ensino menos centradas no professor e mais voltadas para a interação e o diálogo” (BRAGA, 2009, p. 184).

Desse modo, percebe-se que provocar no aluno um olhar reflexivo contribui para que cada um construa sua própria visão de mundo, a partir das relações de sentido percebidas pelo seu próprio olhar e não apenas absorvendo um único ponto de vista: o do professor.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com a discussão aqui apresentada, fica evidente que os dispositivos digitais, enquanto recursos didático-pedagógicos, trazem novos modos de fazer educação e, conseqüentemente, novas formas de promover aprendizagens. Assim, observando que o mundo virtual é permeado por múltiplas possibilidades, utilizar-se de seus instrumentos é oportunizar não só processos, mas aprendizagens plurais e significativas, tendo em vista a provocação cognitiva e os movimentos proporcionados pelos dispositivos, os quais agem enquanto porta de entrada para vários caminhos.

Considerando que o principal artefato digital, utilizado no desenvolvimento desta pesquisa, foi o smartphone, e que os praticantes culturais cotidianamente o utilizam para o



Redes Educativas e os desafios atuais da Cibercultura

21 a 22 de novembro de 2019 - Aracaju - SE

entretenimento, ressalta-se que não só emergiu um processo interativo, criativo e autoral com o envolvimento dos alunos, mas também distrações, uma vez que o dispositivo móvel traz consigo múltiplos aplicativos que permitem práticas culturais plurais. Esse fato, em alguns momentos fazia com que uma parte dos alunos acabasse envolvida com outros movimentos fora da proposta da aula. Outro problema também percebido fora a não atuação de alguns estudantes, sobrecarregando os demais e demonstrando que nem todos aderiram à proposta. Contudo, isso é muito comum nas práticas de sala de aula diante da heterogeneidade dos alunos, com interesses e desempenhos diferentes, tendo o docente a função de mediar os conflitos e as possíveis lacunas.

Em contrapartida, a maioria dos alunos se envolveram e produziram seus conhecimentos a respeito da Primeira Guerra Mundial, podendo ser percebida a partir dos diálogos estabelecidos no processo e os vídeos produzidos, com autonomia e criatividade. Em busca de compreender as potencialidades dos dispositivos digitais, observa-se que com tais dispositivos há um envolvimento muito mais ativo entre alunos e professores. Os alunos são provocados a descobrir informações, a refletir sobre elas e a construir seu próprio ponto de vista. Esse movimento também é potencializado pela ampliação dos espaços de aprendizagem, já que não se aprende apenas quando se está em sala, mas nos espaços escolhidos para a sua criação audiovisual. Portanto, os dispositivos digitais não são apenas recursos de apoio, mas dispositivos que ampliam processos e criam novos formatos de ensinar e de aprender.

Referências

ALVES, André Luiz; PORTO, Cristiane Magalhães. **WhatsAula: Aprendizagem colaborativa em movimento**. João Pessoa: Editora UFPB, 2019.

ARDOINO, Jacques. Abordagem multirreferencial (plural) das situações educativas e formativas. In: BARBOSA, Joaquim (Org.). **Multirreferencialidade nas ciências e na educação**. São Carlos: EdUSCar, 1998.

BRAGA, D. B.(2009) . **Práticas letradas digitais: considerações sobre possibilidades de ensino e de reflexão social crítica**. In: RODIGUES-JUNIOR et al. *Internet & ensino: novos gêneros, outros desafios*. Rio de Janeiro: Singular.

BRASIL, MEC. DTI. **Base Nacional Comum Curricular – BNCC**. Brasília, 2016.



Redes Educativas e os desafios atuais da Cibercultura

21 a 22 de novembro de 2019 - Aracaju - SE

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa.** São Paulo: Paz e Terra, 1996.

HENN, S.; PRESTES, R. A. A criatividade na prática pedagógica como ferramenta. *Internacional de Criatividade Inovação*: Manaus, 2011.

JUNIOR, Waldir Ferreira da Silva. **O uso de dispositivos móveis em sala de aula em uma perspectiva sociocomunitária.** 2017. Dissertação (Mestrado em Educação) - Centro Universitário Salesiano São Paulo.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e Tecnologias: o novo ritmo da informação.** Campinas, SP: Papirus, 2008.

LEITE, M. S. S.; CAIXETA, J. E. **Autonomia e disciplina: competências essenciais na EAD.** In: BORGES, F.T.; VERSUTI, A.C.; PORTA, C.M.; BARRETO, R.A.D.N. (Org.). **Formação de professores: transmídia, conhecimento e criatividade, docência e construção de conhecimento na EAD.** 1. ed. Recife: Editora UFPE, 2013, v.1, p. 43.

LEMOS, André. **A cultura da mobilidade.** Revista *FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia*. Porto Alegre, nº 40, dez, 2009.

LINHARES, Ronaldo Nunes; FREIRE, Valéria Pinto; Ávila, Éverton Gonçalves. **Educação, criatividade, inovação e as tecnologias da informação e comunicação.** Aracaju: EDUNIT, 2017.

MACEDO, Roberto Sidney. **A Etnopesquisa crítica e multirreferencial nas ciências humanas e na educação.** Salvador: EDUFBA, 2006. Manaus, 2011. p. 214-221.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensão do homem.** São Paulo: Cultrix, 1995.

SANTAELLA, Lucia. **A ecologia pluralista da comunicação: conectividade, mobilidade, ubiquidade.** São Paulo: Paulus, 2010.

SANTOS, Edméa; SANTOS, Rosemary. **Cibercultura. Redes educativas e práticas cotidianas.** *Pesquiseduca*, [Santos, SP], v. 4, n. 7, p. 1-183, 2012. Disponível em <<http://periodicos.unisantos.br/index.php/pesquiseduca/article/view/226>> Acesso em 01/10/2019.

SANTOS, Edméa; SILVA, F. **Autorais partilhadas a interface cidade-redes digitais.** *Interfaces Científicas - Educação*, v. 6, p. 29-2018, 2018.

SANTOS, Edméa; SILVA, Fabio. **Autorias partilhadas na interface cidade-redes digitais.** *Interfaces Científicas - Educação*, v. 6, p. 29-2018, 2018. Disponível em <<https://periodicos.set.edu.br/index.php/educacao/article/view/5317>> Acesso em 01/10/2019.



Redes Educativas e os desafios atuais da Cibercultura

21 a 22 de novembro de 2019 - Aracaju - SE

Waldir Ferreira da Silva Junior. O uso de dispositivos móveis em sala de aula em uma perspectiva sociocomunitária. 2017. Dissertação (Mestrado em Educação) - Centro Universitário Salesiano São Paulo.