

O USO DE *TABLETS* EM TURMAS DE 1º ANO DO ENSINO MÉDIO

Camilla Brasileiro de Araújo (UEPB)

camillabrasileiro@oi.com.br

Luciana de Oliveira Barbosa (UEPB)

anaiclu@hotmail.com

Raiane Maria Macedo Calafange (UEPB)

raymacedo10@hotmail.com

Dra. Marta Lúcia de Souza Celino (UEPB)

celinomarta7@yahoo.com.br

RESUMO:

O presente trabalho trata-se de um estudo em duas escolas públicas da cidade de Campina Grande/PB, junto a estudantes do 2º ano do Ensino Médio, e tem como objetivo investigar os usos que os professores fazem em sala de aula das tecnologias digitais como interfaces para o ensino, particularmente de *tablets*. Com efeito, o estudo faz tal investigação tendo como pano de fundo o discurso dos estudantes. Metodologicamente, a pesquisa é do tipo exploratório (MARCONI & LAKATOS, 1985), envolvendo um número de 30 estudantes, que corresponde a uma amostragem de 20% dos alunos por turma – em um total de 05 turmas, em cada uma das escolas. A coleta dos dados será feita mediante o uso de questionários e sua análise se processará através da análise de conteúdos (BARDIN, 1992).

A discussão teórico-metodológica em torno do objeto de estudo envolve leituras no campo das tecnologias digitais aplicadas ao cenário educativo. Entende-se que o contexto educacional atual é marcado por contradições em torno do ensinar e do aprender, em função da diversidade cultural dos sujeitos que protagonizam a produção do conhecimento escolar.

Ao observarem-se os centros urbanos, percebe-se que eles apresentam estéticas jamais vistas em termos de encenação cultural, possibilitadas, dentre outras estéticas, pela mobilidade. Os estudos realizados por Pereira & Oswald (2008) dão conta de que crianças, jovens e adultos são atingidas pelas novas produções culturais, especialmente crianças e jovens por terem nascido e estarem crescendo no seio dessa revolução cultural.

A forma como o computador/internet - a “mídia das mídias” – vem sendo assimilado, inclusive na cultura latino-americana, passou a imprimir novos modelos de convivência social entre os jovens a partir dos usos que se faz dele. Em conformidade com Veen & Vrakking (2009), três artefatos influenciaram o modo pelo qual as novas gerações lidam com a cultura: o controle-remoto (que habituou as crianças a escolherem o que assistir, levando-as a interpretar as imagens da TV antes mesmo de aprenderem a ler), o *mouse* (que as leva a navegarem pela internet, clicando até acharem o que querem, buscando ícones, sons e movimentos mais do que propriamente letras), e o telefone celular (pelo qual a comunicação ocorre com mais facilidade, sem restrição física).

Na mesma linha de Veen & Vrakking (2009), outros teóricos afirmam que os jovens do século XXI emergem culturalmente de um ambiente onde as práticas sociais estão permeadas por toda sorte de mídias que convergem entre si. As crianças e os jovens que nasceram a partir da década de 80 recebem muitos apelidos: “geração da rede”, “geração digital”, “geração instantânea”, “geração *ciber.*”, “*homo zappiens*”.

Esses apelidos têm gênese em características específicas dos ambientes em que os jovens transitam. Sendo os primeiros a experimentarem o mundo digital, essas gerações crescem em um mundo onde a informação e a comunicação estão disponíveis a um número cada vez maior de pessoas que as utilizam cotidianamente. As crianças e os jovens que convivem com múltiplos recursos tecnológicos são comparados a “um processador ativo de informação” (VEEN & VRAKING, 2009, p.12), visto que aprenderam a lidar com o controle de informações, com informações descontínuas e com sobrecarga de informações, e a mesclarem comunidades virtuais e reais, resolvendo problemas com facilidade.

Homo Zappiens é a expressão adotada por Veen & Vrakking (op. cit.) para designar os sujeitos nascidos depois dos anos 80. Note-se que tais sujeitos não desprezam a escola, não negam a importância dela, mas a consideram apenas um dos pontos de interesse em suas vidas. Na aceção dos autores, há um paradigma emergente apontando para formas de auto-organização do sujeito, que escapa à velha lógica do pensamento moderno e hierarquizado. No seu entender, os novos sujeitos possuem formas específicas de se relacionarem com o conhecimento, recriando caminhos e metodologias em que estão inseridas atividades de investigação e descoberta relacionadas ao lúdico.

O *Homo Zappiens* aprende por meio do brincar e das atividades de investigação e descoberta relacionadas à ludicidade. Embora a escola que temos seja muito criticada, em função das práticas descoladas das experiências dos estudantes, não podemos esquecer que os jovens sabem que ela representa um relevante canal de acesso a outros bens materiais e simbólicos, e nela se inserem a reboque das contradições inerentes ao cumprimento da função social da escola. As ideias dos autores aqui elencados mostram como as novas mídias estão modificando as relações dos sujeitos com as culturas. Será que a escola está sendo alcançada pelas mudanças que marcam os novos contextos sociais? De que forma? Os estudantes, enquanto nativos digitais protagonizam e provocam mudanças no interior da escola?

Entende-se que os estudantes têm muito a dizer sobre as relações que se desenvolvem em sala de aula, em especial com o uso dos *tablets*, uma vez que, desde o ano de 2013, as escolas da rede estadual de educação vêm sendo aparelhadas com esta e outras tecnologias digitais, onde todos os alunos do 1º ano do Ensino Médio receberam esse equipamento, como parte do material de aprendizagem que devem utilizar diariamente. Esse foi o motivo que gerou o estudo. Para tanto, pretende-se inserir uma amostragem de estudantes na pesquisa, de modo a dialogar com o discurso deles e, em um novo estudo, considerá-los na relação com o discurso dos docentes.

Objetiva-se por meio de questionários e entrevistas, investigar como ocorre a utilização desses *tablets* no meio escolar e qual a sua relação com o ensino e a aprendizagem dos conteúdos curriculares, a partir de duas escolas de ensino médio da cidade de Campina Grande/PB. Por conseguinte, analisar-se-á os possíveis desafios em empregar esse recurso na educação, identificando se os modos como os sujeitos estão se relacionando com a cultura digital, mediada pelo *tablet*, está reduzindo a distância entre a escola e o educando.

Assim, entende-se que o presente estudo trará contribuições relevantes para a produção de uma base de conhecimentos acerca das práticas docentes realizadas com a mediação de tecnologias digitais, contribuindo, inclusive, para a ampliação dos conhecimentos nesta área.

Palavras-chaves: Cultura digital. *Tablets*. Educação.