

EDITORIAL REVEDUTEC NÚMERO 12/2012

Nesta edição apresentamos para os leitores oito artigos que abordam, com diferentes enfoques, as relações entre tecnologias educacionais e o processo ensino aprendizagem. Eles são frutos de pesquisas em espaços escolares e trazem discussões sobre os problemas que ainda não foram vencidos quanto ao uso adequado dos recursos didático-tecnológicos. O primeiro artigo intitulado “Uso de tecnologias na prática docente: um estudo de caso no contexto de uma escola pública do interior do Rio de Janeiro” procura entender os conflitos entre professor e metodologia educacional. O estudo foi realizado em uma escola pública da cidade de Campos de Goytacazes/RJ, no período de maio a outubro de 2011. Segundo os autores, existem dificuldades por parte dos docentes em mudar suas práticas tradicionais, ao passo que os alunos chegam à escola com expectativas de aplicar seus saberes e conhecimentos no processo ensino-aprendizagem. O artigo seguinte trata das concepções dos docentes sobre recursos audiovisuais utilizados em sala de aula. Os resultados da pesquisa de campo mostraram que os professores de Ciências acreditam na função mediadora destes recursos para as relações dos alunos com a aquisição de saberes escolares. Todavia, ainda predomina um olhar funcional e empirista que bloqueia a reflexão sobre os potenciais da tecnologia no cotidiano escolar. O terceiro artigo, na pesquisa realizada em uma unidade de ensino no estado do Rio Grande do Norte, verificou a crescente necessidade de inclusão de tecnologias didáticas nas práticas educacionais. Dentre as múltiplas funções dos recursos didáticos tecnológicos, esta “parceria” aumentaria os relacionamentos entre docentes e entre docentes e discentes. O quarto artigo analisa os resultados de uma pesquisa feita em uma escola de computação, mais especificamente no Curso de Graduação Tecnológica em Análise e Desenvolvimento de Sistemas. O pesquisador-autor procurou entender as razões de desencontro que ainda perduram entre os saberes adquiridos no espaço escolar e as demandas de formação e conhecimento do mercado de trabalho. O quinto artigo faz reflexões sobre as relações entre educação, tecnologia e cultura. Os autores avaliaram o desempenho de pescadores em cursos projetados para manipular artefatos tecnológicos. Conclui-se que a realidade cultural deste grupo é bem diversa dos objetivos das ações que visam implantar projetos de cursos. O sexto artigo, “*Exergames*: um desafio à educação física na era da tecnologia” versa sobre a importância do jogo como forma lúdica de aprendizagem de esportes. *Exergames* são jogos virtuais que colaboram para a compreensão de conteúdos disciplinares tanto no ensino fundamental e médio quanto no ensino superior. No sétimo artigo, o autor critica o autoritarismo presente nas ações do Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br), que trabalha de modo “invisível” para atender as prerrogativas da economia globalizada mas prejudica a livre iniciativa. O último artigo do número 12 é de natureza teórica e discute sobre a importância de se atribuir significados ao uso de tecnologias para educação de modo que elas não sejam vistas somente como funcionais e instrumentistas. Agradecemos aos autores e aos leitores pela participação conjunta neste trabalho.

Maclovia Corrêa da Silva e João Mansano Neto

1 USO DE TECNOLOGIAS NA PRÁTICA DOCENTE: UM ESTUDO DE CASO NO CONTEXTO DE UMA ESCOLA PÚBLICA DO INTERIOR DO RIO DE JANEIRO

Janete Araci do Espírito Santo
Mestre em Cognição e Linguagem, Universidade Estadual do Norte Fluminense
Darcy Ribeiro, janeteesanto@hotmail.com
Karine Lôbo Castelano
Mestre em Cognição e Linguagem, Universidade Estadual do Norte Fluminense
Darcy Ribeiro, kcastelano@yahoo.com.br
Bianka Pires André
Professora Associada, Doutora em Educação, Universidade Estadual do Norte
Fluminense Darcy Ribeiro, biankapires@gmail.com

RESUMO

As novas tecnologias de informação e comunicação têm causado mudanças sociais e culturais, transformando comportamentos em nossas vidas de uma forma acelerada. Tendo isso em vista, o papel do professor requer novas posturas, fazendo com que ele deixe de ser o centro da informação e passe a atuar como mediador, modificando as formas de aprender e ensinar de acordo com essa nova realidade. Com o objetivo de melhor entender este conflito entre professor e metodologia educacional, analisamos uma escola pública da cidade de Campos de Goytacazes/RJ, no período de maio a outubro de 2011. Buscamos informações que pudessem esclarecer os obstáculos enfrentados pela instituição escolar, que mostram a dificuldade para mudar essa cultura tradicional. Em um primeiro momento, aplicamos questionários para alguns professores e alunos e realizamos uma entrevista à diretora da escola. Trabalhamos, também, com observações sistemáticas. Os resultados mostraram que, há um caminho a ser seguido pelos professores que não se sentem preparados nem incentivados para este trabalho; e, do outro lado, a escola recebe alunos das gerações “Y” e “Z”, que, por natureza imposta pelo terceiro milênio, esperam encontrar um ambiente escolar onde possam satisfazer suas expectativas de aprendizagem.

2 O USO DE VÍDEOS PELOS PROFESSORES DE CIÊNCIAS: CONCEPÇÕES DIDÁTICAS

Thiago Araújo da Silveira -tgsaraujo@gmail.com
Professor da Universidade Federal Rural de Pernambuco
Marcelo Brito Carneiro Leão - mbcleao@terra.com.br
Professor da Universidade Federal Rural de Pernambuco

RESUMO

Este estudo analisa as concepções sobre didática e uso de recursos audiovisuais de oito professores de Ciências. Como fundamento teórico para as análises foram utilizadas as Teorias Sócio-histórica de Vigotsky e da

Instrumentação de Rabardel. Os dados foram coletados em entrevistas semi-estruturadas e analisados à luz da Análise de Conteúdo, proposta por Bardin. Para organização e tabulação dos dados, utilizou-se o software QSR NVivo 8®. Como conclusão deste processo de pesquisa, verificou-se que as concepções dos professores de Ciências sobre didática ainda têm um forte caráter instrumental e empirista, mesmo em contextos e experiências particulares para cada docente. Os resultados mostram também que os professores conseguem conceber os aspectos mediadores dos recursos didáticos principalmente na relação entre o aluno e o saber. Porém, falta uma coerente reflexão didática sobre os potenciais destes recursos audiovisuais para intermediar as relações professor-aluno-saber.

Palavras-chave: Ensino de Ciências, Didática, Recursos audiovisuais, Professores de Ciências.

3 CONSIDERAÇÕES ACERCA DA PRÁTICA DOCENTE NA UNIDADE DE ENSINO JOSÉ CIRILO ALVES, MUNICÍPIO DE SÃO JOSÉ DO SERIDÓ – RN

Franciely dos Santos Ferreira

Aluna do curso de graduação em Geografia da Universidade Federal do Rio Grande do Norte, fransantos57@hotmail.com

RESUMO

Este trabalho apresenta uma análise das práticas docentes efetivadas na Unidade de Ensino José Cirilo Alves, zona rural do município São José do Seridó, no estado do Rio Grande do Norte. Estas fazem parte do contexto histórico-educacional brasileiro e permitem conhecer como elas são compreendidas pelos professores no seu cotidiano escolar. O texto contém reflexões feitas acerca da importância que assumem gradativamente as tecnologias educacionais nas práticas educativas, sejam elas utilizadas pelos docentes ou pelos discentes. Estas podem ser utilizadas também como meio para estimular e motivar os relacionamentos entre os atores escolares e qualificar o processo ensino-aprendizagem. Concluiu-se que elas fazem parte da unidade de ensino analisada e que os professores percebem a sua importância para aprimorar a sua formação e introduzir novas vivências no espaço escolar.

Palavras-chave: práticas docentes; tecnologias educacionais; São José do Seridó-RN.

4 USO DAS TIC EM ESCOLAS DE COMPUTAÇÃO: RELAÇÕES ENTRE A TECNOLOGIA, O EDUCADOR E O EDUCANDO, NO PROCESSO DE ENSINO-APRENDIZAGEM

Gilmar Luiz de Borba

Professor do Centro Universitário UNA, gilmar.borba@gmail.com

Áurea Regina Guimarães Thomazi

RESUMO

O presente artigo aborda as relações entre as Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) e a Educação. A questão central se insere em uma problemática em torno da utilização das TIC nas práticas educacionais em escolas destinadas ao ensino da computação. Trata-se de parte de uma pesquisa que teve por objetivo compreender as relações existentes entre a tecnologia, o educador e o educando no processo de ensino-aprendizagem. Participaram alunos de disciplinas técnicas ministradas no Curso de Graduação Tecnológica em Análise e Desenvolvimento de Sistemas. O estudo apresenta a análise quantitativa da pesquisa, e se apóia em autores como: Castells (1999), Dowbor (2001), Lèvy (1996), Oliveira et al. (2004), Ribeiro (2007) e Silva (2006). Os resultados confirmaram que existem diferenças entre conteúdos escolares e práticas de trabalho, e este artigo aponta pistas indicadoras que podem contribuir para a redução da distância entre o que é apreendido na sala de aula e a sua aplicação na sociedade da comunicação.

Palavras-chave: Educação; tecnologia; TIC; escolas de computação

5 CULTURA, EDUCAÇÃO E TECNOLOGIA NAS AÇÕES DOS PESCADORES DA COLÔNIA Z-16 DO MUNICÍPIO DE CAMETÁ/PA

Benilda Miranda Veloso Silva

Mestranda em Comunicação, Linguagens e Cultura da Universidade da Amazônia - UNAMA, benildaveloso@hotmail.com

Analaura Corradi

Professora Programa de Mestrado em Comunicação, Linguagens e Cultura da Universidade da Amazônia – UNAMA, corradi_7@gmail.com

Neusa Pressler

Programa de Mestrado em Comunicação, Linguagens e Cultura da Universidade da Amazônia - UNAMA, neuzapressler@hotmail.com

Douglas Junio Fernandes Assumpção

Mestre do Curso de Pós-Graduação em Comunicação, Linguagens e Cultura da Universidade da Amazônia (UNAMA), rp.douglas@hotmail.com

RESUMO

Este artigo apresenta um panorama das propostas educativas ofertadas para pescadores da Amazônia Tocantina. O objetivo do estudo é disponibilizar argumentos para uma discussão teórica sobre educação, tecnologia e cultura relacionada aos projetos de cursos elaborados para uma comunidade de pescadores os quais vivem em uma área da Amazônia banhada pelo rio Tocantins. Cultura, educação e tecnologia ainda são termos que têm significados diversos na concepção e execução das ações realizadas na Comunidade de Pescadores Z-16, situada no Município de Cametá no Estado

do Pará. Estas categorias teóricas de estudo que envolvem aspectos educativos e culturais mediados pelos artefatos tecnológicos funcionaram como articuladoras de ações objetivas de projetos para comunidades de pescadores. Como principal conclusão, a pesquisa mostrou que ainda a realidade dos pescadores é bem diversa das ações dos projetos e que são necessários estudos preliminares no local mesmo antes da organização e implantação de projetos deste tipo.

Palavras-chave: Comunidade de pescadores; Cametá-PA; tecnologia; cultura; educação.

6 Exergames: um desafio à educação física na era da tecnologia

César Augusto Otero Vaghetti

Doutorando em Educação em Ciências da Universidade Federal do Rio Grande
– FURG, cesarvaghetti@gmail.com

Rosária Ilgenfritz Sperotto

Professora da faculdade de Educação da Universidade Federal de Pelotas –
UFPEL, ris1205@gmail.com

Rafael Penna

Professor do Centro de Ciências Computacionais da Universidade Federal do
Rio Grande – FURG, rapennas@gmail.com

Rodrigo Inácio de Castro

Mestrando em Educação da Universidade Federal de Pelotas – UFPEL,
les_ted@hotmail.com

Silvia Silva da Costa Botelho

Professora do Centro de Ciências Computacionais da Universidade Federal do
Rio Grande – FURG, silviacb@furg.br

RESUMO

A cultura digital é uma realidade na sociedade atual, com capacidade para modificar profundamente a educação de crianças e jovens. Jogos digitais, computacionais e videogames estão sendo utilizados na educação, por facilitarem os processos de ensino e de aprendizagem. Recentemente na área da computação conhecida como Interação Homem Computador, foi desenvolvida uma nova classe de games, denominada *Exergames*. Devido à facilidade de utilização de tecnologias de emulação perceptiva e atuação, esses jogos possibilitam que a aprendizagem de novas habilidades seja tão proveitosa quanto à prática de exercício físico. Essa tecnologia representa um novo desafio ao ensino de Educação Física, tanto para o nível escolar quanto o nível superior. O jogo é o grande conteúdo da Educação Física e através dele é possível ensinar de forma lúdica os esportes, as lutas, as danças, as ginásticas e até mesmo ensinar o jogo com o próprio jogo. *Exergames* podem ser usados como ambientes virtuais de aprendizagem para o ensino de Educação Física escolar. No ensino superior, eles podem auxiliar na visualização dos conteúdos de disciplinas como Fisiologia do Exercício, Biomecânica e Aprendizagem Motora, além de possibilitar a iniciação esportiva e o ensino de diferentes esportes.

Palavras-chave: Jogos; exergames; educação física, escola.

7 O CONTROLE AUTORITÁRIO DA INTERNET NO BRASIL: O CGI.BR

Lucas Patschiki

Bacharel em História, Mestre em História, UEPG, lucas.patschiki@gmail.com.

Janaína de Paula do Espírito Santo

Licenciada em História, Mestre em Educação, Professora do Departamento de História, UEPG, janapes@gmail.com

RESUMO

A tecnologia da informação ainda é amplamente utilizada como suporte e justificativa de uma ruptura histórica, a chamada “era do conhecimento” ou “era da informação”. Em um processo de disputa, este tipo de discurso coloca-se ao lado da ofensiva do capital-imperialismo pela hegemonia ultraliberal, considerada horizonte histórico definitivo ou “superior” para a humanidade. Neste artigo aborda-se introdutoriamente o caso do Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br). Este órgão de normatização e controle da internet brasileira é formado por representantes do Estado e do setor explorador do campo aberto pelas novas tecnologias e pelo terceiro setor. Sua “autonomia” no aparelho de Estado brasileiro é garantida pelo seu caráter plenamente autoritário, restritivo e antipopular. Defendeu durante toda sua existência de maneira incisiva a reestruturação produtiva, as privatizações, as expropriações de direitos sociais e a entrada do país na “economia globalizada”. Nosso foco é estudar sua estrutura, seus representantes e sua “invisibilidade” diante da população brasileira.

8 EDUCAÇÃO MODERNA E O USO DA TECNOLOGIA: UMA VISÃO CRÍTICA

João Mansano Neto

]Doutorando em Tecnologia UTFPR, mansano@utfpr.edu.br

Maclovia Corrêa da Silva

Professora do PPGTE, UTFPR macloviasilva@utfpr.edu.br

RESUMO

Embora a cidadania seja uma conquista do ponto de vista do desafio pessoal de emancipação do indivíduo, as diretrizes básicas nacionais prevêm para a educação brasileira a função de formar e transformar seus alunos em cidadãos, a partir do desenvolvimento da capacidade de aprender. O pensamento freireano reforça esta competência já na alfabetização do aluno. Mas os elementos das relações estabelecidas entre educadores e educandos vão além da interação dos mesmos, pois existem outras influências que circulam fora dos muros escolares e das experiências individuais. O processo ensino

aprendizagem traz outros atores e muitas nuances detectadas pela visão crítica de estudiosos. Por isso, neste trabalho foi feita uma breve revisão da literatura neste sentido, e foram escolhidos para o diálogo os pensadores de Foucault, Vieira Pinto e Feenberg. São descritos detalhes sobre a visão crítica da instituição escolar moderna, as ações de vigilância, adestramento, poder disciplinar e a responsabilidade da escola na reprodução de atitudes sociais. O conhecimento é discutido na sua relação com o poder e na possibilidade de sua democratização. Além disso, são analisadas questões do contexto social de compartilhamento do conhecimento técnico, seu caráter socialmente emancipador e a educação neste processo, levando a discussão aos fatores sobre o uso de tecnologias para educação e os cuidados para não transformá-los em meros instrumentos sem significado.

Palavras-chave: educação; conhecimento; cidadania; tecnologia na educação.