



JOVENS E INTERNET: NOVOS PERFIS DE ESTUDANTE E PROFESSOR

YOUNG AND INTERNET : NEW PROFILES OF STUDENT AND TEACHER

Eloiza da Silva Gomes de Oliveira – Universidade do Estado do Rio de Janeiro – eloizagomes@hotmail.com

Caio Abitbol Carvalho – Universidade do Estado do Rio de Janeiro – caioacarvalho@hotmail.com

Gabriel Moura Souza Miranda Rodrigues – Universidade do Estado do Rio de Janeiro – gabrieldemolay@hotmail.com

Resumo:

O tema central deste texto são as modificações do perfil de professores e de alunos a partir do crescimento das tecnologias digitais e, em especial, da internet. Originou-se de uma pesquisa cujo objetivo central era verificar os impactos desse fenômeno no ensino e na aprendizagem dos jovens. Quando pensamos hoje nos desafios da educação, obrigatoriamente pensamos nas tecnologias e na mediação pedagógica que permitem, a partir de um debate sobre que papéis assumem seus principais protagonistas: os alunos e os professores. A metodologia escolhida para a coleta de dados foi um questionário aplicado através do "Survey Monkey". O instrumento apresentava asserções sobre a internet e solicitava que fossem avaliadas de acordo com a relevância. Das asserções altamente valoradas pelos 481 jovens que responderam o instrumento três preponderaram: A internet é um espaço para se comunicar com as pessoas; permite saber o que está acontecendo; e serve para fazer trabalhos da escola. Enquanto as redes sociais e a internet são algo do cotidiano para os jovens, tornando o conhecimento acessível e de mais fácil compreensão, facilitando a interação e as práticas cooperativas e colaborativas de ensino e de aprendizagem, as escolas ainda não as incorporaram de forma efetiva. É necessário conhecer o perfil desse novo aluno, sua estrutura cognitiva e estilo de aprendizagem. É necessário também rever a formação dos professores, incorporando as tecnologias à prática docente.

Palavras-chave: Ensino e aprendizagem; Internet; Redes sociais digitais; Tecnologias de Informação e Comunicação.

Abstract:

The central theme of this text is the teachers and students profile modifications from the growth of digital technologies and in particular the internet. It originated from a survey whose main objective was to verify the impact of this phenomenon on the teaching and learning of young people. Today, when we think on the challenges of education, we must think in technologies and pedagogical mediation that allow, from a debate about what papers assume its main protagonists: the students and teachers. The methodology chosen for the data collection was a questionnaire through the "Survey Monkey". The instrument had claims on the internet and asked to be evaluated according to relevance. Among the assertions highly valued by 481 young people who answered the instrument three predominated: The internet is a space to communicate with people; it lets you know what's going on; and is useful for schoolwork. While the social networks and the Internet are something common for young people, making the knowledge accessible and easy, facilitating interaction and cooperative and collaborative practices of teaching and learning, schools have not incorporated them effectively. You need to know the profile of





this new student, their cognitive structure and learning style. It must also review the training of teachers, incorporating technologies to the teaching practice.

Keywords: Teaching and learning; Internet; Digital social networks; Information and Communication Technologies

1. Introdução

Hoje, quando pensamos nos desafios da educação e na modernização de aprendizagem, as questões que surgem são bastante diferentes das que vivemos, por exemplo, há dez anos. Obrigatoriamente pensamos nas tecnologias de informação e comunicação (TIC) ligadas à educação e na mediação pedagógica através das mesmas. Faz-se necessário, então, haver um debate sobre como se dá a educação atual, em que condições ela acontece, que papéis assumem seus principais protagonistas: os alunos e os professores.

A Educação a Distância se consolida como prática em cursos de graduação e pós-graduação, é desenvolvida no Ensino Médio, é impulsionada por políticas públicas no nosso país, em parte graças à evolução e ao maior acesso à internet.

Outro fator preponderante para que isso ocorra é a difusão das tecnologias móveis. Elas integram, como recurso, a chamada aprendizagem móvel ou *M-Learning*, de *mobile learning*, fusão de diversas tecnologias de processamento e comunicação de dados que permite a estudantes e professores maior interação.

Nesta modalidade de aprendizagem mediada a interação entre os participantes se dá através de dispositivos móveis como celulares, *i-pods*, *laptops*, que vão se tornando progressivamente menores, mais leves, portáteis e utilizáveis em qualquer ambiente, além de dotados de maiores recursos tecnológicos. Para Santaella (2010) essa mudança radical na mobilidade leva o nosso corpo a funcionar como um *browser* quanto ao acesso à informação, levando-nos até ela.

Bowker (2000) conceitua a aprendizagem móvel como o conjunto de processos de aprendizagem que ocorrem necessariamente apoiados pelo uso de tecnologias de informação móveis e que têm como característica fundamental a mobilidade de atores humanos.

Podemos chamá-los, em linguagem coloquial, de “salas de aula virtuais”, onde é possível, interagir com professores e colegas, ler o material do curso, realizar atividades e pesquisas, participar de debates e fóruns, entre outras atividades, praticamente um simulador de aula.

A educação com mediação de tecnologias, cada vez mais disseminada, traz o acesso facilitado à informação, sem dúvida muito maior do que o das gerações passadas. Com as TIC cada vez aumentando, se modernizando e expandindo vivemos uma sociedade repleta de fontes de informação em que as pessoas acessam de forma praticamente imediata, em tempo real, fatos, dados, e situações que acontecem ao redor do mundo todo.

Esse contínuo desenvolvimento das TIC como ferramenta, fizeram com que fosse intensificado o uso das redes sociais virtuais. Este é um tema muito comentando e pesquisado, porém ainda não existem muitos estudos sobre a utilização dessas redes para a construção e desenvolvimento do processo educacional e da aprendizagem de seus usuários.





As ideias referentes às redes sociais não são frequentemente positivas, principalmente no meio educacional, indicando-as como local de perda de tempo, onde os usuários que as acessam conversando, “*curtindo*”, “*compartilhando*” coisas muitas vezes inúteis, em vez de utilizar deste tempo para um estudo mais focado, fazendo leituras e pesquisas. Falam que estas redes não são agregadoras de conhecimento e nem de desenvolvimento de aprendizado. No entanto, as redes sociais passaram a ser hoje o local mais frequentado na *web*, meio digital mais utilizado por jovens para a comunicação e obtenção de informações.

Além de todos esses fatores, vale ressaltar a “*quebra*” de modelo educacional que a mediação tecnológica trouxe. Abala o que foi sempre tido como verdade e desmitifica a caracterização da aprendizagem linear, fazendo com que seja necessárias adaptações a esse estilo de ensino para que se possa atender aos novos alunos, que já nascem com as TIC como algo cotidiano.

Nesse contexto a educação e os meios acadêmicos se deparam com um problema e desafio: como podem incorporar e utilizar as redes sociais e virtuais na aprendizagem? Será que as redes sociais, das quais milhares de pessoas fazem parte podem ser utilizadas como meios de ensino e de aprendizagem?

Embora muitas instituições já estejam adotando o meio virtual como complemento às suas atividades tradicionais do ensino presencial, existe ainda uma grande distância quanto à internet como ferramenta auxiliadora da aprendizagem.

Considerando esses fatores, esse texto buscará discutir a aprendizagem dos nativos digitais, a utilização das redes sociais pelos jovens e pelas instituições educacionais e algumas possibilidades de aprendizagem através com o auxílio das mesmas. Começamos falando de quem ensina e de quem aprende.

2. Os que ensinam: professores diante dessa nova realidade

Os cursos de formação de educadores em nível do Ensino Médio e do Ensino Superior têm uma longa e bela trajetória no cenário educacional do nosso país. Gerações de professores foram formados, e bem formados, pelas instituições que a isso se dedicaram.

Nas últimas décadas, no entanto avolumam-se os questionamentos e as propostas de reformulações e de novas políticas para essa formação. Com o advento e o crescimento avassalador das tecnologias de informação e comunicação parece-nos que esses questionamentos se avolumaram. Ao lado de reivindicações justas e históricas, referentes à remuneração e às condições de trabalho estão sempre presentes as que se referem à qualidade da formação docente, à inserção da tecnologia como recurso de mediação e de incentivo à interação na educação, ao letramento digital, à inclusão digital de professores e alunos. Não há como desconhecer que todo esse conjunto de fatores deve impactar o currículo dos cursos de formação de educadores.

Freire (2009, p. 23), em obra que trata da virtualidade na educação, se apropria do conhecido conceito dos 6Rs enunciado pelo grande educador Paulo Freire (1983) e os apresenta adaptados à situação atual da prática docente impactada pelas TIC:





- **Reculturação:** criação de uma nova cultura escolar, diferente da tradicional, com profundas modificações das normas, habilidades, práticas, abordagens de ensino e de aprendizagem, do próprio sistema de avaliação, por exemplo.
- **Reestruturação:** mudança radical da organização escolar, atingindo até mesmo os papéis de todos os atores institucionais.
- **Redimensionamento do tempo:** revisão do tempo utilizado para a aprendizagem, flexibilizando o entendimento de “aula”, admitindo contextos virtuais, semipresenciais.
- **Redefinição:** revisão conceitual que dê base a novos conceitos de aula, sala de aula, interação, avaliação, formação de professores.
- **Recolocação:** admissão da existência de ambientes de aprendizagem fora dos limites escolares, de forma síncrona ou assíncrona (como, por exemplo, as redes sociais).
- **Reequipagem:** instrumentalização do professor para essas novas ferramentas e práticas.

Não se trata, no entanto, de incorporar as TIC à formação e à prática docente de maneira açodada, sem que haja definições claras de políticas de formação.

3. Os que aprendem: os nativos digitais e a escola

Para melhor entendimento desses jovens, intensamente imersos nos meios tecnológicos começaremos utilizando a expressão “*nativos digitais*”, criada por Marc Prensky em 2001. Ele utiliza este termo pela primeira vez em um artigo, que se chamava “Digital Natives, Digital Immigrants”, no qual trata de um perfil tecnológico das crianças e jovens ao redor do mundo.

Segundo Tapscott (1999) os jovens que no final de década de 1990 tinham idade entre 2 e 22 anos eram chamados Geração *Net*, *Net Generation* ou, simplesmente, *N-Gen*. O autor chama os nascidos entre 1946 a 1964 de *baby boomers*. A geração que acompanhou uma verdadeira revolução nas telecomunicações, principalmente com a ascensão da televisão. Para os *boomers* a televisão era a inovação do século e os eventos históricos que marcaram esse período foram assistidos nos lares graças a esse novo dispositivo.

Os nascidos na década seguinte, de 1965 ao final dos anos 1970, são conhecidos como a geração X. Eles já tinham a televisão como um aparato comum no seu lar e por isso têm como característica serem extremamente orientados para a mídia. Durante a popularização dos computadores e da Internet, já eram adultos e foram assimilando essa realidade com certa facilidade.

A geração que se segue, dos nascidos a partir de 1980, recebeu diversas nomenclaturas como *net*, geração Y, *millennials* (Howe; Strauss, 2000) e nativos digitais.

Para Prensky, nativos digitais são todas aquelas pessoas que nasceram nos últimos vinte anos, e assim sendo, chegam a um mundo que está rodeado pelas TIC. Ao se depararem deste cedo com esse contexto de uma vida tecnológica enxergam essas tecnologias como algo natural, do cotidiano.

Sendo assim, passam a assimilar com facilidade maior o desenvolvimento tecnológico, pois conseguem se adaptar a essas “*trocas*” na mesma rapidez em que elas ocorrem. Como a tecnologia é algo presente desde o momento em que eles se inserem no





contexto social, usar o celular, jogar videogame ou jogos de “PC”, ficar online, acessar redes sociais entre outras milhões de coisas que fazem são algo natural, já que não conheceram um mundo sem isso.

Veen e Vrakking (2009) também falam de uma nova geração que adotou a tecnologia e com ela desenvolveu estratégias para viver e para aprender, que cresceu e descobriu o mundo através de uma multiplicidade de canais de televisão, jogos de computador, *iPods*, *websites*, *blogs* e celulares e a explorar as implicações do seu comportamento para aprender. A esta geração chamam *Homo Zappiens*.

Segundo os autores os *Homo Zappiens* são processadores ativos de informação, capazes de solucionar uma variedade de problemas usando estratégias de jogos e uma comunicação eficaz – aprendem jogando, como em um jogo exploratório.

Estes nativos da chamada “*era digital*” dão muito valor ao compartilhamento de informações, que é realizado normalmente através dos blogs e, hoje em dia, pelas redes sociais, que podem ser acessadas tanto por um dispositivo móvel quanto por computadores pessoais. Estes meios, porém, não servem apenas para isso, mas também para avaliar produtos, pessoas, para a mostra de serviços, dando uma resposta em tempo real, pois podem ser acessados instantaneamente.

Tais características dos jovens de hoje nos mostram que eles aprendem de uma forma diferente da que seus pais aprendiam no passado. Esse mundo digital no qual estão inseridos é atrativo para ser explorado, e é assim que os nativos digitais aprendem a utilizar todas as ferramentas disponíveis.

Eles aprendem tudo explorando, tentando, mexendo, não leem manuais, aprendem compartilhando. Com essa sociedade globalizada e digital se tem uma rápida e fácil obtenção de conhecimento e de aprendizagem, com isso, eles não esperam mais a informação e o conhecimento virem até eles através de seus pais ou professores, mas vão atrás da informação em um mundo online e virtual, através da pesquisa em sites e nas redes sociais.

Mattar (2010) afirma que os jovens de hoje não aprendem numa estrutura linear, como era antigamente, “eles possuem mentes hipertextuais” (p.10). Ele associa estas características de busca de conhecimento com os comportamentos percebidos nos jogos, também de grande preferência pelos jovens: “o aprendizado necessita de motivação para um envolvimento intenso, o que é atingido pelos games” (p. 13).

Tapscott (1999) fala de oito “*Normas de Geração Internet*”, que caracterizam bem a forma como os alunos de hoje aprendem. São elas:

- a) Liberdade: desejam flexibilidade de opções nas situações de aprendizagem.
- b) Customização: desenvolvimento de um aprendizado próprio, segundo suas necessidades e interesses.
- c) Investigação: tendência a questionar e investigar a informação que lhes chega.
- d) Integridade: relacionada aos aspectos éticos do comportamento.
- e) Colaboração: capacidade de criar conhecimento com foco coletivo, em equipe.
- f) Entretenimento: desejam que o aprendizado seja prazeroso, divertido.
- g) Velocidade: querem aprender rapidamente, de forma objetiva e prática.
- h) Inovação: estímulo à apresentação de soluções novas, diferentes.





Eles são, acima de tudo, críticos e desejosos de autoria e protagonismo em relação à própria aprendizagem. Isso nos remete ao conceito de cultura *participativa*, enunciado por Jenkins: “(...) cultura em que fãs e outros consumidores são convidados a participar ativamente da criação e da circulação de novos conteúdos.” (2009, p.378).

A Cultura *Participativa*, nas palavras de Jenkins, “(...) contrasta com noções mais antigas sobre a passividade dos espectadores dos meios de comunicação” (2009, p.30).

Tudo isso faz pensar também na “*inteligência coletiva*” proposta por Lévy:

[...] uma inteligência distribuída por toda a parte, incessantemente valorizada, coordenada em tempo real, que resulta em mobilização efetiva das competências. Acrescentemos à nossa definição este complemento indispensável: a base e o objetivo da inteligência coletiva são o reconhecimento e o enriquecimento mútuo das pessoas, senão o culto de comunidades fetichizadas ou hipostasiadas. Uma inteligência distribuída por toda parte: tal é o nosso axioma inicial. Ninguém sabe tudo, todos sabem alguma coisa, todo o saber está na humanidade. (2004, p.20).

Essa inteligência fluida, móvel, democraticamente distribuída, produz “aprendizes – autores”, que interferem ativamente na construção do conhecimento, assim como na sua partilha.

4. Os nativos digitais e sua relação com os imigrantes digitais

Depois de comentarmos alguns aspectos importantes dos professores e dos alunos, nos tempos da educação mediada por tecnologias de informação e comunicação, vamos observar a relação entre esses dois grupos.

Prensky (2001) no artigo citado, também fala dos imigrantes digitais: aqueles que nasceram há mais de vinte anos desde que o conceito foi por ele criado. Pessoas que tem que se adaptar a estas mudanças tecnológicas que ocorrem de maneira rápida e intensa.

Pelo fato dos Imigrantes Digitais não terem nascido e sido criados nessa sociedade incrivelmente tecnológica que temos hoje, não veem com naturalidade esses avanços, diferentemente de como os Nativos Digitais as veem. Por mais que muitos desses Imigrantes se adaptem de maneira rápida, ainda continuam com “*vícios*” comportamentais da sua época, em que a tecnologia não era preponderante como atualmente.

Para o autor essa característica dos Imigrantes é comparada ao “*sotaque*” que uma pessoa demonstra ao aprender uma nova língua, que não é o seu idioma nativo. Enquanto que para os nativos tudo é natural e do cotidiano, os Imigrantes precisam se adaptar e aprender a lidar a este novo mundo no qual estão inseridos.

Palfrey e Gasser (2011) os chamam de colonizadores digitais, pessoas mais velhas que estão na era digital desde o seu início, mas cresceram em um mundo analógico e vêm contribuindo para a evolução tecnológica. Apesar disso usam as tecnologias, mas baseados nas formas tradicionais e analógicas de interação.

Carniello, Rodrigues e Moraes (2010) falam que os nativos digitais, diferentemente dos imigrantes, pelo fato de fazerem do mundo digital uma parte da sua vida cotidiana, conseguem ser multitarefa. Eles se divertem jogando, conversam e se relacionam através de programas de mensagens instantâneas (tais como o *google talk*, o *Skype*, e o *Facebook*),





falam de sua vida, sonhos e desejos, assim como das experiências nas redes sociais. Debatem sobre política, baixam músicas e filmes, utilizam o espaço para divulgar algo e ainda conseguem utilizar as TIC para pesquisas acadêmicas e aprendizado.

Os nativos digitais, no entanto, como já dissemos, são caracterizados pela capacidade de absorver diversas informações ao mesmo tempo, simultaneamente, em um ritmo frenético. O seu raciocínio e pensamento muitas vezes podem ser comparados a um hipertexto uma vez que não é linear, mas conduzido por “cliques”.

É nesse ritmo de hipertexto, nessa velocidade digital, que os alunos dessa geração chegam à sala de aula e encontram os professores, às vezes imigrantes digitais, mas às vezes pouco acostumados ao uso das TIC, e a escola que parece estar desconectada do mundo deles.

Outro aspecto que vale ressaltar, é que eles, Nativos Digitais, são seletivos no quesito absorção do conhecimento. Neste mundo em que as informações surgem de maneira muito rápida e é imensa a quantidade disponível, nem tudo é importante. Logo, é necessário se concentrar naquilo que de fato é fundamental para eles e, quando algo tem pouca relevância é descartado rapidamente, sem se dar a devida atenção.

Tori (2010, p.18), ao falar sobre nativos e imigrantes digitais, diz que os estudantes, nativos digitais, são ensinados por professores imigrantes, oriundos de uma cultura pré-internet e que muitas vezes não valorizam ou trabalham as características desses alunos.

O cérebro dos “nativos” se desenvolveu de forma diferente em relação às gerações pré-internet. Eles gostam de jogos, estão acostumados a absorver (e descartar) grande quantidade de informações, a fazer atividades em paralelo, precisam de motivação e recompensas frequentes, gostam de trabalhar em rede e de forma não linear (TORI, 2010, p. 218).

Além disso, segundo Prensky (2010) “Os nativos estão acostumados a receber informações com muito mais rapidez do que aquela que os imigrantes sabem passá-las.” (p. 60).

E conclui o autor:

Não importa quanto os Imigrantes desejem, os Nativos Digitais não voltarão atrás. Em primeiro lugar, não funcionaria: seus cérebros provavelmente já possuem padrões diferentes dos nossos. Em segundo lugar, seria um insulto a tudo que sabemos sobre migração cultural. (...) Adultos Imigrantes inteligentes aceitam a ideia de que não sabem tanto a respeito deste novo mundo e aproveitam a ajuda de seus filhos para aprender e integrar-se. Imigrantes não tão inteligentes (...) passam a maior parte de seu tempo lamentando o quanto as coisas eram boas no “velho mundo”. (PRENSKY, 2010. p. 60).

É desejável que, na escola, se estabeleça essa relação compartilhada entre os jovens nativos digitais e os seus professores, a quem é atribuída a tarefa de transmissão do saber sistematizado universal. A interação leva à aprendizagem de todos, o que as lamentações saudosistas e as tentativas de competir para superar os alunos só dificulta.





5. Tecnologias e novas aprendizagens

Cada vez mais cedo a internet e as redes sociais passam a fazer parte do cotidiano dos alunos e essa é uma realidade imutável. Embora o conceito de redes sociais venha sendo fortemente difundido nos últimos anos, o fenômeno precede o início da era digital. Na sociedade moderna elas vêm adquirindo importância cada vez maior e têm como características a descentralização, a auto geração e a horizontalidade.

Para Boyd e Ellison (2007) redes sociais são serviços baseados na *Web 2.0* que permitem aos indivíduos construir perfis públicos ou semi públicos dentro de um sistema fechado, elencar outros usuários com os quais pode compartilhar conexões, ver e pesquisar as listas de conexões destes, bem como aquelas feitas por outros usuários dentro do sistema.

Conforme Recuero (2005, p.12), “a comunidade virtual é, assim, um grupo de pessoas que estabelecem entre si relações sociais, que permaneçam um tempo suficiente para que elas possam constituir um corpo organizado, através da comunicação mediada por computador”.

Falamos, então, de uma estrutura social que é composta por organizações e/ou pessoas, que estão conectadas estabelecendo, compartilhando e trocando valores e objetivos. Como dito antes, uma das suas características é a sua abertura, que em consequência disto possibilita relacionamentos horizontais e que não são hierárquicos entre as pessoas que participam. Parte de sua força está na habilidade de se fazer e desfazer rapidamente.

As redes sociais tiveram início desde as primeiras aglomerações humanas. Fizeram-se grupos de amigos, de inimigos, grupos de trocas, de processos de comunicação, surgiram em diferentes línguas e tipos de relacionamento. Dependendo da frequência com que os contatos aconteciam, dependendo de que temas surgiam, e de quais lideranças apareciam, tínhamos a consistência, ou seja, a densidade, e a importância, conhecida como relevância de cada rede.

O reconhecimento das redes sociais como possibilidades promissoras para aprendizagem passa pelo que Lévy designou como “reconfiguração dos espaços de conhecimento”:

No lugar de uma representação em escalas lineares e paralelas, em pirâmides estruturadas em “níveis”, organizadas pela noção de pré-requisitos e convergindo para saberes “superiores”, a partir de agora devemos preferir a imagem de espaços de conhecimentos emergentes, abertos, contínuos, em fluxo, não lineares, se reorganizando de acordo com os objetivos ou os contextos, nos quais cada um ocupa uma posição singular e evolutiva. (LÉVY, 1997, p.158).

A hierarquização do conhecimento, descrita por Lévy, nos remete aos modelos mais tradicionais da educação formal: informações inertes, “empilhadas” e hierarquizadas, prontos para serem transmitidos a aprendizes passivos e pouco críticos. Por tudo que vimos até agora esse não é definitivamente o perfil dos alunos que chegam hoje às escolas.

Essa mudança de conceito, agregada ao que Castells (1999) chamou de sociedade em rede (o que naturalmente aponta também para uma educação em rede) fortalece a proposta de que as redes sociais sejam espaços reconfigurados de aprendizagem. Mazman e Usluel (2009) afirmam que as redes sociais virtuais podem facilitar a aprendizagem informal, devido à dinâmica e presença no cotidiano dos alunos. Na pesquisa desenvolvida com





jovens, de que falaremos no próximo tópico, ouvimos referências ao fato de que as redes sociais minimizam o fator “solidão”, vivenciado na aprendizagem com mediação tecnológica pelo distanciamento físico em relação ao professor e aos demais estudantes.

Redes sociais tornam-se, assim, “redes de aprendizagem” que, de acordo com Brookfield (*apud* HARASIM, 2005), são grupos de pessoas unidas por um objetivo comum que trocam informações, ideias e conhecimento e desempenham atividades relacionadas à resolução de problemas e à criação de novas práticas ou novas formas de conhecimento.

6. A pesquisa desenvolvida e alguns resultados relativos ao tema

A pesquisa foi realizada com a aplicação de um questionário a 125 (cento e vinte e cinco) adolescentes jovens: 40 homens e 85 mulheres com faixa etária de 11 a 19 anos. Quanto ao grau de instrução dos componentes da amostra, 55 estavam no Ensino Fundamental II (6º ao 9º ano); 66 no Ensino Médio (1º ao 3º ano) e 4 não responderam.

O questionário online, elaborado utilizando o *Survey Monkey*, pacote de aplicativos que permite, entre outras coisas, criar e aplicar formulários de pesquisa online. Era composto por três campos: o primeiro buscava informações mais gerais de caracterização da amostra estudada, tais como: Você tem computador em casa; De onde você tem acesso à internet; Com que frequência; Quais conteúdos você mais acessa; Quantas horas em média você navega na internet por semana.

No segundo campo apresentamos uma lista de asserções sobre a internet e solicitamos: “Avalie as afirmativas abaixo pontuando de 1 até 5, onde 1 é menos relevante e 5 mais relevante para você.

Testamos algumas afirmativas como: A internet serve para fazer trabalhos da escola; A internet é um espaço para se comunicar com as pessoas; A internet permite saber o que meus amigos estão fazendo; A internet deixa as pessoas mais sozinhas; A internet possibilita a mobilização política mais facilmente; A internet é mais utilizada para estudar que o livro; Na internet eu aprendo coisas mais importantes do que na escola, entre outras.

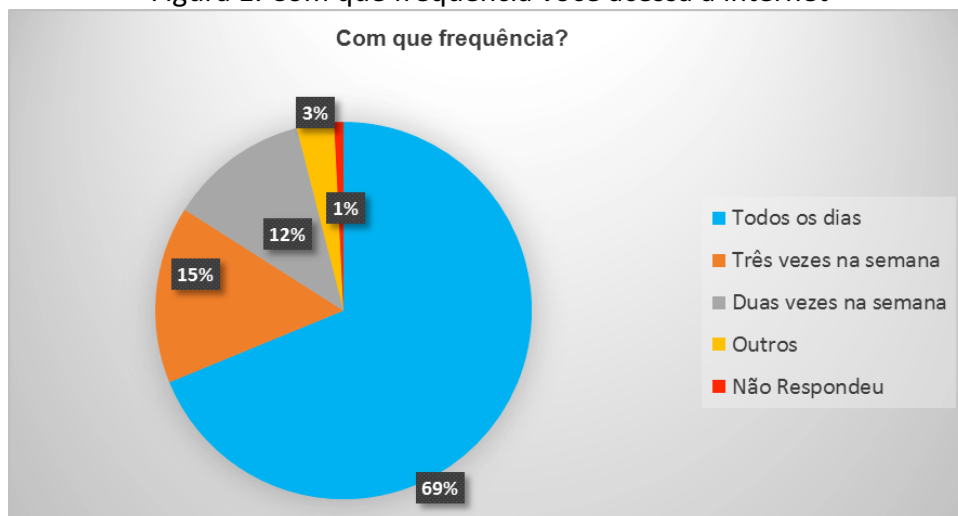
O terceiro campo era composto por perguntas abertas: Escolha, sem pensar muito, três palavras que vem à sua cabeça quando você pensa na Internet; Você quer sugerir a um amigo que faça a pesquisa para um trabalho escolar utilizando a Internet. Que argumentos você usaria para convencê-lo; A minha escola incentiva o uso da Internet para estudar (Sim ou Não, e Por quê?).

Compartilhamos neste artigo alguns dos resultados obtidos na pesquisa. Todas as figuras são provenientes do relatório final da mesma:



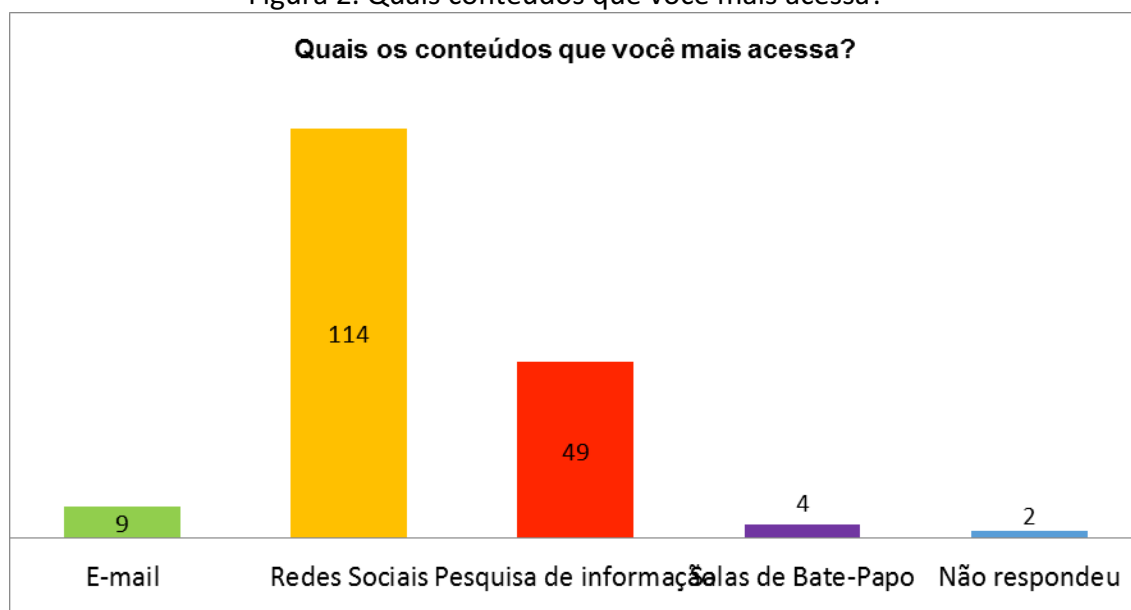


Figura 1. Com que frequência você acessa a internet



Fonte: Autoria própria

Figura 2. Quais conteúdos que você mais acessa?

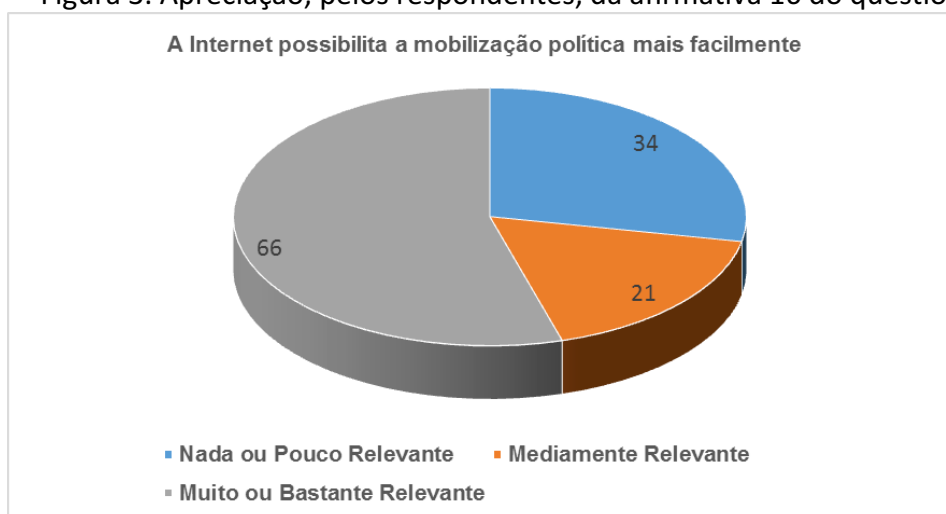


Fonte: Autoria própria



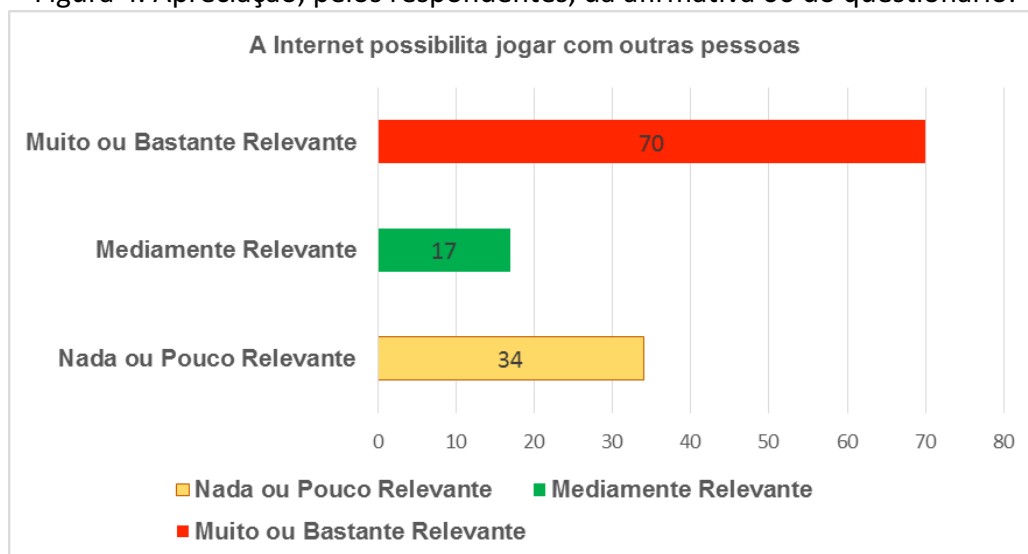


Figura 3. Apreciação, pelos respondentes, da afirmativa 16 do questionário.



Fonte: Autoria própria

Figura 4. Apreciação, pelos respondentes, da afirmativa 06 do questionário:



Fonte: Autoria própria

Após a análise cuidadosa das respostas ao instrumento da pesquisa, que ensejou a construção das figuras apresentadas, elaboramos conclusões que fundamentara a seção do texto que se segue.

7. Considerações finais

Buscamos neste artigo, à luz de enfoques teóricos que consideramos atuais e significativos para o tema, analisar alguns resultados da pesquisa realizada com 125 jovens de 11 a 19 anos. Focalizamos características marcantes da aprendizagem dessa geração,





como o surgimento de novos estilos cognitivos, a conectividade constante, o multi processamento de informações e a maneira “*multitarefa*” com que enfrentam as atividades escolares, a leitura em hiperlinks, o desejo de rapidez, objetividade e praticidade, a demanda por autoria e protagonismo, entre outras.

Essa mudança radical de características não é vista com otimismo por vários autores, que criticam a geração atual pelas aprendizagens superficiais, pela falta de “*foco*” em objetivos duradouros, chegando, como Rushkoff (1997), a falar em uma “cultura do *caos*”.

Outros autores, como Kenski (2003) afirmam que a aprendizagem desses jovens constitui-se em processo de construção criativa e mutável, que aponta para comportamentos inovadores da sociedade. Defende, no entanto, a necessidade de novas metodologias de ensino fundamentadas na cooperação e na participação, que motive os alunos a expressarem suas opiniões. Nesse contexto o professor tem o papel fundamental de criar o contexto no qual os alunos possam produzir seu próprio material, por meio de um processo de descoberta e assunção de autoria.

Por outro lado a escola, frequentemente conservadora e rígida em suas práticas, e os professores, pouco preparados para lidar com mudanças tão significativas, não conseguem dar conta dessas novas aprendizagens.

Isso leva a uma incorporação das tecnologias de informação e comunicação aos processos de ensino e de aprendizagem feita de maneira pouco planejada e frequentemente infrutífera. Segundo Nelson Pretto (1996), a precariedade das escolas e das condições do trabalho docente fragiliza as condições de incorporação das tecnologias de informação e comunicação à prática do professor. Ou ela é dificultada, ou é feita sem a necessária reflexão crítica sobre a mesma. Qualquer uma das duas situações torna complicada a construção de uma “didática tecnologicamente mediada”, assim como o diálogo entre alunos e professores utilizando a linguagem cada vez mais universal das tecnologias digitais.

A pesquisa que realizamos mostrou que os jovens estão conectados por muito tempo e que dominam as ferramentas tecnológicas com habilidade espantosa. Revelou o gosto exacerbado por games, mas que eles também reconhecem a internet como instrumento de interferência social e de mobilização política.

Mostrou que, dos conteúdos disponíveis no mundo virtual, são as redes sociais preferidas com predominância indiscutível. Isso nos faz concluir com a afirmativa enunciada em uma das seções do texto: as redes sociais podem transformar-se em preciosos instrumentos para a efetivação da aprendizagem que preconizamos: ativa e interativa, colaborativa, significativa, hibridizada com o que há de lúdico no virtual (vídeos, jogos, animações).

Apontando para a aprendizagem em rede e para a consecução de uma “*inteligência coletiva*” as redes sociais podem ser incorporadas pela escola como ferramentas didáticas importantes. Rumaremos, assim, para a construção de uma sociedade que supere o dilema estabelecido entre informação e conhecimento, mas que seja uma “*sociedade da aprendizagem*”. Nela possivelmente não falaremos mais em Educação Presencial ou em Educação a Distância, mas em Aprendizagem Mediada pelas Tecnologias digitais. Nesse modelo as redes sociais serão incentivadoras para que as pessoas busquem os conteúdos que desejam e façam desses ambientes repositórios de objetos de aprendizagem, salas de intensa interação e troca conhecimentos.





8. Referências Bibliográficas

- BOWKER, R. R. **Wireless Training or “m-learning” is here: first movers in the pool. Lifelong Learning.** Market Report, 2000, p. 5-22.
- BOYD, D. M.; ELLISON, N. B. **Social network sites: Definition, history, and scholarship.** Journal of Computer-Mediated Communication, v.13, n.11, article 11, October 2007. p. 210-230. Disponível em <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1083-6101.2007.00393.x/pdf>. Acessado em 10/07/2014.
- CARNIELLO, L. B. C.; RODRIGUES, B. M. A. G.; MORAES, M. G. **A relação entre os nativos digitais, jogos eletrônicos e aprendizagem.** In Anais do 3º Simpósio Hipertexto e Tecnologias na Educação – Redes Sociais e Aprendizagem. Recife, 2010. Disponível em <http://www.ufpe.br/nehete/simposio/anais/Anais-Hipertexto-2010/Luciana-Barbosa-Carniello&Barbara-Alcantara-Gratao&Moema-Gomes-Moraes.pdf>. Acessado em 10/06/2015.
- CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em Rede - A era da informação: economia, sociedade e cultura**; v. 1. São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- FREIRE, Maximina Maria. **Formação tecnológica de professores: problematizando, refletindo, buscando...** In: SOTO, Ucy. MAYRINK, Mônica Ferreira. GREGOLIN, Isadora Valencise. (Org.) Linguagem, educação e virtualidade. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2009, p. 13-28.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido.** Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1983.
- HARASIM, Linda et. al. **Redes de Aprendizagem: Um guia para ensino e aprendizagem on-line.** São Paulo: Editora SENAC, 2005.
- HOWE, N.; STRAUSS, W. **Millennials Rising: The Next Generations.** New York: Vintage Books, 2000.
- JENKINS, H. **A Cultura da Convergência.** São Paulo. Aleph. 2009.
- KENSKI, V. **Aprendizagem Mediada pela Tecnologia.** Revista Diálogo Educacional, Curitiba, v. 4, n. 10, p. 47-56, set.,/dez., 2003.
- LÉVY, Pierre. **Inteligência Coletiva: por uma antropologia do ciberespaço.** Washington DC. Organización Panamericana de la Salud. 2004.
- _____. **As tecnologias da Inteligência: o futuro do pensamento na era da informática.** Rio de Janeiro: Editora 34, 1997.
- MAZMAN, S. G.; USLU, Y. K. **The usage of social networks in educational context.** In: Proceedings of World Academy of Science, Engineering and Technology. Vol. 37, p. 404 - 407, 2009.
- MATTAR, João. **Games em educação: Como os nativos digitais aprendem.** São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.
- MERCADO, Luís Paulo Leopoldo. **Formação continuada de professores e novas tecnologias.** Maceió: EDUFAL, 1999.
- PALFREY, John; GASSER, Urs. **Nascidos na era digital: entendendo a primeira geração dos nativos digitais.** Porto Alegre: Artmed, 2011.



**SIED**

SIMPÓSIO INTERNACIONAL DE EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA

**EnPED**

ENCONTRO DE PESQUISADORES EM EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA

20168 a 27
de setembro

PRENSKY, Marc. **Digital Natives, Digital Immigrants**. 2001. Disponível em <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>. Acessado em 09/07/2014.

_____. **Não me atrapalhe, mãe. Eu estou aprendendo**. São Paulo: Phorte Editora, 2010.

PRETTO, Nelson de. **Uma escola sem/com futuro: educação e multimídia**. Campinas: Papirus, 1996.

RECUERO, R. **Comunidades Virtuais em Redes Sociais na Internet: Uma proposta de estudo**. In: Anais do VIII Seminário Internacional de Comunicação, 2005, Porto Alegre. Disponível em <http://www.raquelrecuero.com/seminario2005.pdf>. Acessado em 08/07/2014.

RUSHKOFF, Douglas. **Um Jogo Chamado Futuro**. Rio de Janeiro: Revan, 1997.

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

TAPSCOTT, Donald. **Geração digital**. São Paulo: Makron Books, 1999.

TORI, R. **Educação sem distância: As tecnologias interativas na redução de distâncias em ensino e aprendizagem**, São Paulo: Editora Senac e Escola do Futuro/USP, 2010.

VEEN, Win e VRAKKING, Ben. **Homo Zappiens: educando na era digital**. Porto Alegre: Artmed, 2009.

**Horizonte**