

O USO DE TECNOLOGIAS DE INFORMAÇÃO E DE COMUNICAÇÃO POR ALUNOS DE 6º ANO DE UMA ESCOLA DE PERIFERIA COMO POSSIBILIDADE PEDAGÓGICA

Tascieli Feltrin

Mestre em Educação pelo Programa de Pós-Graduação em Educação- PPGE/UFSM. E-mail: tascifeltrin@gmail.com

Natália Lampert Batista

Mestre em Geografia pelo Programa de Pós-graduação em Geografia (PPGGEO) da Universidade Federal de Santa Maria- UFSM. E-mail: natilbatista3@gmail.com

RESUMO: O presente artigo objetiva conhecer os territórios digitais de estudantes de periferia de uma escola pública do Rio Grande do Sul, a fim de utilizar essa realidade virtual como ferramenta de ensino-aprendizagem. Para o delineamento desta pesquisa, utilizamos como instrumento de coleta de dados um questionário semiestruturado: inicialmente buscamos conhecer o perfil dos alunos, em seguida, investigamos como e se eles têm acesso à internet, e em que locais esta conexão se dá, como também que outras ferramentas tecnológicas eles fazem uso. Em seguida, nos concentramos em buscar compreender como é a relação dos alunos com as ferramentas digitais, que sites eles mais acessam, quais os interesses, os motivam ao acessarem à rede, e como essa relação interfere em seus cotidianos, e principalmente como eles percebem, essa influência em suas questões educacionais/escolares. Por fim, elencamos possibilidades de trabalhar com as ferramentas mencionadas por eles em sala de aula. Concluímos que as práticas digitais dos alunos permeiam temas de múltiplas territorialidades e temáticas, com destaque se sobressaem os aspectos comunicacionais de interatividade. Nesse sentido, os jogos, a música, e às redes sociais são elementos-temas propícios a serem trabalhados em sala de aula sob a perspectiva dos multiletramentos, e os *smartphones* se conformam como ferramentas digitais de grande potencial para serem aproveitados como ferramenta pedagógica.

Palavras-chave: Territórios Digitais; Uso tecnológico; Multiletramentos; Educação Popular.

THE USE OF INFORMATION AND COMMUNICATION TECHNOLOGIES BY 6TH YEARS STUDENTS OF A SCHOOL OF PERIFERY AS A PEDAGOGICAL POSSIBILITY

ABSTRACT: This article aims to know the digital territories of students from the outskirts of a public school in Rio Grande do Sul, in order to use this virtual reality as a teaching-learning tool.

For the delineation of this research, we used as a data collection instrument a semi-structured questionnaire: we initially sought to know the profile of our students, then investigated how and if they have access to the global internet network, and in what locations this connection occurs, as well as, what other technological tools they make use of. Next, we focus on understanding how students relate to digital tools, which sites they access most, what interests motivate them to access the network, and how that relationship interferes with their daily lives, and especially how they perceive, Influence on their educational/school issues. Finally, we list possibilities for working with the tools they mentioned in the classroom. We conclude that the pupils' digital practices permeate subjects of multiple territorialities and themes, with emphasis on the communication and interactivity aspects. In this sense, games, funk, and social networks are themes that are suitable to be worked in the classroom from the perspective of multiletramentos, and *smartphones* conform as digital tools of great potential to be used as a pedagogical tool.

Keywords: Digital Territories; Technological use; Multiliteracy; Popular Education

INTRODUÇÃO

Pensar a inserção de tecnologias no contexto da periferia emerge como um novo e importante tema a ser compreendido e debatido nos meios educacionais, bastante tímido ainda em sua relação com as ferramentas digitais. O fortalecimento dessa relação se torna premente em um contexto de desterritorialização dessas tecnologias, as quais passam a abranger novos espaços até então distantes do mundo virtual. Neste sentido, as tecnologias digitais “extrapolam os limites geográficos locais” (MAIA, 2013, p. 63) e aproximam o estudante da periferia das mídias e dos espaços globais. É uma nova realidade que contribui com a transformação das dinâmicas existentes no espaço, que diferencia as formas de interação e de trocas de informações e potencializa a atuação de educadores populares.

Dessa forma,

O urbano acaba sendo gradativamente reestruturado ao permitir que as tecnologias eletrônicas passem a ser usadas pela população em geral. E enganam-se aqueles que acreditam que os grupos da periferia não têm acesso as novas tecnologias e, mais especificamente, à internet. (MAIA, 2013, p. 62).

Sob essa perspectiva, então, vive-se diante do inegável fato de que tanto nos espaços familiares quanto nos espaços escolares, e ainda mais nas estruturas sociais mais amplas, locais e globais, os indivíduos têm sido fortemente influenciados pela presença da tecnologia. Porém,

nada pode ser percebido de forma superficial. Desta forma, o computador está cada vez mais inserido no cotidiano dos alunos, bem como os *smartphones* com acesso à internet e isso precisa ser compreendido como um novo território e como uma possibilidade de práticas de multiletramentos na escola.

Deste modo, a presente proposta emergiu de debates realizados por educadoras de Língua Portuguesa e de Geografia frente aos usos que os estudantes fazem dos equipamentos tecnológicos em seus cotidianos, a fim de verificar se a interação com as tecnologias é fator importante para mediar os processos de aprendizagem, se constituindo, assim, como abordagem metodológica a ser considerada nos espaços de vivência escolares, também como componente curricular transversal.

Busca-se, assim, contemplar e explorar os diversos aspectos e problemáticas envolvidos nas questões referentes aos (multi)letramentos digitais através de diferentes perspectivas teóricas e metodológicas, especialmente no âmbito educacional, linguístico e geográfico.

Para tanto, a partir dos conhecimentos tecnológicos dos estudantes buscamos conhecer seus territórios digitais, como e com que frequência se relacionam com as tecnologias, a fim de desenvolver e aprofundar práticas de multiletramentos em contexto de periferia, isto é, utilizar essa realidade virtual e a interação como ferramenta de ensino-aprendizagem. Logo, o presente artigo apresenta reflexões sobre o uso de tecnologias por alunos de uma escola pública periférica do Rio Grande do Sul e possibilidade de trabalhar com essas ferramentas em sala de aula.

Para o delineamento desta pesquisa, utilizamos como instrumento de coleta de dados um questionário semiestruturado, no qual priorizamos o uso de questões abertas para oportunizar a expressão das preferências e das peculiaridades dos usos digitais e das ferramentas tecnológicas dos estudantes de uma escola de periferia. Ressaltamos que a escola possui laboratório de informática, com acesso à internet, porém seu uso é limitado devido à disponibilidade de monitor/coordenador de sala de informática, precariedade dos equipamentos e conexão deficitária. Todavia, o ambiente digital permeia a cultura escolar e as práticas cotidianas dos estudantes.

Nesse sentido, interessou-nos conhecer como os alunos, dessa realidade específica, se relacionam com as tecnologias, e se inserem no ambiente digital. Seriam as condições

econômicas um empecilho para nossos alunos se inserirem nos ambientes virtuais, ou ao contrário? Com quais finalidades essa inserção se dá?

O questionário foi organizado em três partes, sendo composto por quinze questões, destas, sete eram questões fechadas, cinco questões abertas e três semiabertas. Inicialmente buscamos conhecer o perfil dos alunos, em seguida, investigamos como e se eles têm acesso à rede mundial de internet, e em que locais esta conexão se dá, como também que outras ferramentas tecnológicas eles fazem uso. Em seguida, nos concentramos em buscar compreender como é a relação dos alunos com as ferramentas digitais, que sites eles mais acessam, quais os interesses os motivam ao acessarem a rede, e como essa relação interfere em seus cotidianos, e principalmente como eles percebem, essa influência em suas questões educacionais e escolares. Por fim, elencamos possibilidades de trabalhar com as ferramentas mencionadas por eles em sala de aula.

Os sujeitos de pesquisa foram sessenta e nove estudantes de sexto ano do ensino fundamental, composto por 58% de meninas e 42% de meninos. Destes 50% declararam possuir onze anos, 27% ter doze anos, 13% ter treze anos, 8% ter quatorze e 2% ter quinze anos. Nesse sentido, percebe-se que em média, os alunos que compuseram a base de dados, estão na “idade certa” para a série em que frequentam.

A escola a qual nos referimos nesta pesquisa se localiza em uma região periférica de um município de aproximadamente duzentos mil habitantes, no interior do Rio Grande do Sul. O bairro em que a escola se situa, conforme o Censo Demográfico do IBGE (2010), possui 5.621 moradores, entre os quais, 1.148 estão cadastrados junto ao programa *Bolsa Família*. Ainda, segundo informações do Censo de 2010 a população do bairro possui rendimento nominal mensal domiciliar *per capita* (por pessoa), em sua maioria, de $\frac{1}{2}$ até 1 salário mínimo por domicílio. Em torno de 361 residências apresentam uma renda por pessoa de $\frac{1}{4}$ até $\frac{1}{2}$ salário, em 678 casas a remuneração mensal é de $\frac{1}{2}$ a um salário mínimo e em 409 habitações a renda é de 1 a 2 salários. Nota-se que mais de 90% das residências particulares do bairro em que se localiza a escola possuem uma renda *per capita* inferior a dois salários mínimos.

TECNOLOGIAS DIGITAIS EM FOCO

As tecnologias digitais se fazem presentes nos espaços cotidianos, sejam centrais ou periféricos. Com base nas investigações realizadas apresentamos, aqui, uma breve exposição dos dados mais relevantes apresentados no questionário e algumas análises que configuram instrumento de planejamento dos docentes envolvidos e servem de substrato para a incorporação das questões referentes às tecnologias digitais no Projeto Político Pedagógico escolar, bem como fortalecem a necessidade de pensar o uso das tecnologias como ferramenta de ensino-aprendizagem nos múltiplos contextos de atuação.

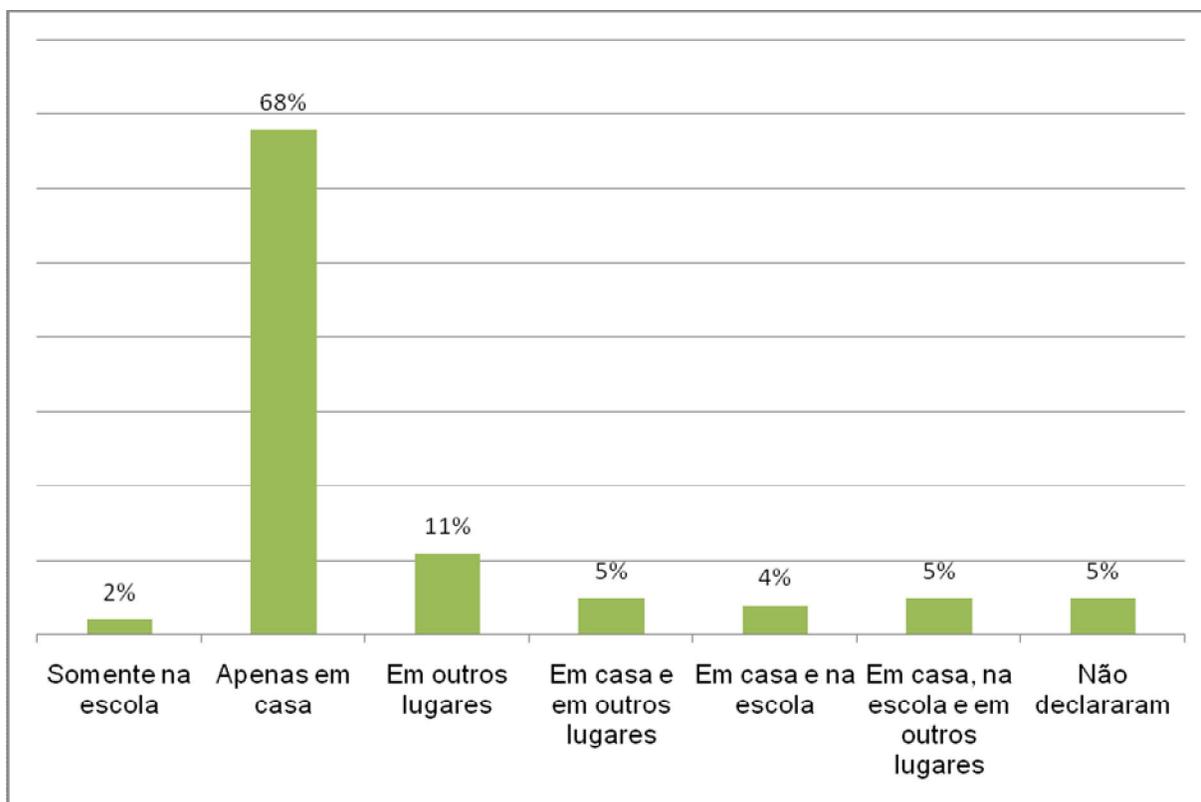
Pensar as tecnologias na escola e seu uso para fins educacionais é uma forma de fortalecer as relações entre professores e alunos, bem como de motivar os estudantes nativos de uma realidade multiletrada, interativa e dinâmica que fica cada vez mais evidente e abrangente. A abordagem de multiletramentos e das realidades multiletradas aponta para dois tipos específicos de diversidades presente na sociedade atual, especialmente urbanas, “por um lado à multiplicidade de linguagens, *semioses*, e mídias envolvidas na criação de significação para os textos multimodais contemporâneos e por outro, para a *pluralidade* e a *diversidade cultural* trazidas pelos autores-leitores contemporâneos a essa criação de significação” (ROJO, 2013, p.14) e permite perceber a necessidade de integrar novas formas de construção de conhecimento ao cotidiano dos estudantes de periferia.

O conceito de Multiletramento foi proposto pelo grupo *Nova Londres* formado por pesquisadores dos Estados Unidos, da Inglaterra e da Austrália, que percebiam significativas transformações nos usos da linguagem e nas formas de ver e agir no mundo. A partir disso, os estudiosos visavam à criação de uma nova pedagogia. “Essa teria que lidar com os dois tipos de diversidade de importância crescente em nossa sociedade [...]. Tais diversidades são abarcadas pelo prefixo ‘multi’ na proposta do grupo por uma pedagogia dos multiletramentos” (LIMA; DE GRANDI, 2013, p. 38) e configuram possibilidades de inserção das mídias no espaço escolar, tema que trataremos posteriormente.

Com relação ao levantamento de dados realizado, questionamos os alunos sobre o acesso à internet: 90% deles afirmaram ter acesso à internet. Disponibilizamos as seguintes opções de

acesso: casa, escola ou outros lugares. Os alunos poderiam marcar uma ou mais opções resultando nas respostas apresentadas na Figura 1.

Figura 1: Onde os alunos acessam a rede mundial de internet.



Fonte: Questionário aplicado aos alunos.

Observamos que a maioria dos estudantes possui internet em casa, isto até pouco tempo (cerca de 10 anos), não era comum em comunidades periféricas. Fato que está associado ao período do *boom* das *Lan Houses* que tornou possível o acesso à rede. Todavia com a possibilidade de utilizar-se a internet nos *smartphones* o acesso tem se popularizado ainda mais e permitido que um número ainda maior de pessoas acessem as mídias e conteúdos atrelados a elas de casa e em tempo real.

Quanto aos sites¹ que mais acessam, os alunos listaram sites de relacionamentos, vídeos, jogos, entretenimento e informação. Com destaque, as redes sociais e programas de conteúdo visual mais interativas como *Facebook*, *WhatsApp* e *You tube* são elencadas como as preferidas por todos os participantes que têm acesso à internet, seguidas por sites de jogos online e plataformas de visualização de filmes, séries e compras, como também conteúdos adultos.

Quando interrogados acerca do que mais os atrai nesses sites, as respostas foram as mais diversas, mas se percebe uma forte inclinação à valorização da constituição de uma personalidade virtual, relacionada à popularidade, inserção em grupos de amizade e de ostentação. Neste sentido, os alunos destacam como temas que os atraem: músicas com destaque as letras e vídeos do Funk, como também vídeos diversos, lendas urbanas, futebol, notícias, conteúdos adultos, paródias, novelas, fotos, desenhos, fofocas e viagens. Além da possibilidade de interação em tempo real com amigos distantes, próximos, familiares e de chamar a atenção de pessoas para relacionamentos amorosos.

Deste modo, percebe-se que os conteúdos que colocam os estudantes em interação com outras pessoas ou com temáticas que despertam interesse devido a padrões de sociabilização e sexualidade estão entre os temas que atraem os jovens.

Tais dados recaem na reflexão sobre questões interessantes para se compreender a relação dos jovens considerados “nativos digitais”, pois, percebe-se que há uma universalização dos usos e necessidades relacionados à superexposição e à aceitação em um grupo, influenciados pelas próprias mídias digitais, que de certa forma, criam expectativas e modelos (*youtubers*, blogueiros, personalidades digitais, moderadores de sites, etc.) a serem seguidos pelos jovens. Aceitação, esta, condicionada a um padrão de comportamento, de estética e de necessidades de consumo² (de coisas e de pessoas) intimamente concatenados aos meios digitais e a um mercado produtor e consumidor de informações, relacionada à idealização de uma sociedade em que todos os

¹ Sites citados pelos estudantes, conforme grafia utilizada por eles: You tube, GTA SA, Megafilmes, Xvideos, Facebook, Messenger, WhatsApp, Red tube, Friv.com, Anime tv, Giganima, Universo 30, Anime alion, Google, Instagram, Snapchat, Yahoo, Click jogos, Fatos desconhecidos, Netflix, Twiter, Netshoes, Depstore, Steam e Play filmes.

² Segundo Baumann (2004, p. 32) “O que caracteriza o consumismo não é acumular bens (quem o faz deve também estar preparado para suportar malas pesadas e casas atulhadas), mas usá-los e descartá-los em seguida a fim de abrir espaço para outros bens e usos”.

cidadãos têm o mesmo acesso a bens de consumo. Além disso, essa necessidade de aceitação se torna um círculo vicioso porque ao mesmo tempo em que os estudantes geram padrões comportamentais frente a outros jovens, também estão expostos a padrões ditados por interesses de ordem consumista, individualista e perigosos. Por exemplo, como o recentemente difundido no mundo todo: *Jogo Baleia Azul*³, que tem sua existência e proliferação condicionadas à possibilidade de acesso ao mundo virtual e que foi tema de inúmeras discussões no âmbito escolar, inclusive, nas referidas turmas que se propõem como sujeitos desse estudo. O *Baleia Azul* é uma clara demonstração da influência de personagens e atores virtuais na vida de muitos jovens nativos digitais, os quais não possuem a mesma linha que segrega realidade e virtual como os usuários da rede nascido antes de sua popularização.

Podemos relacionar essa efemeridade das relações, marcadas pelo curtir, pelo viver o momento, pela apropriação de um grupo para “fazer parte” da modinha destacando que a fluidez e a liquidez tornam tudo descartável (BAUMANN, 2004). De acordo com os sujeitos dessa pesquisa, é mais fácil se relacionar com muitos amigos virtuais, pois a qualquer sinal de ameaça a personalidade forjada, basta bloqueá-lo e deletá-lo, ou seja,

Nos compromissos duradouros, a líquida razão moderna enxerga a opressão; no engajamento permanente percebe a dependência incapacitante. Essa razão nega direitos aos vínculos e liames, espaciais ou temporais. Eles não têm necessidade ou uso que possam ser justificados pela líquida racionalidade moderna dos consumidores. Vínculos e liames tornam "impuras" as relações humanas — como o fariam com qualquer ato de consumo que presuma a satisfação instantânea e, de modo semelhante, a instantânea obsolescência do objeto consumido. Os advogados de defesa das "relações impuras" teriam de se esforçar para tentar convencer os jurados e obter sua aprovação (BAUMANN, 2004, p. 31).

Algumas das questões elaboradas para o questionário buscavam compreender como os alunos se portam em sites interativos e de relacionamento virtual, especificamente. Assim, questionamos se eles gostavam de compartilhar momentos de sua vida com seus amigos virtuais. Dos respondentes, 42% afirmaram que sim, 44% que não e 13% não souberam responder.

³Jogo que propõem tarefas por meio de mensagens virtuais, tendo como ápice o suicídio.

Também perguntamos se eles já haviam feito algo por influência de personalidades digitais, 20% responderam positivamente, mas 80% dos entrevistados responderam que não.

Quando questionados sobre se costumavam postar *selfies*, 60% dos alunos afirmaram que têm esse hábito, e 26% deles costumam marcar outras pessoas em suas fotos, mesmo quando elas não estão presentes nelas. Os motivos para essa prática, segundo eles, são: a possibilidade de aumentar o número de curtidas e visualizações, confirmar a importância dessas pessoas para eles, criar uma identidade em determinado grupo e também porque consideram uma prática “legal”, ou seja, já instituída nos padrões de comportamento.

Um comparativo entre as respostas apresentadas aponta para a presença de contradições visíveis. Pois, a maioria dos participantes afirmou não ser influenciados por personalidades digitais, todavia adota comportamentos estabelecidos como “legais” para possibilitar o pertencimento a determinado grupo. Portanto, percebe-se uma clara naturalização de situações próprias do meio digital como a necessidade de pertencimento, e a incorporação de práticas já estabelecidas nas redes sociais pela maioria dos contatos virtuais.

A normalização das postagens de *selfies* e fotos, nas redes sociais se relaciona com necessidades típicas dessa geração de nativos digitais. Essa necessidade de estar constantemente expondo o corpo, situando os locais que frequenta, ostentando a presença do álcool como ferramenta de diversão e a divulgação de informações que são requeridas por sites e aplicativos se constituem em um potencializador dos riscos a que os jovens estão expostos, como o de se tornarem alvos de pedófilos, agenciadores de menores para o tráfico de entorpecentes e para a exploração sexual infantil e *cyberbulling*. Ao mesmo tempo em que estimula a proliferação de imagens, vídeos e situações que divulgam uma “realidade” mascarada, sem problemas, na qual, as relações são baseadas no número de curtidas ou visualizações, e na aquisição de objetos desejados, o que muitas vezes não condiz com a condição social e econômica dos jovens periféricos (como a renda que apresentamos anteriormente). Deste modo,

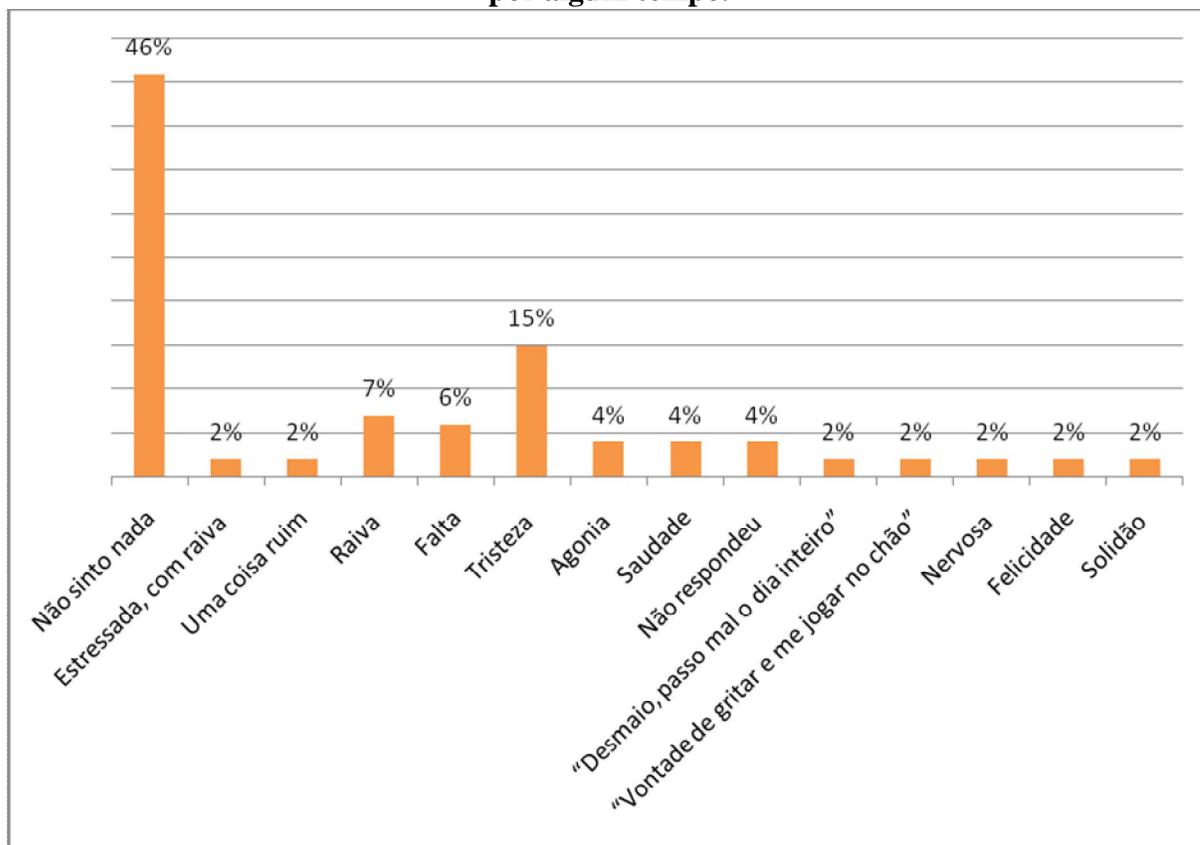
No que tange às relações entre o indivíduo e a sociedade, observa-se um nítido regresso ao indivíduo e ao individualismo, com o desenvolvimento de análises sobre a vida privada, o consumismo, o narcisismo, os modos e estilos de vida. Paradoxalmente, a vida individual nunca foi tão pública, nunca foi tão prontamente “disponível”, no universo on-line e da cultura de massa. O sujeito pertencente a uma identidade unificada e estável (sujeito moderno), tornou-se

fragmentado, plural; composto não de uma única, mas de várias identidades, algumas vezes contraditórias ou não resolvidas. Esse sujeito também é narcisista e preocupado com o seu bem-estar. Por isso, inserido numa sociedade que exalta o consumismo materialista como grande objetivo de vida, ele anseia por satisfação pessoal (BECKER; SILVA; SANTOS, 2013, p. 7 - 8).

Compreender essas relações, em sua complexidade, é importante aos educadores que necessitam saber trabalhar com estas ferramentas que fazem parte do cotidiano dos alunos e que atravessam as situações escolares, para que se possa pensar em uma prática escolar realmente atrelada às necessidades e que desmistifiquem e contribuam com o enfrentamento dos problemas relacionados e/ou gerados pela realidade virtual.

Outro fenômeno interessante a que educadores e pais deveriam destinar maiores atenções diz respeito à transformação dos momentos de lazer em dependência. Quando questionamos sobre o que eles sentem quando não conseguem acessar suas redes sociais por algum tempo, como apresenta a Figura 2, os participantes relataram sofrerem emocional e psicologicamente a falta de interação e de acesso à rede, principalmente em redes sociais.

Figura 2: Resposta a questão o que sente quando não consegue acessar suas redes sociais por algum tempo.



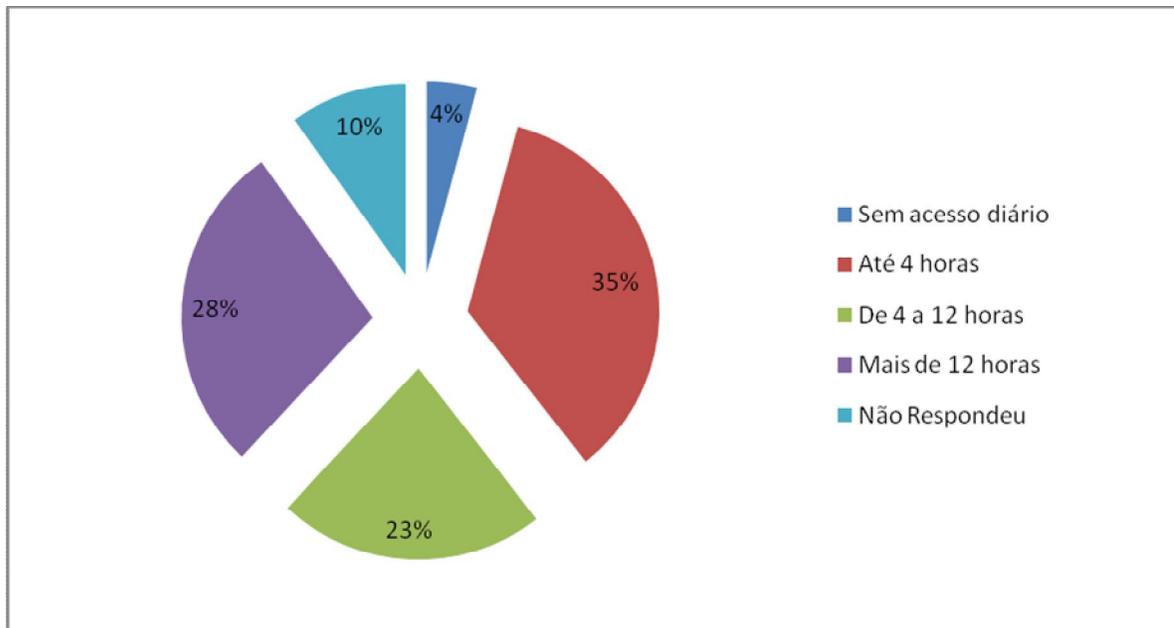
.Fonte: Questionário aplicado aos alunos.

As respostas demonstram que existe grande dependência por parte dos alunos em relação às tecnologias, pois apesar de 49% declararem “não sentir nada” ao ficarem sem acessar a internet, os demais 51% apresentam instabilidade emocional, irritabilidade e não se sentem bem, típicos sintomas de abstinência de algo.

Podemos relacionar a sensação de mal-estar causada pela necessidade de interação constante nas redes sociais com o baixo interesse dos alunos em atividades pedagógicas do tipo “tradicional” e linear. Neste sentido, a “interrupção” das relações virtuais dos alunos com suas atividades digitais pode repercutir na aprendizagem em sala de aula. Todavia, isso não justifica, por si só, a inserção de tecnologias no ensino. Mas serve como alerta aos problemas que

emergem na sociedade digital, fato que é reforçado pelo tempo de acesso as mídias empreendido pelos alunos (Figura 3).

Figura 3: Resposta a questão “Quanto tempo, em média, você fica conectada por dia?”.

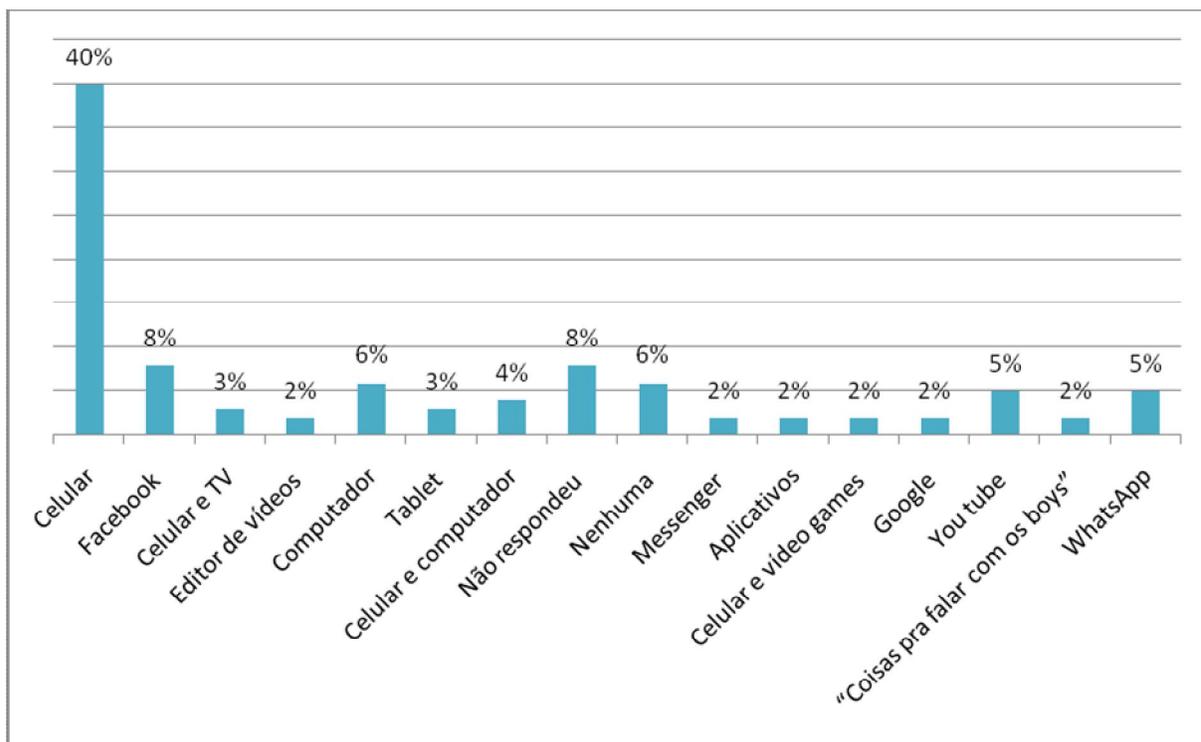


Fonte: Questionário aplicado aos alunos.

Os dados confirmam que as questões da pobreza ou do afastamento do centro urbano da cidade não impede que o público jovem das periferias passe uma quantidade considerável de seu tempo imerso na rede. Sendo que, um número bem alarmante (28%) dos alunos afirmam permanecer conectada por mais de doze horas. Como não pensar que todo este tempo investido na manutenção de uma imagem virtual ou na interação com informações e realidades sociais e geográficas bastante distintas tem um potencial educativo enorme e possível de ser canalizado pedagogicamente?

Além dos aspectos já mencionados perguntamos aos estudantes quais ferramentas digitais são importantes para a vida deles. Os resultados são apresentados na figura 4.

Figura 4: Resposta a questão “Para você qual a ferramenta digital mais importante para sua vida?”.



Fonte: Questionário aplicado aos alunos.

Como podemos observar na Figura 4 a ferramenta considerada mais importante é o celular (*smartphone*) porque possibilita a comunicação de forma mais interativa e instantânea com as diferentes notícias, vivências, fotos, trocas de mensagens. A impossibilidade de estar constantemente junto a esta ferramenta em sala de aula, por exemplo, é uma das situações em que os alunos afirmam sentirem-se mal e também fora da realidade virtual. No atual contexto, as mídias digitais e suas ferramentas de acesso podem ter seu uso potencializado desde que inseridas com propósito pedagógico, como uma possibilidade de ampliação de conhecimento e de inovação em sala de aula, chamando a atenção dos estudantes e os fazendo aprender melhor.

POSSIBILIDADES PEDAGÓGICAS DIGITAIS QUE PERMEIAM O COTIDIANO DOS ALUNOS

A partir de nossa percepção sobre as ferramentas digitais, extremamente popularizadas como os celulares e *smartphones* é possível pensar em seu uso, em escolas periféricas, como ferramenta pedagógica de apoio à aprendizagem com inúmeros benefícios, tais como:

- Facilita e dinamiza a comunicação entre os alunos e com os educadores;
- Apresenta novas perspectivas didáticas, pois oferece a possibilidade de interação em tempo real com mecanismos e sujeitos geográfica e culturalmente distantes;
- Abre espaço para uma interação maior entre o grupo e o objeto de estudo mesmo à distância e “fora da escola” o processo de ensino-aprendizagem não é interrompido e pode se desenvolver junto a outras atividades de interesse dos alunos;
- Os aparelhos, em sua maioria, apresentam diversas funcionalidades como câmera fotográfica, gravador de áudio e vídeo, rádio, cronômetro, conversor de medidas e volumes, acesso à internet entre outros que ampliam as possibilidades de abordar uma temática;
- Proporcionam aos alunos a possibilidade de criarem conteúdo midiático e interagirem com os já existentes;
- Dinamizam o uso de *softwares* educacionais e jogos interativos;
- Aumentam consideravelmente a atração dos alunos pelas atividades escolares;
- Possibilitam uma organização escolar menos centralizada na figura do professor, visto que, os alunos como nativos digitais possuem domínio das ferramentas e têm muita experiência para contribuir e agregar nas propostas escolares;
- Oportuniza o diálogo sobre situações-problema que permeiam o mundo digital, como o *cyberbullying*, a pedofilia e a exposição a padrões nocivos à saúde, o que por si só já aproximaria a escola do tempo-espaço dos alunos, além de ajudá-los a se utilizarem da rede de maneira mais saudável e positiva;

- E, oferece assistência à adaptação de atividades e conteúdos para alunos com algum tipo de deficiência física.

Esta relação entre o interesse dos alunos e as ferramentas digitais pode ser observada nas respostas apresentadas à pergunta “você acha que compreende melhor as atividades escolares quando elas utilizam algum tipo de tecnologia digital?” e obtivemos como resposta que 71% acreditam que aprendem melhor, 7% não e 22% afirmam que depende da tecnologia e da proposta desenvolvida. Todavia é essencial sabermos que:

Qualquer reflexão sobre o futuro dos sistemas de educação e de formação na cibercultura deve ser fundada e uma análise prévia da mutação contemporânea com o saber. Em relação a isso, a primeira colocação diz respeito à velocidade de surgimento e de renovação do saber e *savoir-faire*. Pela primeira vez na história da humanidade, a maioria das competências adquiridas por uma pessoa no início do seu percurso profissional estarão obsoletas no fim de sua carreira. A segunda constatação, fortemente ligada à primeira, diz respeito a nova natureza do trabalho, cuja a parte de transação de conhecimentos não pode parar. [...] Terceira constatação: o ciberespaço suporta tecnologias intelectuais que amplificam, exteriorizam, e modificam numerosas funções cognitivas humanas: memória (bancos de dados, hiperdocumentos, arquivos digitais de todos os tipos), imaginação (simulações), percepção (sensores digitais, telepresença, realidades virtuais), raciocínios (inteligência artificial, modelização de fenômenos complexos). (LEVY, 2010, p. 159, grifos do autor).

Esta terceira constatação de Levy (2010) está atrelada ao espaço educacional diretamente, pois para os alunos o celular funciona como bloco de anotações quando tiram foto do quadro porque “não deu tempo de copiar”, como fonte de ampliação dos conhecimentos (pesquisar, jogos, curiosidades) e mesmo na forma de imaginação e de ostentação da realidade desejada, da realidade idealizada e/ou da realidade vivenciada. A tecnologia pode ser a fonte de escape ou de construção de uma personalidade incentivada pelos meios de comunicação e de consumo que estão em constante articulação com a vida de cada aluno.

Com a pós-modernidade, múltiplas formas de alteridade emergem das subjetividades, do individualismo, do comercialismo e do empreendimento (HARVEY, 1992). Emergem novas formas de viver. Podemos viver materialmente e viver virtualmente. Demonstramos quem somos e o que imaginamos ser por meio das máscaras sociais empreendidas pela tecnologia. Essa

discussão precisa permear os espaços de ensino aprendizagem. Necessita integrar a práxis docente. E isso pode ser feito por meio da Pedagogia dos Multiletramentos.

Para se realizar um Multiletramento é necessário apontar algumas características importantes:

- (a) eles são interativos; mais que isso são colaborativos;
- (b) eles fraturam e transgridem as relações de poder estabelecidas, em especial, as relações de propriedade (das máquinas, das ferramentas, das ideias, dos textos [verbais ou não]);
- (c) eles são híbridos, fronteiriços, mestiços (de linguagem, modos, mídias e culturas) (ROJO, 2012, p. 23).

Essas características dos Multiletramentos fazem emergir novas formas de ser professor e de interpretar os conteúdos trabalhados em sala de aula. Recursos pedagógicos como os aplicativos de Previsão do Tempo, o *Windy* (RIZZATTI et al, 2017), ou de localização, como o *Waze*, o *Maps-me* e o *Google Earth* (BATISTA et al, 2017), ou ainda *WebQuests* (SCALAMATO; VIZZOTO, 2013) e o uso do *Facebook* (BANDEIRA; ORTIZ, 2014) empoderam as práticas pedagógicas e permitem inovar em sala de aula trazendo os novos contextos sociais, econômicos, políticos, tecnológicos interativos e gratuitos disponíveis para serem explorados no espaço da sala de aula.

Todavia, destacamos alguns pontos necessários para que o uso das ferramentas digitais, no espaço escolar, se efetivem como prática de Multiletramento em colaboração com o ensino. São elas, de acordo com Batista et al (2017):

- Que o professor possua fluência tecnológica para compreender e utilizar as ferramentas disponíveis na internet de maneira correta e articulada com os fundamentos teóricos e metodológicos da disciplina que ensina;
- Infraestrutura básica nas escolas e/ou nas instituições de ensino para o acesso aos recursos em versão *online* e/ou *off-line*;
- Planejamento didático para que o *software* não se torne um mero passa tempo e sim uma ferramenta de ensino e de aprendizagem, ou seja, articulação pedagógica entre as funcionalidades do Aplicativo e os conteúdos programáticos desenvolvidos na disciplina de Geografia na Educação Básica ou Superior;

- Organização e testagem dos recursos pré-aplicação para motivar os alunos e fazê-los compreender que é possível entender o espaço geográfico por meio de ferramentas gratuitas e de “domínio público”;
- Organização de situações problemas que utilizem os Aplicativos e que sejam colaborativas, desafiadoras e estimulantes frente à realidade local e global e que articulem as múltiplas faces culturais da Pós-modernidade;
- Compreensão de que os recursos são multisemióticos, fronteiricos e híbridos e que abrem inúmeras possibilidades pedagógicas para o ensino e para a aprendizagem, estimulando o pensamento crítico, a reflexão sobre a realidade.

Desta maneira, quando pensamos o ensino a partir de práticas multiletradas devemos associá-las a atividades desafiadoras e integradoras dos híbridos no ensino. Híbrido, nesse contexto, significa:

[...] misturado, mesclado, *blended*. A educação sempre foi misturada, híbrida, sempre combinou vários espaços, tempos, atividades, metodologias, públicos. Esse processo, agora, com a mobilidades e a conectividade, é muito mais perceptível, amplo e profundo: é um ecossistema mais aberto e criativo. Podemos ensinar e aprender de inúmeras formas, em todos os momentos, em múltiplos espaços. Híbrido é um conceito rico, apropriado e complicado. Tudo pode ser misturado, combinado, e podemos, com os mesmos ingredientes, preparar diversos “pratos”, com sabores muito diferentes (MORAN, 2015, p. 27).

Logo, associar Geografia, Língua Portuguesa, História, Ciências, entre outras disciplinas, torna a construção de conhecimentos mais complexa e atrativa. Assim como utilizar o computador, o celular, o livro, o quadro e o giz, de modo alternado, consciente, pode tornar a construção do saber mais interessante atendendo as Inteligências Múltiplas e a Fluidez da Modernidade Líquida.

CONCLUSÃO

A partir dos dados analisados observamos que os alunos respondentes são ativos frente as tecnologias e possuem acesso às diferentes mídias sociais, jogos, plataformas de informação e entretenimento. Integram as características marcantes do jovem pós-moderno e desejam aprender via metodologias interativas. Sendo assim, as ferramentas digitais se configuram em possibilidades vivas para aliar os interesses dos nativos digitais aos conteúdos técnico-científicos indispensáveis à escola. O trabalho com a Pedagogia dos Multiletramentos torna essa relação entre a escola, os alunos e as tecnologias não apenas possível, mas uma proposta com grandes perspectivas.

Concluimos que as práticas digitais dos alunos permeiam temas de múltiplas territorialidades e temáticas, porém bastante vinculadas ao universo de suas preferências, no qual o Funk, os jogos e as redes sociais, se destacam como temáticas ricas para serem utilizadas pelos educadores tanto em uma perspectiva transdisciplinar, quanto especificamente para se trabalhar questões como língua e linguagem, territórios linguísticos, possibilitar a criação de mapas interativos, ou o conhecimento sobre seu bairro e sua realidade, divulgar seus estudos, textos e trabalhos em um blog ou mobilizar a escola em uma campanha de conscientização sobre o *bullying* ou discutir como é a vida em outras escolas periféricas, em outros estados, países, etc.. Enfim, as possibilidades de trabalho pedagógico com as tecnologias digitais modificam significativamente as condições de ensino das classes populares e podem ser utilizadas de maneira positiva para inclusive integrar os alunos na organização escolar e abrem espaço para se pensar as novas configurações da sociedade moderna na perspectiva de se construir uma nova atuação escolar.

REFERÊNCIAS:

BANDEIRA, B. C; ORTIZ, A. C. M. EDUCAÇÃO GEOGRÁFICA: INOVANDO COM AS REDES SOCIAIS. In: **XXXIII Encontro Estadual de Geografia**, 2014, Santa Maria. De quem é o espaço? Leitura Geográficas, 2014.

BATISTA, N. L; RIZZATTI, M; BECCKER, E. L.S; CASSOL, R. Maps-me, Waze e Google Earth: multimodalidade, interatividade e cartografia na pós-modernidade. In: **XVI Seminário Internacional em Letras, I Seminário Internacional de Ensino de Humanidades e**

Linguagens e VIII Seminário Interdisciplinar do PIBID. Ensino, linguagens e tecnologias, 2017.

BAUMAN, Z. **Amor Líquido**: sobre a fragilidade dos laços humanos. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2004.

BECKER, E. L. S; SILVA, A. P; SANTOS, E. N. Jovens do Meio Rural e a Modernidade Líquida na Quarta Colônia de Imigração Italiana no Rio Grande do Sul-Brasil. In: **Revista Percurso**, v. 5, p. 3-18-18, 2013.

HARVEY, D. **A condição pós-moderna**. 17. ed. São Paulo: Loyola, 1992.

LEVY, P. **Cibercultura**. 3. ed. São Paulo: Editora 34, 2010.

LIMA, M.B; DE GRANDI, P. B. Diferentes formas de ser mulher na hipermídia. In: ROJO, R. H. R. (Org.). **Escola conectada**: os multiletramentos e as TICs. São Paulo: Parábola, 2013.

MAIA, J. O. 2013. Novos híbridos letramentos em contexto de periferia. In: ROJO, R (Org.). **Escola conectada**: os multiletramentos e as TICs. São Paulo: Parábola, 2013.

MORAN, J. Educação Híbrida: um conceito chave para a educação, hoje. In: BACICH, L; NETO, A. T; TREVISANI, F. M. **Ensino Híbrido**: personificação e tecnologia na educação. Porto Alegre: Penso, 2015.

RIZZATTI, M; BATISTA, N. L; BECKER, E. L. S; CASSOL, R. A Climatologia Geográfica na sala de aula: possibilidades metodológicas. In: **XVI Seminário Internacional em Letras, I Seminário Internacional de Ensino de Humanidades e Linguagens e VIII Seminário Interdisciplinar do PIBID. Ensino, linguagens e tecnologias, 2017.**

ROJO, R. H. R. Gêneros discursivos do Círculo de Bakhtin e multiletramentos. In: ROJO, R. H. R. (Org.). **Escola conectada**: os multiletramentos e as TICs. São Paulo: Parábola, 2013.

SCALAMATO, A. T; VIZZOTTO, J. Webquest: recurso pedagógico no ensino de geografia. In: OLIVEIRA, A. M; ROSA, R. (Org.). **TIC aplicadas à educação**: usos, apropriações e convergências. 1ed. Santa Maria: Facos