

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
CENTRO INTERDISCIPLINAR DE NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO**

ANELINE RAFAELA WERNER

**O jovem do Ensino Médio no contexto atual
e sua relação com a internet**

**Porto Alegre
2015**

ANELINE RAFAELA WERNER

**O JOVEM DO ENSINO MÉDIO NO
CONTEXTO ATUAL E SUA RELAÇÃO COM
A INTERNET**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Especialista em Mídias na Educação, pelo Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – CINTED/UFRGS.

**Orientador(a):
Roberto Franciscatto**

**Porto Alegre
2015**

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Reitor: Prof. Carlos Alexandre Netto

Vice-Reitor: Prof. Rui Vicente Oppermann

Pró-Reitor de Pós-Graduação: Prof. Vladimir Pinheiro do Nascimento

Diretor do Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação: Prof. José Valdeni de Lima

Coordenadora do Curso de Especialização em Mídias na Educação: Profa. Liane Margarida Rockenbach Tarouco

RESUMO

O presente trabalho de conclusão de curso tem como objetivo principal pesquisar a situação socioeconômica e abordar o uso da *internet* pelos jovens que hoje frequentam o ensino médio. Pois, atualmente com tantos recursos midiáticos é preciso por parte dos professores encontrarem formas de desenvolver suas aulas diante do contexto em que encontramos a escola hoje, assim como uma breve reflexão das dificuldades encontradas na prática pedagógica e as mudanças metodológicas que foram ocorrendo. Logo, é fundamental entender que ao longo dos anos a realidade escolar foi se transformando, desta forma a educação vai além da leitura e escrita e passa a ter um cunho pedagógico voltado à leitura de mundo, e o aluno um sujeito mais crítico. Por este motivo tornou necessário na educação o uso das mídias eletrônicas como ferramentas para facilitar a interlocução e o diálogo entre os jovens, os professores e a escola, conseguindo desta forma práticas pedagógicas mais inovadoras, superando as tradicionais. A pesquisa tem como foco alunos do Ensino Médio da Escola Estadual de Ensino Médio Nicolau Vergueiro, localizada no município de Nicolau Vergueiro. A mesma realizou-se através de questionário online no *Google docs*, com questões fechadas sobre a realidade em que o jovem está inserido, a realidade familiar e o que os jovens fazem na *internet*, com que frequência utilizam, o que fazem nas redes sociais e quais as mais utilizadas. A análise de dados se dá num aspecto quantitativo. Também foram levantados aspectos referentes ao uso do computador em sala de aula e a influência do professor como um mediador.

Palavras-chave: Redes sociais. Jovem. Escola. Mídias eletrônicas.

ABSTRACT

This course conclusion work has as main objective to study the socio-economic situation and address the use of the Internet by young people today attend high school. For now with so many media resources we need from teachers find ways to develop their classes on the context in which we find the school today, as well as a brief reflection of the difficulties encountered in teaching practice and methodological changes that have been taking place. Therefore it is important to understand that over the years the school was becoming reality, this way education goes beyond reading and writing and is replaced by an educational nature aimed at the world of reading, and the pupil a more critical subject. Therefore it became necessary in education the use of electronic media as tools to facilitate dialogue and the dialogue between young people, teachers and school, thus gaining more innovative teaching practices, overcoming the traditional. The survey focuses on students of the Middle State School Education High School Nicolau Vergueiro, in the municipality of Nicolau Vergueiro. The same took place via online questionnaire on Google docs, with closed questions about the reality in which the couple is inserted, the familiar reality and what young people do on the Internet, how often use, what they do on social networks and which are the most used. The data analysis takes a quantitative aspect. They were also raised issues related to computer use in the classroom and the influence of the teacher as a mediator.

Keywords: Social networks. Young. School. Electronic media.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	7
2	INFORMÁTICA E A EVOLUÇÃO DOS DISPOSITIVOS	10
3	A CRIAÇÃO DAS REDES SOCIAIS	13
3.1	ClassMates.com	13
3.2	AOL Instant Messenger	14
3.3	Sixdegress	14
3.4	Friendster	14
3.5	My Space	14
3.6	Linkedin.....	15
3.7	Orkut	15
3.8	Facebook.....	15
3.9	Twitter	16
3.10	Pinterest.....	16
3.11	Instagram	16
3.12	Google+ ou plus.....	17
4	O USO DAS TECNOLOGIAS NAS ESCOLAS	18
5	INFORMÁTICA E CURRÍCULO	21
6	INFORMÁTICA E APRENDIZAGEM.....	25
7	O PROFESSOR E AS NOVAS TECNOLOGIAS	28
8	CONSTRUINDO UMA NOÇÃO DE JUVENTUDE.....	31
9	METODOLOGIA	34
10	ANÁLISE DOS DADOS E RESULTADOS OBTIDOS	35
11	CONCLUSÃO	47
	REFERÊNCIAS.....	48
	APÊNDICE - QUESTIONÁRIO ALUNOS.....	52

1 INTRODUÇÃO

Há alguns anos o acesso ao computador era um privilégio de poucos e nas escolas os mesmos só existiam nos setores administrativos. Hoje temos uma realidade bem diferente. E o número de usuários que acessam a *internet* e as redes sociais aumentou significativamente. Podemos considerar hoje, a *internet* e o acesso as redes sociais algo comum ao cotidiano, como assistir televisão, por exemplo.

Nesse contexto, os jovens tem passado muito mais tempo conversando e fazendo novas amizades de forma virtual, compartilhando suas opiniões, anseios e desejos. Por isso, com tantos recursos midiáticos a escola também sentiu a necessidade de se transformar, de forma a atender essa nova juventude que nasceu na era digital e passa o dia conectado, pois estar conectado deixou de ser apenas um entretenimento e sim fazer parte de uma rotina. Por este motivo tornou necessário na educação o uso das mídias eletrônicas como ferramentas para facilitar a interlocução e o diálogo entre os jovens, os professores e a escola, a fim de se conseguir desta forma práticas pedagógicas mais inovadoras, superando as tradicionais.

Desta forma, a informática e a evolução dos dispositivos, fará um breve histórico referente a evolução dos computadores desde os primórdios de seu surgimento, fazendo uma menção a história a partir do princípio fundamental da contagem, como o homem da antiguidade fazia para calcular, a criação do primeiro computador e a evolução do dispositivo ao longo dos anos até sua chegada às escolas, assim como os programas desenvolvidos para implantação dos mesmos e a melhoria da infraestrutura nas escolas.

O terceiro capítulo relata sobre o contexto histórico da evolução das redes sociais. Neste item, será destacado as principais características acerca dos tipos de redes sociais e sua forma de utilização pelos usuários. Trata de uma coletânea de informações com data de criação e meio em que se utilizou a rede social.

O capítulo o uso das tecnologias nas escolas, se fará uma análise das dimensões extraescolares e intra-escolares. Porque é evidente que o uso do computador na escola é um fato corriqueiro e todos devem estar envolvidos no processo de organização do trabalho. A escola deve romper o círculo vicioso de que as populações de baixa renda sejam discriminadas com relação ao acesso as tecnologias.

No capítulo, informática e currículo, é necessária uma reflexão referente as mudanças que a tecnologia trouxe as escolas ao adaptar a informática ao currículo escolar. O computador passa a ser um instrumento de apoio às matérias e aos conteúdos lecionados, além de preparar os alunos para uma sociedade informatizada.

O capítulo, informática e aprendizagem, faz uma interligação entre a forma de como o professor conduz o uso das tecnologias em sala de aula e sua integração com a aprendizagem, onde a construção da aprendizagem se dá na relação professor aluno e a construção de propósitos de ação são elementos que subsidiam a elaboração contínua de propostas pedagógicas, reconhecendo as diferenças dos alunos diante do processo educativo e buscando a participação e progresso de todos.

O sétimo capítulo fará uma referência ao professor e as novas tecnologias, analisando o interesse e empenho dos profissionais de educação com o uso das tecnologias, pois o sucesso na utilização das ferramentas tecnológicas depende dele. O profissional da educação tem buscado conhecimento para utilização das tecnologias em suas aulas, já tem se percebido uma mudança neste paradigma e uma resistência bem menor destes profissionais, os mesmos tem demonstrado vontade de inovar. O papel do professor e da escola é o de se aprimorar dos recursos digitais para incrementar suas aulas, sendo o professor o principal agente desta transformação. E como educadores nesta era digital é necessário saber filtrar os *softwares* a serem utilizados como apoio em sala de aula.

No oitavo capítulo será necessário construir uma noção de quem é o jovem que frequenta hoje o Ensino Médio, pois existe uma relação de conflito muito marcante em nossas escolas. Desta forma, a juventude de hoje tem muitas angústias e anseios, estes jovens estão entrando na fase da adolescência marcada por transformações biológicas, psicológicas e principalmente a da inserção social. É nessa fase que se começa assumir responsabilidades, a buscar a independência e a dar prova da autossuficiência. É o momento de o indivíduo ir se descobrindo, descortinando as possibilidades em todas as instâncias da vida social, desde a dimensão afetiva até a profissional. Não podemos comparar os jovens de hoje com o nosso tempo de juventude e dizer aos mesmo que já sabemos como funciona, pois já passamos por isso, afinal já fomos jovens um dia. Na realidade querer comparar noções de juventude em tempos diferentes é uma tarefa um tanto melindrosa. Estamos falando de épocas diferentes em que as condições adversas eram outras e desta forma os objetivos e o estilo de vida eram diferentes.

Seguindo a reflexão sobre as identidades juvenis, não podemos deixar de tratar da relação dos jovens com as tecnologias digitais. Por fim descrevemos a metodologia empregada e a análise de dados. Desta forma, será necessário a aplicação de questionário com questões fechadas sobre quem é o jovem e a realidade em que está inserido, seu contexto familiar e o uso frequente da *internet* e das redes sociais. A análise de dados se dá num

aspecto quantitativo e o objetivo é analisar o que os jovens fazem na *internet*, com que frequência utilizam, o que fazem nas redes sociais e quais as mais utilizadas.

2 INFORMÁTICA E A EVOLUÇÃO DOS DISPOSITIVOS

Hoje se vive numa era em que tudo muda muito rápido. O mundo tem mudado rapidamente em um período de tempo muito curto. Se nos reportarmos um pouco à história, encontraremos os primeiros indícios do uso de computadores na década de 40. Mas se nos reportarmos à história veremos que a necessidade de contagem surgiu muito antes.

Se levarmos em conta que o termo computar significa fazer cálculos, contar, efetuar operações aritméticas, computador seria então o mecanismo ou máquina que auxilia essa tarefa, com vantagens no tempo gasto e na precisão. Inicialmente o homem utilizou seus próprios dedos para essa tarefa, dando origem ao sistema decimal e aos termos digital e dígito. Para auxílio deste método, eram usados gravetos, contas ou marcas na parede. A partir do momento que o homem pré-histórico trocou seus hábitos nômades por aldeias e tribos fixas, desenvolvendo a lavoura, tornou-se necessário um método para a contagem do tempo, delimitando as épocas de plantio e colheita. Tábuas de argila foram desenterradas por arqueólogos no Oriente Médio, próximo à Babilônia, contendo tabuadas de multiplicação e recíprocos. Acredita-se que tenham sido escritas por volta de 1700 a.C. e usavam o sistema sexagesimal (base 60), dando origem às nossas atuais unidades de tempo. (Disponível em: <http://www2.ic.uff.br/~aconci/evolucao.html>).

Com o tempo os registros passaram a aumentar e percebeu-se que eram necessários instrumentos mais eficazes e que permitiam cálculos mais expressivos, foi a partir desta ideia que surgiu o ábaco, um instrumento de cálculo muito antigo, que segundo muitos historiadores foi inventado na Mesopotâmia, pelo menos em sua forma primitiva e depois os chineses e romanos o aperfeiçoaram. Este instrumento ainda muito utilizado hoje nas escolas tanto para crianças em fase de alfabetização como para deficientes visuais.

A maior evolução seguinte foi o contador mecânico, criado pelo matemático Blaise Pascal, que utilizou engrenagens para somas e multiplicações. Essas máquinas se chamavam Pascalinas. As calculadoras da geração da Pascalina executavam somente operações sequenciais, completamente independentes. A cada cálculo o operador deve intervir, introduzindo novos dados e o comando para determinar qual operação deve ser efetuada. Essas máquinas não tinham capacidade para tomar decisões baseadas nos resultados. Em 1801, Joseph Marie Jacquard, mecânico francês, sugeriu controlar teares por meio de cartões perfurados. Os cartões forneceriam os comandos necessários para a tecelagem de padrões complicados em tecidos. Os princípios de programação por cartões perfurados foram demonstrados por Bouchon, Falcon e Jaques entre 1725 e 1745. Em 1786, o engenheiro J. Muller, planejou a construção de uma máquina para calcular e preparar tabelas matemáticas de algumas funções. A máquina Diferencial, como foi chamada, introduzia o conceito de registros somadores. (Disponível em: <http://www2.ic.uff.br/~aconci/evolucao.html>).

Em 1943 iniciou-se a construção do primeiro computador, ficando pronto em 1946, este foi utilizado pelo exército dos Estados Unidos em seu laboratório, tratava-se de uma enorme máquina que pesava 30 toneladas e ocupava uma área de 180m².

A partir da década de 50 o tamanho e o preço dos computadores começa a diminuir, mas estes ainda são um produto fora do alcance da população em geral. Apenas em meados da década de 70 que o computador começa a diminuir o seu custo, começando a ser utilizado nas escolas, porém apenas em setores administrativos. Mas já se começava a pensar em sua utilização como ferramenta pedagógica.

Segundo Moraes (1993), a informática educativa no Brasil tem suas raízes históricas plantadas na década de 1970, quando, pela primeira vez, em 1971, se discutiu o uso de computadores para o ensino de Física, em seminário promovido pela Universidade Federal de São Carlos (UFSCar), com a participação de um especialista da Universidade de Dartmouth dos EUA.

No início da década de 1980, foram realizados seminários para debater ideias de como implantar projetos-piloto sobre uso dos computadores para ensino e aprendizagem nas universidades que dão origem em 1984, ao Projeto Educom, uma iniciativa conjunta do MEC, Conselho Nacional de Pesquisas (CNPq), Financiadora de Estudos e Projetos (FINEP) e Secretaria Especial de Informática da Presidência da República (SEI/PR), voltada para a criação de núcleos interdisciplinares de pesquisa e formação de Recursos Humanos nas Universidades Federais do Rio Grande do Sul (UFRGS), do Rio de Janeiro (UFRJ), Pernambuco (UFPE), Minas Gerais (UFMG) e na Universidade Estadual de Campinas (Unicamp). Apesar de dificuldades financeiras, este projeto foi o marco principal do processo de geração de base científica e formulação da política nacional de informática educativa. Os resultados do Projeto Educom fizeram com que o MEC criasse em 1986, o Programa de Ação Imediata em Informática na Educação de 1º e 2º graus, destinado a capacitar professores (Projeto Formar) e a implantar infraestruturas de suporte nas secretarias estaduais de educação (Centros de Informática Aplicada à Educação de 1º e 2º graus – Cied), nas escolas técnicas federais (Centros de Informática na Educação Tecnológica – Ciet) e nas universidades (Centro de Informática na Educação Superior – Cies). Em 1988, a Organização dos Estados Americanos (OEA) convidou o MEC para avaliar o projeto de Informática Aplicada à Educação Básica do México, o que acabou resultando na formulação pelo MEC junto à OEA de um projeto multinacional de cooperação técnica e financeira, integrado por oito países americanos, que vigorou de 1990 a 1995. (MORAES, 1993, p.24).

Em 1989, o MEC instituiu o Programa Nacional de Informática na Educação (Proninfe) com o objetivo de promover o desenvolvimento da informática educativa e seu uso nos sistemas públicos de ensino (1º, 2º, 3º graus e Educação Especial). A partir do fim da década

de 1980, diversas ações municipais e estaduais em todo o país se somam às iniciativas federais quanto a investimentos em informática educativa.

O Programa Nacional de Tecnologia Educacional (ProInfo) foi criado em 1997, pelo MEC, este com o intuito de dar impulso ao uso pedagógico de Tecnologias de Informação e Comunicações (TICs) nas escolas da rede pública de ensino, nos níveis Fundamental e Médio.

Com base nos dados do Sistema de Avaliação da Educação Básica (Saeb) e do Censo Escolar, em 1997, apenas 10,8% do total de alunos matriculados no Ensino Fundamental regular estavam matriculados em escolas com laboratório de informática e já em 2001 esse número aumentou para 23,9%. No caso do Ensino Médio regular, em 1997, 29,1% estavam matriculados em escolas com laboratório de informática e em 2001 esse número aumentou para 55,9%. Em 2001, 25,4% dos alunos do Ensino Fundamental regular estavam matriculados em escolas com acesso à internet e para o Ensino Médio regular 45,6% dos alunos estavam matriculados em escolas com acesso à internet. (NERI, 2003, p.81).

O ProInfo, através do programa e-ProInfo tem estabelecido ações de apoio à formação à distância de professores, uma ferramenta *on-line*, em que professores acessam em casa e estudam de forma virtual. Outro esforço é na implantação de laboratórios de informática em escolas de Ensino Fundamental, já que nos últimos anos concentrou-se em atender as escolas de Ensino Médio. Com a implantação de laboratórios nas escolas tem-se utilizado mais as mídias integradas às aulas. Professores tem se especializado de forma a aprenderem ferramentas para amarração das mídias com seus conteúdos escolares e utilização de redes sociais para comunicação. Pensando nisso, foi necessária uma pesquisa referente a como surgiram as redes sociais.

3 A CRIAÇÃO DAS REDES SOCIAIS

Com a criação das redes sociais gastamos muito mais do nosso tempo conectados, conversando com as pessoas através das redes sociais, quando antes usávamos este tempo em outros afazeres. Mas você sabe como as redes sociais surgiram?

Falar do surgimento das redes sociais nos leva ao início da civilização onde o homem se reunia em torno de uma fogueira para compartilhar gostos e interesses. As Redes sociais surgem exatamente dessa necessidade do ser humano em compartilhar com o outro, criar laços sociais que são norteados por afinidades entre eles. Dessa forma, entendemos redes sociais como qualquer grupo que compartilhe de um interesse em comum, um ideal, preferência, etc. Exemplos de redes sociais: Clube de futebol, igreja, sala de aula, empresa. Quando essa interação social parte para o ambiente online, nesse momento temos as chamadas redes sociais digitais, estas tem passado constantemente por uma série de evoluções. (Disponível em: <https://www.natanaeloliveira.com.br/a-historia-das-redes-sociais/>).

Com a criação da *internet* é que surgiram os *e-mails* como forma de comunicação *online* e troca de informações, isso ocorreu por volta da década de 90. Porém, os usuários começaram a sentir que esta forma de comunicação era muito restrita, pois só podiam comunicar-se com alguém se tinham o endereço eletrônico da outra pessoa, ficando a comunicação delimitada a um pequeno grupo, não ocorrendo uma disseminação de mensagens de forma instantânea e rápida, como possuímos atualmente. Pois, notemos que ao disponibilizar uma mensagem na rede, esta se espalha de forma muito rápida.

Foi este o motivo que desencadeou a criação das redes sociais. Cito na sequência as principais:

3.1 ClassMates.com

Com o propósito de realizar um reencontro entre os amigos de faculdade, escola, etc., o ClassMates surgiu em meados de 1995 onde figurava como a primeira rede social na *internet*. O *site* possuía um modelo de serviço pago. (Disponível em: <https://www.natanaeloliveira.com.br/a-historia-das-redes-sociais/>).

3.2 AOL Instant Messenger

A América Online também foi uma das pioneiras na categoria bate-papo, as primeiras mensagens instantâneas começaram a ser enviadas pela *internet* no ano de 1997, com acesso limitado aos assinantes do provedor. (Disponível em: <https://www.natanaeloliveira.com.br/a-historia-das-redes-sociais/>).

3.3 Sixdegress

Também surgiu em 1997, foi à primeira rede social que permitiu a criação de um perfil virtual, bem como a publicação e listagem de contatos. Esse modelo de rede social passou a permitir a visualização de perfis de terceiros. (Disponível em: <https://www.natanaeloliveira.com.br/a-historia-das-redes-sociais/>).

3.4 Friendster

Surgiu em 2002, é uma das redes sociais que mais se aproxima dos formatos atuais. Conquistou muitos internautas, ela também permitia a criação e divulgação de perfis e listas de contatos.

A *Friendster* registrou mais de três milhões de usuários cadastrados. Atualmente ele ainda possui usuários na Ásia. (Disponível em: <https://www.natanaeloliveira.com.br/a-historia-das-redes-sociais/>).

3.5 My Space

O *My Space* foi considerado o clone da *Friendster*, por se tratar do mesmo estilo, porém uma versão mais atualizada. Surgiu em 2003 e foi considerada uma rede social mais interativa onde os usuários poderiam personalizar seus perfis com espaço para: músicas, fotos e *blog*. (Disponível em: <https://www.natanaeloliveira.com.br/a-historia-das-redes-sociais/>).

3.6 LinkedIn

Lançada no ano de 2003, apareceu com uma proposta de uma rede totalmente profissional, utilizada pelos empresários para se comunicar com outros profissionais trata a ligação entre os usuários com o termo conexões e não contatos. (Disponível em: <https://www.natanaeloliveira.com.br/a-historia-das-redes-sociais/>).

3.7 Orkut

Criado pelo engenheiro turco e funcionário do Google chamado Orkut Büyükkökten, no ano de 2004, com a proposta de possibilitar aos usuários a criação de novas amizades.

Em seu lançamento, o público alvo seria os internautas americanos.

No entanto, a rede social fez sucesso mundial, em especial no Brasil e na Índia. Esta rede social teve uma enorme interação entre seus usuários, pois para participar da mesma era necessário que um amigo, que já fosse participante da rede, enviasse um convite ao amigo interessado em participar, o que a tornou uma febre. (Disponível em: <https://www.natanaeloliveira.com.br/a-historia-das-redes-sociais/>).

3.8 Facebook

Também criado no ano de 2004, foi fundado pelos ex-estudantes da Universidade de *Harvard*: Mark Zuckemberg, Dustin Moskovitz, Eduardo Saverin e Cris Hughes, para ser usado de forma restrita somente para os estudantes de *Harvard*. Com o passar do tempo foi expandindo para outros campos estudantis e somente em 2006, qualquer usuário com mais de 13 anos poderia criar o seu perfil no *Facebook*. (Disponível em: <https://www.natanaeloliveira.com.br/a-historia-das-redes-sociais/>).

Atualmente lidera o ranking de redes sociais no Brasil. O Facebook tem crescido a medida que a rede social evolui como uma espécie de habitat completo, onde os aplicativos, jogos e recursos tem proporcionado aos usuários um leque cada vez maior de atividades possíveis dentro da rede social. (Disponível em: <https://www.natanaeloliveira.com.br/a-historia-das-redes-sociais/>).

3.9 Twitter

Criado por Obvios Corp em 2006, e segundo informações seu nome foi inspirado no som de um pássaro.

O termo Twitter foi inspirado no som de um pássaro que emite sons para comunicar os demais pássaros sua atual localização e atividade. Com características bem diferentes das demais redes sociais, e com apenas 140 caracteres para publicação de algum conteúdo o Twitter está relacionado aos ganhos da rede social com publicidade. (Disponível em: <https://www.natanaeloliveira.com.br/a-historia-das-redes-sociais/>).

3.10 Pinterest

Este aplicativo começou a ser desenvolvido ainda no ano de 2009, mas só foi lançado em março de 2010. Seus criadores Paul Sciarra, Evan Sharp e Bem Silbermann chamaram o lançamento de uma versão beta.

Com o foco de ser uma rede social voltada para o compartilhamento de fotos, ganhou fama por permitir aos usuários uma personalização, conhecida como “quadro de inspirações”, onde o usuário possui a gestão de suas imagens, bem como a possibilidade de divisão entre temas e categorias. (Disponível em: <https://www.natanaeloliveira.com.br/a-historia-das-redes-sociais/>).

3.11 Instagram

Um aplicativo que permite que os usuários possam capturar imagens, aplicar filtros e publicar gratuitamente. Lançado oficialmente em Outubro de 2013, foi emplacando como febre mundial no ano de 2013.

Um dos grandes marcos do *Instagram* foi o de ter alcançado quase dez milhões de usuários, com uma equipe de apenas seis funcionários. Atualmente o aplicativo está disponível em Inglês, mandarim, francês, alemão, italiano, japonês, latim, coreano, português e espanhol. (Disponível em: <https://www.natanaeloliveira.com.br/a-historia-das-redes-sociais/>).

3.12 Google+ ou plus

Lançada em 2011, o *Google+* ou *plus* teve como ideia inicial permitir aos usuários uma interação de maneira mais seletiva, para conseguir isto a ideia é de dividir em círculos cada grupo de amizade através da utilização da ferramenta como o *Hangout*, onde é possível fazer uma conferência em tempo real com vários usuários.

Com toda essa diversidade de redes sociais, hoje elas são utilizadas por todas as idades e como forma de comunicação também nas empresas e ambientes escolares, sendo utilizadas como ferramentas de comunicação em tempo real. (Disponível em: <https://www.natanaeloliveira.com.br/a-historia-das-redes-sociais/>).

Mas, sabemos que como a informática e as redes sociais tiveram seus avanços através dos tempos, na educação não foi diferente, e as mesmas não passaram a fazer parte dos ambientes escolares da noite para o dia, também tivemos um processo longo de adaptação. E, ainda hoje, possuímos escolas sem laboratórios de informática e acesso a *internet*, causando uma grande discriminação social, pois na maioria, são estas escolas de periferia.

4 O USO DAS TECNOLOGIAS NAS ESCOLAS

As tecnologias tem sido muito mais utilizadas atualmente pelos professores, pois os mesmos tem as utilizado para desenvolver projetos e atividades voltadas à aprendizagem do aluno. Ao mesmo tempo os alunos produzem mais, não sendo apenas espectadores em sala de aula e isso contribui para a formação do pensamento crítico tornando-os mais reflexivos.

Por outro lado a escola ainda passa por um processo de transição que nos leva a pensar em 3 etapas, conforme José Manuel Moran (2003):

Na 1ª etapa o uso pedagógico das tecnologias ocorre de forma esporádica, para ilustrar um trabalho, digitar um texto, copiar uma informação da *internet*, ou seja, para tornar as aulas mais interessantes e atrativas.

Na 2ª etapa a escola cria uma página na *Internet*, divulga textos e endereços interessantes, desenvolve alguns projetos. Há atividades no laboratório de informática.

Na 3ª etapa as escolas repensam os seus projetos pedagógicos, o seu plano estratégico como a flexibilização parcial do currículo e a inclusão de novas dinâmicas, busca integrar as tecnologias com os conteúdos curriculares por meio de atividades disciplinares.

Mas para que ocorra essa transição entre as etapas as escolas precisam de uma gestão escolar que esteja aberta ao planejamento, pois as mesmas representam a liderança e são a orientação para as mudanças. Segundo Cysneiros (2000, p.1) “Ao abordar a introdução da informática em escolas do Brasil, aponta uma série de problemas para assimilação das novas tecnologias pela escola pública, como ausência de concepções bem definidas sobre o que é Informática na Educação”.

Sabe-se que as dificuldades envolvem desde recursos financeiros, aspectos administrativos e a falta de recursos humanos. Outro problema enfrentado é a mudança de paradigmas com relação ao pensamento dos pais, pois infelizmente ainda vemos a concepção de que aula é registrar no caderno conteúdos, muitas vezes que não são assimilados por nossos alunos, pois tratam-se apenas de cópia. Para mudar essa visão a melhor forma de integrar o administrativo e o pedagógico da escola produzindo um elo de ligação entre os pais, é utilizando recursos e tendo o acesso aos dados da escola e mesmo de seus filhos de casa: acompanhando o rendimento escolar e as atividades realizadas na escola. Procurando da melhor forma possível uma participação dos pais na vida escolar de seus filhos. O papel do professor continua sendo importante nesse novo cenário, pois ainda cabe à escola e ao professor promover a inclusão social, porque nesse cenário ainda existe muitas desigualdades no acesso e uso das TICs e de suas informações.

A qualidade da educação é um fenômeno complexo envolvendo fatores e dimensões extra-escolares e intra-escolares como têm mostrado estudos sobre a questão, estando essas últimas associadas à infra-estrutura e ao processo de organização do trabalho escolar – condições de trabalho, gestão da escola, currículo, formação docente –, assim como à análise de sistemas e unidades escolares a partir dos resultados obtidos nas avaliações externas. As dimensões extra-escolares dizem respeito às determinações e às possibilidades de superação das condições de vida das camadas sociais menos favorecidas e assistidas. Estudos e pesquisas têm mostrado que elas afetam profundamente os processos educativos e os resultados de aprendizagem, refletidos em problemas como fracasso escolar, desvalorização social dos segmentos menos favorecidos, a auto-estima dos alunos, entre outros. (GOULART, 2006, P.287).

Conforme o autor temos conhecimento que escolas de periferia são bem menos favorecidas com relação as tecnologias digitais, a grande maioria não possui laboratório de informática muito menos acesso a *internet*. Criando, desta forma uma discriminação digital com relação a crianças de faixa renda mais elevada. Essa exclusão digital ocorre devido a variáveis de capital econômico, social e cultural das famílias e o pior que os mesmos aceitam tal condição de forma natural, conforme Goulart (2006, p.287) “Tais determinantes socioeconômico-culturais tendem a ser naturalizados, levando à crença de que os alunos menos favorecidos são fadados inexoravelmente ao fracasso[...], salvo poucas e excepcionais exceções.” Desta forma, a própria escola acaba se familiarizando com tal diferença social e de certa forma se acostumando com a situação de desvantagem classificando-se como uma escola de baixo padrão de qualidade.

Romper tal círculo vicioso exige o reconhecimento de que a oferta de educação por tal tipo de escola seja aquela capaz de promover uma atualização histórico-cultural, via uma formação sólida, crítica, ética e solidária, articulada com políticas públicas de inclusão e de resgate social. Portanto, além de políticas públicas e projetos escolares e extra-escolares que possibilitem enfrentar os déficits inerentes ao cotidiano das populações menos favorecidas, é urgente introjetar em toda a comunidade escolar (no sentido abrangente que inclua também pais e alunos) uma visão da educação como direito e bem social, capaz de contribuir para promover a emancipação dessas populações. (GOULART, 2006, P.287-288).

O projeto pedagógico é um dos documentos mais importante hoje na escola para promover esta exclusão e projetar uma linha de ação para que a escola consiga traçar um plano a fim de diminuir essas diferenças culturais e articular os conteúdos e conceitos de forma mais relevante no processo de ensino-aprendizagem. Quanto mais a escola se utilizar de recursos pedagógicos, melhores resultados terá em suas avaliações. Mas para que isso

ocorra é necessário que tenhamos uma melhor valorização do corpo docente e um financiamento adequado para a educação. Conforme Goulart (2006, p.288) “É necessário acolher e confiar na capacidade de aprendizagem e desenvolvimento de alunos menos favorecidos econômica e socialmente, ajudando-os a superar os obstáculos que têm condicionado os resultados escolares e comprometido seu futuro.”

O acesso à Informática deve ser visto como um direito e, portanto, nas escolas públicas e particulares o estudante deve poder usufruir de uma educação que no momento atual inclua, no mínimo, uma alfabetização tecnológica. Tal alfabetização deve ser vista não como um curso de Informática, mas, sim, como um aprender a ler essa nova mídia. 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, nesse sentido, a Informática na escola passa a ser parte da resposta a questões ligadas à cidadania. (BORBA, 2001, p.46).

Por isso, uma educação de qualidade ainda depende de mudanças profundas na sociedade, no sistema e na escola, ligadas principalmente as condições adequadas do trabalho pedagógico e a formação dos docentes. Outro fator muito importante é a inserção das TIC ao projeto pedagógico, conforme Lopes (2002, p.4) “A Informática educacional, como podemos notar, deve fazer parte do projeto político pedagógico da escola, projeto esse que define todas as pretensões da escola em sua proposta educacional.”

A presença do computador na escola é uma realidade incontornável e seu uso já vem se tornando um fato corriqueiro até mesmo nas escolas públicas do interior brasileiro. Escasseiam, contudo, reflexões críticas a respeito do uso da computação em sala de aula, o qual vem ocorrendo de modo ingênuo e despreparado. (MARCUSCHI, 2001, p.81).

Nos dias de hoje torna-se inquestionável o uso das TICs em sala de aula afinal as novas gerações já nasceram na era da informática e de acordo com Belloni e Gomes (2008) as crianças nascidas na era tecnológica consideram essas novas máquinas parceiras de suas vivências lúdicas e de suas aprendizagens. É uma apropriação espontânea, sem intervenção didática de adultos e para uma melhor aprendizagem é que tem-se adaptado a informática ao currículo escolar como forma de amarração de conteúdo e mídias.

5 INFORMÁTICA E CURRÍCULO

Por um tempo, muito se ouviu falar que a escola e professores seriam substituídos por máquinas, mas hoje já se sabe que o papel da escola e do professor é se apropriar destes recursos digitais como forma de incrementar suas aulas. Segundo Candau (1991, p.22), “Os professores são os principais agentes de inovação educacional. Sem eles nenhuma mudança persiste, nenhuma transformação é possível”. O professor tem que querer e fazer parte destas mudanças.

A tecnologia sempre afetou o homem: das primeiras ferramentas, por vezes consideradas como extensões do corpo, à máquina a vapor, que mudou hábitos e instituições, ao computador que trouxe novas e profundas mudanças sociais e culturais, a tecnologia nos ajuda, nos completa, nos amplia[...] Facilitando nossas ações, nos transportando, ou mesmo nos substituindo em determinadas tarefas, os recursos tecnológicos ora nos fascinam, ora nos assustam. (FRÓES, 1998, p.1).

Lopes (2002, p.1) completa: “A Tecnologia não causa mudanças apenas no que fazemos, mas também em nosso comportamento, na forma como elaboramos conhecimentos e no nosso relacionamento com o mundo.” A tecnologia foi criada a fim de auxiliar no trabalho da sala de aula, ela passa a ser uma ferramenta para ser explorada a fim de tornar nossas aulas mais atrativas e também de despertar no nosso aluno um interesse maior pelos estudos, afinal é necessário inovação para competirmos com tanta tecnologia que os rodeia diariamente.

Os recursos atuais da tecnologia, os novos meios digitais: a multimídia, a Internet, a telemática trazem novas formas de ler, de escrever e, portanto, de pensar e agir. O simples uso de um editor de textos mostra como alguém pode registrar seu pensamento de forma distinta daquela do texto manuscrito ou mesmo datilografado, provocando no indivíduo uma forma diferente de ler e interpretar o que escreve, forma esta que se associa, ora como causa, ora como consequência, a um pensar diferente.(FRÓES,1998,p.2).

Borba (2001, p.46) vai um pouco mais além, quando coloca “Seres-humanos-com-mídias” dizendo que: “Os seres humanos são constituídos por técnicas que estendem e modificam o seu raciocínio e, ao mesmo tempo, esses mesmos seres humanos estão

constantemente transformando essas técnicas.” Pois, são estes seres humanos os responsáveis pela criação destas máquinas e não pessoas que serão manipulados por elas.

O principal objetivo, defendido hoje, ao adaptar a informática ao currículo escolar, está na utilização do computador como instrumento de apoio às matérias e aos conteúdos lecionados, além de função de preparar os alunos para uma sociedade informatizada.[...] Hoje se vive em um mundo tecnológico, onde a informática é uma das peças principais. Conceber a informática como apenas uma ferramenta é ignorar sua atuação em nossas vidas.[...] Percebe-se que a maioria das escolas ignora essa tendência tecnológica, da qual a sociedade faz parte; e em vez de levarem a Informática para toda a escola, colocam-na circunscrita em uma sala, presa em um único horário fixo e sob a responsabilidade de um único professor. Cerceiam assim todo o processo de desenvolvimento da escola como um todo e perdem a oportunidade de fortalecer o processo pedagógico. (LOPES, 2002, p.2).

Gallo (1994), coloca que a organização curricular das disciplinas são organizadas de forma a não haver interconexão alguma, desta forma dificultando ao aluno um entendimento de conhecimento integrado, não permitindo assim uma visão total da realidade. Sendo assim, por mais que se utilize dos recursos tecnológicos ainda se faz um trabalho em gavetas.

Nossos alunos podem não saber ler e escrever, quando chegam à escola, mas já possuem um vasto conhecimento das tecnologias, os mesmos chegam à escola com um grande conhecimento do uso de tecnologias. Diferente do tempo de nossos avós que vinham para a escola para ouvir o professor, onde o mesmo era a autoridade máxima e estava ali para passar conhecimento e, aos alunos competia receber esse conhecimento. Acreditava-se que os alunos vinham para a escola sem nada saber e cabia ao professor ir preenchendo esse espaço vazio, Paulo Freire (1987) denominava esse modelo tradicional de prática pedagógica de “educação bancária”.

Hoje muito se fala em construtivismo, onde o diálogo e escuta se completam para que se atenda os desafios e anseios dos educadores e educandos na construção do conhecimento. Desta forma o educador leva em consideração a bagagem trazida de casa, aquela que o educando aprendeu quando assistia a novela, o filme, escutava uma música. Nos dias atuais, diferente do tempo de nossos avós, aprendeu-se a escutar nossos estudantes. Deu-se mais importância aos conhecimentos adquiridos de forma informal para que nessa perspectiva os integre a conteúdos educacionais. Por isso, procura-se desenvolver projetos pedagógicos utilizando as mídias.

E para que isso ocorra, o ensino não deve centrar-se apenas nos conteúdos a serem ensinados, mas deve atender, antes de tudo, às características do educando. Um mesmo assunto deve ser exposto de maneira diferente, de acordo com o nível e a idade dos alunos com que se vai trabalhar. Devemos ter sempre presente que o ensino não depende do conteúdo em si, mas principalmente, do modo como é conduzido. A informática tem sido muito utilizada nas escolas, porém não adianta utilizarmos o recurso sem um planejamento. Precisamos elaborar a aula pensando no que queremos dos nossos alunos e que objetivos devem ser atendidos. Devemos ter muito cuidado para que a aula no laboratório de informática não se torne o momento de acesso às redes sociais e o objetivo da mesma se perca. E este é o principal objetivo, o de orientar nossos jovens da forma como pesquisar e o que pesquisar.

Para Flores (1996, p. 64) “A Informática deve habilitar e dar oportunidade ao aluno de adquirir novos conhecimentos, facilitar o processo ensino/aprendizagem, enfim ser um complemento de conteúdos curriculares visando o desenvolvimento integral do indivíduo.” Santos Vieira (2002, apud LOPES, 2002, p.3) completa dizendo que: “As profundas e rápidas transformações, em curso no mundo contemporâneo, estão exigindo dos profissionais que atuam na escola, de um modo geral, uma revisão de suas formas de atuação.”

Afinal, nossos estudantes nasceram na era da informática. A maioria das crianças e adolescentes que estão nas escolas hoje, quando nasceram já faziam parte da era da informática. A grande maioria quando entrou para escola já tinha tido contato com os diferentes tipos de mídias e na maioria das vezes, já domina muitas tecnologias, entre elas, principalmente, o uso do computador e a interação com *softwares*, como jogos.

Ao contrário das gerações anteriores que foram conhecer o computador ao final de seus estudos ou no ambiente de trabalho e muitas vezes apenas para utilizar um programa específico sem acesso a *internet* e até mesmo com poucos recursos. Por isso, muitas vezes temos medo de mexer, “fuçar” nos *softwares* com receio de estragar, temos medo de deletar, travar ou perder trabalhos já realizados. Já os nossos alunos, não sabiam ler e escrever, mas já ligavam e desligavam o computador, jogavam, faziam conexão com a *internet*, e o que faz com que os mesmos desenvolvam essas habilidades de maneira tão rápida é que os mesmos não tem medo de errar ou estragar. Para Borges Neto (1999, p.135) “Computador é um suporte a mais na sala de aula, para que o professor possa explorar suas potencialidades e capacidades, a fim de que o aluno construa novos conhecimentos e vivencie situações significativas.” Por este motivo devemos utilizar e explorar muito essa tecnologia a fim de

tornar nossas aulas mais atraentes e significativas despertando no nosso aluno o gosto pelos estudos.

Nos dias de hoje, dada a facilidade de acesso à informação, muitos jovens, se porventura tiverem algum questionamento ou pergunta, acreditam que a Internet possa responder e, na sua visão, de forma rápida e eficiente. Na verdade, sites de busca podem fornecer respostas satisfatórias, mas, na maioria das vezes, é necessário um nível de crítica e questionamento adequados, não sendo possível aceitar, a priori, todas as opções que aparecem como resposta. Evidentemente, dependendo da pergunta colocada, será necessária, além de uma seleção criteriosa, uma leitura cuidadosa e aprofundada do material escolhido para poder concluir sobre o assunto pesquisado. Em todo caso, o discernimento e a crítica são características importantes a serem desenvolvidas no estudante do Ensino Médio. É essencial, paulatinamente, conduzir o jovem para uma revisão de seus saberes ou crenças, e para, em particular, uma desmistificação do poder absoluto da Internet.(JAHN,2014,p.17).

A grande maioria dos jovens que estão frequentando as nossas escolas de Ensino Médio acreditam que tudo o que precisam se encontra na *internet* sem se preocuparem com um referencial teórico. Poucos são os que certificam se realmente o que está escrito tem uma pesquisa e um embasamento teórico, tendo em vista que se tal fato realmente é verídico. Assim como, encontram dificuldade no momento da pesquisa, pois não conseguem expressar o que realmente procuram, visto que o computador trata-se de uma máquina, e não se estabelece um diálogo entre as partes, tendo este que informar de forma clara e precisa o que pretende pesquisar, para assim então obter uma boa pesquisa, com resultados satisfatórios.

6 INFORMÁTICA E APRENDIZAGEM

Precisamos ter presente que segundo Machado (2000), mais do que ministrar conteúdos, cabe ao professor a tarefa de estimular a elaboração de projetos. Uma vez que um projeto nasce de uma pergunta, é importante fazer renascer nos estudantes a capacidade de formular perguntas. Diante desse pensamento, o papel da escola passou a ser muito mais importante. É preciso conhecer o nosso jovem para orientá-lo. É necessário que os jovens tracem seus objetivos de tal forma a buscarem uma realização pessoal. É comum ouvirmos de nossos estudantes as dificuldades e angustias com relação ao futuro e cabe a nós professores darmos este suporte. Afinal os mesmos se encontram numa fase em que necessitam decidir sobre seu futuro, é um período um tanto difícil em suas vidas, pois são essas escolhas que vão decidir sobre o rumo do seu futuro.

A capacidade de estabelecer conexões entre elementos informacionais, aparentemente desconexos, processar informações, analisá-las, relacioná-las, [...] organizá-las em sistemas[...] administrar conhecimentos disponíveis, construir novos conhecimentos, administrar dados ou informações disponíveis, organizar-se para produzir novos dados e informações, sempre em razão de uma ação intencional tendo em vista atingir objetivos previamente traçados. (MACHADO, 2000, p.67-68).

Para que estes objetivos sejam atingidos a metodologia empregada segue numa perspectiva sociocultural emanada no Projeto Pedagógico, onde a construção da aprendizagem se dá na relação professor aluno e a construção de propósitos de ação são elementos que subsidiam a elaboração contínua de propostas pedagógicas, reconhecendo as diferenças dos alunos diante do processo educativo e buscando a participação e progresso de todos. Por isso, o trabalho com projetos nas escolas é muito importante e o ponto de partida para tal é a escolha do tema, onde os alunos partem de suas experiências anteriores, trata-se de defini-lo em relação às demandas que os alunos propõem.

Uma vez escolhido o projeto e estabelecida uma série de hipóteses em termos do que se quer saber, as perguntas que se deve responder o que aconteceu para que valha a pena sua escolha, o professor pode realizar as seguintes atividades:[...]

- * Especificar o fio condutor;
- * Buscar materiais;
- * Estudar e preparar o tema;
- * Envolver componentes do grupo;

- * Destacar o sentido funcional do projeto;
- * Manter uma atitude de avaliação;
- * Recapitular o processo seguido.

[...] Os projetos geram um alto grau de autoconsciência e de significatividade nos alunos com respeito à sua própria aprendizagem. (HERNÁNDEZ e VENTURA, 1998, p.68-69).

O que possibilita a construção de novos conhecimentos e a formação de sujeitos pesquisadores, críticos e reflexivos no cotidiano da escola, oportunizando a apropriação adequada da realidade, projetando possibilidades de intervenção potencializada pela investigação e pela responsabilidade ética. Além disso, a pesquisa oportuniza ao educando a exploração de seus interesses e o exercício da autonomia, ao formular e ensaiar projetos de vida e de sociedade.

Essas novas práticas tornam-se mais interessantes e aguçam a curiosidade do aluno quando integrada ao uso de mídias, por exemplo: a televisão. Ninguém ensina uma criança a assisti-la, mas a criança passa horas na frente da mesma, pois a televisão utiliza diferentes formas de expressão, ela trabalha o áudio e o visual de forma sincrônica, e a criança apenas necessita ver e escutar, não necessita pensar. Como dizem nossos estudantes estudar necessita pensar, e pensar “dói”. É muito mais cômodo assistir a televisão do que ler um livro, escrever uma redação, formular questões, entre outras, essas tarefas exigem pensar, combinar ideias, refletir. Diante dessa realidade é que a escola necessitou evoluir, agrupar a seus conteúdos educacionais as mídias, intercalando as mesmas as tradicionais aulas com quadro e giz.

Aprender a partir da tecnologia (*learning from*), em que a tecnologia apresenta o conhecimento, e o papel do aluno é receber esse conhecimento, como se ele fosse apresentado pelo próprio professor;

Aprender acerca da tecnologia (*learning about*), em que a própria tecnologia é objeto de aprendizagem;

Aprender através da tecnologia (*learning by*), em que o aluno aprende ensinando o computador (programando o computador através de linguagens como BASIC ou o LOGO);

Aprender com a tecnologia (*learning with*), em que o aluno aprende usando as tecnologias como ferramentas que o apóiam no processo de reflexão e de construção do conhecimento (ferramentas cognitivas). Nesse caso a questão determinante não é a tecnologia em si mesma, mas a forma de encarar essa mesma tecnologia, usando-a sobretudo, como estratégia cognitiva de aprendizagem. (JONASSEN, 1996, *apud* LOPES, 2002, p.3)

O uso da informática na educação deve se tornar prazeroso e atraente. Para nossos alunos os computadores são máquinas com ferramentas para serem exploradas e a melhor

forma de se tornar interessante é descobrir esses recursos sem medo. Desta forma a escola não pode ter medo de utilizar os recursos devemos saber inovar e criar formas de explorar este ambiente tão prazeroso e o professor é o principal agente transformador para que isso ocorra.

7 O PROFESSOR E AS NOVAS TECNOLOGIAS

Atualmente, ainda encontramos muita resistência de nossos educadores no uso de tecnologias. Mas na maioria das vezes não é falta de interesse dos profissionais da educação, na verdade nos deparamos com a falta de conhecimento em relação a essa prática. Muitos encontram-se inseguros em utilizar as ferramentas tecnológicas e as deixam de utilizar com medo de perder o domínio da turma ou perder o foco da aula. Mas, isso não justifica a questão de não querer utilizar as tecnologias em sala de aula.

Em geral, os jovens sabem mais e melhor utilizar as ferramentas informáticas do que os adultos. A possibilidade que se abre dessa maneira é a de os estudantes poderem vir a compartilhar conhecimentos com o professor. Em geral, tal situação pode ser muito prazerosa porque os estudantes se sentem valorizados por possibilitarem aos seus professores a aprendizagem: os papéis se invertem na sala de aula. (JAHN,2014,p.19).

Já percebemos mudanças nesses paradigmas, onde os professores estão indo em busca de ferramentas para trabalharem com seus alunos provocando assim mudanças em sua prática. Os *softwares* permitem um enriquecimento das aulas, despertando no aluno um maior interesse e tirando o foco da aprendizagem apenas no professor como o agente transmissor de conhecimento e os alunos meros espectadores. Com a utilização de *softwares*, podemos reorganizar a prática pedagógica, fazendo com que o aluno seja autor de sua aprendizagem e o mesmo construa seu conhecimento. Onde este é responsável em ir em busca de novas fontes de informação, através da transformação, compreensão e armazenamento das tarefas. O educando vem a ser o agente transformador responsável pela construção de seu conhecimento.

A formação do professor deve prover condições para que ele construa conhecimento sobre as técnicas computacionais, entenda por que e como integrar o computador na sua prática pedagógica e seja capaz de superar barreiras de ordem administrativa e pedagógica. Essa prática possibilita a transição de um sistema fragmentado de ensino para uma abordagem integradora de conteúdo e voltada para a resolução de problemas específicos do interesse de cada aluno. Finalmente, deve-se criar condições para que o professor saiba contextualizar o aprendizado e a experiência vivida durante a sua formação para a sua realidade de sala de aula compatibilizando as necessidades de seus alunos e os objetivos pedagógicos que se dispõe a atingir.(VALENTE, 1997b, p.14).

Acredita-se que as ferramentas serão utilizadas pelo professor quando este tiver conhecimento das mesmas e domínio em sua utilização para que consiga mediar as situações de conflitos que possam vir a ocorrer durante a sua utilização. O processo de ensino e aprendizagem não deve ser centrado na interação individual de cada aluno, mas sim tomado como resultado da constante construção do conhecimento pelo mesmo. Nesse processo se respeitam as ideias dos alunos, e o professor apenas conduz o aprendizado do educando, para uma melhor contextualização. Isso acarreta numa formação mais interdisciplinar e uma formação humana mais ampla, não só técnica, promovendo novas atitudes nos alunos e na comunidade.

Se um dos objetivos do uso do computador no ensino for o de ser um agente transformador, o professor deve ser capacitado para assumir o papel de facilitador da construção do conhecimento pelo aluno e não um mero transmissor de informações. Mas o professor deve ser constantemente estimulado a modificar sua ação pedagógica. (LOPES, 2002, p.4).

Por isso, o papel do professor é de elemento mediador. Levando em consideração o conhecimento prévio do aluno, a participação ativa de cada um e do coletivo, pois os elementos vivenciais facilitam a compreensão dos alunos com os fatos, do que esses fatos serem colocados de forma vaga e sucinta. Tais conhecimentos abrem razões para o diálogo, não ficando apenas o professor com aulas expositivas, levando o aluno ao desagrado, se desinteressando pelo estudo. Entende-se que a tarefa do professor é ensinar o aluno a se organizar, isto é, estabelecer critérios para a fundamentação da atividade proposta, pois, os conteúdos preestabelecidos para sua formação são encontrados em qualquer livro didático, mas se o aluno não tem uma visão de organização de nada adianta os conteúdos a sua frente. Por isso, o papel do professor é dar caminhos para que o aluno busque sozinho sempre que precisar e o que precisar.

O melhor a se fazer é encarar a tecnologia disponível como uma forma de despertar a curiosidade dos alunos tornando o material didático mais evoluído e eficaz. E logo, será possível observar a diferença nos alunos com novas maneiras de aprendizagem.

É importante ter claro que a utilização de qualquer tipo de tecnologia digital não tem por objetivo a simples redução do tempo empregado em determinada atividade que poderia ser realizada manualmente. Isso pode até ocorrer, mas não é o principal

objetivo. O essencial é abrir o leque de possibilidades para o fazer e o pensar, buscando reconhecer e valorizar os conhecimentos e diferentes formas de expressão dos estudantes, a fim de estabelecer um permanente diálogo com a prática educativa. (JAHN,2014, p.19).

Devemos saber que a utilização de *softwares*, não irão resolver todos os problemas da escola, a passagem da educação bancária à pedagogia de projetos se dá através de inúmeras discussões, formação de profissionais e principalmente a vontade de inovar. Portanto, os *softwares* consistem em um apoio sistêmico as nossas aulas, seu uso vem reforçar e inovar, mas não consiste em o único material pedagógico. Nós como educadores nesta era digital devemos saber filtrar os *softwares* e utilizar a tecnologia como um instrumento de libertação, como algo positivo a fim de transmitir informação, a única educação que faz sentido é a que nos faz mudar o mundo. Também é necessário conhecermos o jovem a que temos em sala de aula, a fim de fazermos uma relação entre a realidade em que este vive e a vida escolar, despertando desta forma um interesse por parte dos jovens pela escola.

8 CONSTRUINDO UMA NOÇÃO DE JUVENTUDE

Com o avanço das tecnologias a história passou a se modificar de forma muito rápida, a informação é transmitida momentaneamente através dos meios de comunicação de massa e da *internet*, um acontecimento do outro lado do mundo ao ser disponibilizado passa a repercutir a todos os habitantes do planeta numa fração de segundos. Tudo é muito rápido e instantâneo, o que tem feito com que o nosso jovem de hoje passe a viver numa sociedade que consome para satisfazer suas necessidades e desejos, que muitas vezes são passageiros, deixando para trás valores e crenças agregados a nossa cultura.

Nas sociedades complexas, os jovens, não só das classes populares, estariam diante do que Melucci (2001, p. 62-64) refere como o “paradoxo da escolha”. A juventude contemporânea vive essa situação de forma muito ambivalente. Ao mesmo tempo em que o curso da vida não segue mais o seu fluxo “natural”, estandardizado e padronizado, abre-se um leque de possibilidades, um cardápio variado de alternativas a eleger, porém, e contraditoriamente, sem as devidas equidades que permitam autonomia para as definições e para a estruturação dos projetos pessoais e coletivos da ação. Segundo Melucci (2001), escolher hoje faz parte do nosso destino, é algo que não podemos mais evitar. Giddens (2002, p. 79), acrescenta que a “escolha” é um componente fundamental da atividade do dia-a-dia, na estruturação do eu. “A modernidade confronta o indivíduo com uma complexa variedade de escolhas e, ao mesmo tempo, oferece pouca ajuda sobre as opções que devem ser selecionadas”. O autor alerta que nem todas as escolhas estão abertas a todos, e nem todas as pessoas tomam suas decisões com pleno conhecimento das múltiplas alternativas possíveis.

Desta forma, a juventude de hoje tem muitas angústias e anseios, estes jovens estão entrando na fase da adolescência marcada por transformações biológicas, psicológicas e principalmente a da inserção social. É nessa fase que se começa assumir responsabilidades, a buscar a independência e a dar prova da autossuficiência. É o momento do indivíduo ir se descobrindo, descortinando as possibilidades em todas as instâncias da vida social, desde a dimensão afetiva até a profissional.

Conforme Pais (2003, p.45) “A juventude constitui-se como um laboratório ou cenário de mudança das estruturas sociais”. Melucci (2001, p. 101), acrescenta: “A condição juvenil é, por excelência, uma fase de passagem e de suspensão, se prolonga, se estabiliza, torna-se condição de massa, não mais ligada à idade biológica.”

Neste histórico que surge a pergunta: Qual seria a idade para ser considerado jovem? Historicamente se estabelece através da idade cronológica a passagem da infância para a

adolescência e o fim da adolescência e entrada na vida adulta e depois a velhice. Conforme Carrano (2010, apud CARRANO E DAYREL, 2013, p.13), “A definição de ser jovem através da idade é uma maneira de se definir o universo de sujeitos que habitariam o tempo da juventude. Este é um critério variável e muda de país para país.” Por exemplo, na América Latina, vai se estabelecendo o consenso de que os jovens devem ser considerados como tal de 15 a 29 anos, conforme o Estatuto e na PEC da Juventude.

Foracchi (1977, p. 302) completa “Cada sociedade constitui o jovem à sua própria imagem”. Leccardi (2005, apud CARRANO E DAYREL, 2013, p.19) acrescenta “Um tempo histórico de aceleração temporal estaria criando uma nova juventude. Esta desenvolver-se-ia em contextos de novas alternativas de vida apresentadas pelo desenvolvimento científico-tecnológico e pelos novos padrões culturais nos relacionamentos entre as gerações.”

A juventude constitui um momento determinado, mas não se reduz a uma passagem. Ela assume uma importância em si mesma como um momento de exercício de inserção social. Nele, o indivíduo vai se descobrindo, descortinando as possibilidades em todas as instâncias da vida social, desde a dimensão afetiva até a profissional. Esta categoria ganha contornos próprios em contextos históricos, sociais e culturais distintos. As distintas condições sociais (origem de classe e cor da pele, por exemplo), a diversidade cultural (as identidades culturais e religiosas, os diferentes valores familiares etc.), a diversidade de gênero (a heterossexualidade, a homossexualidade, a transexualidade) e até mesmo as diferenças territoriais se articulam para a constituição das diferentes modalidades de se vivenciar a juventude. Além das marcas da diversidade cultural e das desiguais condições de acesso aos bens econômicos, educacionais e culturais, a juventude é uma categoria dinâmica. Ela é transformada no contexto das mudanças sociais que vêm ocorrendo ao longo da história. Na realidade, não há tanto uma juventude e sim jovens, enquanto sujeitos que a experimentam e a sentem segundo determinado contexto sociocultural em que se inserem e, assim, elaboram determinados modos de ser jovem. (CARRANO E DAYREL, 2013, p. 15-16).

Não podemos comparar os jovens de hoje com o nosso tempo de juventude e dizer aos mesmo que já sabemos como funciona, pois já passamos por isso, afinal já fomos jovens um dia. Na realidade querer comparar noções de juventude em tempos diferentes é uma tarefa um tanto melindrosa. Estamos falando de épocas diferentes em que as condições adversas eram outras e desta forma os objetivos e o estilo de vida eram diferentes.

Pais (2003, p. 37), ao afirmar que “A juventude é uma categoria socialmente construída, formulada no contexto de particulares circunstâncias econômicas, sociais ou políticas; uma categoria sujeita, pois, a modificar-se ao longo do tempo”. Conhecer o nosso jovem é uma tarefa um tanto especial: suas experiências, saberes e identidades, é a principal

condição para se estabelecer um diálogo entre as partes, conforme Carrano e Dayrel (2013, p.8) e acrescentam que “os jovens são sujeitos de experiências, saberes e desejos”. Os mesmos, ao contrário do que muito se pensa, tem noção de mundo e realidade e pensam no futuro.

9 METODOLOGIA

Conforme capítulos anteriores, procuramos conhecer o jovem, nosso principal objeto de estudo neste processo. Antes de sabermos a sua relação com as tecnologias digitais, fomos em busca de quem é o jovem que servirá como referência em nossa pesquisa. Conforme Carrano e Dayrel (2013, p. 16) “Buscar perceber como os jovens estudantes constroem o seu modo próprio de ser é um passo para compreender suas experiências, necessidades e expectativas”.

Neste contexto e considerado os dados e análises que serão expostos nos capítulos a seguir, optou-se por utilizar neste trabalho análise de dados num aspecto quantitativo.

A pesquisa quantitativa se centra na objetividade. Influenciada pelo positivismo, considera que a realidade só pode ser compreendida com base na análise de dados brutos, recolhidos com o auxílio de instrumentos padronizados e neutros. A pesquisa quantitativa recorre à linguagem matemática para descrever as causas de um fenômeno, as relações entre variáveis, etc. A utilização conjunta da pesquisa qualitativa e quantitativa permite recolher mais informações do que se poderia conseguir isoladamente. (FONSECA, 2002,p.20).

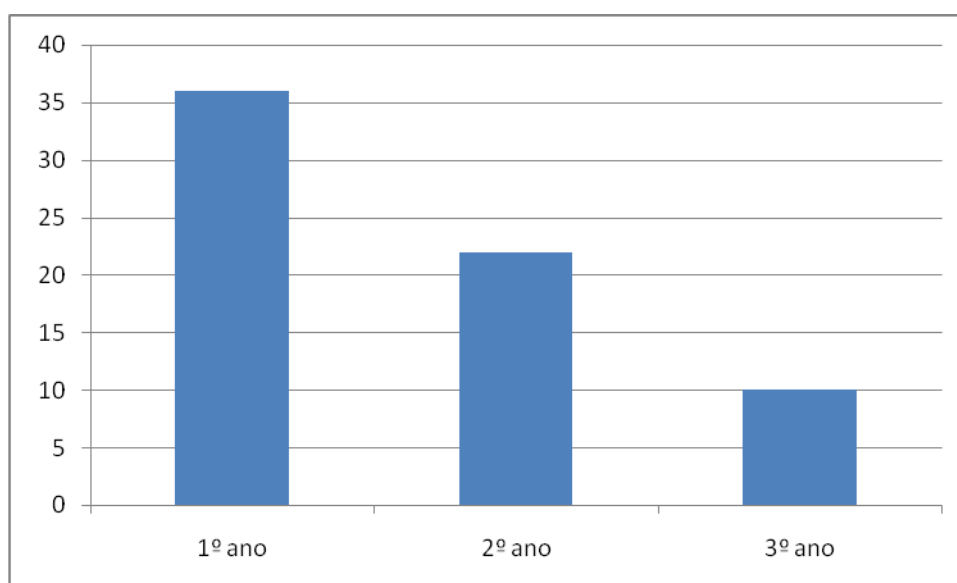
O objetivo principal é o de construir uma noção de quem é o jovem que frequenta hoje o Ensino Médio focando no seu projeto de vida e a relação ao uso frequente da *internet* e das redes sociais, neste sentido preocupou-se em trabalhar com os jovens de hoje de forma a desencadear seu objetivo de vida, procurar conhecer o jovem como principal objeto de estudo, estimular o jovem a conhecer suas potencialidades e a realidade ao qual está inserido e pesquisar a relação dos jovens com as tecnologias digitais. Para isso, coletou-se dados de como os jovens interagem e se comunicam nas redes sociais. A pesquisa tem como foco alunos do Ensino Médio da Escola Estadual de Ensino Médio Nicolau Vergueiro. Para atingir esse propósito, escolheu-se utilizar o processo de coleta de dados através da aplicação de um questionário no *Google docs*.

10 ANÁLISE DOS DADOS E RESULTADOS OBTIDOS

A primeira parte de nossa pesquisa constitui em um questionário aplicado no *Google docs*, com as turmas de ensino médio da Escola Estadual de Ensino Médio Nicolau Vergueiro, situada no município de Nicolau Vergueiro, RS.

Foram pesquisados num total de 68 alunos, que frequentam o Ensino Médio Politécnico na Escola Estadual de Ensino Médio Nicolau Vergueiro, sendo 53% estudantes do 1º ano do Ensino Médio Politécnico, 32% estudantes do 2º ano do Ensino Médio Politécnico e 15% estudantes do 3º ano do Ensino Médio Politécnico.

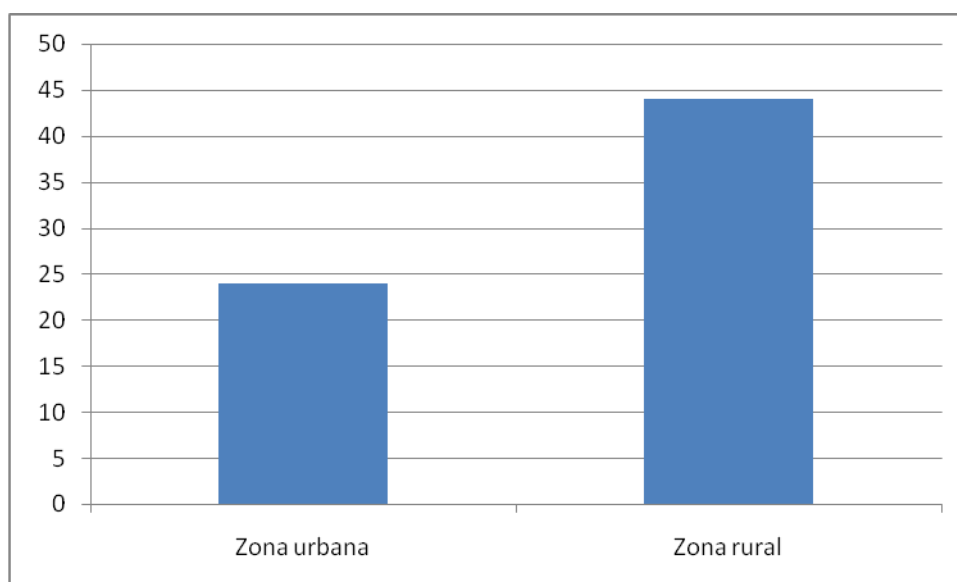
Figura 1 - Distribuição dos alunos conforme a série que frequentam.



Fonte: Autor

Outro dado apontado na pesquisa foi com relação à residência dos mesmos, constatando-se que 65% dos jovens vivem na zona rural. Sendo assim a escola atende mais alunos da zona rural que da zona urbana, sendo apenas 35% da zona urbana, considerando desta forma uma escola com uma clientela muito maior do campo que da cidade. Estando a escola desta forma adaptando seu projeto político pedagógico a fim de atender esta demanda de forma diferenciada. Um dos objetivos do mesmo é fazer com que o jovem continue no campo trabalhando na propriedade da família, pois como o município oferece pouca oferta de emprego, porque tem muito pouco comércio e indústria, o melhor é que estes jovens continuem na agricultura.

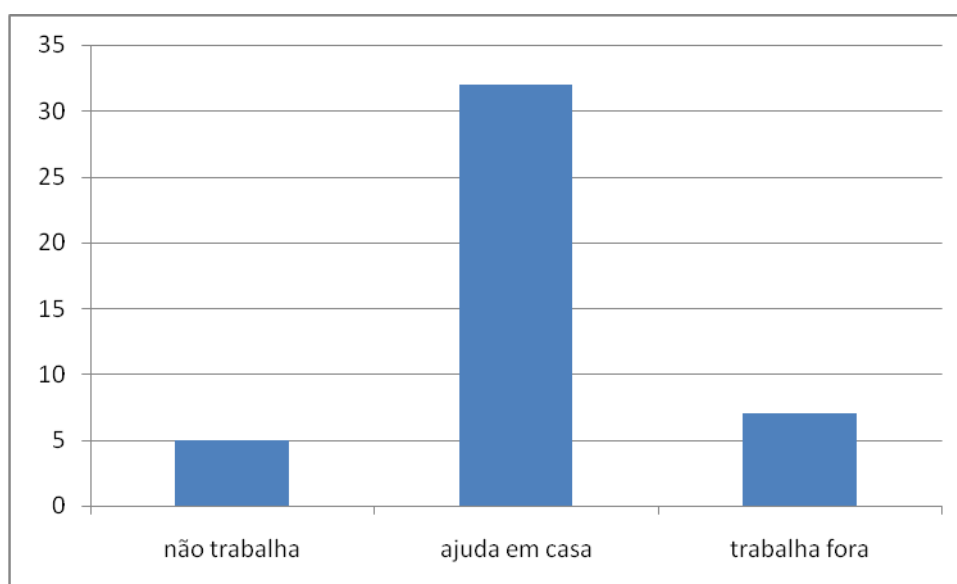
Figura 2 – Distribuição dos alunos conforme zona de residência.



Fonte: Autor

Na pesquisa realizada, constatou-se que a maior parte dos jovens que vivem na zona rural, ajudam seus pais na lavoura, os mesmos não agregam uma renda a mais na família, mas são responsáveis por várias tarefas rotineiras na propriedade rural, dividindo-se entre as tarefas escolares e as tarefas da propriedade. Sendo que 16% dos jovens da zona rural ajudam no sustento de suas famílias realizando trabalhos remunerados em outras propriedades rurais.

Figura 3 – Participação na renda da família da zona rural.



Fonte: Autor

Logo, o gráfico completa a fala de Carrano e Dayrel com relação à escola e o trabalho serem realidades combinadas e cotidianas. Os autores completam dizendo que: “Isso ocorre porque o Brasil não estruturou ainda uma rede de proteção social que possibilite um período de formação e preparação anterior ao trabalho para todos.” (CARRANO; DAYRELL, 2013, p.35).

Sendo assim, as primeiras experiências de trabalho ainda ocorrem durante a adolescência, conforme Carrano e Dayrel (2013). É o que percebemos em nossa pesquisa, pois os jovens que ajudam em casa não possuem nenhum tipo de remuneração, já os que trabalham fora recebem uma remuneração paga de forma informal, de acordo com o dia e horário em que trabalham.

Não se deve enxergar, contudo, o trabalho de jovens nesta concomitância com o tempo de escola como uma pura decorrência de necessidades materiais. Eles também buscam o trabalho como um processo de conquista da autonomia frente às suas famílias e como elemento de autoafirmação positiva frente à sociedade.

Um grande problema é que no contexto das sociedades contemporâneas, o jovem convive com a incerteza e riscos com relação ao mercado de trabalho. Em um quadro de grandes desigualdades sociais, o desemprego e o trabalho precário ou sem proteção legal têm sido a marca da inserção juvenil no mundo do trabalho. A OIT (Organização Internacional do Trabalho) defende a bandeira do trabalho decente, desde a 87ª Conferência Internacional do Trabalho em 1999. Este pauta-se especialmente no respeito aos direitos. Nesta perspectiva, o trabalho é concebido a partir das necessidades juvenis de formação, desenvolvimento profissional, participação social e acesso ao lazer e à cultura. (CARRANO; DAYREL, 2013, p.35-36).

Percebe-se que a realidade da zona urbana é um tanto diferente, em conversa com estes jovens pode-se perceber uma diferença com relação aos jovens da zona rural e os da zona urbana. Os jovens da zona rural como já foi citado anteriormente na sua maioria trabalham ajudando nas tarefas relacionadas à propriedade rural e os que trabalham fora, ajudam em propriedades vizinhas.

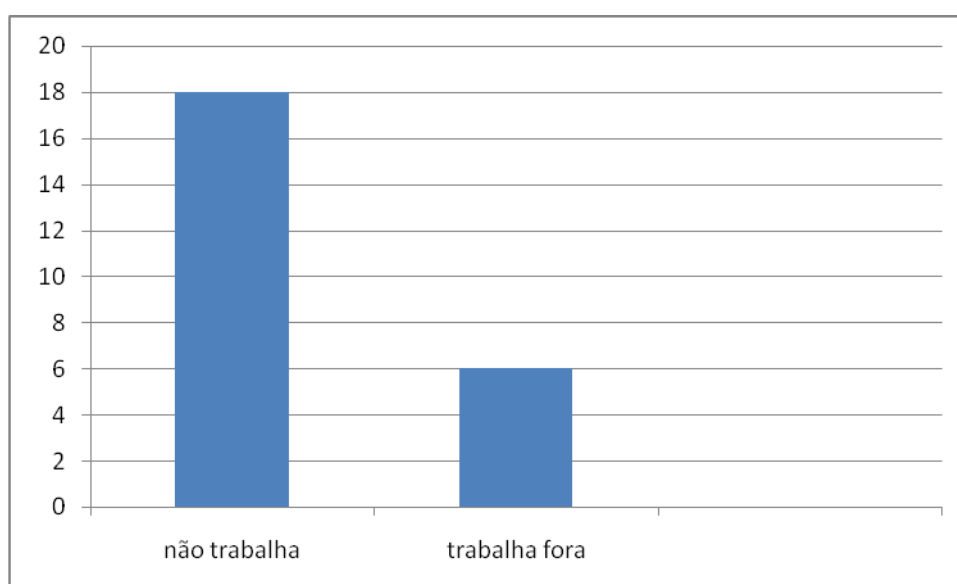
Já os jovens da zona urbana reclamam da falta de oportunidades para trabalhar, pois trata-se de um município pequeno. Conforme dados do último censo o município se estende por 155,8 km² e contava com 1 721 habitantes. A densidade demográfica é de 11 habitantes por km² no território do município. Vizinho dos municípios de Ernestina, Ibirapuitã, Pinhal, Nicolau Vergueiro se situa a 27 km a Sul-Oeste de Marau a maior cidade nos arredores. Não possui linha de ônibus interurbano, sendo difícil o acesso aos municípios vizinhos. Tendo

estes jovens que procurarem um trabalho dentro do próprio município, tendo, portanto, poucas opções.

Dos entrevistados a parcela de jovens que trabalham fora são contratos do CIEE (Centro de Integração Empresa-Escola), sendo estes contratos firmados com a prefeitura municipal em turno inverso ao da escola.

Conforme gráfico 10.4 a grande maioria dos entrevistados não trabalha e depende dos pais para seu sustento, sendo apenas 25% os que desenvolvem alguma atividade remunerada, e os outros 75% não possuem renda.

Figura 4 – Participação na renda da família na zona urbana.



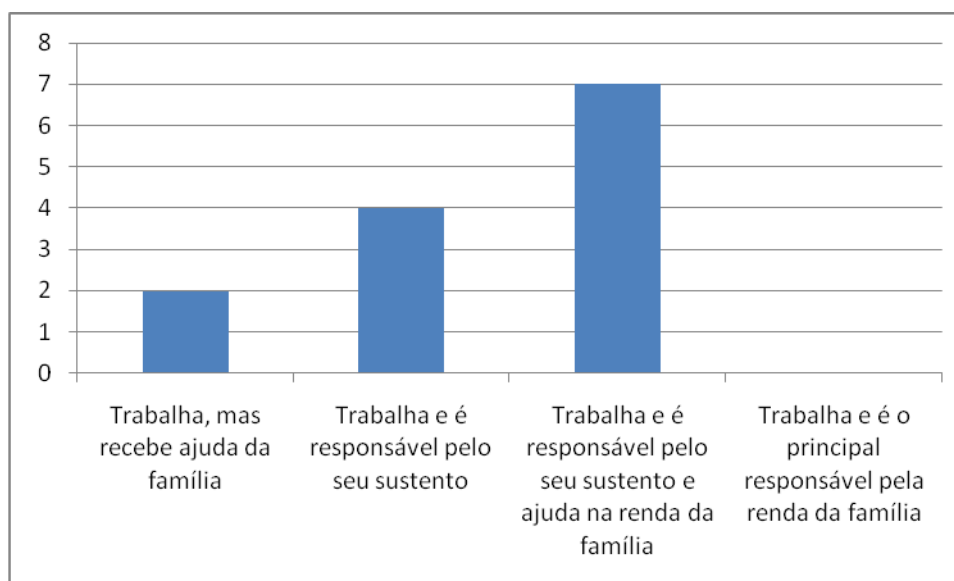
Fonte: Autor.

Podemos dizer que a relação dos jovens com o mundo do trabalho não se estabelece de maneira igualitária e nem se resume à dimensão da necessidade. Para alguns jovens, o período da juventude é um tempo de preparação e as primeiras experiências com o mundo do trabalho se dão por meio de estágios e cursos de formação profissional, podendo a inserção no mercado de trabalho esperar mais um pouco. Por outro lado, para muitos jovens, a entrada imediata e precoce no trabalho é a única alternativa. Podemos dizer que os jovens se inserem no mundo do trabalho por caminhos e motivos diversos, dando a ele significados distintos. (CARRANO; DAYREL, 2013, p. 36-37).

Dos jovens que trabalham também foi pesquisado qual sua participação na renda da família. Conforme o gráfico a seguir, podemos perceber dos jovens que trabalham, a maioria é responsável pelo seu sustento e ajuda na renda da família. Desta forma, o trabalho além de

ser fonte de sobrevivência e geração de renda, para estes jovens também é uma estratégia de independência pessoal.

Figura 5 – Participação na renda da família.



Fonte: Autor.

Porém, é preciso levar em conta que nem sempre o trabalho que os mesmos estão desenvolvendo seja o seu objetivo de vida, ou seja, a profissão ao qual querem seguir, é nesta fase da vida que surgem as incertezas, as questões cruciais que fazem com que os mesmos tenham que pensar que rumo vão dar a sua vida. Muitas vezes se defrontam com perguntas como: “o que será melhor?”, “o que procuro como projeto de vida?”, “qual rumo devo dar a minha vida?”.

“O projeto é o que vai nos permitir fugir aos determinismos e improvisos, organizando e planejando nossas ações futuras”. (MACHADO, 2004 apud CARRANO; DAYRELL, 2013, p.30). É o momento da escolha para projetar seu futuro, pois uma boa escolha é que faz com que depois tenham sucesso em sua carreira profissional.

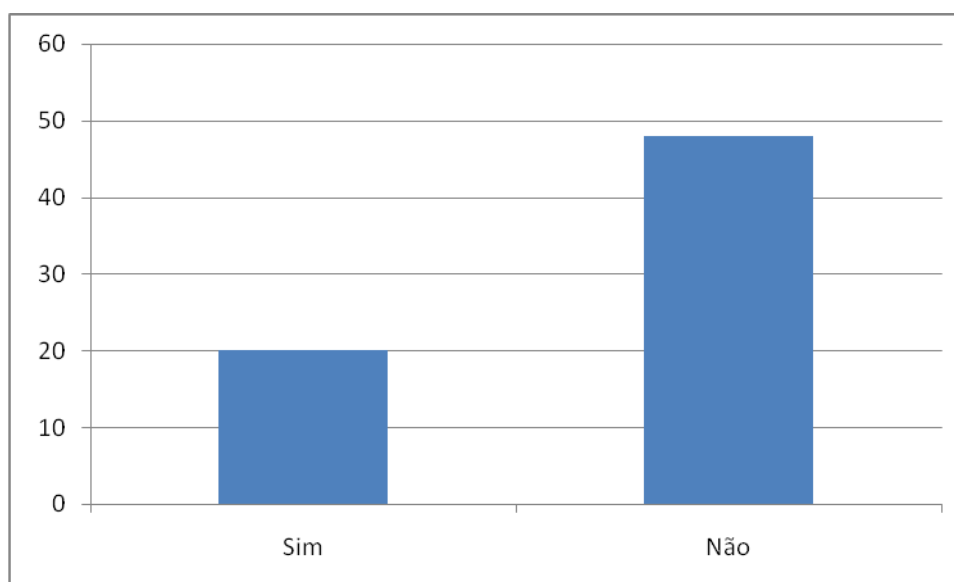
Os desejos e as fantasias que lhe dão substância são transformados em objetivos passíveis de serem perseguidos, representando, assim, uma orientação, um rumo de vida. Isso significa que o projeto é inerente à condição humana. [...] É na juventude, no entanto, que esse processo começa a mostrar-se de forma mais complexa. As demandas são outras e as decisões, muitas vezes, precisam ser tomadas de forma individual e autônoma. [...] Ou seja, a juventude, especialmente, a adolescência, é quando o sujeito começa a se perguntar que rumo tomar na vida. Todas essas são dimensões importantes e devem ser contempladas quando se discute projetos de vida. (CARRANO; DAYRELL, 2013, p.31).

Portanto, o trabalho da escola é o de estimular este jovem a conhecer suas potencialidades, e também a realidade ao qual está inserido, para que compreenda o funcionamento da estrutura social, tendo consciência dos limites e das possibilidades abertas na área em que queira atuar, mas é importante fazer com que este jovem amadureça sua própria ideia, afim de que o mesmo faça uma boa escolha, afinal, “Não se pode projetar pelos outros” (Machado, 2000, p.7).

Conforme Carrano e Dayrell (2013, p.33): “É importante estimular neles a capacidade de projetar e acreditar nos seus sonhos e desejos e também contribuir para que desenvolvam as capacidades para realizá-los”. É neste sentido que o papel da escola convém em mostrar caminhos a serem seguidos, mas nunca o de traçar o caminho a ser seguido pelo jovem influenciando de forma decisiva e contrária ao que este almeja.

Foi perguntado aos alunos se os mesmos pretendem frequentar um curso superior. Dos 68 alunos que frequentam o ensino médio, apenas 29% tem interesse em frequentar um curso superior. Isto porque a maioria pretende ficar no campo e seguir com as atividades nas propriedades rurais, visto que os mesmos pretendem dar continuidade ao trabalho já desenvolvido por seus pais. Quando questionados que poderiam mesmo tendo um curso superior continuarem em suas propriedades vindo a agregar mais conhecimento e novas técnicas de trabalho, os mesmos demonstraram pouco interesse com relação a investidura em uma carreira para continuarem realizando as mesmas tarefas que os pais fazem sendo que os mesmos na grande maioria possuem uma escolarização baixa.

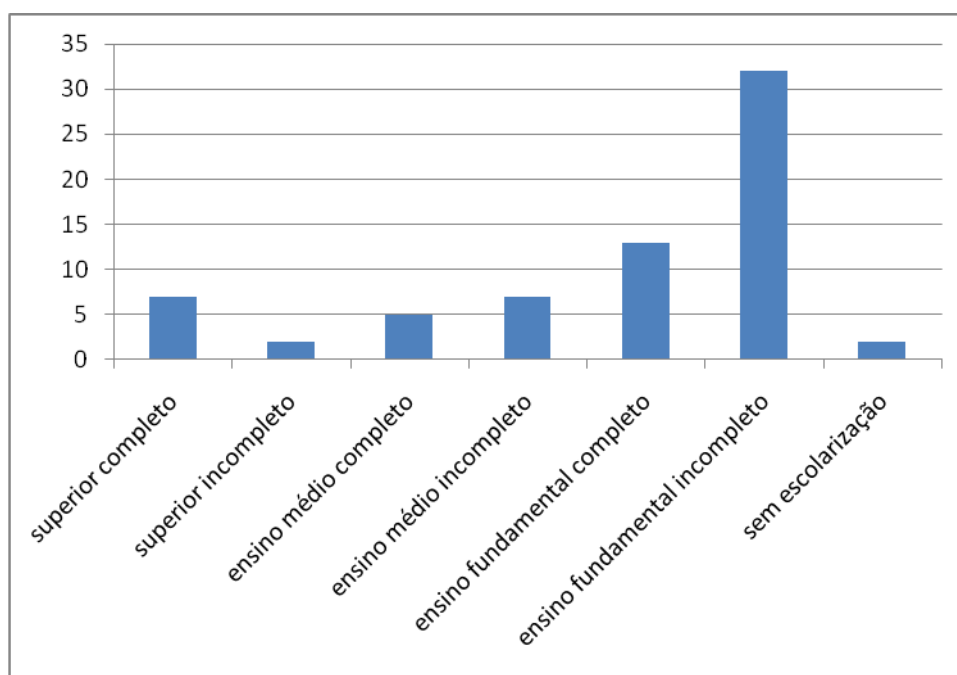
Figura 6 – Pretendem ingressar num curso superior.



Fonte: Autor

Diante desta afirmação dos alunos, foi realizada a pesquisa quanto ao grau de escolarização dos pais. Pode-se perceber que dos 68 pais de alunos do ensino médio, 10% apenas possuem nível superior completo, 3% superior incompleto, 7% ensino médio completo, 10 % ensino médio incompleto, 19% ensino fundamental completo, 47% ensino fundamental incompleto e 3% sem escolarização. Notando-se que mais da metade não concluiu o ensino médio, tendo dados de uma baixa escolarização. E o que é mais notório na pesquisa é que ainda existem pais analfabetos, que não sabem nem escrever seu próprio nome, conforme dados do gráfico 10.7.

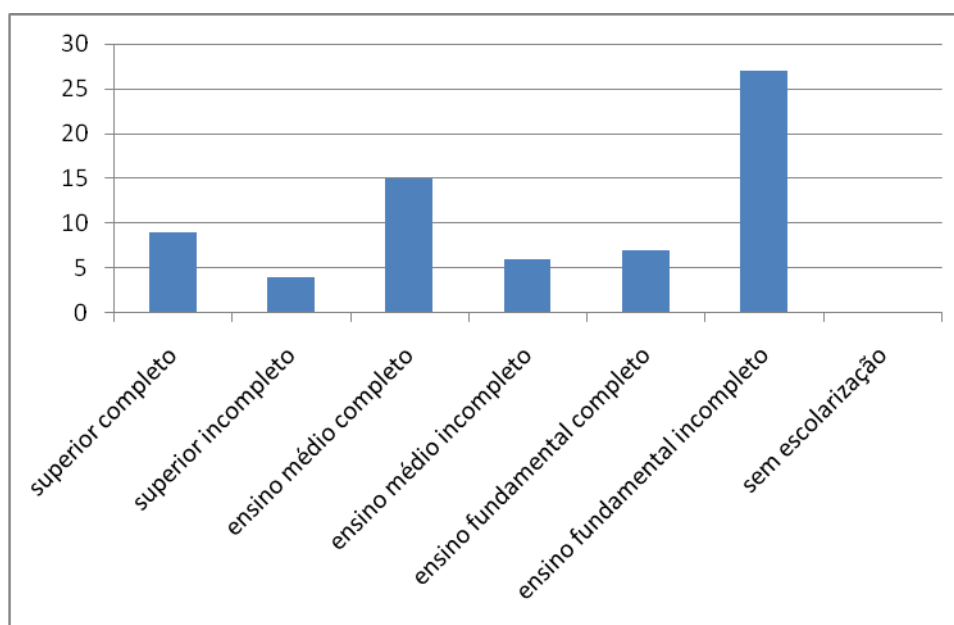
Figura 7 – Grau de escolaridade do pai.



Fonte: Autor

Já as mães, na sua maioria, possuem um grau de escolaridade um pouco mais elevado. Pode-se perceber na pesquisa que a maior parte destas estudou mais comparado ao grau de escolarização dos pais, sendo estas muitas vezes referencia para os filhos estudarem. Um dado importante coletado é que comparado aos pais, nenhuma mãe é analfabeta. Conforme dados, 13% das mães possuem nível superior completo, 6% superior incompleto, 22% ensino médio completo, 9 % ensino médio incompleto, 10% ensino fundamental completo, 40% ensino fundamental incompleto e 0% sem escolarização, conforme figura 8.

Figura 8 – Grau de escolaridade da mãe.

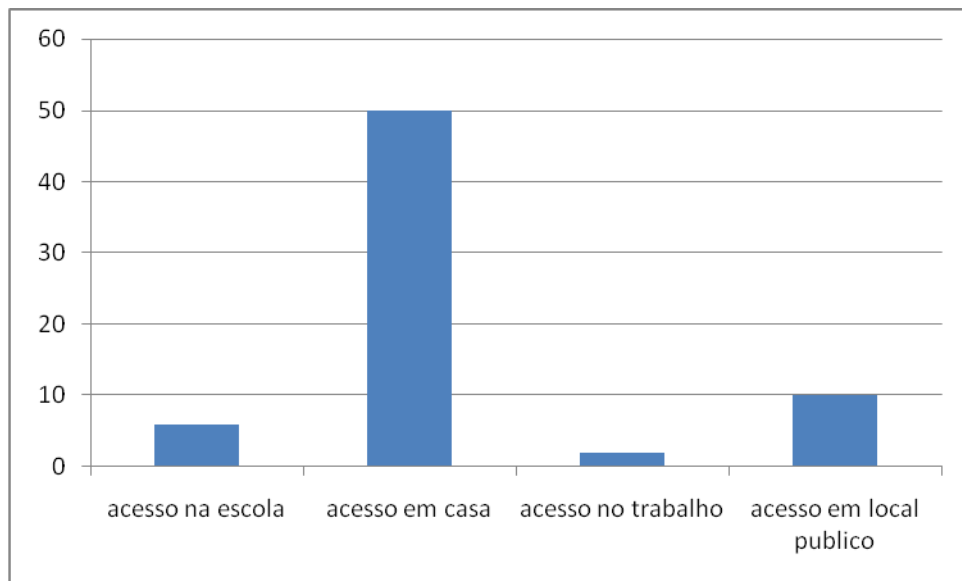


Fonte: Autor

Seguindo a reflexão sobre as identidades juvenis, não podemos deixar de tratar da relação dos jovens com as tecnologias digitais. Conforme Carrano e Dayrel (2013, p.23) “Vivemos num cenário em que elas estão cada vez mais presentes nas práticas cotidianas. Operações bastante corriqueiras têm tido uma intensa presença das tecnologias. E, dentre elas, o acesso à internet é exemplar para medir a imersão dos indivíduos no mundo digital.”

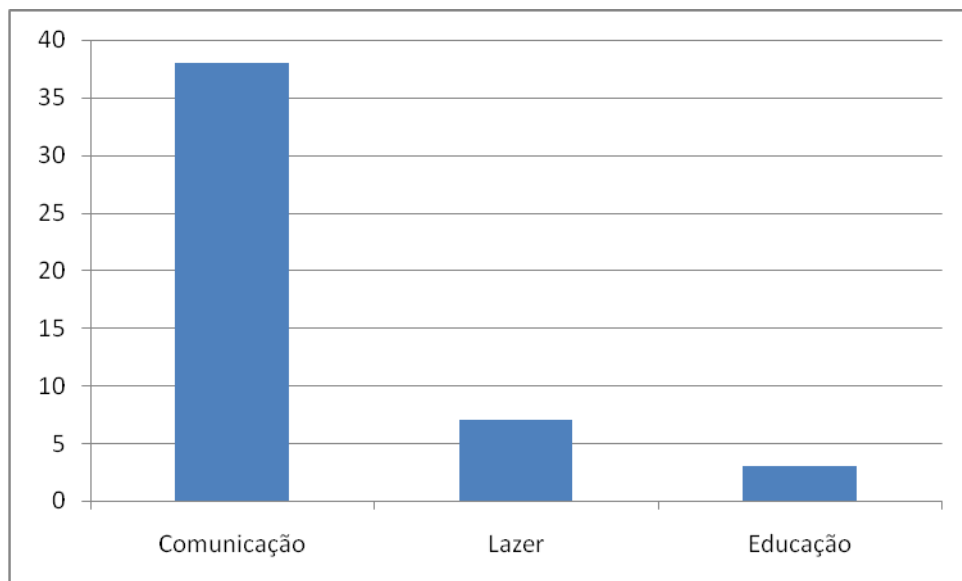
Os jovens fazem parte de grupos sociais diferentes constituídos a partir, por exemplo, de interesses, conveniências, afinidades ou proximidades regionais. Não podemos esquecer também que muitos vivem num mundo virtual no qual estão permanentemente conectados uns com os outros, mesmo não estando próximos fisicamente, mas acessíveis e presentes o tempo todo. [...] Nos dias de hoje, as transformações culturais mais decisivas provêm de mutações tecnológicas. Assim sendo, as relações entre cultura e comunicação se modificam e se acentuam para a atual geração juvenil. Com efeito, as tecnologias da informação e da comunicação (TICs) transformam-se em verdadeiras marcas de identidade dos jovens assim como são instrumentos de demarcação de fronteiras sociais. (BRASIL, 2014, apud JAHN, 2014, p16-19).

Conforme pesquisa realizada com os jovens da escola, constatou-se que 74% deles tem computador em casa com acesso à *internet*, do restante 3% tem acesso no local de trabalho e 15% acessam em locais públicos como *Lan house* e 9% tem acesso somente na escola.

Figura 9 – Usuários de *internet*

Fonte: Autor

A mesma pesquisa revela que 70% dos jovens acessam a *internet* diariamente. Destes 80% usam a *internet* para se comunicar, 15% com atividades de lazer e apenas 5% com fins educacionais conforme gráfico abaixo:

Figura 10 – Atividades desenvolvidas na *internet*.

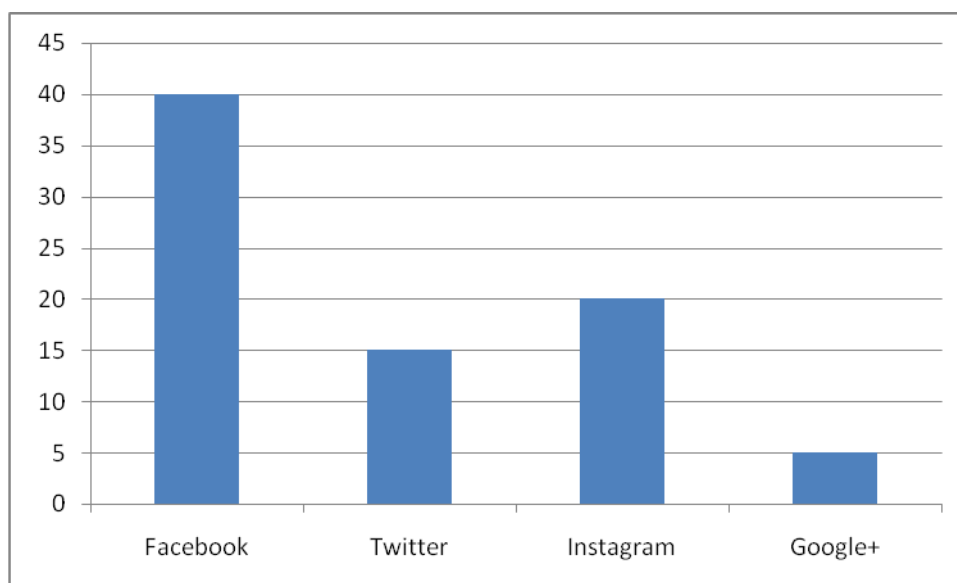
Fonte: Autor

Em conversa com os mesmos constatou-se que a *internet* é utilizada por todos para fins educacionais, mas não no acesso diário, somente quando surge uma pesquisa ou um trabalho a pedido dos professores o que não ocorre diariamente, mas sim de forma esporádica, os mesmos acrescentam que a internet ajuda e facilita as atividades escolares. Já os 9% dos alunos que tem acesso a internet somente na escola e os 15 % que acessam em *Lan house*, colocaram que utilizam-se de livros didáticos para realização de seus trabalhos escolares.

Dos 80% que usam a internet para se comunicar, a comunicação é feita através de redes sociais. Pode-se perceber que as redes sociais ocupam boa parte do tempo que os jovens passam na internet. Carrano e Dayrel (2013, p. 24) colocam que: “As redes sociais são um capítulo especial nesse cenário e parecem ocupar boa parte das práticas sociais contemporâneas. Há algumas situações que parecem ocupar um vício no uso da internet.”

Conforme o gráfico a seguir nos apresenta, a maioria dos jovens adota como rede social o *Facebook*, seguido do *Instagram* e *Twitter*. Poucos são os que utilizam *Google+*. Muitos possuem mais que uma rede social, utilizando as mesmas conforme seus interesses de contato.

Figura 11 – Redes sociais.



Fonte: Autor

Daqueles que não possuem acesso a *internet*, os mesmos colocaram que muitas vezes sentem-se excluídos da realidade, pois muitas vezes ocorre dos colegas usarem as redes sociais para combinarem atividades de aula e mandar recados inerentes a assuntos escolares e os que não possuem acesso se sentem um tanto excluídos da realidade. Em depoimento uma

aluna colocou que já ocorreu várias vezes dela chegar a aula e não entender o que estava acontecendo, pois os colegas combinaram uma atividade diferenciada no dia anterior e os que não participam de redes sociais ficaram sem saber. A última, por exemplo, coloca a aluna, que os mesmos resolveram realizar uma surpresa na aula de uma professora que estaria de aniversário e então combinaram de trazer o lanche e o presente, através de redes sociais, os que não tem acesso, compareceram a aula normalmente sem contribuir com nada, a mesma aluna coloca que os colegas não fazem nenhuma discriminação com relação a isso, explicando que resolveram fora do horário de aula e que os mesmos estão convidados a participar.

Até mesmo a escola utiliza-se das redes sociais para enviar recado aos alunos, assim como os mesmos tiram dúvidas com os professores de trabalhos através das redes sociais. Portanto, pode-se perceber que as redes sociais passaram a fazer parte da educação escolar, servindo como uma aliada na comunicação entre escola e alunos.

Não seria exagero dizer que estamos vivendo em uma ecologia digital repleta de novas subjetividades fabricadas nas relações sociais estabelecidas por meio das tecnologias. Alguns autores chegam mesmo a dizer que estamos em uma situação na qual máquinas e seres humanos estariam fundidos em uma espécie de amálgama. Este processo seria representado pela metáfora do ciborgue como um misto de máquina e organismo, um novo ser humano cuja existência é mediada pela tecnologia digital. Nesta perspectiva, nossa íntima relação com ela teria transformado nossas habilidades, desejos, formas de pensamento, estruturas cognitivas, temporalidade e localização espacial. A juventude é um ícone nesse processo. Ela interage crescentemente com as tecnologias e, assim, se produz, orienta seu comportamento e conduz a própria existência. As tecnologias digitais são, pois, um importante elemento constitutivo da cultura juvenil. Há múltiplas possibilidades de orientação da vida e o uso das tecnologias influencia as ações. O vínculo da juventude com a tecnologia é da ordem da impregnação e da composição. Símbolos compartilhados no ciberespaço geram significados e referenciam as atitudes e posturas das pessoas tanto quanto sinais e gestos do encontro físico. Por isso se diz que os jovens de hoje são nativos digitais, uma geração nascida na era da internet. (CARRANO; DAYREL, 2013, p. 24-25).

Esta diferença já foi evidenciada por Prenski (2001, p.1) quando afirma que existem “Imigrantes digitais” e “Nativos digitais”. A diferença constitui-se fundamentalmente que os imigrantes digitais são aqueles que vem de uma geração que nasceu antes dos computadores e foi aprendendo a interagir com essas máquinas, já os nativos digitais são os jovens de hoje que cresceram com esta tecnologia.

De um modo geral, os jovens possuem maior familiaridade com as tecnologias do que seus professores. E isso coloca em xeque a relação de poder e as hierarquias do saber na sala de aula. É como se a cibercultura ameaçasse o status de autoridade do professor enquanto exclusivo detentor do conhecimento. É neste ponto em especial que a escola entra em conflito com a cibercultura na qual os jovens estão imersos. Não são raras as escolas que criam estratégias para evitar de todas as formas o uso das tecnologias de comunicação pessoal por parte dos estudantes. E o celular parece ser o grande vilão desta história. Outras escolas, contudo, procuram aproveitar este universo cibercultural para dele extrair sentidos de participação e interesse para as atividades curriculares. (CARRANO; DAYREL, 2013, p. 26).

A questão de utilizar-se ou não as mídias em sala de aula, principalmente ao que se refere ao celular, ainda é um assunto muito discutido nos ambientes escolares, pois algumas vezes as mesmas acarretam em melhoras no sistema escolar e um progresso nas aulas, mas por outro lado tem-se verificado uma acomodação aos estudos, sendo muitas vezes um dos maiores problemas disciplinares hoje enfrentado nas escolas.

11 CONCLUSÃO

Com base nos materiais e dados coletados durante o período que envolveu esta pesquisa podemos fazer algumas considerações finais em relação ao que vimos afirmando. Primeiramente, podemos perceber que ao longo dos anos, houve grande abertura nas escolas para as novas tecnologias, sendo a *internet* uma grande aliada das pesquisas escolares e dos professores.

A grande maioria dos professores percebeu que apenas quadro e giz não serve mais como motivação para uma aula, o nosso jovem de hoje está num tempo a frente em que o mesmo é acostumado a interagir para aprender, ele não adquire concentração apenas com a linguagem verbal, eles são muito mais visuoespacial, teoria descrita por Gardner (1983) em sua obra Teoria das Inteligências Múltiplas, a qual descreve como sendo indivíduos que desenvolvem habilidades na interpretação e reconhecimento de fenômenos que envolvem movimentos e posicionamento de objetos, portanto, eles necessitam visualizar e interagir com os fatos para melhor compreensão. Alguns professores parecem não compreender essa nova forma juvenil de conduzir as aulas integrando o uso das tecnologias.

Através do contato com os alunos, foi possível perceber que os mesmos possuem contato com *internet*, redes sociais e fazem uso desta tecnologia com a maior facilidade, o que o professor precisa perceber é que ele é o orientador, é através dele que o uso dessa tecnologia para fins escolares terá resultado.

Conforme vimos ao longo da pesquisa os jovens utilizam a *internet*, o que está faltando para os mesmos é uma linha de pesquisa, no momento que estes são desafiados, eles procuram, buscam e vão atrás de novos saberes, só necessitam de uma referência, um ponto de indagação que desperte neles a curiosidade. Pois, conforme descrito estes, são “nativos digitais”, eles convivem com as tecnologias desde sua existência, sendo assim, a tecnologia é algo muito familiar e comum para eles agregando a sua bagagem uma forma diferente de acesso a informação e a forma de se relacionar com o conhecimento.

Por isso, na educação podemos e devemos utilizar as mídias eletrônicas como ferramentas para facilitar a interlocução e o diálogo entre os jovens, os professores e a escola, conseguindo desta forma práticas pedagógicas mais inovadoras, superando as tradicionais.

REFERÊNCIAS

BELLONI, Maria Luiza. **Ensaio sobre a educação a distância no Brasil**. Revista de Ciência da Educação do Centro de Estudos de Educação e Sociedade, [S>I], v.28, n.78, abr.2002.

_____, Maria Luiza; GOMES, Nilza Godoy. **Infância, mídias e aprendizagem: autodidaxia e colaboração**. Revista de Ciência da Educação do Centro de Estudos de Educação e Sociedade, Campinas: v.29, n.104, 2008.

BORBA, Marcelo de Carvalho; PENTEADO, Miriam Godoy - **Informática e Educação Matemática**. Coleção tendências em Educação Matemática. Autêntica, Belo Horizonte, 2001.

BORGES NETO, Hermínio. Uma **classificação sobre a utilização do computador pela escola**. Educação em debate. Fortaleza. 1999. Ano 21, n ° 37.

BRASIL. Formação de professores do Ensino Médio, etapa I-caderno II: **o jovem como sujeito do ensino médio**. [organizadores: Paulo Carrano, Juarez Dayrell]. Curitiba: UFPR, 2013.

_____, MEC Programa ProInfo, **Indicadores Nacionais**. Disponível em: <<http://sip.proinfo.mec.gov.br/relatórios>>. Acesso em: 20 mar.2015.

CÂMARA DOS DEPUTADOS. **Um computador por aluno: a experiência brasileira**. Brasília: Câmara dos Deputados, Coordenação de Publicações, 2008.

CANDAU, Vera Maria F. **Informática na educação: um desafio**. Tecnologia Educacional, Rio de Janeiro, v. 20 (98/99), P. 14-23, Jan./Abr. 1991.

CARRANO, Paulo César, DAYREL, Juarez (coord.). **Formação de professores do Ensino Médio - Etapa I, caderno II**. Curitiba: UFPR/Setor de Educação, 2013.

_____, Paulo César. **Jovens, escolas e cidades: entre diversidades, desigualdades e desafios à convivência**. Colóquio Luso-Brasileiro de Sociologia da Educação, 2010.

CARVALHO, Luiz Mariano, GIRALDO, Victor Augusto. **Raiz cognitiva: novos obstáculos e novos atos**. In: Conferência Interamericana de Educação Matemática, XI, Blumenau, SC, 2012.

CYSNEIROS, Paulo Gileno. **A gestão da Informática na Escola Pública**. In: XI SBIE2000 Simpósio Brasileiro de Informática na Educação. Maceió: Anais. 2000.

FLORES, Angelita Marçal. **A Informática na Educação: Uma Perspectiva Pedagógica – monografia**. Universidade do Sul de Santa Catarina, 1996. Disponível em: <<http://www.hiper.net.ufsc.br/foruns/aprender/docs/monogr.htm>>. Acesso em: 16 mar. 2015.

FONSECA, J.J.S. **Metodologia da Pesquisa Científica**. Fortaleza, UEC, 2002. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/cursopgdr/downloadsSerie/derad005.pdf>. Acesso em: 26 mai.2015.

FORACCHI, Marialice M. O estudante e a transformação da sociedade brasileira. São Paulo: Nacional, 1977.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: Saberes necessários à prática pedagógica**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, Coleção Saberes, 1996.

FRÓES, Jorge R. M. Educação e Informática: **A Relação Homem/Máquina e a Questão da Cognição**. 1998. Disponível em: <<http://www.proinfo.gov.br/biblioteca/textos/txtie4doc.pdf>>. Acesso em: 16 mar.2015.

FROTA, Maria Clara Rezende; BORGES, Oto. **Perfis de Entendimento Sobre o Uso de Tecnologias na Educação Matemática**. São Paulo, 2003.

GADELHA, Julia. **A evolução dos computadores**. [S.I.:s.n], Disponível em: <<http://www2.ic.uff.br/~aconci/evolucao.html>>. Acesso em: 16 mar.2015.

GALLO, Sílvio. **Educação e Interdisciplinaridade**. Impulso, vol. 7, nº 16. Piracicaba: Ed. Unimep, 1994. p. 157-163.

GARDNER, Howard. **A teoria das inteligências múltiplas**. New York, Basic Books Inc., 1985.

GIDDENS, Anthony. **Modernidade e identidade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2002.

GOULART, Orosinda Maria Taranto. **Apresentação**. Brasília: Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos, 2006.

GOUVÊA, Sylvia Figueiredo. **Os caminhos do professor na Era da Tecnologia**. Revista de Educação e Informática, Ano 9, número 13, abril 1999. Disponível em: <www.clubedoprofessor.com.br/artigos/artigojunio.htm>. Acesso em: 16 mar.2015.

HERNANDÉZ, Fernando; VENTURA, Montserrat. **A organização do currículo por projetos de trabalho: o conhecimento é um caleidoscópio**. Porto Alegre: Artmed, 1998.

JAHN, Ana Paula (coord.). **Formação de professores do Ensino Médio - Etapa II, caderno V**. Curitiba: UFPR/Setor de Educação, 2014.

JONASSEN, D. **Using Mindtools to Develop Critical Thinking and Foster Collaboration in Schools**. Columbus, 1996

LECCARDI, Carmem. Facing uncertainty- Temporality and biographies in the new century. Nordic journal of Youth Research. London: v.13, n.2, 2005.

LÉVY, Pierre. **A inteligência Coletiva - por uma antropologia do ciberespaço** - Edições Loyola, São Paulo, 1998.

_____, Pierre. **As Tecnologias da Inteligência**. Editora 34, Nova Fronteira, RJ, 1994.

LOPES, José Junior. **A introdução da informática no ambiente escolar**. Instituto De Geociências E Ciências Exatas, dezembro, 2002. Disponível em: <<http://www.clubedoprofessor.com.br/artigos/artigojunio.pdf>>. Acesso em: 17 mar.2015.

MACHADO, Nilson José. **Educação: projetos e valores**. São Paulo: Escrituras, 2000.

MARCUSCHI, A. Luiz: **O hipertexto como um novo espaço de escrita em sala de aula**. Linguagem e Ensino. Vol. 4, No. 1, pág. 79 – 111, 2001.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. O hipertexto como um novo espaço de escrita em sala de aula. Linguagem & Ensino, v.4, n.1, 2001.

MELLUCCI, Alberto. **A invenção do presente: movimentos sociais nas sociedades complexas**. Petrópolis: Vozes, 2001.

MORAES, Maria Candida. **Informática educativa no Brasil: um pouco de história**. Em Aberto, Brasília, ano 12, n. 57, jan.-mar. 1993.

MORAN, José Manuel. **Mudanças profundas e urgentes na educação**. Artigo disponível em: <http://www.eca.usp.br/prof/moran/profundas.htm>. Acesso em: 17 mar 2015.

MORAN, José Manuel. **O Uso das Novas Tecnologias da Informação e da Comunicação na EAD - uma leitura crítica dos meios**. Artigo disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seed/arquivos/pdf/T6%20TextoMoran.pdf>>. Acesso em: 17 mar 2015.

NERI, Marcelo Côrtes. (coord.). **Mapa da exclusão digital**. Rio de Janeiro: FGV/IBRE, 2003.

OLIVEIRA, Natanael. **Conheça a história das redes sociais**. [S.I.:s.n], 2012. Disponível em: <<https://www.natanaeloliveira.com.br/a-historia-das-redes-sociais/>>. Acesso em: 16 mar.2015.

PAIS, José Machado. **Culturas juvenis**. Lisboa: Imprensa Nacional Casa da Moeda, 2003.

PRENSKY, Marc. **Nativos digitais, Imigrantes digitais**. De On the Horizon. NCB University Press, Vol. 9 No. 5, Outubro 2001. Disponível em: <http://crisgorete.pbworks.com/w/file/58325978/Nativos.pdf>>. Acesso em: 18 mar. 2015.

SANTOS VIEIRA, Fábila Magali. **Gerência da Informática Educativa: segundo um pensamento sistêmico**. 2002. Disponível em: <<http://www.connect.com.br/~ntemg7/gerinfo.htm>>. Acesso em: 16 mar. 2015.

SILVA, Divina Salvador. **A Importância da Tecnologia na Educação**. 2006. Disponível em: < http://portal.sipeb.com.br/wp-content/uploads/2010/08/Artigo_004_A-Import%C3%A2ncia-da-Tecnologia-da-Educa%C3%A7%C3%A3o_Profa-Divina-Salvador-Silva.pdf>. Acesso em: 17 mar.2015.

_____, Lucy Leal Melo; LASSANCE, Maria Célia Pacheco; SOARES, Dulce Helena Penna. **A orientação profissional no contexto da educação e trabalho**. São Paulo: USP, 2005.

SOARES, D.H.P. **O jovem e a escolha profissional**. Porto Alegre: Mercado Aberto, 1987.

VALENTE, José Armando. **Visão analítica da informática na educação no Brasil: a questão da formação do professor**. Revista Brasileira de Informática na Educação. RS: Sociedade Brasileira de Computação, no 1, set. 1997b.

APÊNDICE <Questionário alunos>

- 1) Qual o ano do Ensino Médio você frequenta?**
 1º ano 2º ano 3º ano
- 2) Você reside:**
 zona urbana zona rural
- 3) Para jovens da zona rural: Você trabalha?**
 não trabalha
 ajuda em casa
 trabalha fora
- 4) Para jovens da zona urbana: Você trabalha?**
 não trabalha
 trabalha fora
- 5) Para os jovens que trabalham: Qual sua participação na renda da família?**
 trabalha, mas recebe ajuda da família
 trabalha e é responsável pelo seu sustento
 trabalha e é responsável pelo seu sustento e ajuda na renda da família
 trabalha e é o principal responsável pela renda da família
- 6) Você pretende ingressar num curso superior?**
 Sim
 Não
- 7) Qual o grau de escolarização de seu pai?**
 superior completo
 superior incompleto
 ensino médio completo
 ensino médio incompleto
 ensino fundamental completo
 ensino fundamental incompleto
 sem escolarização
- 8) Qual o grau de escolarização de sua mãe?**
 superior completo
 superior incompleto
 ensino médio completo
 ensino médio incompleto

- ensino fundamental completo
- ensino fundamental incompleto
- sem escolarização

9) Você é usuário da internet?

- acesso na escola
- acesso em casa
- acesso no trabalho
- acesso em local público

10) Com que frequência você acessa a internet?

- diariamente
- 6 vezes por semana
- 5 vezes por semana
- 4 vezes por semana
- 3 vezes por semana
- 2 vezes por semana
- 1 vez por semana
- raramente

11) Você utiliza a internet para que fins?

- comunicação
- lazer
- educação

12) Quais redes sociais você utiliza?

- Facebook
- Instagram
- Twitter
- Google+