



DISCUTINDO O USO DAS TECNOLOGIAS E DAS REDES SOCIAIS COM ESTUDANTES DO ENSINO MÉDIO.

Lidiane da S. Bonapaz¹, Renata de O. Caetano², Neyla A. Chagas³,
Briseidy M Soares⁴, Gracieli D. O. Persich⁵

¹Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e Missões – Campus Santo Ângelo – RS/Ciências Biológicas/lidianebonapaz.bio@gmail.com

²Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e Missões – Campus Santo Ângelo – RS/Ciências Biológicas/renata_180393@hotmail.com

³Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e Missões – Campus Santo Ângelo – RS/Ciências Biológicas/neylachagas@yahoo.com.br

⁴Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e Missões – Campus Santo Ângelo /Ciências Biológicas/briseidy@santoangelo.uri.br

⁵Colégio Estadual Pedro II, gracielidp@hotmail.com

RESUMO: Em relação ao estudo dos vícios da sociedade moderna, as novas tecnologias parecem ser um alvo em particular e, tanto a Internet como os videogames e os telefones celulares, têm sido discutidos como possuidores de qualidades inerentemente viciantes. Uma noção de dependência digital é produzida por meio da articulação de uma semelhança entre as noções culturais de ambos, os fármacos e os jogos eletrônicos, como uma fuga da realidade. O principal objetivo deste trabalho foi orientar os estudantes do ensino médio politécnico de uma escola estadual para o perigo do uso indiscriminado das tecnologias a fim de evitar que cada vez mais jovens se envolvam com as mesmas, estando propensos ao vício. A metodologia do trabalho foi realizada da seguinte forma: primeiramente realizou-se uma problematização inicial sobre vícios e dependências. Depois, para a organização do conhecimento já adquirido e para finalizar a oficina, partiu-se para a aplicação do conhecimento em forma de curtas metragens produzidos pelos alunos. Os resultados alcançados pelo método proposto demonstraram-se de forma positiva na concepção dos alunos, pois eles puderam apresentar de uma forma lúdica e descontraída o que aprenderam no decorrer da oficina, além de revisar o aprendizado buscando novos conhecimentos através de artigos, reportagens e vídeos.

Palavras Chaves: Ensino de Biologia. Dependência. Atividade Lúdica.

1. INTRODUÇÃO

Adolescência é a fase que marca a transição entre a infância e a vida adulta, sendo um período crítico na vida de cada indivíduo justamente pelas mudanças fisiológicas, hormonais e psicológicas pelas quais ele passa. Os adolescentes na faixa etária dos 15 aos 17 anos que cursam o ensino médio passam por essa transição da fase da adolescência para a vida adulta. A escola tem papel fundamental na instrução desses jovens no que diz respeito aos subsídios para que se formem cidadãos conscientes das suas atitudes, vontades, direitos e deveres bem, como para que se tornem pessoas íntegras capazes de atuar na sociedade. É neste período que o jovem vivencia

descobertas significativas e afirma a personalidade e a individualidade. Por isso acaba ficando mais vulnerável aos vícios e dependências e é muitas vezes na escola que essa condição pode vir a ser detectada. É nessa fase que o conceito de interação grupal é perceptível, pois os jovens buscam pertencer a um grupo “tribo” para se sentirem populares e com isso acabam adquirindo algum vício (CAVALCANTE, et al. 2008). A escola como instituição promotora da aquisição de conhecimentos e interação entre pessoas diferentes entre si, com diversos pontos de vista, atitudes e crenças, pode atuar como um espaço onde o jovem tem a liberdade de reconhecer seus próprios vícios e dependências, podendo conscientizar-se a respeito deles e buscar auxílio adequado.

As novas tecnologias parecem ser um alvo da juventude em particular, e tanto a internet como os videogames e os telefones celulares têm sido discutidos como possuidores de qualidades inerentemente viciantes. Uma noção de dependência digital é produzida por meio da articulação de uma semelhança entre as noções culturais de ambos, os fármacos e os jogos eletrônicos, como uma fuga do "real" (BINAISA, 2002).

O problema do uso excessivo da internet é relativamente novo, mas vem ganhando atenção pelas implicações que provoca sobre os adolescentes. O diagnóstico do vício é difícil de ser detectado, já que, cada vez mais, jovens e adultos têm acesso facilitado à internet e passam horas e horas no mundo virtual (YOUNG, 2011). As incidências de dependentes de redes sociais não é tão alarmante quanto os vícios de jogos na internet. Porém, o rápido aumento de uso de redes sociais vem trazendo problemas que interferem na vida cotidiana daqueles que usam excessivamente a internet com o intuito de interação (PAMOUKAGHLIAN, 2011).

A escola apresenta, além da função pedagógica, o papel de instruir os alunos para serem capazes de discernir entre as atitudes nocivas para seu bem estar e atitudes positivas para si e para as pessoas ao seu redor. Segundo Silva et al. (2005), para, informar os jovens sobre vícios e dependências é preciso levar em conta diversos fatores, como: conduta individual, natureza da substância, além do fato de se constituir uma questão social e em que contexto de realidade estão inseridos. Nesse sentido, percebe-se a importância de fazer uma ligação entre o que os jovens sabem ou que já ouviram falar sobre vícios para que se possa a começar a construir um conhecimento científico e tecnológico, sendo assim possível a tomada de decisões consciente por parte dos jovens.

Os professores precisam compreender seus alunos, conhecer seus anseios, descobrir o que lhes angustia e o que eles desejam saber. É nessa perspectiva que se ressalta a importância da busca por metodologias adequadas que façam com que o aluno seja curioso e investigador para adquirir o próprio conhecimento. No que se refere ao trabalho sobre vícios e dependências, sugere-se investir nas habilidades artísticas e culturais dos alunos para a produção dos próprios materiais didáticos como forma de estudo. De acordo com Moran (2007), os adolescentes possuem maior facilidade de se comunicar e se expressar através de dramatizações, jogos, imagens em movimento, visto que a imagem cria um conceito de que as coisas são palpáveis. Ao mesmo tempo é importante que novas tecnologias educacionais façam parte da vida escolar, que contando com tais recursos, ofereça um ambiente mais próximo do cotidiano do aluno, no qual recursos tecnológicos

são utilizados (BOTTENTUIT JUNIOR, 2009). Uma estratégia alternativa é a produção de vídeos de curta duração pelos próprios estudantes, na qual eles podem planejar desde a concepção do próprio aparato a ser produzido (PEREIRA; BARROS, 2010).

Tendo em vista a popularização do uso de tablet's e celulares na sociedade atual, não se pode ignorar o fato de que os alunos trazem para a sala de aula seus próprios aparelhos e apresentam grande vontade e inclinação a usá-los durante as aulas. O professor precisa estar atento a essa nova configuração da sociedade e fazer acertos quanto ao uso de tecnologias em aula, desde que esteja adequado a sua metodologia de ensino e não incentive o aluno ao vício ou dependência da tecnologia. É uma necessidade do nosso tempo a busca pela utilização de tecnologias da informação e comunicação (TIC) para o ensino, tais como celulares e câmeras de vídeo, como estratégia para tornar o ensino mais agradável, superando possíveis dificuldades assentadas entre o ensino marcadamente tradicional e a dinâmica atual para se gerar e obter informação e conhecimento (PEREIRA; FILHO 2013).

Um dos recursos que vem alcançando grande êxito envolve a utilização de novas tecnologias educacionais e também a possibilidade de utilização de recursos lúdicos. Quando falamos em novas tecnologias, a utilização do computador é um importante recurso, pois pode atuar como editor de vídeo e utilizar a internet como método interativo. “Recursos lúdicos são aqueles que podem motivar o aprendizado dos alunos: vídeos, filmes, textos e recursos multimídia” (GIACOMINI, 2010). O professor, com o uso das novas tecnologias em sala de aula, pode se tornar um orientador do processo de aprendizagem, trabalhando de maneira equilibrada a orientação intelectual, a emocional e a gerencial. (MORAN et al. 2000).

Diante desse contexto, o PIBID Biologia abordou a temática de vícios com os estudantes através da realização de oficinas. O principal objetivo foi orientar os jovens para o perigo do uso indiscriminado das tecnologias a fim de evitar que cada vez mais jovens se envolvam com as mesmas, estando propensos ao vício.

2. METODOLOGIA

A oficina foi desenvolvida com duas turmas de 2º ano do Ensino Médio Politécnico do Colégio Estadual Pedro II, na cidade de Santo Ângelo/RS. Participaram da oficina um total de 40 alunos, os bolsistas do PIBID Biologia e a professora supervisora do PIBID, sendo as atividades desenvolvidas entre os meses de setembro e novembro nas dependências da escola.

No primeiro encontro da oficina foi realizada uma problematização sobre vícios e dependências para verificar os conhecimentos prévios dos alunos. Logo após aplicado um questionário anônimo para realizar um levantamento em relação ao número de alunos que se consideravam dependentes da internet e das redes sociais.

No encontro seguinte os alunos assistiram a dois vídeos sobre os diferentes tipos de vícios. Um dos vídeos sugeridos foi: “10 Drogas que você não deve usar ao dirigir”, de produção alemã (disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=mr5N3Wqo2L4>), possui um perfil cômico e

retrata os efeitos psicoativos ao dirigir um automóvel. O segundo vídeo utilizado foi: “Vícios da Vida Moderna” (disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=ymQey2zImxc>). Esse vídeo retrata de forma humorada os novos vícios das redes sociais, sendo que os personagens, em todas as atividades do cotidiano, não conseguem realizá-las sem estarem conectados na internet pelo celular. Para contextualizar as temáticas dos vídeos foi realizado uma discussão e após distribuídos reportagens científicas sobre os diferentes tipos de vícios para os alunos realizarem a leitura crítica e discutirem os tópicos relevantes em forma de seminário.

Para finalizar a oficina, os alunos foram desafiados a produzirem vídeos de curta metragem ou paródias com o tema de sua preferência, porém relacionados ao eixo estruturador dos vícios e dependência. O material produzido pelos alunos participantes da oficina será apresentado para o grupo escolar e premiados os que obedeceram os critérios pré-estabelecidos (autonomia do grupo, criatividade e comprometimento das atividades).

3. RESULTADOS E ANÁLISE

Com a problematização foi possível notar que parte do grupo de alunos desconhecia os vícios de jogos e de uso de tecnologia. A maioria deles somente associava os vícios com dependência em drogas. A proposta de passar os curta metragens visou mostrar os efeitos dos diferentes vícios. O vídeo intitulado “10 drogas que não se deve usar antes de dirigir”, tratou os efeitos psicoativos de 10 drogas mostrando de uma forma humorada e irônica os efeitos que cada uma causa ao usuário quando está no volante de um automóvel. O segundo vídeo intitulado “Vícios da vida moderna”, que também é um curta metragem, que mostra o vício em novas tecnologias retratando a necessidade dos aplicativos de celular para realização de atividades do cotidiano, que muitas vezes poderiam ser resolvidas simplesmente com palavras “sim” e “não”, mas no vídeo são resolvidas com mensagens de um aplicativo no celular.

Os vídeos mostraram que a vida das pessoas de hoje, em especial os jovens, está direcionada ao uso abusivo das tecnologias e com isso facilita o acesso às drogas lícitas e ilícitas, pelo fato de que a acessibilidade à comunicação é realizada em sua maioria através de redes sociais e aplicativos de celulares. Os dois curtas apresentaram a relação entre os diferentes tipos de vícios e como um vício pode levar a outro. No caso, a internet possibilita o acesso às drogas de uma forma atrativa. Esta atividade também contribuiu para que já surgissem ideias para a elaboração dos curta metragens. Esse interesse é evidenciado a seguir com algumas frases ditas pelos próprios alunos participantes da oficina: *“que com esses vídeos ficou mais fácil de perceber que muitas vezes a gente é viciado e nem percebe”*; *“sempre tive a ideia que vício só estava relacionado à maconha, ao cigarro, mas agora posso ver que tem bem mais coisa do que a gente imagina”*; *“às vezes os jovens se isolam das pessoas que fazem parte da sua roda de amigos, pois acham que elas não precisam mais deles ou até por elas alertarem eles sobre o seu vício e, assim, eles acham que elas estão erradas”*.

A leitura e a discussão das reportagens sobre os diferentes tipos de vícios contribuíram para ampliar os conhecimentos dos alunos sobre vícios e dependências tanto químicas quanto tecnológicas. Em virtude disso, é

importante que os adolescentes adquiram conhecimentos para que identifiquem os danos acarretados à vida por tais dependências. A informação é o papel essencial para que haja medida preventiva entre os jovens, mas para isso acontecer precisa ser veiculada com muita cautela, de tal forma que não desperte a curiosidade da mesma. Para isso acontecer a informação deve ser passada de uma forma clara e objetiva para que os jovens e adolescentes tenham melhor entendimento. Sendo necessário informar sobre os efeitos negativos, mas também informar sobre os prazeres instantâneos alcançados. (NICASTRI; RAMOS 2001).

O uso de filmes baseados em fatos reais tem contribuído muito em sala de aula para a aprendizagem significativa, onde o aluno pode associar conceitos vistos em aula com situações da realidade, conforme Maeztrelí e Ferrari (2006). A possibilidade de relacionar a teoria com aspectos da vida cotidiana que os vídeos e filmes proporcionam ficou demonstrada na participação ativa dos alunos nas discussões após os vídeos, o que evidenciou que os mesmos apreciaram a atividade, contribuindo com relatos de situações reais de conhecidos ou de fatos que ouviram alguém contar.

O uso de vídeo (produção) em sala de aula acaba norteadando habilidades diversificadas. Tendo em vista que essa mídia educacional viabiliza uma prática mais atrativa e gera conteúdos contextualizados (MIRANDA 2005). A tecnologia surgiu para facilitar ou melhorar a vida de todos e ainda se tornou uma grande aliada no processo de ensino e aprendizagem. Entretanto, adaptar-se a essas mudanças e saber como utilizar a tecnologia e suas informações é essencial para que ela não seja prejudicial ao invés de auxiliar no processo de ensino. Sendo assim as novas tecnologias devem ser usadas como meio de integração mediando o processo de ensino e aprendizagem visando a formação de um jovem autônomo, crítico e consciente da sua responsabilidade (KENSKI, 2008).

A produção dos vídeos foi positiva, pois os alunos precisaram buscar conhecimento para elaboração dos textos e a metodologia utilizada para criação de vídeos. Através da produção de vídeos os alunos apresentaram de uma forma lúdica e divertida o conhecimento adquirido no decorrer da oficina, além de revisar o aprendizado buscando novos conhecimentos através de artigos, reportagens e vídeos. Dessa forma, a principal contribuição da realização desta oficina foi fazer com que os estudantes refletissem sobre os vícios da vida moderna, especialmente no que se refere ao uso das tecnologias. Essa reflexão forneceu subsídios para as suas próprias decisões sobre seus modos de vida durante a passagem da adolescência para a vida adulta.

Quando a escola se coloca na posição de espaço que aceita as diversidades e promove a discussão de divergentes opiniões, os alunos sentem-se pertencendo a essa instituição, construindo com facilidade conhecimentos a respeito de temáticas que dizem respeito ao que vivem diariamente. Um exemplo que podemos citar é um curta metragem produzido por alunos (as) da escola que retratava a dependência de tecnologias por parte de pais e filhos.

A temática abordada contava a história de uma mãe que era viciada em redes sociais e acreditava estar ocupada com algo importante, da filha que da mesma forma era viciada nos aplicativos do telefone móvel e do pai que era alcoólatra. A mãe exigia da filha a organização da casa e o pai exigia da mãe

as obrigações de esposa, como por exemplo, preparar o jantar na hora certa. Dessa forma, a filha sentia-se só e rejeitada, e por conta disso acabava ocupando suas horas com novos aplicativos do celular se tornando cada vez mais dependente de tal tecnologia. O pai, não conformado com a atitude da esposa adquiriu o vício do alcoolismo e começou a chegar em casa cada vez mais tarde. Com isso, a família ficou desestruturada não havendo mais o diálogo e sim apenas brigas. Analisando esse curta metragem, observamos que o vício de apenas uma pessoa pode afetar todos os membros de uma família, abrindo caminhos para outros tipos de dependência.

Vivemos em uma era que a educação ganhou novos rumos por meio da tecnologia, sendo que estas podem ser nossas aliadas ou adversárias, e isso vai depender de como serão utilizadas. Isto é, o uso destes recursos estimula a construção de aprendizagem, além de poder contextualizar com vários conteúdos. Conforme Perrenoud (2000), o uso das novas tecnologias como uma das dez novas competências para ensinar compreende-se que são indispensáveis na sociedade em que vivemos, sendo assim, pode-se afirmar que saber usar as novas tecnologias é um saber necessário para que haja uma boa prática pedagógica.

4. CONCLUSÕES

Segundo Pereira e Filho (2013), uma das características dos vídeos é a produção despreocupada. Tendo em vista essa despreocupação é uma evidência no período da produção dos grupos, no momento de exibição dos vídeos em geral. Sendo assim acredito que a metodologia dessa oficina resultou-se de forma positiva, pois além de contribuir com a prevenção contra os vícios e dependências também ajudou na aquisição de conhecimentos e instigou os alunos a buscar e pesquisar fontes para suas atividades, bem como os levou a refletir sobre a contribuição e uso excessivo da tecnologia e dos diferentes tipos de vícios como drogas, jogos entre outros.

As atividades desenvolvidas no Colégio Pedro II evidenciam a relevância da realização do intercâmbio de conhecimentos entre a Universidade e a Escola. Os licenciandos vivenciam o cotidiano escolar na execução da prática docente, buscando a readequação das atividades planejadas a partir da reflexão das práticas realizadas. Através das situações experienciadas em sala de aula e, através da convivência com o professor supervisor do programa na escola, os pibidianos compartilham saberes e técnicas que auxiliam ambas as caminhadas profissionais, levando para a Universidade discussões pertinentes para uma possível revisão das maneiras de utilizar a teoria no fazer pedagógico que é a prática docente.

5. REFERÊNCIAS

BINAISA, Mazzi. "All Clicked Out". Game On: The History and Culture of Videogames, ed. L. King. Estados Unidos: Universe Publishing, 2002, pp. 44-45. In: MENESES, P. G. **Videogame é droga?** Controvérsias em torno da dependência de jogos eletrônicos. São Paulo:FFLCH-USP, 2012. 21p. Dissertação (Mestrado de Antropologia Social). Universidade de São Paulo, São Paulo, 2012.

BOTTENTUIT JUNIOR, J. B.; COUTINHO, C. P. Desenvolvimento de Vídeos Educativos com o Windows Movie Maker e o YouTube: Uma Experiência no Ensino Superior. In VIII LUSOCOM: Comunicação, Espaço Global e Lusofonia. Lisboa: Universidade Lusófona de Humanidades e Tecnologias. p. 1052–1070. 2009. In: BERNARDES, A. O. Produção de um documentário amador por turmas de ensino médio e EJA, (ensino de jovens e adultos) com o uso do Windows Movie Maker. **Revista Tecnologias na Educação** – ano 2- Número 2- Dezembro 2010.

CAVALCANTE, M. B. P. T; ALVES, M. D. S; BARROSO, M. G. T. Adolescência, álcool e drogas: Uma revisão na perspectiva da promoção da saúde. **Esc Anna Nery Rev Enferm.** set; 12 (3): 555-59. 2008.

GIACOMINI, R.; MIRANDA, L. M. C. P. **Prática de Ensino e Aprendizagem de Química.** v. 1, Fundação CECIERJ, Consórcio CEDERJ, 2010.

KENSKI, V. M. Novos processos de interação e comunicação no ensino mediado pelas tecnologias. **Cadernos de pedagogia da UPS.** nov. 2008.

MAESTRELI, S. R. P; FERRARI, N. O óleo de Lorenzo: O uso do cinema e discutir a construção do conhecimento científico. **Genética na Escola**, v.1, n.2, p.35-39, 2006.

MIRANDA, C. E. A.; COPPOLA, D. G. F. A educação pelo cinema. **Rev. Educação e Cinema**, Unicamp/SP, p.02, 2005.

MONTEIRO, S. S; VARGAS, E. P; REBELLO, S. M. Educação, prevenção e drogas: resultados e desdobramentos da avaliação de um jogo educativo. **Educ Soc.** ago; 24(83): 659-78. 2003.

MORAN, J. M. Como utilizar a internet na educação. **Revista Ciência da Educação**, São Paulo, v. 26, n. 2, ago. 2007.

MORAN, M. J; MASETTO, T. M; BEHRENS, A. M. **Novas tecnologias e mediação pedagógica.** Campinas, SP: Papirus, 133p. 2000.

NICASTRI, S ; RAMOS, S. P. Drug abuse is a preventable behavior. Drugaddiction is a treatabledisease. JBDQ: j bras depend quim. 2 (supl. 2): 25-9. 2001.In: ZEITOUNE, G. C. R; FERREIRA, S. V; SILVEIRA, S. H; DOMINGOS, M.A.; MAIA, C.A. O conhecimento de adolescentes sobre drogas lícitas e ilícitas: uma contribuição para a enfermagem comunitária. **Pesquisa Research - Investigación.** **Esc Anna Nery (impr.)** p.57- 63. 2012.

PAMOUKAGHLIAN, V. Social network addction: a scentific no man´s land? Brainblogger: Topics form Multidimensional biopsychosocial perspectives. 2011. In: PIROCCA, C. Dependência de internet, definição e tratamento revisão sistemática da literatura. Porto Alegre 2012.

PEREIRA, M. V; FILHO, R. C. A. L. Investigando a produção de vídeos por estudantes de ensino médio no contexto do laboratório de física. **Revista Tecnologias na Educação** – Ano 5- n: 8. 2013.

PEREIRA, M. V.; BARROS, S. S. Análise da produção de vídeos por estudantes como uma estratégia alternativa de laboratório de física no Ensino Médio. **Revista Brasileira de Ensino de Física**, v.32, n.4, 2010.

PERRENOUD, P. **Dez novas competências para ensinar**. Trad. RAMOS, Patrícia Crittoni. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

SILVA, F. A.; SILVA, E. S.; MEDINA, J. S. **Uso de drogas psicoativas: teorias e métodos para multiplicador prevencionista**. 2ª ed. Rio Grande: CENPRE, 2005.