

COTIDIANO ESCOLAR: O USO DAS REDES SOCIAIS PELOS ESTUDANTES UNIVERSITÁRIOS ¹

Antônio Carlos Segundo²; Maria Aparecida Gomes Barbosa³

²Graduando do curso de Arquitetura (ESUDA)

³Doutoranda do Programa de Pós- Graduação em Educação (PROPED UERJ)

²*Faculdade de Ciências Humanas (ESUDA), antoniosegundoarquiteto@yahoo.com.br*

³*Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN), cidaupe@yahoo.com.br*

Resumo: Este estudo apresenta o impacto dos aplicativos tecnológicos, no cotidiano escolar pelos alunos universitários. O objetivo é analisar a importância das redes sociais para a produção autônoma do conhecimento, principalmente pelos sujeitos da aprendizagem, nativos digitais. Este estudo ancora-se em Bruner (2001), especificamente sobre o modo de pensamento narrativo, que predomina entre os jovens no contexto virtual, Barbosa (2014), que fala sobre os elementos protéticos, desta era digital que são os smartphones, os tablets, os aplicativos, programas e softwares mobilizados pelos estudantes, mas que ainda sofrem muita resistência por parte de alguns professores universitários. Os achados deste estudo revelam, que as instituições universitárias insistem em não reconhecer os sujeitos hipertextuais que estão inseridos nos ambientes acadêmicos e que constantemente mobilizam os aplicativos tecnológicos para a produção do conhecimento. Ao invés da universidade reconhecer essa autoformação, esse autoconhecimento, ela faz justamente o contrário, não reconhece os comportamentos dos estudantes.

Palavras –chave: Aplicativos tecnológicos. Cotidiano Escolar. Instituições Universitárias.

INTRODUÇÃO

As mídias hipertextuais² na contemporaneidade revoluciona o processo de ensino/aprendizagem. É nesta concepção, que o meio social exige uma nova postura do mediador do conhecimento e das instituições de ensino escolar/universitário. Pois, Em que pesem os esforços de alguns professores universitários em não utilizarem as mídias digitais em sala de aula, é impossível não perceber a importância dessas na produção do conhecimento.

O objetivo deste estudo é evidenciar através das falas dos alunos que foram coletadas nas redes sociais watts app, sobre a relevância do impacto da mobilização em sala de aula dos aplicativos tecnológicos na construção autônoma do conhecimento.

Em que pensa o momento da cultura digital no dia-a-dia dos indivíduos é fato que molda o modo como os sujeitos da aprendizagem ensinam e aprendem; em vários espaços de aprendizagem; o virtual é um deles, principalmente na sociedade contemporânea que vivencia uma revolução na comunicação.

¹ Este presente artigo é referente a disciplina de Didática, inserida no componente curricular do curso de Geografia, na Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN), e da Faculdade de Ciências Humanas (ESUDA).

² É o termo que remete a um texto ao qual se agregam outros conjuntos de informação na forma de blocos de textos, palavras, imagens ou sons.

Contudo as instituições educativas continuam com espaços que não representam a dinâmica atual da sociedade, há uma inversão de heterogeneidade do espaço educativo; dentro dos muros das escolas e universidades; prevalece na linearidade, mas com sujeitos hipertextuais e cartesianos, em contrapartida, fora do ambiente educacional há outro tipo de espaço social, que representa de fato o perfil do sujeito do hipertexto, essa dicotomia de diferenciação dos dois espaços, e os instrumentos utilizados para a produção do conhecimento, gera sérias consequências para os sujeitos que estão sendo formados nestas instituições escolares e acadêmicas, e considerando que a universidade é quase o único espaço social que os jovens, sobretudo dos interiores nordestinos frequentam, então, tem um papel importante na vida desses sujeitos.

1. REVISÃO DA LITERATURA

Segundo Goffman (1979), a fala é um conceito de um encontro social construtivo para o pesquisador em sua abordagem de estudo. Cujo neste trabalho o objeto de estudo é as narrativas dos alunos sobre o tema abordado.

Análise dos dados

Foram selecionadas, as falas dos alunos nas redes sociais WhatsApp e facebook, sobre o impacto das tecnologias hipertextuais no processo de aprendizagem. São alunos dos cursos de Licenciatura em Geografia e Arquitetura e Urbanismo.

2. Cotidiano Escolar: narrativas dos jovens mobilizando os aplicativos tecnológicos

As narrativas são formas dos sujeitos sociais de narrar sobre a realidade do contexto social que estão inseridos. Constantemente os sujeitos são moldados pela cultura digital, tão presente no cotidiano dos jovens, adultos e crianças. As redes sociais; facebook e watts app, tornaram-se em espaços não apenas para o internauta ver passivos as informações, ou seja, sem opinar, mas, são sujeitos ativos, que expõem seus pontos de vista, tornou-se um espaço de interação social comunicativo, que podem opinar, discordar, enfim, ter uma reflexão crítica reflexiva da realidade social, além de mobilizar para as produções acadêmicas.

Diariamente diante de uma sociedade dinâmica, o sistema educacional retrocede a era contemporânea, pouco incorpora as práticas sociais tão constante na vida social dos jovens aprendentes, por esse fato, torna o espaço escolar/universidade monótonos; as aulas “chatas”, pois, o ambiente não é acolhedor, pouco os representam, evidencia-se posteriormente pelas narrativas

posteriores dos alunos.

As avaliações continuam a serem de caneta e papel, as respostas convencionais, as cadeiras alinhadas, e a identidade dos sujeitos que estão neste ambiente; com mentes hipertextuais não é enxergada, tornando a serem desestimulados a aprenderem, pois, há uma limitação dos alunos em utilizarem as tecnologias mobiles no espaço acadêmico, os discursos são; que os alunos não estão prestando atenção nas aulas, mas como se estão com o mundo nas mãos para acessarem, pesquisarem de forma autônoma tornando a construção de conhecimento mais prazerosa?

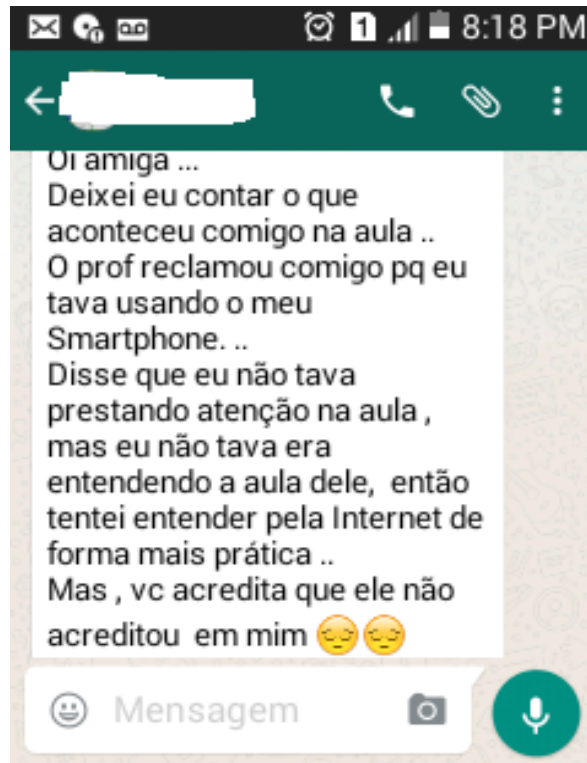
Diante de uma indagação pertinente em um contexto dinâmico com aparatos de suportes midiáticos móveis e estáticos para a produção do conhecimento, as instâncias educativas ainda insistem em não considerar outras possibilidades que os sujeitos da aprendizagem utilizam para compreenderem os conteúdos disciplinares, consta-se através da narrativa do aluno G1.

Contundo reconhecendo que existem professores comprometidos com aprendizagem do aluno, e se adaptam ao modo de ensino mobilizando as mídias hipertextuais. Porém, é preciso reestruturar a forma de ensino do sistema educacional que reproduz o conhecimento á décadas.

É comum o espaço escolar ser o último local que as crianças e jovens anseiam em frequentarem, as consequências dessas práticas, é o fracasso escolar em todos os níveis de escolaridades. Que Segundo Bruner (2001):

Um sistema de educação deve ajudar os que estão em crescimento numa cultura a descobrir uma identidade dentro dessa cultura. Sem ela, tropeçam no próprio esforço por um significado. Só na forma de narrativa poderá cada qual construir uma identidade e descobrir um lugar na cultura a qual pertence. As escolas podem cultivá-la, alimentá-la (BRUNER,2001, p.69).

Aluno universitário/G1



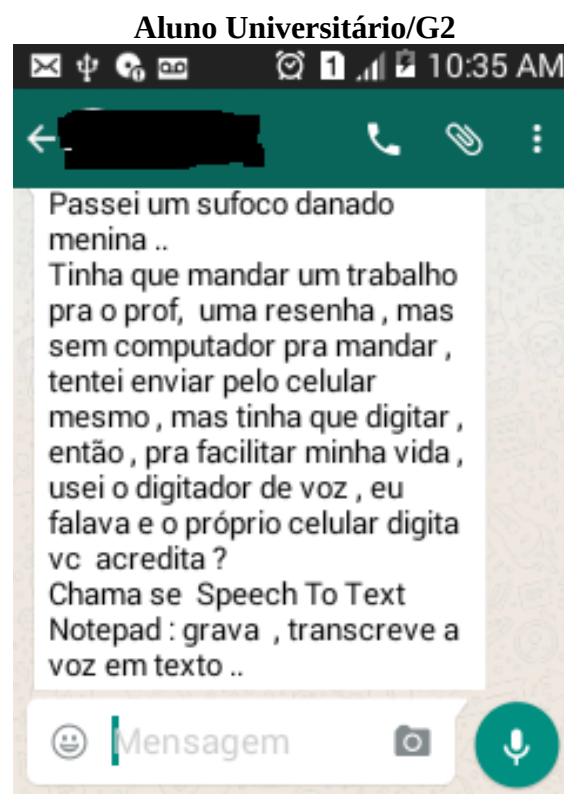
Narrativa1: Aluno de Geografia.

Não resta dúvidas que os ambientes narrativos moldam o modo os sujeitos compreendem a realidade do mundo. É fato evidenciado que no início do ano letivo, as regras são esclarecidas para os novatos, seja nas escolas ou universidades, já definem e exigem para que os alunos se adequem ao “modus operandi” da metodologia do educador; esclarece o modo como os educandos devem se comportarem em sala de aula, suas vestimentas, que instrumentos utilizar para o processo de aprendizagem, é nesta hora que o aluno se pergunta, em que momento vou ser eu mesmo neste local, essas regras vão trazer efeitos para os sujeitos aprendentes aprenderem realmente os conteúdos disciplinares estimulando para terem o deleite do prazer de aprender? Conta-se pelas narrativas dos alunos a mera transcrição dos conteúdos, e memorização na hora da avaliação.

Senna (2001), salienta que as transformações ocorridas na sociedade informatizada fragilizam a imagem pública científica de pensamento, as massas orais legitimam seus modos de pensar, a partir daí o processo de letramento passou a sofrer fracasso, a causa não é da incompetência do professor, e muito menos do aluno, mas pela diferença do letramento proposto para o professor e para o aluno, ao passo que o educando vê no letramento o modo de pensamento narrativo de mundo, vivenciado nas situações extra escolares, apreendido na interação social, em contrapartida, o professor vê o modo de pensamento científico de mundo, baseado no conhecimento tão somente apreendido no cotidiano escolar.

Através das narrativas construídas nas interações comunicativas dos universitários do Alto Oeste Potiguar, nas redes sociais, pelo aplicativo o wats app³, analisaremos a mobilização do aplicativo para a produção do conhecimento.

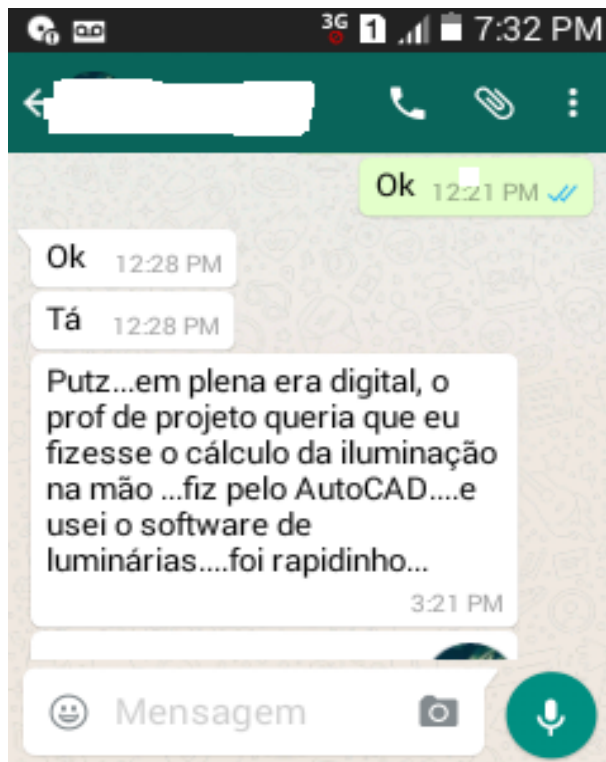
O aluno G2 posterior apresenta em sua fala uma situação na qual o sujeito utiliza os instrumentos da cultura digital para resolver um problema de sua vida acadêmica. Este é o seu elemento protético, como afirma Barbosa (2014), o que mostra que o indivíduo mobiliza a tecnologia que tem à sua disposição, de acordo com o seu tempo, o seu contexto. Sim, porque há alunos que sequer possuem um computador em casa ou um smartphone. São alunos do interior do Rio Grande do Norte, das zonas rurais, que estudam na universidade pública, mas enfrentam dificuldades em acompanhar o ritmo dos colegas de curso, de turma.



Narrativa 2: fala do estudante Pedagogia, 2016.

Aluno Universitário/G3

³É um aplicativo multiplataforma de mensagens instantâneas e chamadas de voz para smartphones. Além de mensagens de texto, os usuários podem enviar imagens, vídeos e documentos em PDF, além de fazer ligações grátis por meio de uma conexão com a internet.



Narrativa 3: fala do estudante de Arquitetura, 2016.

CONCLUSÃO

O estudo apresenta a simbiose entre os jovens contemporâneos, nativos digitais, e as tecnologias digitais. No entanto, na comunicação que AA1 compartilha é de que os aplicativos disponíveis nas tecnologias digitais podem e facilitam o seu processo de aprendizagem e que é uma prática social constante. No entanto, algumas instituições educativas retrocedem a era contemporânea informatizada prevalecendo a era analógica, contudo já não existe.

REFERÊNCIA

BARBOSA, M.A. G. **Reflexão sobre a prática de ensino superior**: ou reprodução do conhecimento.2014. Disponível em: < https://www.google.com.br/webhp?sourceid=chrome-instant&ion=1&espv=2&ie=UTF8#q=em%3Ahttp%3AModalidade_1datahora_19_09_2014_14_18_37_idinscrito_188_962f67e8c7a7098713575c76f245c9e2. Acesso em 25 de Julho.2016.

BRUNER, J. **Cultura da educação**. Lisboa: Casagraf Artes Gráficas,2001.

SENNA, L.A.G. **O perfil do leitor contemporâneo**.2001.Disponível em: < http://www.senna.pro.br/biblioteca/perfilleitor_new.pdf>. Acesso em: 25 de Julho.2016.

GOFFMAN, E. [1979] **Footing**. Trad. Beatriz Fontana. In: RIBEIRO, B.T.; GARCEZ, P.M. (orgs).



Sociolingüística Interacional. 2a. edição. São Paulo: Edições Loyola, 2002.