



II CONEDU
CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

A CULTURA DIGITAL NA ESCOLA SOB O OLHAR DOS ALUNOS

Autora: Juliana Rebelo Ferreira

Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ) – julianareb@gmail.com

Co-autora (1): Antonia Valbenia Aurélio Rosa

Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ) – rosavalbenia@oi.com.br

Co-autora (2): Juliana Linhares de Oliveira

Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ) – julinharesoliveira@gmail.com

Orientadora: Carmen Lúcia Guimarães de Mattos

Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ) – carmenlgdemattos@globo.com

Resumo:

Este artigo tem como objetivo estudar a cultura digital na escola, buscando explicar a percepção do aluno sobre tecnologias digitais na escola. A discussão central pauta-se em estudar a cultura digital na escola e como o aluno percebe e se percebe a influência desta cultura no seu processo de aprendizagem de modo a criar indicadores e avançar no desempenho escolar. As questões que se intenciona investigar incluem-se: Qual a percepção do aluno sobre a cultura digital no processo de escolarização? Como a cultura digital faz parte da aprendizagem do aluno? O estudo emerge das discussões e resultados obtidos a partir de questionários aplicados a alunos de uma instituição pública de ensino e da revisão bibliográfica apoiada no uso de mapas conceituais, é parte dos resultados da pesquisa “Tecnologia Digital e Pesquisa Etnográfica¹”, desenvolvidos através do Programa de Pós-Graduação em Educação (PropEd), Núcleo de Etnografia em Educação (netEDU), Universidade do Estado do Rio de Janeiro. O estudo visa contribuir com indicadores sobre o processo de escolarização na tentativa de superação das desigualdades educacionais.

Palavras-chave: Cultura Digital, Tecnologia, Escola, Alunos.

¹ Pesquisa Financiada pelo PROGRAMA PROCIENCIA, FAPERJ/UERJ, 2012-2015, coordenado pela Professora Dra. Carmen Lúcia Guimarães de Mattos.



II CONEDU
CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

INTRODUÇÃO

Este artigo tem como objetivo estudar a cultura digital na escola. Sua discussão central está em compreender a cultura digital na escola e como o aluno percebe e se percebe a influência desta cultura no seu processo de aprendizagem de modo a criar indicadores e avançar no desempenho escolar.

Considerando que a educação no Brasil vem enfrentando alguns desafios para a melhoria dos indicadores educacionais, no momento em que o uso de tecnologias, virtualidade, interatividade tem feito parte da vida das pessoas, busca-se compreender a utilização de tecnologias digitais na escola para a superação das desigualdades educacionais. Se por um lado, a tecnologia é parte da cultura e da sociedade na atualidade, por outro, tem provocado questionamentos na educação quanto às formas interativas mediadas pela cultura digital.

O referencial teórico que fundamenta o artigo parte do estudo de Oliveira (2013), tal discussão sendo revisada e aprofundada. Os estudos teóricos-conceituais apontam que: a escola é um espaço de inclusão e exclusão; aspectos culturais e origem social da família tem sido apontado como uma das relações possíveis para o desempenho e o percurso escolar do aluno; a escola ainda não oportuniza a inclusão digital, mas ao contrário, apesar de existir as ferramentas no espaço escola.

Mattos (2012) como parte da pesquisa “Tecnologia Digital e Pesquisa Etnográfica” (2012-2015), ao fazer um mapeamento de dados bibliográficos, verificou que os estudos indicam certa dificuldade em lidar com a temática Tecnologia e Educação como parte do mesmo processo. Foi possível perceber que a literatura indica a escola como *locus* de estudo, na maior parte dos documentos analisados, seguido do processo de ensino-aprendizagem; quanto à tecnologia os estudos apontam digital, internet, interface e celular, como instrumentos que se inscrevem no contexto do mundo virtual ou ciberespaço, no entanto, o



II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

espaço digital tem sido de pouco auxílio para diminuir as desigualdades educacionais (MATTOS, 2014).

Retomando as explicações teóricas de autores já citados, o levantamento de questões é fundamental para pensar sobre a escolaridade do aluno de camadas mais populares. As mudanças ocorridas na sociedade com o advento das tecnologias digitais e a sua popularização tem provocado novas formas de comunicação e aprendizagem, o que nos leva a pensar sobre a cultura digital na tentativa de responder questionamentos relativos a cultura digital na escola e como o aluno a percebe no seu processo de aprendizagem.

A partir desses pressupostos, o objeto desse estudo é a cultura digital na escola e a percepção do aluno no seu processo de aprendizagem. Entendendo que a aprendizagem é construída, tem-se como objetivos: estudar e compreender a cultura digital na escola e como o aluno percebe e se percebe a influência desta cultura no seu processo de aprendizagem, de modo a criar indicadores e avançar no desempenho escolar; estudar os limites e possibilidades da cultura digital na aprendizagem do aluno, se o desempenho escolar tem relação com as desigualdades socioeconômico-culturais; e, pesquisar como os diferentes modos de apreensão da cultura digital sinalizam as novas formas de aprendizagem. As questões que se intenciona responder são as seguintes: Qual a percepção do aluno sobre a cultura digital no processo de escolarização? Como a cultura digital faz parte da aprendizagem do aluno?

METODOLOGIA

A metodologia do estudo foi a partir de questionários aplicados a alunos de uma instituição pública de ensino e revisão bibliográfica, de artigos que discutem a temática cultura digital, apoiada na elaboração de mapas conceituais. O estudo é parte da pesquisa intitulada “Tecnologia Digital e Pesquisa Etnográfica”², (2012 – 2015) realizada através do Núcleo de em Educação (netEDU) e Laboratório de Etnografia Digital (LED). Os textos foram selecionados e analisados a partir da elaboração do mapa conceitual (MATTOS; CASTRO, 2010), que tem sido a metodologia de estudo adotado pela equipe de pesquisa netEDU. Sua importância se dá no levantamento de dados, possibilitando fazer um mapeamento das

² Pesquisa Financiada pelo PROGRAMA PROCIENCIA, FAPERJ/UERJ, 2012-2015, coordenado pela Professora Dra Carmen Lúcia Guimarães de Mattos.



produções, destacando conceitos, autores e teorias em cada texto estudado, o resultado indica ainda, categorias relevantes para o estudo sinalizando aspectos relevantes. O material selecionado encontra-se arquivado na forma manual e digital, o que permite a revisão dos textos quando necessário.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A escola como é apresentada foi pensada a partir de um posicionamento ideológico dominante, onde a diversidade social e cultural da sociedade brasileira parece homogeneizar-se no espaço escolar. Valente (1999) ao refletir acerca da escola, afirma que esta continua obsoleta, por se encontrar distante das mudanças tecnológicas e acredita que para haver uma mudança, se faz necessário o envolvimento de todos os sujeitos da escola para o enfrentamento das dificuldades educacionais. Para Mattos (2003), apesar de experiências significativas na educação, o uso de tecnologias como o computador tem gerado uma exclusão digital, ocasionada pelos limites impostos podendo dificultar o acesso aos instrumentos pelos alunos e alunas, como também aos docentes. Percebe-se a necessidade de enfrentamento de formas de aprendizagem, considerando o contexto social e cultural do aluno e portanto, reconhecer que a tecnologia já faz parte do cotidiano dos sujeitos e do espaço escolar.

Mourão (2011) ao discutir desigualdade social a partir da reflexão dos jovens de uma escola pública, explica que o acesso por alunos a bens como a televisão, computador e outros meios tecnológicos causa uma sensação de pertença ao mundo tecnológico, portanto, como iguais a outros da sociedade brasileira.

Neste sentido, a escola também cria o sentimento de pertença em diferentes camadas sociais através dos laboratórios de informática entre outras iniciativas. No entanto, a escola ainda resiste a mudanças apesar de experiências positivas de utilização de instrumentos digitais aplicados à educação (MATTOS, 2014; 2003).

Se a cultura é a representação das manifestações humanas apreendidas e compartilhadas por pessoas de um determinado grupo social, a cultura digital sinaliza a



II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

relação entre a sociedade e as tecnologias. Tais manifestações estão presentes no cotidiano das pessoas envolvendo situações de espaço e tempo mediadas pela comunicação em rede. A partir do momento que foram alteradas as formas de comunicação na sociedade através do movimento midiático, emergiram outras formas de interação social e aprendizagem, até então não imaginadas pela cultura científica dominada pela escrita.

Lévy (1999) explica este movimento através dos conceitos de cibercultura e ciberespaço. O autor entende que cibercultura envolve técnicas, práticas, atitudes e modos de pensamento e de valores que se desenvolveram através do ciberespaço, que é a rede de comunicação que surgiu com a interconexão mundial dos computadores. Completa ainda que, neste universo modificado pelas tecnologias digitais, abriga as pessoas que navegam e se alimentam deste universo.

No estudo, realizado por Oliveira (2013), foi possível identificar como esse movimento conceitual em Lévy (1999) é caracterizado a partir das falas de alunos, ao relatar a experiência do uso de computador no seu processo de escolarização.

Sobre o impacto das tecnologias digitais na trajetória escolar de alunos, parte de discussões sobre a tecnologia e sua aplicabilidade na educação, os relatos mostram que reconhecem a existência do computador na escola como uma ferramenta de ensino e aprendizagem, relatam ainda, dificuldades no manuseio de equipamentos tecnológicos, como, por exemplo, o uso de computador, em função da pouca experiência em outros níveis escolares. Percebeu-se que pela ausência no acesso às ferramentas computacionais na escola, o aluno busca o acesso em espaços não-escolares a meios digitais, buscando alternativas que atendam entre outros objetivos, a comunicação interpessoal e fazer parte do ciberespaço. Fato, que é demonstrado por Silva (2010), ao ressaltar que as redes sociais funcionam como instrumento de aprendizagem, pois possibilita a comunicação e a troca entre as pessoas (OLIVEIRA, 2013).

O estudo de Oliveira (2013) se apresenta como relevante por trazer as falas de alunos do curso de Pedagogia a respeito da sua experiência na educação básica. Deste modo, os alunos reconhecem os problemas, desafios e falhas no sistema educacional e da escola em relação às tecnologias digitais. Na posição de futuros educadores expõem sua posição a



II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

respeito do devido uso das ferramentas tecnológicas enfatizando que o uso significativo do computador na educação apenas será feito diante de uma mudança na própria forma de conceber esta educação, bem como de compreender o processo de ensino-aprendizagem. De outra forma, o computador continuará sendo apenas mais uma ferramenta dentro da escola, e nada além disso. Segundo o aluno da pesquisa:

Rafael: A questão a se pensar de fato, não é a inserção de computadores, mas o uso que se faz deles. O docente pode utilizar os computadores de diversas maneiras. Para uma educação bancária, onde se deposita conhecimento e avalia o rendimento, bem como para formar pessoas críticas e reflexivas, conscientes socialmente e incluídas, nessa Era Digital de maneira plena, não apenas como usuária do computador, porque não realizará mudança alguma na educação. O agente da mudança é o ser humano. A este respeito cabe ao professor mudar suas concepções educacionais e utilizar o computador como uma ferramenta transformadora, não mantedora. (OLIVEIRA, 2013, p.44)

Portanto, ao reconhecer as mudanças sociais a partir das tecnologias da informação e comunicação, principalmente aquelas que utilizam aparelhos multimídias, como o computador, é possível pensar em práticas escolares marcadas pela interatividade. Neste contexto e a partir de experiências já adotadas pela escola, é necessário estudos que ofereçam indicadores para pensar a aprendizagem do aluno a partir da cultura digital na escola.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste artigo, os fundamentos teóricos partem das discussões já realizadas (OLIVEIRA, 2013), nos quais os processos educacionais oferecem indícios para pensar a natureza da interação com a tecnologia digital, visando a melhoria da aprendizagem do aluno. Os resultados apontam alguns indicativos que estão sendo ampliados e aprofundados (MATTOS, 2014), envolvendo a relação cultura e tecnologia digital para a melhoria de indicadores educacionais.

Entende-se que nesta relação ainda há muito a ser estudado, sendo necessário investigar a percepção do aluno sobre a cultura digital na aprendizagem. Buscou-se compreender as implicações do uso de ferramentas digitais na escola. Percebeu-se a



importância do uso dessas tecnologias na aprendizagem, uma vez, que elas fazem parte do meio social, portanto, não se pode desvincular escola e sociedade; necessidade de mudanças nos sujeitos da escola quanto a postura no uso e no acesso aos recursos; ainda que, o processo de construção da aprendizagem tem se modificado, desconstruindo a ideia do aprendizado centrado no educador.

As tecnologias digitais precisam ser utilizadas de forma a favorecer um novo paradigma a educação. A escola tem que estar preparada para receber os alunos do século XXI, que são conhecidos como nativos digitais (PRENSKY,2001).

Outro ponto a se pensar é na inserção tecnológica daqueles que por condições econômicas ficam a margem da sociedade digital. A escola se torna um espaço que pode garantir o contato de alunos em condição de pobreza ao mundo digital.

Dentro de uma sociedade dinâmica, onde a forma de aprender e produzir conhecimento se torna interativa a escola não pode mais estar configurada e alicerçada nos padrões educacionais antigos. Como mostra Lévy (1999, p.159) a “*reflexão sobre o futuro dos sistemas de educação e de formação na cibercultura deve ser fundada em uma análise prévia da mutação contemporânea da relação com o saber*”. Para o autor o conhecimento tem sofrido modificações de maneira rápida a ponto de alterar a relação do homem com o seu trabalho e principalmente com o saber, por acreditar que a maioria das competências adquiridas por uma pessoa no início do seu percurso profissional estará ultrapassada. Portanto, se faz necessário que a escola repense o currículo, sua função e práticas pedagógicas.

Por fim, parece-nos relevante, neste momento em que as tecnologias digitais estão presentes nas escolas, discutir em que medida esse processo interferiu ou interfere na qualidade do ensino considerando o contexto social e cultural do aluno.

REFERENCIAL BIBLIOGRÁFICO

LÉVY, P. **Cibercultura**. Tradução: Carlos Irineu da Costa. Revisão: Alexandre Barbosa de Souza e Magnólia Costa. São Paulo: Ed. 34, 1999.



II CONEDU

CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO

MATTOS, C. L. G. de. **Exclusão digital: Imagens dos limites e dos desafios sobre a educação na pós-modernidade.** Rio de Janeiro: Virtual do Brasil, 2003, v. 1. 98p.

MATTOS, C.L.G de CASTRO, P. A de. **Fracasso Escolar Gênero e Pobreza.** Relatório final de Pesquisa. CNPq. UERJ. NETEDU: Rio de Janeiro, 2010. Disponível em <www.netedu.pro.br>. Acesso em: 02 fev. 2012.

MATTOS, Carmen Lúcia Guimarães de. **Tecnologia Digital e Pesquisa Etnográfica.** Rio de Janeiro, RJ, 2014. 29f.

MATTOS, Carmen Lúcia Guimarães de. **Tecnologia Digital e Pesquisa Etnográfica Relatório Técnico Científico de Pesquisa.** FAPERJ. Proc. nº 111.875/2012. Edital: APQ1-Auxílio à Pesquisa Básica 2012/1.

MOURÃO, L. de M. **Estudo etnográfico das percepções de alunos da Educação Básica sobre a TV.** Orientadora: Carmen Lúcia Guimarães de Mattos. (Tese de Doutorado) Programa de Pós-graduação em Educação. Faculdade de Educação. Universidade do Estado do Rio de Janeiro. 2011. 146 f.

OLIVEIRA, Juliana Linhares de. **A percepção do aluno/a de pedagogia da UERJ sobre o uso do computador: experiências na educação básica.** Brasil, 2013, 56p. Monografia (Graduação em Pedagogia) Faculdade de Educação, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2013.

PRENSKY, M. **Digital Natives Digital Immigrants.** In: PRENSKY, Marc. On the Horizon. NCB University Press, v. 9 n.5, October, 2001. Disponível em: <<http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>> Acesso em: 1 de julho de 2015.

SILVA, S. da. **Redes sociais digitais e educação.** Revista Iluminart, nº 5, IFSP – Campus Sertãozinho, agosto, 2010

VALENTE, José Armando. **O computador na Sociedade do Conhecimento.** Campinas, São Paulo: UNICAMP/NIED, 1999.