

## CIBERCULTURA: ROMPENDO COM A LINEARIDADE

Dayana O. Formiga, Marta da S. Constantino\*

### Resumo

O presente artigo pretende mostrar de forma sucinta algumas considerações sobre as inter-relações entre tecnologia e Educação. Como elas interferem de forma marcante nos rumos da educação e da sociedade. Cada vez mais se torna necessária as intervenções humanitárias, mudanças relevantes ao sistema de ensino, no que tange ao mundo midiático, as TICs e o processo de ensino/aprendizagem. Objetiva mostrar as possibilidades de resignificar a sala de aula. Estes recursos já fazem parte no cotidiano dos alunos de Ensino Fundamental e Médio.

### Palavras-chave:

Aprendizagem, Educação, Tecnologia da Informação.

### Introdução

O trabalho se deu através de estudos dirigidos, com discussões sobre a temática. São diversos os motivos que levam a não utilização dos recursos cibernéticos. Problemas que vão desde laboratórios que não funcionam, falta de professores, até aos que tem pouca ou nenhuma familiaridade com as ferramentas, mantendo a rotina corriqueira.

O objetivo é despertar um desejo de mudança de paradigmas, levando o professor a compreender e valorizar componentes que se tornaram essenciais aliados e quase inseparáveis da vida do aluno; e utilizar a seu favor.

As pesquisas têm mostrado opiniões diversas com respeito ao uso das TICs. Este é um assunto que se encontra muito longe de se esgotar, mas que tem trazido inquietudes, e apesar de complexo, faz-se necessário o repensar nas práticas de ensino.

### Resultados e Discussão

Os professores precisam sair da vanguarda. Dominar a interação tecnológica. Como avaliação do ensino, utilizamos um jogo, que é um exemplo de busca significativa. Trata-se do Avant-Gard, o qual dava oportunidades de escolhas, pensamentos e narrativas, utilizando interdisciplinaridade.

Utilizamos também uma rede social entre alunos do nono ano, postando comentários relativos à aula apresentada. Apenas uma aluna disse que não participaria, pois naquela semana sua mãe havia suspenso o uso da internet para ela.

A atividade foi disponibilizada por uma semana, para que tivessem tempo para a interatividade.

Outro exemplo foi com o jogo Trilha da África, unidade na diversidade. O jogo é disponível na internet. E de antemão fizemos o *download* do tabuleiro e das cartas, assim foi possível fazer a impressão e montagem da forma física, caso os equipamentos falhassem.

Figura 1. Jogo Avant-garde



Figura 2. Grupo Facebook



Figura 3. Trilha da África: Unidade na diversidade



### Conclusões

O ensino/aprendizagem é um processo, no qual estamos inseridos para fazer a diferença. Desconhecer a tecnologia, o mundo cibernético, pode nos fazer, não apenas estacionar, mas retroceder. Com este trabalho esperamos ter apresentado argumentações relativamente pertinentes, destacando o progresso e as aplicações que a pesquisa propicia, esperando com isso, despertar o interesse em fazer melhor a cada dia

CARLOS, Brasil. Disponível em: <<http://www.reveduc.ufscar.br/index.php/reveduc/article/viewFile/750/267>> acesso em: 16/08/2015.

CLICK JOGOS. Disponível em: <<http://www.clickjogos.com.br/jogos/avant-garde/>> acesso em 02/06/2015.

MOLINA, G. M. **Jogos digitais como espaço de atuação do historiador: o caso Avant-Gard**, Aedos n°12 v.5 Jan-Jun 2013.

NUNES, A. K. F.; RIBEIRO, K. A.; CHAGAS, A. M.; **Salto para o futuro: uma experiência de políticas públicas do uso das novas Tecnologias da informação e comunicação para a formação continuada docente**, Interfaces Científicas – Educação, Aracaju, V.2, N.1, p. 37-45, out. 2013. Disponível em: <<https://periodicos.set.edu.br/index.php/educacao/article/viewFile/906/475>> acesso em: 16/08/2015.

SUAREZ, A. S.; **Ensinado com sucesso: orientações para o ensino e aprendizado na escola sabatina**. 1 ed. Casa Publicadora Brasileira, 2010.

UNGLAUB, E. **A prática da pedagogia adventista em sala de aula: tornando a teoria uma realidade eficaz no ambiente escolar**. 1 ed. Engenheiro Coelho, SP: Paradigma, 2005.

UNIDADE NA DIVERSIDADE: tudo começa na escola. Disponível em <<http://www.unidadenadiversidade.org.br/jogos/trilha/trilha.html>>