ALEXANDRE SCHWARZENEGGER DOS SANTOS VALÉRIO

RELAÇÃO DOS PROFESSORES DE SOCIOLOGIA COM A UTILIZAÇÃO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS PARA O ENSINO: DESENVOLVIMENTO DE UM MATERIAL DIDÁTICO

Londrina
2020

ALEXANDRE SCHWARZENEGGER DOS SANTOS VALÉRIO

RELAÇÃO DOS PROFESSORES DE SOCIOLOGIA COM A UTILIZAÇÃO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS PARA O ENSINO: DESENVOLVIMENTO DE UM MATERIAL DIDÁTICO

DISSERTAÇÃO, apresentada ao Programa de Mestrado Profissional em Rede Nacional – de Sociologia (**PROFSOCIO**), do Departamento de Ciências Sociais, do Centro de Letras e Ciências Humanas (CLCH), da Universidade Estadual de Londrina (UEL), como requisito parcial para a obtenção do título de **MESTRE EM SOCIOLOGIA**.

Orientador: Prof. Dr. Ronaldo Baltar

Londrina

2020

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UEL

V164 Valerio, Alexandre Schwarzenegger dos Santos.
Relação dos professores de sociologia com a utilização das tecnologias digitais para o ensino : Desenvolvimento de um material didático / Alexandre Schwarzenegger dos Santos Valerio. - Londrina, 2020.
130 f.

Orientador: Ronaldo Baltar.
Dissertação (Mestrado Profissional em Ciências Sociais) - Universidade Estadual de Londrina, Centro de Letras e Ciências Humanas, Programa de Pós-Graduação em Sociologia, 2020.
Inclui bibliografia.

1. Metodologias de ensino - Tese. 2. Ensino e Tecnologias - Tese. 3. Redes Sociais e ensino - Tese. I. Baltar, Ronaldo. II. Universidade Estadual de Londrina. Centro de Letras e Ciências Humanas. Programa de Pós-Graduação em Sociologia. III. Título.

CDU 316

ALEXANDRE SCHWARZENEGGER DOS SANTOS VALÉRIO

RELAÇÃO DOS PROFESSORES DE SOCIOLOGIA COM A UTILIZAÇÃO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS PARA O ENSINO: DESENVOLVIMENTO DE UM MATERIAL DIDÁTICO

DISSERTAÇÃO, apresentada ao Programa de Mestrado Profissional em Rede Nacional – de Sociologia (**PROFSOCIO**), do Departamento de Ciências Sociais, do Centro de Letras e Ciências Humanas (CLCH), da Universidade Estadual de Londrina (UEL), como requisito parcial para a obtenção do título de **MESTRE EM SOCIOLOGIA**.

Orientador: Prof. Dr. Ronaldo Baltar

Banca Examinadora

_____

Prof. Orientador Ronaldo Baltar

Universidade Estadual de Londrina - UEL

_____

Prof. Márcio Luiz Carreri
Universidade Estadual do Norte do Paraná - UENP

_____

Prof. Cláudia Siqueira Baltar

Universidade Estadual de Londrina - UEL

Londrina, _____de _____de _____.

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos meus alunos que sempre apoiaram minhas ideias para as aulas, a participação de alguns deles no Colégio Estadual Souza Naves e Colégio Padre José Herions em Rolândia/PR é essencial para que eu continue me dedicando a educação.

Agradeço também ao Colégio Souza Naves pela oportunidade e cooperação com as aulas aplicadas.

Agradeço ao meu Orientador Ronaldo Baltar pela paciência e compreensão, e também pelas dicas que deram um encaminhamento para a pesquisa.

Agradeço também a minha parceira Caroline, que nunca desistiu de me apoiar nas horas mais escuras.

Agradeço aos demais professores do PROFSOCIO que apresentaram a um professor de História toda uma gama de novos questionamentos sobre Sociologia e principalmente sobre o Educação.

Por fim agradeço meus colegas de turma por me apresentarem as mais diferentes opiniões e principalmente me apresentarem muitas experiencias de sala de aula.

VALÉRIO, Alexandre S.S. **Relação dos Professores de Sociologia com a utilização das tecnologias digitais para o ensino:** Desenvolvimento de um material didático. Dissertação. Programa de Mestrado Profissional em Rede Nacional – de Sociologia (PROFSOCIO), do Departamento de Ciências Sociais, do Centro de Letras e Ciências Humanas (CLCH), da Universidade Estadual de Londrina (UEL), 2020. 117 p.

RESUMO

Na profissão de professor, percebo uma constante necessidade em se desenvolver mecanismos que busquem manter a escola relevante e interessante para os alunos. O uso das tecnologias digitais é hoje um dos maiores divisores entre gerações, alunos e professores utilizam smartphones de maneira diferentes, dão importancias diferentes, e a escola perde um pouco do sentido para esse aluno, pois não é mais o local onde está todo o conhecimento, o conhecimento está na internet, e é papel da escola utilizar essa internet para proporcionar o ensino aos alunos. Essa pesquisa visa analisar as atuais discussões acerca de tentativas de aplicação de novas tecnologias no ensino e tenta adaptar essas experiências para a produção de uma material pedagógico para a disciplina de Sociologia. Ao se discutir pensadores e Sociologos que analisam esse momento de transformação tecnológica/digital que estamos passando, podemos criar expectativas, traçar planos para o futuro e também criar maneiras de não deixar a escola ficar no passado. A pesquisa mostra que alguns materiais e políticas no Brasil estão na direção certa, mas falta um esforço maior para que a internet, o uso dos smartphones e das redees sociais no ensino seja algo mais naturalizado dentro de uma sala de aula e também fora dela. O desenvolvimento do material didático de dá na forma de uma apostila, e sua aplicação utiliza dois planos de aula que também estão presentes no material. Analisando a implementação do material didático elaborado em salas de aula nos proporciona uma visão ampla de direta de problemas que professores e escolas enfrentam ao utilizar tecnologias que em outros ambientes já é corriqueira, mas também traça caminhos de esperança quanto a efetividade de tais metodologias.

Palavras-chave: Redes Sociais. Internet. Material pedagógico. Cibercultura. Juventudes**VALÉRIO, ALEXANDRE S.S.** RELAÇÃO DOS PROFESSORES DE SOCIOLOGIA COM A UTILIZAÇÃO DAS TECNOLOGIAS DIGITAIS PARA O

ENSINO: **DESENVOLVIMENTO DE MATERIAL DIDÁTICO. DISSERTAÇÃO. PROGRAMA DE MESTRADO PROFISSIONAL EM REDE NACIONAL – DE SOCIOLOGIA (PROFSOCIO), DO DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS SOCIAIS, DO CENTRO DE LETRAS E CIÊNCIAS HUMANAS (CLCH), DA UNIVERSIDADE ESTADUAL DE LONDRINA (UEL), 2020. 117 P.**

ABSTRACT

In the teaching profession, I perceive a constant need to develop mechanisms that seek to keep the school relevant and interesting for students. The use of digital technologies is today one of the greatest divisors between generations, students and teachers use smartphones in different ways, give different importance, and the school loses some sense for this student, as it is no longer the place where all knowledge is , knowledge is on the internet, and it is the school's role to use this internet to provide teaching to students. This research aims to analyze the current discussions about attempts to apply new technologies in teaching and tries to adapt these experiences for the production of pedagogical material for the discipline of Sociology. When discussing thinkers and sociologists who analyze this moment of technological / digital transformation that we are going through, we can create expectations, outline plans for the future and also create ways of not letting the school stay in the past. The research shows that some materials and policies in Brazil are in the right direction, but there is a lack of greater effort for the internet, the use of smartphones and social networks in teaching to be something more naturalized within the classroom and also outside it. The development of didactic material takes the form of a handout, and its application uses two lesson plans that are also present in the material. Analyzing the implementation of didactic material prepared in classrooms provides us with a broad and direct view of problems that teachers and schools face when using technologies that are already commonplace in other environments, but also traces paths of hope regarding the effectiveness of such methodologies.

Key words: Social networks. Internet. Teaching material. Cyberculture. Youth

ÍNDICE DE TABELAS

Tabela 1:Crianças e Adolescentes que acessaram a internet nos últimos três Meses.....47
Tabela 2: Crianças e Adolescentes, por motivo para não acessar a internet – proporção e estimativa em milhões (2018).....48
Tabela 3: Crianças e Adolescentes Usuários de internet, por dispositivo utilizado para acessar a internet (2018) 49
Tabela 4: Conteúdos utilizados com o celular 51
Tabela 5: Uso diários de redes sociais.....51

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Trecho da aula do Whatsapp com recorte do twitter 57
Figura 2: Recorte Whatsapp resposta do aluno 1 57
Figura 3: Recorte jogo Democracy 3, Abuso de Álcool 62
Figura 4: Recorte jogo Democracy 3, Superlotação no Hospital 63
Figura 5 - Internet Segura 74
Figura 6 - QR Code Google Classroom.....78
Figura 7: QR Code Casa do Saber.....83
Figura 8: QR Code Robson de Lima 83
Figura 9:QR Code Salviano Feitosa.....84
Figura 10: QR Code Tese Onze.....84
Figura 11: QR Code Café Com Sociologia.....84
Figura 12 :Recorte Twitter 1 93
Figura 13: Recorte Twitter 2 94
Figura 14: Recorte Twitter 3 95
Figura 15: Recorte Twitter 4 96
Figura 16: Recorte Twitter 5 97
Figura 17: Recorte Twitter 6 98
Figura 18: Exemplo jogo Democracy 3.....103
Figura 19: Grupos de Eleitores no Jogo Democracy 3 108
Figura 20: Interface Geral do jogo Democracy 3 109
Figura 21: Abuso de Álcool 110
Figura 22: Viciados em Drogas 111
Figura 23: Superlotação no Hospital 112
Figura 24: Obesidade.....112
Figura 25: Viciados em Drogas 113

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO *11*

1. CONSIDERAÇÕES SOBRE ENSINO E TECNOLOGIAS *14*

2. ASPECTOS TEÓRICOS DA CONSTRUÇÃO DE UM ENSINO DIGITAL *22*

2.2. Acerca Do Ensino De Sociologia No Brasil 29

2.3 Práticas de ensino que utilizam das tecnologias digitais 38

3. COMO PROFESSORES E ALUNOS ESTÃO LIDANDO COM ESSAS TECNOLOGIAS *43*

3.1. Formação dos professores 43

3.2. Dados do uso de smartphones e internet no Brasil 46

3.3. Dados de Utilização de tecnologias no Colégio Souza Naves de Rolândia 50

4. APLICAÇÃO DO MATERIAL DIDÁTICO *53*

Aplicação da aula 1 – Racismo retratado em discussões do Twitter. ... 56

Aplicação da Aula 2 – Políticas públicas, democracia e seu funcionamento representados pelo jogo digital Democracy 3 61

CONCLUSÃO *66*

REFERENCIAL BIBLIOGRÁFICO *68*

ANEXO I - MATERIAL DIDÁTICO *72*

O que os alunos utilizam? 73

Como as redes Sociais se Mantêm? 73

Dicas Gerais de uso das redes Sociais no ensino por parte dos professores 74

Redes e ferramentas 78

Google Classroom 78

Podcasts 78

Youtube 79

Facebook 85

Twitter 87

Whatsapp 89

Plano de Aula 1: Racismo: representações e interações de usuários do Twitter. 91

Plano de Aula 2: Politica, democracia e seu funcionamento representados pelo jogo digital *Democracy* 3. 103
GLOSSÁRIO 115

INTRODUÇÃO

Quando o professor adentra a sala de aula e se depara com o quadro negro e giz, se tem a impressão de que está em um local isolado da realidade fora das paredes da escola, o que o coloca em uma posição de questionamento, pois minutos antes estava vendo notícias no celular, com o mundo todo ao seu alcance, agora era um professor a escrever no quadro negro, pedindo atenção exclusiva de seus alunos, os celulares, muitas vezes, proibidos pela escola de serem utilizados em sala de aula.

Muitos desses alunos também estavam com seus celulares minutos antes, conversando com amigos em outras cidades, vendo fotos do último fim de semana, notícias, vídeos ou jogando. E por mais que o professor tenha o maior preparo e domínio sobre o conteúdo que tratava de ensinar, não poderia ignorar as ferramentas que proporcionam a esses alunos buscar informações na internet, muitas capazes de aprofundar o conhecimento, mas muitas outras que se não observadas com cuidado, poderiam até prejudicar o aprendizado em si.

A situação citada acima é um dos motivos que muitos outros professores buscam alterar suas metodologias com o passar dos anos, e muitas pesquisas no âmbito escolar e acadêmico surgem com essa temática.

Como historiador por formação, pude observar mudanças em minha área de formação quando tive acesso a uma infinidade bibliográfica que até então era restrita àqueles com a vontade de viajar e visitar bibliotecas. Ao analisar as transições que a Web 2.0[1] trouxe para o mundo acadêmico, percebi que ela possibilitou e ainda auxilia na diversidade de fontes que as ciências sociais até então careciam, a maioria dos estudos, autores e teorias vinham de produções europeias, tive uma formação historiográfica que foi totalmente amparada nesses autores, mas a tecnologia possibilitou a maioria dos pesquisadores o mundo todo para buscar fontes, hoje ao ler o Israelense Yuval Harari[2], escrevendo sobre como a humanidade adquiriu um poder tão sem limites como a tecnologia, e também como não sabemos lidar com esse

[1] **Web 2.0** é um termo popularizado a partir de 2004 pela empresa americana O'Reilly Media[1] para designar uma segunda geração de comunidades e serviços. "Web 2.0 é a mudança para uma internet como plataforma, e um entendimento das regras para obter sucesso nesta nova plataforma. Entre outras, a regra mais importante é desenvolver aplicativos que aproveitem os efeitos de rede para se tornarem melhores quanto mais são usados pelas pessoas, aproveitando a inteligência coletiva"(Web 2.0, 2020)

[2] Yuval Noah Harari (Haifa, 24 de Fevereiro de 1976) é um professor israelense de História e autor do best-seller internacional *Sapiens: Uma breve história da humanidade* e também de *Homo Deus: Uma Breve História do Amanhã* (Yuval Harari, 2019).

poder, percebo que ensinar a humanidade a lidar com tal poder é um desafio da educação, professores, pesquisadores, instituições e políticas públicas podem auxiliar no desenvolvimentos de metodologias que enquadrem a educação cada vez mais nesse cenário tecnológico pelo qual o mundo hoje é formado.

Partimos da afirmativa de que nossos alunos utilizam as redes sociais, eles estão inseridos na Cibercultura[3], e vêm as informações chegarem e, em questão de minutos, perder sua importância sendo esquecidas dentro de um cérebro que é bombardeado com mais e mais dessas informações a cada segundo.

Não é sobre seleção de conteúdo, mas sim sobre como ele é abordado, como oferecermos aos alunos a máxima Freiriana, de atribuir sentido ao conteúdo das aulas, relacionar o que o aluno vive diariamente, e ensiná-lo a lidar de forma crítica e autônoma com essas informações as quais tem acesso.

Toda a base do que esperamos do ensino se mantem com o uso das tecnologias, o que se busca é como utilizar essas tecnologias para ampliar e adequar todo esse conhecimento de produções e metodologias que já se provaram importantes ao nosso contexto atual, levando em conta os alunos e sua inserção no mundo digital.

O Capítulo 1 , “Considerações Sobre Ensino e Tecnologias” é um aprofundamento dos questionamentos que se iniciaram nessa introdução, apresentando uma leitura do estado atual em que a educação e o mundo se encontram perante as tecnologias a partir da visão de autores como Bauman e Lévy, onde estes autores apresentam como os alunos se relacionam com essas tecnologias, e como esse conhecimento é adquirido, e nos apresentam alguns motivos para a defasagem escolar no uso das mídias digitais para ensino.

No capítulo 2, “Aspectos Teóricos da Construção de um Ensino Digital”, são discutidos os aspectos que circulam toda a aplicação de um material educacional, na busca por entender os alunos no contexto das juventudes, e a base teórica pra entender esse aluno da atualidade, sua vivência em relação as tecnologias e suas conexões. Seguindo sobre o ensino de Sociologia no Brasil, quais aspectos já são levantados pelos documentos e como estes tratam das tecnologias de ensino.

[3] Para *Pierre Lévy*, esse conceito trata da reunião de relações sociais, das produções artísticas, intelectuais e éticas dos seres humanos. Além disso, a cibercultura se articula por meio de redes interconectadas de computadores, ou seja, no ciberespaço. Pode ser pensado como um fluxo contínuo de ideias, práticas, representações, textos e ações, que ocorrem entre interconectadas (Cibercultura, 2019)

Também se discute como as aplicações de conteúdos relacionados às tecnologias digitais podem ser afetadas pelas leis e diretrizes nacionais, além das mudanças tecnológicas naturais que se espera. Como a educação lida hoje com a utilização das tecnologias digitais no ensino, as leis que amparam esse conteúdo de ensino, os livros didáticos que os alunos já tem acesso e como eles se encaixam nas propostas de um material didático voltado para o ensino através de ferramentas virtuais. Também analisa algumas aplicações de outras áreas de ensino utilizando as redes sociais virtuais, essas pesquisas com aplicação em sala de aula oferece um caminho a ser seguido e também esclarece muitos dos problemas que foram enfrentados, possibilitando que essas dificuldades sejam levadas em conta na elaboração de nossa própria proposta de ensino.

No Capítulo 3, “Como Professores e Alunos Estão Lidando com Essas Tecnologias”, apresentamos estudos que buscam avaliar como os professores estão utilizando as tecnologias de ensino, visando facilitar os desenvolvimentos de materiais didáticos. Este capítulo apresenta também as pesquisas realizadas no colégio onde as aulas do material didático foram aplicadas. Possibilitando paralelos com pesquisas sobre o uso de tecnologias digitais de outras instituições a fim de nos situar melhor sobre as condições de acesso a tais tecnologias em um país complexo e desigual como o Brasil.

No capítulo 4, “Aplicação do Material Didático”, apresentamos os processos de aplicação do material, quais os passos necessários para que fosse possível sua aplicação, as pesquisas utilizadas para elaboração dos planos de aula. Também descreve alguns momentos de destaque da aplicação da aula, com recortes e trechos do diálogo com os alunos. Também buscamos explicar o método de avaliação da efetividade da pesquisa, para que fosse possível classifica-la quanto a sua eficiência, e tornar possível observar pontos que mereçam ser repensados.

Para concluir, reforçamos a importância de mais estudos como este aqui apresentado. O material se encontra em formato padrão da ABNT, com algumas imagens ilustrativas, mas para a utilização por parte dos professores, o material será reorganizado em um formato mais convidativo, ilustrado e com mais informações aos moldes de outros manuais como o próprio livro didático, em formato impresso e digital.

O material acompanha também um grande glossário que explica vários termos, onde muitos nem foram utilizados nessa pesquisa, mas que se fazem necessário ao professor que busca melhor entender o funcionamento das redes sociais e a internet.

1. CONSIDERAÇÕES SOBRE ENSINO E TECNOLOGIAS

A constante evolução das tecnologias nos possibilita novas alternativas de ensino a todo momento, hoje, a internet ao alcance da mão já é realidade para uma grande parte das pessoas, incluindo os jovens alunos aos quais essa proposta metodológica será desenvolvida. O sociólogo Zygmunt Bauman (2004) traz uma leitura dessa constante evolução e utiliza o termo “Modernidade Líquida” para explicar que a sociedade está dinâmica, rápida, e as informações vêm e vão como um líquido que escorre pelas mãos, se adapta e evolui deixando menos tempo para as relações interpessoais e valorizando relações dinâmicas (BAUMAN, 2004).

Em uma de suas obras, ele analisa essas relações através do namoro virtual. Ao analisar as relações afetivas entre as pessoas, percebemos justamente o quão rápido a forma como utilizamos a tecnologia muda nossa forma de organização social, seguindo o raciocínio das relações de namoro virtual do livro de Bauman, Amor líquido: Sobre a fragilidade dos laços humanos (2004), poderíamos dizer que hoje grande parte dessas relações por ele analisadas tiveram parte ou total mudança, inclusive deixando de existir em alguns casos. Cito o namoro virtual estudado por Bauman para exemplificar um aspecto recorrente das relações digitais, elas mudam em uma velocidade que não estávamos habituados até então, nesse caso, as relações estudadas por Bauman em 2004 já quase não existem mais do modo como ele as analisou, namoro virtual hoje é outra coisa do que era a 15 anos atrás.

A popularização dos Smartphones como conhecemos começou em meados de 2007, logo vieram as coberturas de sinal de internet, e hoje os aplicativos de namoro virtual mudaram bastante, já nem se usa muito o termo namoro, temos mais aplicativos de encontros, como o *Tinder*[4], denominado como serviço de relacionamentos online, que usa as informações de outras redes dos usuários, a localização geográfica e que através de uma programação artificial sugere pessoas que possam ser do interesse desse usuário. Percebe-se que vários passos foram dados afim de adequar o namoro aos dias atuais, em que o tempo é precioso e que não há espaço para conversa fiada. Essa análise do aplicativo *Tinder* apresenta certa superficialidade, e como outras redes, seu funcionamento possui muitas

[4] Tinder é uma aplicação multiplataforma de localização de pessoas para serviços de relacionamentos online, cruzando informações do Facebook e do Spotify, localizando as pessoas geograficamente próximas. Esta aplicação está disponível para os sistemas Android e iOS (Tinder, 2020).

particularidades que poderiam ser aprofundadas em outro momento, enquanto aqui foi utilizado apenas como exemplo de mudanças nas relações digitais entre pessoas.

As mudanças nas relações humanas nos últimos quinze anos podem ser observadas em vários ambientes diferentes, como nos aspectos culturais, comunicativos e também na educação. A juventude atual acompanha essa evolução tecnológica de maneira orgânica, enquanto que as instituições educacionais precisam de um constante trabalho de atualização no âmbito de tornar o ensino algo relevante para os estudantes ao passo que acompanham as mudanças do mundo.

Ao aproximar algumas constatações das obras de Bauman com as maiores dificuldades enfrentadas pelos professores em sala de aula, começamos a perceber o quanto as atuais metodologias de ensino estão distantes do que é o cotidiano da vida do aluno. As prioridades e exigências que um aluno do ensino médio tem hoje, muitas vezes não estão de acordo com o que a experiência de ensino proporcionada pela escola.

A realidade se tornou a realidade virtual dos alunos, suas vivências online é que vão ser a base de influência em suas relações não-virtuais. Ainda que a escola seja o fator mais importante na educação dos alunos, ela está muito presa nas relações não virtuais, a presença constante de um professor vai continuar sendo importante para a construção educacional escolar, mas o que se observa hoje é uma distância entre os professores e alunos no que diz respeito a familiaridade que os construída através das relações virtuais. A escola requer dos alunos um compromisso e dedicação que cada vez mais eles não vêm necessidade, e como já observado, sabemos da importância desse compromisso escolar que é papel das instituições de ensino e educadores, mas precisamos adequar melhor como essa informação é transmitida aos alunos.

Entre os aprendizados na vivência online que os alunos trazem consigo, um que ainda não se aplica na sala de aula é a capacidade de deletar um relacionamento com o apertar de botão. A geração que cresceu com a internet hoje tem uma liberdade de entrar e sair de relações de todo tipo sem comprometer muito de sua vida, sem muitos riscos. Hoje em dia, com um apertar de botão, você exclui aquela pessoa de seu círculo de interações, indo além, é possível apagar qualquer traço de que aquela pessoa sequer existiu. Nas redes sociais existem muitas maneiras de deletar uma pessoa, sendo a única opção de interação, o contato “real”.

Chamaremos de interação real, aquela dada de forma física e presencial entre pessoas, sem a utilização de meios virtuais, apesar de toda interação ser real, essa nomenclatura é apenas para facilitar o entendimento entre o virtual e o físico presencial.

Isso nos faz pensar na sala de aula, onde os alunos, já com esse raciocínio de relações de rede internalizados terão um ano letivo inteiro se relacionando com alunos e professores que eles inicialmente não escolheram. O que nos lembra da questão da defasagem entre o que a escola oferece aos estudantes, e o que os alunos vivem além da sala de aula . A estrutura da escola está bem enraizada, e para algumas atividades que esse material pedagógico apresenta, busca-se aproximar o ensino, dessa vivência naturalizada que os aluno já tem da vida virtual, levando em conta que essa distância entre professor e aluno não é um problema exclusivo da tecnologia. O conflito e defasagem entre professor e aluno não é apresentado apenas por conta das tecnologias, ele sempre existiu, o que é normal, uma vez que são adultos ensinando jovens, com gostos e interesses diferentes, não se espera que um professor, mesmo aquele que busca se atualizar constantemente tenha a mesma percepção das relações virtuais de um aluno que cresceu já inserido nesse contexto virtual.

O material que servirá de guia para a utilização das redes sociais não apresenta aspectos definidores e rígidos de sua aplicação, ele busca principalmente preparar o professor a se adequar melhor a cultura das redes sociais que os alunos estão inseridos. Em suas observações sobre a virtualização da comunicação, Pierre Lévy apresenta o conceito de que a melhor maneira de aprender sobre a Internet é através de sua utilização:

> Esta obra não é um guia prático de navegação na WWW, mas sim um ensaio sobre as implicações culturais do desenvolvimento do ciberespaço. O leitor interessado no aspecto prático das coisas, mas que não possua experiência pessoal, poderá consultar um grande número de guias práticos para dar seus primeiros passos, ou pedir que uma pessoa já "conectada" o "acompanhe" durante alguns minutos ou algumas horas. Depois disso, adquire se rapidamente uma autonomia relativa. Para uma escolha dos melhores sites, há várias revistas à venda nas bancas de jornais que oferecem uma seleção temática periodicamente atualizada. Mas assim que penetramos no universo da Web, descobrimos que ele constitui não apenas um imenso "território" em expansão acelerada, mas que também oferece inúmeros "mapas", filtros, seleções para ajudar o navegante a orientar se. O melhor guia para a Web é a própria Web (LÉVY, 1999, p.85).

Esse raciocínio de certa forma se aplica às mais variadas redes sociais que utilizamos, e mesmo que alguma rede deixe de existir, como muitas já deixaram, seu

legado de certa forma influencia nas novas redes que virão, novamente como já acontece. As preocupações de Lévy com as dificuldades em explorar a *World Wide Web*[5] se traduz hoje para os mais variados aplicativos, redes e sistemas atuais:

> Ainda que seja preciso ter a paciência de explorá-la. Ainda que seja preciso arriscar se a ficar perdido, aceitar a "perda de tempo" para familiarizar se com esta terra estranha. Talvez seja preciso ceder por um instante a seu aspecto lúdico para descobrir, no desvio de um link ou de um motor de pesquisa, os sites que mais se aproximam de nossos interesses profissionais ou de nossas paixões e que poderão, portanto, alimentar da melhor maneira possível nossa jornada pessoal (LÉVY, 1999, p.85).

Buscar pelo que nos interessa é uma alternativa citada por Lévy para facilitar o aprendizado de algo novo. Tal metodologia de aprendizado não é uma novidade, buscar ensinar a partir do interesse comum é uma prática pedagógica, segundo Gasparin (2005, p. 15), “o educando deve ser desafiado, mobilizado, sensibilizado; deve perceber alguma relação entre o conteúdo e a sua vida cotidiana, suas necessidades, problemas e interesses. Torna-se necessário criar um clima de predisposição favorável à aprendizagem”.

Dois eixos norteiam algumas pesquisas na área de tecnologias de ensino, mesmo que não especificamente da disciplina de Sociologia, mas que trazem contribuições para nossa pesquisa, uma vez que estão inseridos no contexto da proposta. São eles a “tecnologia na educação” e “as redes sociais na educação”, temas que nos permitiram analisar vários trabalhos nessas áreas e aproveitar os avanços que os pesquisadores nos apresentaram a respeito dessa temática. Posteriormente, observamos alguns trabalhos sobre “Sociologia e as redes sociais”, estes muitas vezes não estão apenas voltados para área da educação, mas podem nos introduzir alguns conceitos básicos das redes sociais e como os acadêmicos e pesquisadores vêm as suas potencialidades e impactos dentro da sociedade.

Esse conceito nos apresenta o que podemos observar nos usuários das redes sociais como um pensamento coletivo dentro de determinado círculo, onde mesmo que de maneira involuntária, esse membro de certo grupo digital influencia e é influenciado pelo coletivo, enquanto que esse coletivo pode ser um pensamento que surge de forma orgânica, ou de uma escolha deliberada de certo

---

[5] A World Wide Web (em inglês: *WWW*, *A Web*)[1][2][3][4] designa um sistema de documentos em hipermídia (ou hipermédia) que são interligados e executados na *Internet*. Os documentos podem estar na forma de vídeos, sons, hipertextos e imagens. Para consultar a informação, pode-se usar um programa de computador chamado navegador (World Wide Web, 2019).

indivíduo/organização em criar certas linhas de ideais, que novamente, são inconscientemente absorvidas pela maioria.

Rogério da Costa (2005), através da exploração das redes sociais, trata de explicar como nosso conceito de comunidade nessas redes mudou nos último anos, levando em consideração que vários pesquisadores das mais variadas áreas do conhecimento tentam compreender e acompanhar essas mudanças rápidas e rever conceitos como, capital social, confiança, simpatia e todas as novas formas de associação que regulam a atividade humana em nossa época para elucidar conceitos como sociedade da mente, inteligência conectiva, redes inteligentes e inteligência coletiva que estão cada vez mais recorrentes entre os teóricos, no modo como as notícias surgem e já são transportadas para o outro lado do planeta, segundo o autor essa “explosão das comunidades virtuais se tornou um verdadeiro desafio para nossa compreensão” (COSTA, 2005 p.236) .

Um ponto importante segundo o autor, é que todo grupo e comunidade é fruto de uma constante negociação entre preferências individuais, justamente por estarmos conectados com o mundo todo, tenhamos que nos confrontar com nossas próprias preferências em relação a das outras pessoas, ele também leva em consideração que as preferências que chamamos de individuais são na verdade fruto de uma autêntica construção coletiva em uma enxurrada de sugestões e induções (COSTA, 2005, p. 237). Wellmen & Berkowitz (1988) falam sobre uma “síndrome pastoral” que compara de forma nostálgica as comunidades contemporâneas com o suposto os velhos bons tempos, “do mesmo modo que os sociólogos urbanos dizem que o tamanho e a densidade das cidades contemporâneas têm alimentado laço superficiais transitórios e desconectados” (WELLMEN & BERKOWITI,1998 p.238), traçando um paralelo com o suposto distanciamento que as redes sociais trazem ao indivíduo e se questionando se realmente essas redes estariam esgotando os laços e deixando as pessoas desconectadas.

Howard Rheingold (2002) que vem através de pesquisas mostrando o sucesso entre os vários tipos de relação que as pessoas constituem no ambiente virtual nas formas de comunidades virtuais, as comunidades móveis, a explosão dos blogs e wikis e no caso, a explosão e febre da rede social do momento em que o artigo foi publicado, que era o *Orkut*. Em 1996 Rheingold em seu livro Comunidade Virtual, mostrava que essas interações online não era apenas um local para as pessoas se

encontrar, mas também um meio para atingir com diversos fins (RHEINGOLD, 1996, p.20).

Pierre Lévy (2002, p. 246) que defende a participação em comunidades virtuais como um estímulo e formação de inteligências coletivas onde os indivíduos podem recorrer para trocar informações e conhecimentos, o papel de tais comunidades nas redes sociais tem o importante papel de filtro inteligente e ajudam a lidar com esse excesso de informações, mas ao mesmo tempo também é um mecanismo que apresenta as visões diferentes de uma cultura.

O trabalho de Raquel da Cunha Recuero (2005), tem um caráter metodológico e apresenta uma proposta de modelo para o estudo das comunidades virtuais em redes sociais da internet, a autora aborda a forma das relações que vem sendo resgatado por diversos estudos em variados campos da ciência.

Recuero define a rede social como um conjunto de dois elementos, um são os atores, que podem ser instituições, grupos ou pessoas, e o outro são as interações que estabelecem a conexão entre os atores, é através das ligações entre os atores, que se pode estabelecer padrões, significados comuns entre os atores de determinada rede. “Portanto, aí estão os elementos fundamentais da interação social: as pessoas e as mensagens que são trocadas entre elas” (RECUERO 2005, p.5).

Em seu trabalho, a autora fala sobre duas diferentes formas de interação no ambiente virtual e explica elas como “interação mútua” e “interação reativa”, ao citar Primo:

> Interação mútua é aquela caracterizada por relações interdependentes e processos de negociação, em que cada interagente participa da construção inventiva e cooperada da relação, afetando se mutuamente; já a interação reativa é limitada por relações determinísticas de estímulo e resposta (PRIMO, 2001 p. 8).

A partir dessas interações, se analisa alguns casos como o *Orkut*, que serve ao exemplo do atual *Facebook,* onde podemos ver várias pessoas interagindo através de botões sem necessidade da escrita ou fala como nos casos de uma aceitação de amizade, uma curtida ou reação a algum comentário ou postagem (Recuero, 2005). No *Youtube* podemos observar as duas interações citadas por Primo em atividade, no mesmo local onde temos ações reativas a vídeos e comentários, temos também as interações sociais que se dão através do diálogo nesses comentários e comunidades dos canais.

Recuero utiliza o termo laços para descrever algumas relações entre membros de comunidades virtuais, esses laços podem trazer o sentido de

pertencimento a algum grupo social mais denso, e também representar um reconhecimento formal entre um indivíduo e, por exemplo, um país ou uma outra instituição. Esses laços podem ser fortes ou fracos, os fortes caracterizam-se pela intimidade e pela proximidade, enquanto os fracos caracterizam-se por relações esparsas que não trazem proximidade ou intimidade, este ponto é importante para traçar um paralelo para o nosso trabalho pois diferentes redes sociais facilitam determinados tipos de laço como por exemplo os aplicativos de mensagem instantânea como *Whatsapp*, que por sua vez proporciona laços mais fortes ao redor de um interesse em comum enquanto comunidades mais esparsas e dinâmicas como *Facebook* facilitam uma maior quantidade de laços, mas por sua vez de intensidades mais fracas em sua maioria, mas não em sua totalidade.

A questão do capital social também é discutida pela autora pois ela “se refere a conexão entre os indivíduos, as redes e as normas de reciprocidade e confiança que emergem dela” (RECUERO, 2005, p. 7).

A autora Levanta a questão dos tipos de relação nas redes sociais sua estrutura pode ser estudada a partir de dois aspectos, capital social e laços sociais, e levanta três tipos de interações distintas nas redes sociais, a “cooperação, o conflito e a competição” (RECUERO, 2005 p. 5). A cooperação seria atuar em conjunto com o grupo para um objetivo comum, a competição seria um resultado da diferença entre os desejos e aspirações, essa competição apesar de não constituir novas estruturas sociais, também não as quebra, o conflito é diferente da competição pois envolve hostilidade e impessoalidade. Ao utilizar as redes sociais e a internet para ensino devemos levar em conta estimular a cooperação e competição moderada e ajudar a evitar casos de conflito onde a hostilidade passa a gerar vítimas.

Recuero (2005), em um estudo realizado em 2002 observou que a dinâmica em canais de chat muda de acordo com o seu tamanho, quanto maior, maior o número de conflitos e a formação de pequenos grupos dentro de um único grupo (2005, p. 9), essas rupturas ocorrem de modo natural, existe um limite na quantidade de conexões que uma pessoa é capaz de manter e este número seria por volta de 150, esse seria o número máximo para um grupo com laços fortes.

A “clusterização” (aportuguesamento da palavra inglesa c*lustering*) apontada por Barabási (2003) apresenta conectores entre vários grupos de uma rede social, ou seja, indivíduos que possuem muito mais conexões que outras pessoas do grupo e isso faz com que surjam nós que ligam através desses indivíduos um grupo a

outro, a questão da clusterização é importante para que possamos analisar os pequenos grupos que se formam entre os alunos na vida escolar, onde de forma parecida com as redes sociais, alguns alunos são o ponto de contato entre um grupo e outro, por exemplo dentro de uma sala de aula (BARABÁSI, 2003).

2. ASPECTOS TEÓRICOS DA CONSTRUÇÃO DE UM ENSINO DIGITAL

Quando se constatou na França e EUA que o sucesso escolar não dependia apenas da capacidade do aluno, tem-se uma desconfiança sobre a afirmação de que todos tinham iguais oportunidades dentro da escola pública, Bourdieu nos apresenta um modo de interpretar e relacionar o sucesso escolar não só com o desempenho individual, mas também com a origem social do aluno, respondendo questões que o paradigma Funcionalista não era capaz de responder, assim:

> Bourdieu passa a ver reprodução e legitimação das desigualdades sociais. A educação, na teoria de Bourdieu, perde o papel que lhe fora atribuído de instância transformadora e democratizadora das sociedades e passa a ser vista como uma das principais instituições por meio da qual se mantêm e se legitimam os privilégios sociais (NOGUEIRA e NOGUEIRA, 2002 p.17).

A formação inicial do indivíduo parte da posição em que ele se encontra no ambiente social e estrutura familiar, assim, segundo Bourdieu, eles incorporam os hábitos e comportamentos e disposições típicos desse ambiente, que ele chama de *habitus*, ao agir de acordo com esse comportamento, os indivíduos estariam perpetuando essa posição, e é esse *habitus* que determina a disposição para a vida escolar.

Se o sucesso escolar está ligado também a herança familiar (no sentido cultural e monetário), as crianças de origem familiar com melhores condições culturais, de língua culta, interessados e disciplinados verão na escola um ambiente mais familiar que alunos que não tiveram esse tipo de ambiente previamente na família.

O *habitus* de classe sugere tendências, ou seja, disposições, compartilhadas entre os membros de determinado grupo social. São disposições, modos semelhantes de perceber e avaliar situações, gerando um leque diversificado de práticas. No entanto deve-se salientar que o *habitus* não determina rigidez nas práticas (MENDES e COSTA 2015 p.78).

Esse posicionamento social se dá também na forma em que o indivíduo se apoia em práticas, objetos, interesses e representações de um determinado grupo, tomando para si o discurso da representação de seu modo de agir. Nossos gostos estão ligados as práticas culturais já direcionadas do nosso meio.

Com as redes sociais e a internet, esse capital cultural tende a levar e consideração, as interações não mais apenas de proximidade ou do meio físico do

aluno, com certeza uma ligação com o espaço físico de origem, seja uma influência ou indicação levará o aluno a lugares específicos das redes sociais, mas esse é só o pontapé inicial, uma vez estabelecidos conexões virtuais, existe uma gama de fatores que tendem a direcionar os indivíduos a lugares, temas, culturas e referências que nem sempre condizem com essa origem social já pré estabelecida por Bourdieu:

> É possível, a esta altura da exposição, comparar o espaço social a um espaço geográfico no interior do qual se recortam regiões. Mas esse espaço é construído de tal maneira que, quanto mais próximos estiverem os grupos ou instituições ali situadas, mais propriedades eles terão em comum; quanto mais afastados, menos propriedades em comum eles terão. As distâncias espaciais - no papel - coincidem com as distâncias sociais. Isso não acontece no espaço real. Embora se observe praticamente em todos os lugares uma tendência para a segregação no espaço, as pessoas próximas no espaço social tendem a se encontrar próximas - por opção ou por força – no espaço geográfico, as pessoas muito afastadas no espaço social podem se encontrar entrar em interação, ao menos por um breve tempo e por intermitência, no espaço físico (BOURDIEU, 2004 p.153).

A interação no ambiente virtual traz agentes que, se fisicamente interagissem, pouco teriam em comum, mas o gosto particular em um assunto específico, já basta para que frequentem o mesmo local online, mesmo que isso não signifique uma proximidade efetiva, são essas interações mais breves que o autor cita.

Teoricamente, o que as redes sociais apresentam atualmente são características de novas formas de interação que dão seu funcionamento e estabelecem as interações entre as pessoas, mesmo em seu cotidiano. Assim essas relações estão mais articuladas entre a ação e a trajetória vivida, que levam a construção de novas identidades virtuais e ou reais.

As juventudes, que são maioria em adesão das novas tecnologias, dos aplicativos e redes sociais, tem hoje nesse ambiente virtual um amplo espaço para socialização que anteriormente só se dava no ambiente físico. Venceu-se a noção de unilateralidade da informação e entretenimento, já que hoje, a comunicação virtual se diferencia da velha comunicação em massa, chegando a apresentar aspectos mais direcionados, individualizados ou selecionados pelos seus usuários, que geralmente compõe um grupo de interesses em comum.

Ao se aprofundar no funcionamento das redes sociais, Recuero utiliza autores como Primo (2005), que trabalha conceitos de conflitos e cooperação nas interações entre os usuários de determinada rede, Lakatos e Marconi (1999) que tem um trabalho mais focado nesse sentido do cooperação, competição e conflito, onde um aspecto importante que nos apresentam é a disparidade entre conflito e competição, entre as pessoas da rede, competição é uma interação tão fundamental

que “leva alguns sociólogos a afirmar que a competição é a ‘forma mais elementar e universal de interação’, consistindo em ‘luta incessante por coisas concretas” (LAKATOS e MARCONI 1999, p.89).

Esses conflitos vão ficando mais evidentes em momentos onde opiniões e informações são mais facilmente encaradas nesse sentido de “pessoalidade”, que é um fenômeno que vemos atualmente em fervorosas discussões a respeito dos mais variados temas, onde nos cabe o interesse, os temas de cunho social, questões como os movimentos sociais, representatividade, cultura de massa, política entre outros temas que hoje aparentam ser os maiores geradores dos conflitos nas redes sociais.

Interagir e investir tempo nessa rede social é necessário por parte de seus usuários, uma vez que é esse esforço que irá contribuir para o capital social que se tem dentro dessas redes de laços, esse capital é:

> O agregado dos recursos atuais e potenciais os quais estão conectados com a posse de uma rede durável, de relações de conhecimento e reconhecimento mais ou menos institucionalizadas, ou em outras palavras, à associação a um grupo – o qual provê cada um dos membros com o suporte do capital coletivo (RECUERO 2009, p.10).

É esse esforço em manter o que Bourdieu chama de capital social que observamos entre os usuários das redes sociais, interações que podem ser guiadas pelo simples interesse em manter esse capital social, que no caso dos alunos, reflete também em ruas relações dentro do espaço físico da escola.

Ainda sobre a estrutura e funcionamento das redes sociais, temos importantes contribuições de Pierre Levy, o conceito de virtual tem para o autor três conceituações, a corrente, a técnica e a filosófica:

> Ao transpor o entendimento filosófico de “virtual” para o contexto contemporâneo, Lévy afirma que: “É virtual toda entidade ‘desterritorializada’, capaz de gerar diversas manifestações concretas em diferentes momentos e locais determinados, sem, contudo, estar ela mesma presa a um lugar ou tempo em particular” (LEVY, 1999 p. 47).

Tal conceito de virtual é pertinente ao nosso trabalho, pois assertivamente descreve muitos dos movimentos que só são possíveis hoje, graças ao ambiente virtual, novas formas de manifestações, de linchamento, de entretenimento e também de interações sociais surgem e só são possíveis graças ao virtual.

A *Web 2.0*, é hoje o termo que se usa para a atual condição de uso que a internet provem, por anos a internet vem se tornando a fonte de todas as informações de que se necessita para tudo, quando se atinge um ponto em que estar conectado é algo mais natural para todas as sociedades, surge os conceitos acerca da Web 2.0, onde se busca a construção colaborativa do conhecimento, todos na internet podem

produzir conhecimentos que mentes isoladas não poderiam ser capazes, isso é também o que Levy chama de Cibercultura.

Na teoria, já é possível hoje uma educação totalmente baseada na Cibercultura, na *Web 2.0*, onde existe um contato permanente entre a escola, os alunos, professores e a família. E essa seria a tendência para que se rume para um contexto maior de conexões que Levy afirma ser a Cibercultura uma etapa da evolução humana.

As contradições encontradas no Ciberespaço são de certa forma, reflexo das já encontradas em nosso mundo, mas Castells (2003) reforça para a tendência que a internet tem para potencializar essas contradições, dizendo:

> A elasticidade da Internet a torna particularmente suscetível a intensificar tendências contraditórias presentes em nosso mundo. Nem utopia nem distopia, a Internet é a expressão de nós mesmos através de um código de comunicação específico, que devemos compreender se quisermos mudar nossa realidade. [...] [A invenção da Internet] reforça também a ideia de que a cooperação e a liberdade de informação podem ser mais propícias à inovação do que a competição e os direitos de propriedade (CASTELLS, 2003, p. 75).

A partir desta constatação, podemos destacar o surgimento de novas práticas que exemplificam essa potencialidade que a internet oferece nas relações humanas, ao passo que temos a oportunidade de dar voz a grupos que teriam um alcance menor em seu discurso, auxiliando em iniciativas de movimentos sociais e mobilizações, temos também o outro lado da moeda, onde o linchamento virtual e a propagação de informações falsas ou mentirosas tomam uma escala de proporções descontroladas devido ao alcance que os compartilhamentos online proporcionam.

Essa participação no processo educativo é também algo que o professor de Sociologia deve trazer em sua aula, com seus alunos, dar a eles voz para atuar nas esferas relacionadas a sua própria condição na Sociedade, e romper com indicativos que estão em uma posição separada da sociedade como um todo, se distanciando de participações políticas, movimentos e expressões que diminuiriam essa distância segmentadora de indivíduos, divisões entre idades feitas de maneira arbitrárias como elucidado por Bourdieu, para “impor limites e produzir uma ordem onde cada um deve se manter em relação à qual cada um deve se manter em seu lugar” (BOURDIEU, 1983 p.1).

É parte do trabalho do professor hoje, seguindo esse pensamento de não fragmentação dos jovens, buscar não os isolar de outros “mecanismos perversos de reprodução de desigualdade situados na esfera do trabalho” (SPOSITO, 2008 p.86).

Espósito ainda apresenta diagnósticos de que com a expansão do ensino médio, se vê uma diminuição no aproveitamento dos estudos, segundo análise das notas do ENEM entre os alunos de escola pública e também sobre o Sistema de Avaliação do Ensino Básico (SAEB) que apresenta uma diminuição nas médias de língua portuguesa e Matemática entre os anos de 1995 e 2005 (SPOSITO, 2008 p.87).

Um dos problemas presentes nessa diminuição das médias está relacionado as propostas educativas oferecidas aos alunos, construções que nem sempre observam as realidades em que tais propostas serão aplicadas.

Ao professor, cabe em meio a toda essa transição trazer o sentido aos seus alunos, algo que não isole e separe sua experiência na aula, com sua experiência fora dela, lutando contra algo que se observa desde a expansão do ensino médio, o paradoxo entre o reconhecimento da importância da escola para a vida profissional, ao mesmo tempo que não se observa esse sentido durante as aulas, como elucidado por Espósito (2008 p.87).

É importante destacar que esse sentido varia entre as juventudes de diferentes classes, uma vez que em suas características e comportamentos, os jovens tendem a se aproximar mais dos adultos quanto mais próximos das classes dominantes se encontram, esse alunos são quase que isolados dentro das instituições particulares de ensino, o que no passado eram os cursos exclusivos para prepará-los para cargos de grande importância, são colocados em escolas elitistas para se prepararem para o legado da família ou ter condições para uma profissão de melhor posição na sociedade seguindo o exemplo familiar, enquanto que nas classes populares, um ensino médio mais alongado é um obstáculo para que o jovem chegue ao mercado de trabalho, e possa assim fazer parte do mundo adulto, ter seu próprio dinheiro e sua independência (BOURDIEU, 1983 p.4).

Segundo Bourdieu (1983), a escola não é clara nas aspirações que deve incitar nos alunos, antigamente concluir um ensino fundamental, seguido de um técnico era uma garantia clara de emprego, pra mais ou pra menos, o aluno tinha uma noção dos seus limites e possibilidades dada a sua condição de existência (1983, p.5), enquanto que mais recentemente, os títulos e formações estão desvalorizados, onde fica claro a incerteza nas garantias e aspirações para um aluno que conclui o ensino médio, além disso, outra perspectiva dessas aspirações dizem respeito ao que o jovem consome hoje, de entretenimento, em um contexto de Internet, que adiciona e complica ainda mais a questão das ambições para com a vida adulta, pois o aluno tem

como referência não mais os atores famosos e distantes de sua realidade, mas também pessoas de uma origem similar, que se tornaram grande *influenciadores digitais*[6] e apresentam uma nova possibilidade de sonhos que novamente colocam o aluno em uma posição nebulosa em relação com o que ele deseja, e o que ele pode vir a se tornar.

Para além das afirmações de Bourdieu, pode-se observar no Brasil uma desvalorização ainda maior das formações acadêmicas nos campos das Ciências Humanas, em prol de uma maior valorização tecnicista, tecnológica e direcionada para o mercado de trabalho, que notoriamente tem destaque a partir da Reforma do Ensino Médio de 22/09/2016 que altera a Lei 9.394 de diretrizes e bases da educação nacional, onde não estão mais assegurados o ensino de Educação Física, Arte, Sociologia e Filosofia nos três anos do ensino médio.

A partir daí, juntamente com um movimento político voltado para a questão da formação para o trabalho, faz surgirem várias correntes e formadores de opinião que desvalorizam todo o trabalho e formação intelectual de alguns segmentos das Ciências Humanas colocando-as na sombra da doutrinação por parte dos professores, relacionando aspectos fundamentais da formação que essas disciplinas oferecem para a vida social dos alunos ao posicionamento político resultante da atual polaridade em que o Brasil se encontra.

Assim como o trabalho marca a vida dos jovens estudantes, a questão do risco também se faz presente no meio da juventude**,** “Partimos do pressuposto de que os aspectos simbólicos das práticas e representações juvenis, relacionadas ao risco, devem estar articulados a esta abordagem da vulnerabilidade” (JEOLÁS e FERRARI, 2007, p.80).

Estamos condicionados a classificar os jovens e vê-los, como já mencionado, em uma faixa de riscos para a sociedade e para eles mesmo, eles também se vêm nessa posição, surgindo assim uma consciência de que jovens são inconsequentes e que gostam de correr riscos, enquanto que a vida adulta é mais segura por assim dizer, podemos encarar hoje esse aspecto de risco também como um reflexo da falta de perspectiva que hoje permeia não só jovens, mas a nossa sociedade como um todo, se pensarmos a partir da perspectiva levantada por Bauman

[6] Um indivíduo que utilizam uma rede social para expressar análises e influenciar a opinião de outros (Influenciadores Digitais, 2019).

(2013, p. 22), se a vida pré-moderna presumia a duração de todas as coisas, exceto a vida mortal, a vida líquido moderna pressupõe a transitoriedade universal, a fluidez instantânea das coisas, dos conhecimentos, das relações humanas.

A temática das juventudes está intimamente ligada ao trabalho do professor de Sociologia, por se tratar de seu público no que tange à sua profissão, o professor está sujeito às transformações, de certa forma aceleradas, que tal juventude transita durante os anos em que estão na escola, mais precisamente, no ensino médio. Logo é notável a importância que um estudo a respeito das juventudes tem em qualquer análise que visa o trabalho do professor. Seja na elaboração de materiais didáticos, planos de aula, ou pesquisas sociológicas que envolvem temáticas relacionadas ao universo escola/ensino aprendizagem.

Dito isso, devemos ressaltar que as políticas públicas direcionadas aos jovens em nossos país surgiram tardiamente em relação a outros países, é um movimento mais recente as políticas que envolvem os jovens em programas de formação profissional, serviços de saúde, cultura e lazer (ABRAMO, 2007 p.74). É mais conveniente tratar do jovem inserido no contexto escolar, e se esquecer de que ele possui um papel na sociedade como um todo para além dos muros da escola, pensa-se o jovem, no sentido educacional, como puramente seres com um papel de construção e até contenção até que atinjam a plenitude da vida adulta.

Nessa transição que trabalham programas que visam “diminuir as dificuldades de integração social desses adolescentes” (ABRAMO, 2007 p.75). Nesse aspecto, ainda temos a impressão de que se trabalham em uma espécie de contenção, para evitar que os jovens se tornem “o problema” ou “caia nas ruas”. Abramo em seu artigo informa que há sim exceções a esses programas, onde em alguns, os projetos usam do “protagonismo juvenil”, tornando os jovens “colaboradores e partícipes nos processos educativos que com eles se desenvolvem (ABRAMO 2007, p.75).

Esse pensamento de mudanças aplicados a educação é essencial visto que os jovens acompanham essa evolução tecnológica de maneira orgânica, enquanto que as instituições educacionais precisam de um constante trabalho de atualização no âmbito de tornar o ensino algo relevante para os jovens naquele momento e também acompanhar as mudanças do mundo.

2.2. Acerca Do Ensino De Sociologia No Brasil

Por se tratar da produção de um material didático direcionado ao uso do professor em sala de aula, e possuir um caráter de manual apresentando ideias e aulas propriamente ditas que têm em comum o fato de estarem ligadas as tecnologias de ensino, *Internet* e Redes Sociais, é adequado que esse material esteja de acordo com o que estipulam as leis de educação nacionais, e também estaduais para o ensino de Sociologia.

Assim, busco neste momento, elaborar uma análise dos principais pontos estipulados pelas leis nacionais – os PCN[7], OCN[8], DCNEM[9] do Paraná – buscando possíveis ligações e problemáticas relacionadas a proposta do presente material didático, ou seja, as possibilidades, ou seja, analisar os desdobramentos dos parâmetros e orientações, e as possibilidades de adequação na proposta deste material.

A primeira questão levantada ao se pensar em metodologias de ensino, é a acessibilidade de tal metodologia, como descrito nas Diretrizes Curriculares nacionais:

> Um projeto educativo, nessa direção, precisa atender igualmente aos sujeitos, seja qual for sua condição social e econômica, seu pertencimento étnico e cultural e às possíveis necessidades especiais para aprendizagem. Essas características devem ser tomadas como potencialidades para promover a aprendizagem dos conhecimentos que cabe à escola ensinar, para todos (PARANÁ, 2008 p. 15).

No caso deste trabalho, ao lidar com tecnologias, subtende-se que algumas atividades necessitem de materiais e acessos específicos da parte dos alunos, adiante pretendo um maior aprofundamento nas questões relacionadas aos problemas de acesso as novas tecnologias, e também as desigualdades que isso representa na escola. Mas há um esforço para que a maioria das aulas propostas nesse material não necessitem que cada aluno tenha acesso a internet ou a aplicativos em smartphones individualmente. Mas também serão apresentadas atividades onde a turma toda possui os materiais necessários, sejam eles físicos como smartphone ou digitais, como alguma rede social em comum. É importante que o professor conheça sua turma, assim podendo justificar a utilização de certos métodos e materiais que podem variar entre as turmas e escolas.

---

[7] Parâmetros Curriculares Nacionais
[8] Orientações curriculares nacionais
[9] Diretrizes Curriculares Nacionais do Ensino Médio

Parte das mudanças tecnológicas que ocorrem diariamente não tem apenas esse caráter excludente relacionado a quem possui ou não acesso a ela, a Internet tornou-se algo tão grande e parte natural com a sociedade, que é preciso levá-la em consideração, até mesmo em situações onde nem todos os alunos têm acesso a ela, mas está ligada aos princípios de nossa realidade. Ensinar noções básicas de funcionamento de certos mecanismos sociais digitais e como esses mecanismos influenciam toda a sociedade é parte do que propõe as Diretrizes para o ensino de Sociologia:

> Fundamentando-se nos princípios teóricos expostos, propõe-se que o currículo da Educação Básica ofereça, ao estudante, a formação necessária para o enfrentamento com vistas à transformação da realidade social, econômica e política de seu tempo (PARANÁ, 2008 p. 20).

O conteúdo das aulas propostas no material, traz consigo as marcas de seu tempo, tanto no sentido das diretrizes curriculares, onde se afirmam as mudanças que podem ocorrer, no grau e intensidade que certos conteúdos aparecem nos currículos, podendo até serem excluídos, “ainda que mais recorrentes na história da disciplina, têm, nestas diretrizes, sua abordagem teórica reelaborada em função das transformações sociais, políticas, econômicas e culturais ocorridas recentemente” (PARANÁ 2008, p.25).

Também trazem mudanças no sentido tecnológico, pois ao elaborar um plano de aula onde determinada rede social serve como material didático, temos então uma aula bem determinada por seu tempo, ao passo que uma Rede Social deixa de existir, ou é abandonada pelos usuários, outras surgem com mecanismos parecidos com a anterior, como é o caso do *Orkut* que é criado em 2004, perdeu o topo em número de usuários no Brasil em 2012 para o *Facebook* e foi encerrado em 2014. Mas temos um número considerável de estudos a respeito da rede, suas potencialidades no ensino e também relacionadas as questões Sociológicas, como a dissertação de Alexandra Garcia Marcharenhas intitulada As representações dos professores e estudantes sobre a Sociologia no Ensino Médio: Investigando as comunidades virtuais do Orkut de 2012.

Mas o fim de uma rede social como objeto de estudo não anula sua importância para o enriquecimento do tema, deve-se filtrar o que pode ser reaproveitado em eventuais novas redes sociais e maneiras de se interagir online. Tomando como exemplo a pesquisa de Mascharanhas (2012), ao justificar a metodologia de pesquisa para coleta de dados dentro das comunidades virtuais, a

autora evita intervir, ou se comunicar com os alunos participantes das comunidades, pois:

> (...) muitas comunidades são entendidas como o espaço daqueles que compactuam com uma determinada opinião. São espaços constituídos e a sua invasão pode causar inibição, constrangimento ou até mesmo irritação. Por isso, desde o início, quando comecei a articular as ideias para o desenvolvimento do então projeto que resultou nesta pesquisa, não tinha a intenção de interagir com os usuários dessas comunidades, pois estaria invadindo o espaço deles (MARCHARENHAS, 2012 p.22).

Temos aqui um ponto que é atemporal ao analisarmos o comportamento dos jovens nas redes sociais, que é essa rejeição a intervenções por parte dos professores, nisso a semelhança é também mais geral, e diz respeito a qualquer ambiente onde os jovens se sentem entre iguais e naturalmente irão ter uma rejeição ao que vem de fora. Se atualizarmos essa perspectiva para o ano de 2019, teremos resultados parecidos, quando, por exemplo, um professor entrar em um grupo de *Whatsapp* da turma.

O espaço de tempo em que tais metodologias estão relevantes antes que se alterarem é cada vez menor, quando tratamos especificamente da Internet, a ideia de que tudo é mais rápido toma proporções aceleradas em um espaço de tempo cada vez menor, assim um trabalho como esse, por um lado, pode fazer referência a uma rede social ou aplicativo que pode perder sua relevância em questão de meses, por outro vemos cada vez mais a acessibilidade de toda a população a tais tecnologias e acesso à internet, ao passo que esta fica mais acessível e de melhor qualidade, o que contribui para uma ideia de educação totalmente voltada para a integração das tecnologias.

A utilização de redes sociais no ensino é também uma tarefa de contextualização do assunto, deve ser um ponto de partida, e a partir disso construir com o aluno aquele pensamento abstrato e a sistematização do conhecimento. Assim como um vídeo também pode ser um ponto de partida, ou uma parte de um todo em que se busca aprofundamento, os objetivos de diferentes conteúdos disponíveis na internet servem as mais variadas funções, desde introdução ao tema, provocação, principal fonte das aulas ou atividades adicionais.

A Internet e as redes sociais alteram a maneiras da juventude interagir, como vêm o mundo e sua reação com os saberes e com o trabalho, além de abrir espaço para questionamentos e enfrentamentos a respeito de sua própria relação com instituições que anteriormente eram mais categorizadas e fechadas.

Tema importante apresentado pelas diretrizes curriculares nacionais se referem indústria cultural, meios de comunicação em massa e que “promovem alienação em detrimento conscientização” (BRASIL, 1998 p.40). Partindo do conceito de Capital Cultural de Bourdieu, com as redes sociais, algumas linhas que separavam o consumo cultural, tal como entendido pelo autor, se estreitaram, o consumo cultural é mais dinâmico, não se restringindo totalmente a questões que antes definiam possíveis aspectos culturais, um deles a distância, como por exemplo a popularidade de bandas e gêneros musicais, que antes da internet, estavam restritas a certos grupos, seja por motivos de localização, preço ou simplesmente acesso à informação sobre a existência de tal banda.

Em tempos em que o padrão da maioria da população é estar 24 horas conectada na Internet, existem certos cuidados que devem ser levados em consideração ao realizar análises da interação que seus usuários participam. Por exemplo um acesso a um vídeo no *Youtube*, não é apenas a atividade de ver o vídeo, é também uma interação social, existe uma comunidade ali, comentários, discussões e algo muito importante que são as contestações, mesmo que embasadas em opiniões e senso comum, tudo que se produz hoje na internet está condicionada a contestação, uma importante mudança comparada a outras mídias. Isso altera tanto a maneira como consumimos, quanto a maneira que se produz conteúdo.

Por ser dever da escola proporcionar o ensino que seja mais efetivo dentro da realidade dos alunos, essa deve agora se adaptar para fornecer os melhores métodos de ensino que levam em conta essas modificações digitais que vemos observando no mundo. Esses esforços por parte das instituições podem ser encarados seguindo o ponto de vista de Charlot, quando pensamos: “o que se tem que fazer para aprender alguma coisa?” (CHARLOT, 2013, p. 158), segundo o autor essa é a questão principal para mobilizar as políticas educacionais da escola. Essa mudança na escola está relacionada com a atividade do aluno, ele necessita de ter uma atividade intelectual para aprender. Cabe aos professores procurar meios de fazer com que o aluno exerça essa atividade intelectual, mas principalmente que ele queira exercer essa atividade e ver um sentido nela, ver prazer naquilo e assim aprender (CHARLOT, 2013, p. 159).

Livros didáticos que são utilizados atualmente em sala de aula segundo o PNLD (2018) muitas vezes trazem a ideia de proximidade com a realidade do aluno, apresentando materiais transmidiáticos como filmes jogos músicas e sites, são

indicações para um aprofundamento do conteúdo proposto no livro. Este é o principal meio pelo qual os professores devem buscar mobilizar os alunos, pois segundo Charlot, a mobilização é o que faz o aluno buscar sentido naquilo que está aprendendo, diferente da motivação apenas, estar atento à diferença entre motivação e mobilização é importante no trabalho do professor para tornar aquela aula interessante ao aluno (CHARLOT, 2013, p. 160).

A aproximação entre o que o aluno utiliza de tecnologias e redes sociais em seu dia-a-dia pode ser um objeto mobilizador dentro das aulas de Sociologia, ou seja, essa aproximação se dá a partir do interesse que o aluno já tem no caso das redes sociais e buscar se aprofundar com teorias e conceitos da Sociologia sem que a aula deixe de ser interessante.

O problema é saber como podemos despertar no aluno o movimento interno, um desejo interno de aprender. O que permite uma aula ser interessante? É interessante quando um desejo, no sentido profundo do termo, é satisfeito pelo encontro com o conteúdo intelectual (CHARLOT, 2013, p. 160).

É necessário que a utilização destas tecnologias seja tão natural para o aprendizado quanto já é para a vida cotidiana dos alunos, essas metodologias acessíveis devem ser parte intrínseca do aprendizado e não um adicional ou apêndice.

Pierre Levy (2002) defende a participação em comunidades virtuais como estímulo e formação de inteligências coletivas onde indivíduos podem recorrer para trocar informações e conhecimento, as redes sociais servem como um filtro na infinidade de informações da internet, sendo assim, serve como mecanismo que apresenta diversas visões de diferentes culturas, isso por si só já traz alguma forma rudimentar de conhecimento:

> Uma rede de pessoas interessadas pelos mesmos temas é não só mais eficiente do que qualquer mecanismo de busca", diz ele, "mas, sobretudo, do que a intermediação cultural tradicional, que sempre filtra demais, sem conhecer no detalhe as situações e necessidades de cada um (LEVY, 2002, p.101).

Tais didáticas possíveis ao professor, levam em consideração, a vontade do aluno de aprender, segundo Charlot, existe o problema de o aluno simplesmente não querer aprender, e assim irá resistir a várias didáticas que o professor aplicar (2013, p. 161).

Aprender na escola não é a única forma de aprender, Charlot defende uma heterogeneidade das formas de aprender, isso combate aquela percepção de

carências de aprendizagem de alunos nos meios populares, pois eles não têm carência e sim diferentes formas de se relacionar com o mundo (CHARLOT, 2013, p. 162). De uma perspectiva do uso das redes sociais e tecnologias, o manejo que os alunos apresentam das mesmas já são por si só um grande conhecimento que por vezes não condizem com o que o professor espera em sua disciplina na sala de aula.

Um possível caminho, baseado nas reflexões de Charlot, é fazer o aluno entender ele está aprendendo constantemente em seu cotidiano com as tecnologias, mesmo sem se dar conta, de que o esforço que ele faz naturalmente para aprender a manejar algo de seu interesse é similar ao que o professor espera dele, para compreender a disciplina.

Para Charlot o mais importante é que o aluno aprenda a aprender, ter ciência de que aquele seu conhecimento, seja nas redes sociais seja em aplicativos ou tecnologias é conhecimento tal qual o conhecimento em Matemática, História e Sociologia, quando ele compreende que pode aprender, já deu um grande passo segundo o que se espera dele dentro da escola, ao mesmo tempo que devemos como professores compreender as nuances dos diferentes tipos de conhecimento e como propõe Charlot, não ver carências mas sim diferentes tipos de aprendizado (2013, p 163).

A exemplo da rede *Facebook* onde podemos ver várias pessoas interagindo através de botões sem necessidade de fala ou escrita, através de aceitações curtidas entre outras interações (RECUERO, 2005). Como podemos esperar que os alunos que utilizam essa rede tenham interesse em copiar, escrever manualmente e sequer pensar sobre o que o professor está tentando ensinar?

Importante levar em consideração a história individual de cada aluno, pois para Charlot “cada um de nós tem uma história que é ao mesmo tempo uma história social e Uma história singular, para entender o que está acontecendo em uma sala de aula, o que está acontecendo com o aluno não podemos negligenciar essa história” (CHARLOT, 2013, p. 166). Do ponto de vista do professor, rapidamente podemos perceber a dificuldade que é levar em conta a história individual de cada aluno em uma sala de aula, o que novamente nos leva a pensar e refletir sobre a atual estrutura e funcionamento da Educação.

Buscamos na tecnologia maneiras de trabalhar em cima deste conceito apresentado por Charlot, pois se temos nossa a posição social a que fomos impostos no nascimento também temos várias liberdades ou ilusões de liberdade, que são

escolhas nos mais variados tipos de interações ao longo da vida. Nas redes sociais algumas dessas interações entre os indivíduos criam laços, e mesmo em pessoas de diferentes origens e culturas familiares, algum gosto em comum os aproxima e esse é o ponto em que o professor na sala de aula pode também aproximar os diferentes tipos de alunos com seus históricos individuais, mas também com esses gostos coletivos que os aproximam (RECUERO, 2005).

A questão do conflito apresentada no texto de Charlot é algo que estrutura o ser humano, não existe socialização sem o conflito, segundo o autor:

> "Não há vida humana que não seja permeada por contradições e que não gere contradições e conflitos, as sociedades vivem em contradições internas e contradições entre elas; o sujeito singular vive em uma permanente rivalidade dos desejos; a história é o movimento das contradições. (CHARLOT, 2013, p. 174)

Ao observarmos os conflitos presentes nas redes sociais das quais os alunos participam, percebemos um recorte do que afirma Charlot sobre as contradições e conflitos, os alunos desejam fazer parte de um determinado grupo ao mesmo tempo que buscam manter sua individualidade.

Charlot em um entrevista para Jaime Giolo (2003) afirma: "Você pode ser excluído de um lugar, mas quando você está excluído de um lugar você existe em outro, eu quero saber onde é esse lugar e quem está lá" (CHARLOT, 2003, p. 22), Podemos muito bem encarar a internet como um desses lugares, o aluno não se socializa na sala ou tem o seu grupo fechado enquanto na internet ele tem outro círculo de amizades, pode interagir ou não com outras pessoas que não se relacionaria na vida real, essa é uma situação que os professores e também Charlot em sua indagação gostariam de conhecer, é um grande desafio para nós buscar maneiras do professor estar atualizado e conhecer os sistemas que envolvem interação dos alunos na internet. Pois como já foi elucidado, lá é onde o aluno se mobiliza e o nosso desafio é trazer essa mobilização para sala de aula.

Nas diretrizes curriculares Estaduais de Sociologia do Paraná, as questões tecnológicas são levantadas quando se discute questões mercadológicas, conteúdos sobre a evolução do mercado, e de como as tecnologias de informação de massa, como citado no documento, transforma entretenimento em marketing para incentivar o consumo.

> Deve-se discutir como foi possível para a indústria cultural transformar as pessoas em consumidores que não questionam os conteúdos das informações oferecidas. O papel social dos meios de comunicação de massa (televisão, rádio, cinema) – também considerados produtos de mercado de

> uma sociedade capitalista – deve ser analisado, pois esses meios produzem bens simbólicos e conceitos sociais para um mercado cada vez mais massificado (PARANÁ, 2008, p.80).

Em 2008 a internet já tinha presença muito grande nas relações de consumo e entretenimento da população mundial, e já mostrava seu potencial para superar todos os outros meios de comunicação.

É correto o documento do Paraná para ensino de Sociologia explicar que que a internet é a forma mais predatória de marketing e de consumismo nos dias atuais, essa questão é pertinente nas escolas, pois os alunos estão vendendo suas informações pessoais para empresas multinacionais e muitas vezes nem sequer sabem disso. Mas a internet vai muito além dessas relações de consumo, ela passa a ser parte integral da vida das pessoas, algo normal. Portanto nosso foco não é apenas alertar dos perigos dela, mas também utilizar seu potencial ao máximo.

Ao analisar dois dos livros didáticos de sociologia do PNLD de 2018, *Sociologia para jovens do Século 21* (2016) e *Sociologia em Movimento* (2016), verificou-se que ambas as obras pretendem auxiliar no ensino de Sociologia a partir da proximidade com o aluno, mas muitas vezes ao apresentar materiais transmidiáticos como filmes jogos músicas e sites, essas indicações são para um aprofundamento, que é parte importante da construção do conhecimento em sala, mas que ainda deixa o protagonismo do conteúdo com a parte mais tradicional escrita no livro e também na fala do professor.

Da maneira como estão expostas as propostas, elas continuam a ser um apêndice, uma aula diferenciada que pode atrair a atenção dos alunos, mas que não tem o espaço merecido, outro problema pode se apresentar na falta de maiores instruções para o professor, que muitas vezes precisam de um conhecimento tecnológico mínimo para o preparo da aula.

O livro Sociologia para jovens do Século 21 tem a sessão “aprendendo com jogos”, onde apresenta vários jogos digitais que estão ligados aos temas propostos pelo livro, mas para o professor que não tem familiaridade com a mídia, fica um pouco complicado a aplicação deste material, em muitos casos é necessário uma instalação de softwares terceiros além do jogo em si, sistemas de DRM[10] e também lidar com os requisitos mínimos do jogo, onde muitas vezes os computadores disponíveis na escola não atenderão tais requisitos. O livro apresenta muitos aspectos positivos nos

[10] A gestão de direitos digitais ou GDD (em inglês Digital Rights Management ou DRM) consiste em restringir a difusão por cópia de conteúdos digitais (DRM, 2019).

quesitos que buscamos para a elaboração desse material, pois superados alguns desses problemas exemplificados anteriormente, o livro possui muitas referências a sites, que muitas vezes apresentam conteúdos interativos e possibilitam uma abordagem mais direta pelos alunos, dando a eles o controle. Acesso a sites oficiais de ONGS, serviços sociais, links de entrevistas, fóruns e claro mais referências bibliográficas.

O Livro traz também uma discussão mais elaborada a respeito das tecnologias no capítulo “O Papel da mídia no capitalismo globalizado”, onde faz uma introdução utilizando da fala de Pierre Bourdieu a respeito da televisão e fazendo um paralelo com a internet:

> A televisão tem uma espécie de monopólio de fato sobre a formação das cabeças de uma parcela muito importante da população.
> (...) a televisão não é muito propícia a expressão do pensamento.
> (...) essas palavras fazem coisas, criam fantasias, medos, fobias ou, simplesmente, representações falsas.
> (...) eles podem impor para o conjunto da sociedade seus princípios de visão de mundo, sua problemática, seu ponto de vista (Bourdieu, 1997 p.23, 39, 26, 66).

Na página 231 o livro também cita redes sociais, como o *Facebook*, *Twitter* e *Youtube*, na participação das manifestações de 2013 no Brasil. Questão que é importante quando se trata do engajamento que a internet causa nos jovens atualmente, parte da cultura de fazer parte do grupo é também estar engajado em assuntos do momento, no caso, se fazer aparecer, seja para assuntos importante, ou de cunho mais pessoal, seja para ataques, revoltas, protestos, ou simplesmente entretenimento cultural, o jovem conectado participa mais das discussões do momento, sem que avaliemos a qualidade e utilidade vital dessas discussões para o ensino, o engajamento em si pode ser a ferramenta necessária que muitas vezes falta na sala de aula.

Seguindo as discussões sobre tecnologias, o livro destaca um importante problema ao tentar utilizar as tecnologias em sala, muitas vezes os professores não têm acesso a recursos, como a simples capacidade de gerar imagens em sala de aula. Alunos habituados a TV ou Smartphones tem uma atenção muito treinada para o visual, não conseguem prender a atenção muito tempo em uma explicação, é preciso um estímulo visual como foram treinados desde criança, esse problema é levantado por Marilena Chauí (2000), relacionando o hábito de assistir tv em blocos de no máximo 20 minutos, contra uma aula de 50 minutos, se contarmos com a internet e o uso atual de Smartphones, podemos supor que esse tempo de

atenção apenas diminuiu, em contraste com a velocidade em que se absorvem informações visuais através de aplicativos.

O livro Sociologia em Movimento traz um bom compilado de referências transmidiáticos além do livro didático, que servem também como um bom aparato de apoio, mas que não faz o melhor dos serviços em incentivar o professor na utilização dos mesmos, por problemas similares ao primeiro livro analisado.

Já quanto ao seu conteúdo, o livro traz referências teóricas que são importantes para a o ensino de sociologia que leva em conta as evoluções tecnológicas da Sociedade, traz discussões sobre as manifestações online, produção cultural influenciada pelas grandes empresas que só visam ao lucro e também a influência da tecnologia na construção cultural e ideológica. Discute também questões da Cibercultura de Pierre Lévy, onde se discute o potencial das mudanças políticas e culturais que a internet traz, alterando como a sociedade interage com questões político/democráticas.

É necessário que a utilização dessas tecnologias seja tão natural para o ensino quanto já é para a vida cotidiana dos alunos, utilizando-se de metodologias acessíveis e com materiais acessíveis a fim de que seja algo intrínseco, da aula e não um adicional ou espécie de apêndice sobre o assunto.

Surgiram vários trabalhos e abordagens nos últimos anos que utilizam as tecnologias de internet e smartphones no ensino de várias disciplinas, alguns desses foram interessantes pontos de partida para dessa pesquisa e do material didático.

2.3 Práticas de ensino que utilizam das tecnologias digitais

Dos trabalhos mais recentes, a tese de doutorado de Vanderson Ronaldo Teixeira (2017) intitulada da *Cyberespaço: uma nova Ágora para performance comunicativa através do ensino e da aprendizagem híbrida em filosofia* é uma das que mais se aproximam de nossa proposta para o ensino de Sociologia. Um trabalho importante e recente além de ser um trabalho para alunos do ensino médio. Ao perceber os constantes fracassos de nossa educação, o autor busca alternativas para lidar com estudantes de uma geração que se “comunica o tempo todo, mas não se comunica com os nossos conteúdos” (TEIXEIRA, 2017 p.8).

O autor traz de volta estudos sobre o ensino híbrido mas especificamente sobre a *sala de aula invertida* e também traz o conceito de *gamificação*[11], tal qual o trabalho de Teixeira, a presente pesquisa busca desenvolver uma melhor comunicação com os alunos para que apresentem maior interesse na sociologia, que não se dá apenas em sala de aula.

Ao constatar os problemas do nosso atual sistema educacional o autor vê como uma alternativa a interação comunicativa, o uso de linguagens, recursos de cooperação e colaboração dentro e fora da sala de aula. Pois ao relacionar o Ciberespaço[12], como uma nova Ágora[13], o debate, a discussão e o diálogo tornam-se parte inerente deste ambiente, o que o torna rico para a educação não só da disciplina de Filosofia, mas de toda e qualquer Esfera do conhecimento. Ao citar Pierre Lévy o autor acredita que a emergência do ciberespaço acompanha e favorece uma evolução geral da civilização, pois segundo o autor todos aqueles que adentram o ciberespaço, pois:

> Podem atuar e contribuir nesse espaço Interativo e comunitário possibilitando a todos aqueles que adentram esse ambiente aceder a uma dinâmica de trocas e compartilhamento de informações e conhecimentos" (TEIXEIRA, 2017, p. 186).

Na elaboração Prática de seu trabalho o autor cria alguns modelos de aula e seu roteiro para ensino de conteúdos de Filosofia, que nos dão uma boa base e ideias para os conteúdos de nosso manual pedagógico.

No capítulo final de seu trabalho autor fala sobre especificamente a formação desse professor nesse novo ambiente educacional, uma espécie de "Cyber educador", esse professor deverá ser capaz de articular as transmídias e não precisará carregar fisicamente todo conhecimento e informações de uma turma:

> É necessário redimensionar o papel do professor nessa nova realidade, onde será exigido mais do que o conhecimento específico de sua capacidade de formação, pois nessa era há a necessidade de compreender e dominar o manejo múltiplos recursos transmidiáticos, além de articular a luz ensino e aprendizagem (TEIXEIRA, 2017, p. 187).

---

[11] *Gamification* é uma forma de usar elementos comuns dos jogos em situações que não se restringem ao entretenimento. É utilizar a lógica e metodologias dos games para servir a outros propósitos, como tornar conteúdos complexos em materiais mais acessíveis, facilitando os processos de aprendizado — tudo isso de forma mais dinâmica do que outros métodos (gameficação, 2019).

[12] Termo criado em 1984 por William Gibson escritor norte-americano famoso pelo livro de ficção científica Neuromancer.

[13] Ágora é um termo grego que significa a reunião de qualquer natureza, geralmente empregada por Homero como uma reunião geral de pessoas. A ágora parece ter sido uma parte essencial da constituição dos primeiros estados gregos (Ágora, 2019).

Em uma das leituras realizadas por Teixeira sobre o que já foi produzido sobre o assunto a respeito de sua tese um dos que mais nos chamou atenção é o trabalho de Miguel Ângelo Castelo Gomes intitulado “Filozapeando: uma experiência filosófica de mediação a Distância com uso do aplicativo de celular *WhatsApp”*, uma dissertação para o mestrado profissional de Filosofia e ensino do centro Federal de educação tecnológica Celso Suckow da Fonseca de 2016, onde o autor analisa um processo de mediação à distância por um professor de Filosofia com o grupo de discentes e docentes no *WhatsApp*, analisando por fim os erros e acertos que ocorreram nesse processo e elaborando uma cartilha para os docentes como ampliação da experiência filosófica além da sala de aula.

Seguindo a temática da gameficação em sala de aula, temos o artigo de Oliveira, Mahlmeister e Hessel (2006), intitulado Gameficação: cenários e abordagens da Cibercultura para aprendizagem. Onde ao citarem Pierre Levy (2010) apresentam a Cibercultura como a terceira era da comunicação, que se dá a partir do computador em uma linguagem mais universal do que o alfabeto, uma linguagem digital. Segundo os autores gameficar seria utilizar elementos tecnológicos como uma ferramenta de aprendizagem, basicamente uma aplicação didática por meio dos games, tal método sai do cenário da sala de aula e apresenta diversão e apoio às metodologias de ensino, apresentando a gameficação como uma ferramenta capaz de promover a educação, incrementando o potencial da aprendizagem ativa e crítica (OLIVEIRA Et al, 2016, p. 35).

No artigo os autores explicam que existem dois tipos de conhecimentos adquiridos por meio da tecnologia, um deles é justamente sobre a manipulação e funcionamento dos materiais tecnológicos e o outro é o conhecimento obtido através desses materiais. Os autores explicam os efeitos entre aprender com a tecnologia e sem ela, pois um aluno que utiliza um computador muda seu comportamento ao realizar seus trabalhos, ele já não é o mesmo da sala de aula tradicional, mudam-se os símbolos as escritas, formas, expressões e a maneira de se comunicar, a partir daí cresce a empatia com atividades que vão mobilizar o aluno a utilizar essas tecnologias que ele já o faz, algo que uma sala de aula tradicional apresenta dificuldades ao buscar meios de mobilização desses alunos (OLIVEIRA Et al, 2016, p. 37).

O conceito de sala de aula invertida também é bastante utilizado quando se pesquisa o ensino através das tecnologias, a sala de aula invertida é uma metodologia que inverte o ciclo de divisão de conteúdos e aplicações, em um formato

em que os alunos têm acesso antecipado aos conteúdos antes da aula presencial, assim os professores e alunos interagem de forma ativa, para esclarecer dúvidas e aplicar o conhecimento que já foi obtido no ambiente online (HONÓRIO, 2017, p. 8), esses locais não necessariamente estão restritos aos ambientes online de aprendizagem, está relacionado também a todo tipo de rede social, vídeos, *blogs* e *messengers*.

A sala de aula invertida é mais uma das aplicações das tecnologias da informação e comunicação (TIC). O trabalho de Hugo Luiz Gonzaga Honório (2017) apresenta o conceito de sala de aula invertida na aplicação da disciplina de matemática, embasa sua metodologia nas teorias da *computer supported collaborative learning* (CSCL) modelo de colaboração 3C (FUKS Et al, 2002), nesse modelo o grupo deve realizar três atividades principais: comunicar-se, coordenar-se e cooperar-se . O trabalho de Honório se efetiva na elaboração de um material educacional para que outros professores de matemática possam mudar sua prática pedagógica e atender a demanda dos alunos de nossa geração.

Para que seja possível utilizarmos o maior número de ferramentas disponíveis na internet, se levantou a questão da *Wikipédia* uma poderosa ferramenta que deve ser usada levando em consideração alguns detalhes de seu funcionamento, para isso podemos analisar um trabalho realizado na USP intitulado Wikipédia: um recurso de ensino e aprendizagem na universidade (BRESCIA AT Et al, 2015).

Esta ferramenta se apresenta com grande facilidade em todas as áreas do conhecimento e por ser uma enciclopédia livre e colaborativa, se apresenta também em escala mundial. O trabalho é voltado para as metodologias no ensino superior, utiliza a *Wikipédia* dentro da Universidade, uma vez que a comunidade acadêmica é “considerada bem-vinda na *Wikipédia* e conhecida pela plataforma apesar de não ser um pré-requisito para que se tornar editor da ferramenta, tampouco se conferem privilégios ao colaborador que possui algum título acadêmico reconhecido” (BRESCIA Et al, 2015, p.111).

Observa-se nesse trabalho várias possibilidades e adaptações para o ensino de sociologia dentro das aulas no ensino médio, onde com a mediação do professor os alunos possam contribuir de maneira ativa em artigos da *Wikipédia*, alterando todo sentido pré-estabelecido de consulta passiva na *internet*, pois diferente dos livros, que supostamente são encarados como verdade por parte dos alunos, na *Wikipédia* eles são incentivados e até treinados a não acreditar em tudo que leem, O

que é um aspecto importante na prática não só da educação como também da conduta na internet em geral, que é sobre como identificar veículos de confiança, questioná-los, no caso da *Wikipédia,* até alterá-los.

A discussão sobre o abandono de antigos hábitos também é retratada por Pretto já em 1986, as tecnologias são agentes de uma mudança estrutural e não devem ser deixadas de lado:

> No campo da educação, formulamos a ideia de que a incorporação dessas tecnologias não pode se dar meramente como ferramentas adicionais, complementares, como meras animadoras dos tradicionais processos de ensinar e de aprender. As tecnologias necessitam ser compreendidas como elementos fundantes das transformações que estamos vivendo, buscando ser incorporadas através de políticas públicas para a educação que ultrapasse as fronteiras do próprio campo educacional, para, com isso, poder trabalhar visando ao fortalecimento das culturas e dos valores locais (PRETTO, 2008, p.79).

Assim toda aplicação dessas novas tecnologias que este trabalho pretende não deve vir como um bônus ou adicional em uma aula sem ser parte natural do processo de ensino, como já é para a grande maioria de uma geração que nasceu após a popularização da internet.

A análise desses trabalhos teóricos e práticos já realizados nos apresentam possibilidades e também dificuldades já nas aplicações em sala de aula, no caso prático além de apresentarem claramente as propostas e ferramentas utilizadas, seus estudos já trazem os resultados da aplicação deste material e todas as metodologias aplicadas nos resultados. O que nos traz mais questões e ideias de como e porquê introduzir tais materiais pedagógicos no ensino de Sociologia.

3. COMO PROFESSORES E ALUNOS ESTÃO LIDANDO COM ESSAS TECNOLOGIAS

3.1. Formação dos professores

É essencial que professores tenham uma familiaridade com as tecnologias que utilizarão para ensinar, pois os alunos terão essa facilidade. Não basta o professor ser apenas alfabetizado na linguagem virtual, segundo Liane Tarouco, é preciso "algo mais para efetivamente atuar na sociedade da informação".

Sendo importante o aprimoramento dos professores com relação ao uso das tecnologias de ensino, surgiram alguns estudos que analisam essas capacidades dos professores e buscam melhorar os meios de capacitá-los e de oferecer formações continuadas para que avancem do estágio de alfabetizados digitais.

A proposta do Padrões de competência em TIC para professores: diretrizes de implementação (Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura [Unesco], 2008), destaca que:

> Os professores na ativa precisam adquirir a competência que lhes permitirá proporcionar a seus alunos oportunidades de aprendizagem com apoio da tecnologia. Estar preparado para utilizar a tecnologia e saber como ela pode dar suporte ao aprendizado são habilidades necessárias no repertório de qualquer profissional docente. Os professores precisam estar preparados para ofertar autonomia a seus alunos com as vantagens que a tecnologia pode trazer. As mudanças na prática pedagógica envolvem o uso de diversas tecnologias, ferramentas e conteúdo eletrônico como parte de todas as atividades da turma, do grupo e individuais. As mudanças na prática docente envolvem saber onde e quando usar (ou não usar) a tecnologia (2008 p. 6).

Essas mudanças na prática pedagógica acontecem de forma gradual e lenta, não se espera que um adulto com poucas horas de um curso, esteja utilizando recursos digitais como alguém que cresceu fazendo isto.

O *framework*[14] *DigCompEdu*, desenvolvido pelo *Joint Research Centre*, é uma proposta mais recente de avaliação e capacitação de professores quanto ao uso das tecnologias, Liane Tarouco utiliza esta metodologia de pesquisa para analisar os resultados colhidos pelo CETIC[15] e avaliar o estado atual dos professores no Brasil, a autora explica a metodologia da pesquisa do *framework DigCompEdu*, organizando as capacidades em 6 áreas de competências e a avaliação dos professores em 6 estágios de experiência.

[14] Um *Framework,* ou arcabouço conceitual, é um conjunto de conceitos usado para resolver um problema de um domínio específico.

[15] *Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação.*

As áreas de conhecimento são: Engajamento profissional, “ na forma em que o uso das TIC pelos educadores nas interações com colegas, alunos, pais e outras partes interessadas interfere em sua própria evolução profissional e no desenvolvimento coletivo da organização”; Recursos digitais “Analisa as competências necessárias para utilizar, criar e compartilhar de forma eficaz e responsável recursos digitais para a aprendizagem”; Ensinar e aprender “ Gerenciar e orquestrar o uso de tecnologias digitais no ensino e na aprendizagem; Avaliação “Utilização de TIC e estratégias para melhorar a avaliação”; Capacitar os alunos “Concentra-se no potencial das TIC para criar estratégias de ensino e aprendizagem centradas no aluno”; Facilitar a competência digital dos alunos “Permite que os alunos utilizem de forma criativa e responsável tecnologias digitais para informação, comunicação, criação de conteúdo, bem-estar e resolução de problemas”. (Tarouco. 2018 p.35,36)

Os estágios de competência que geralmente os professores se desenvolvem são separados por estágios de experiência. O sistema de classificação é uma importante base para criar estratégias de capacitação para tais professores, e também nos basear ao desenvolver uma atividade educacional que utilize dessas tecnologias, portanto apresento os 6 estágios do framework DigCompEdu em sua íntegra como apresentado pela autora:

> A1 – Novatos – Estão cientes do potencial das TIC para melhorar a prática pedagógica e profissional, no entanto, tiveram pouco contato com tecnologias digitais e as utilizam principalmente para preparação de aulas, administração ou comunicação organizacional. Os novatos precisam de orientação e incentivo para expandir seu repertório e aplicar sua competência digital no campo pedagógico;
> A2 – Exploradores – Estão cientes do potencial das tecnologias digitais e interessados em explorá-las para melhorar a prática pedagógica e profissional. Eles começaram a usar as TIC em algumas áreas de competência digital, sem, no entanto, seguir uma abordagem abrangente ou consistente. Os exploradores precisam de encorajamento, percepção e inspiração, a partir do exemplo e da orientação de colegas, em um intercâmbio colaborativo de práticas;
> B1 – Integradores – Experimentam tecnologias digitais em uma variedade de contextos e para diversos propósitos, integrando-as em muitas de suas práticas. Eles as utilizam criativamente para aprimorar variados aspectos de seu engajamento profissional, mas ainda estão trabalhando para entender quais ferramentas funcionam melhor, em quais situações e como adaptá-las às estratégias e métodos pedagógicos;
> B2 – Especialistas – Usam uma variedade de tecnologias digitais com confiança, criatividade e criticidade para aprimorar suas atividades profissionais. Eles selecionam as TIC para situações particulares e tentam entender seus benefícios e desvantagens, investindo na experimentação como um meio de expandir, estruturar e consolidar seu repertório de estratégias;

> C1 – Líderes – Os líderes têm uma abordagem consistente e abrangente no que se refere ao uso de tecnologias digitais para aprimorar práticas pedagógicas e profissionais. Eles contam com um amplo repertório de estratégias digitais e sabem como escolher a mais adequada para qualquer situação. Eles refletem continuamente e desenvolvem suas práticas. A partir da interação com os colegas, se mantêm atualizados sobre novos desenvolvimentos e ideias;
> C2 – Pioneiros – Os pioneiros questionam a adequação das práticas digitais e pedagógicas contemporâneas. Estão preocupados com as limitações ou desvantagens dessas práticas e são movidos pelo impulso de inovar ainda mais a educação. Eles experimentam tecnologias digitais altamente inovadoras e complexas e/ou desenvolvem novas abordagens pedagógicas (Tarouco. 2018 p.35,36).

Segundo as pesquisas realizadas em 2018 pelo CETIC, nem todas as escolas oferecem o mínimo para os professores se desenvolverem dentro do conhecimento sobre as tecnologias, 63% das escolas têm até 15 computadores de mesa com acesso à internet, e mesmo com o baixo número 78% dos professores utilizam a internet e os computadores de uma maneira que indique fluência digital. Ao cruzar os dados da pesquisa sobre uso das tecnologia realizados põe CETIC com os estágios de desenvolvimento do *DigCompEdu*, a autora apresenta alguns resultados que demonstram problemas estruturais da maioria das escolas públicas do país, professores relatam que a falta de recursos de TIC na escola, em particular na sala de aula, tem um impacto muito grande nas atividades do professor, entre outras queixas registradas estão a falta de computadores em número, ou seu estado obsoleto, problemas de conexão e a falta de suporte.

Ao concluir suas análises, a Tarouco identifica possíveis pontos de maior preocupação e recomendações para superar algumas das dificuldades:

> Na área de engajamento profissional, a sugestão oferecida é a de avançar nas estratégias de comunicação. O objetivo é evoluir da troca de mensagens para o uso de blogs, redes sociais ou outros elementos que possibilitem um formato ou um canal que possa ser direcionado para uma comunidade específica e capaz de ser compartilhado com um número maior de pessoas (alunos, pais, comunidade etc.). Percebe-se também a necessidade de intensificar o desenvolvimento da habilidade de ensino digital, usando de forma mais intensiva os recursos de TIC disponíveis (Tarouco. 2018 p.42).

A autora finaliza com a indicação do guia “Currículo da Cidade”, documento que serve de guia norteador do ensino da prefeitura de São Paulo, que tem entre seus volumes, o “Currículo de Tecnologias para Aprendizagem”, apresentando ideias norteadoras para atividades em sala de aula, laboratório de informática, sala de apoio, sala de recursos e outros espaços.

3.2. Dados do uso de smartphones e internet no Brasil

Levaremos em conta pesquisas realizadas no Brasil e nas salas de aula onde o material foi aplicado para embasar e necessidade e importância de tratar de tais assuntos, pois mesmo não podendo atingir 100% dos alunos com um smartphone ou acesso à internet, eles vivem em um meio em que a sociedade fala e age de maneira influenciada por essas tecnologias. A cultura das redes e dos smartphones já mudam a vida de quem não está inserido nessa cultura. Sobre o aspecto da exclusão de alunos das atividades que utilizem as tecnologias, buscamos superar essa dificuldade através de materiais que não necessitem sempre que cada aluno possua um smartphone ou computador com internet, muitos trabalhos podem ser aplicados na escola através de representações gráficas em uma televisão comum, ou na sala de informática da escola, enquanto outras atividades necessitam sim que os alunos possuam acesso a um smartphone, pois como será discutido a seguir, na maioria das salas de aula pesquisadas, no ensino médio a adesão ao smartphone é na maioria dos casos, para a região e colégios em que a pesquisa foi aplicada, de 90% a 100% em uma sala de aula de 30 alunos em média.

A pesquisa sobre o “Uso da Internet por Crianças e Adolescentes no Brasil” promove a divulgação de vários tipos de estudos, pesquisas e artigos a respeito do assunto, outro documento que aumenta as expectativas quanto a difusão da internet pelo Brasil é o projeto Estratégia Brasileira para a Transformação Digital (E-Digital), proposta de 2018 do governo que visa levar internet a áreas mais remotas do Brasil, investir em educação nas áreas tecnológicas para projetar um resultado econômico futuro na economia do país. Nessa proposta, já se fala dos planos de levar internet 4G a locais afastados dos grandes centros, inclusive com projetos de aplicação de fundos arrecadados do governo diretamente na ampliação dessa conectividade (Brasil, 2018 p.18)

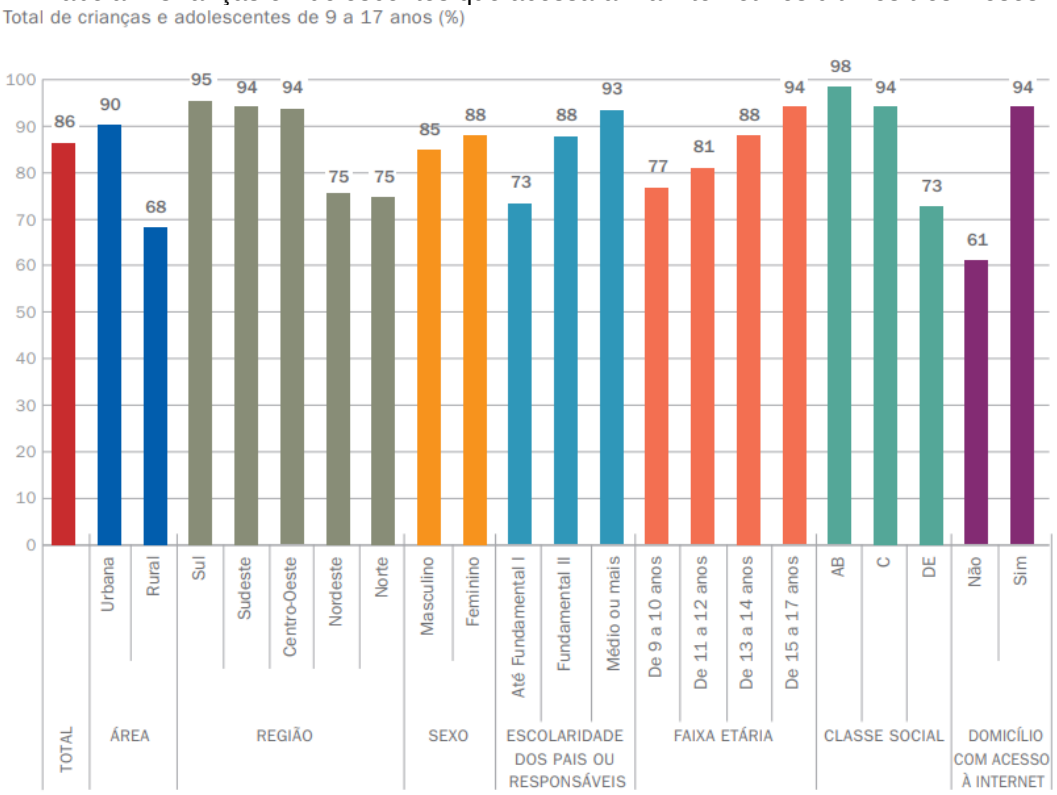
O Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br) tem reforçado seu compromisso com a produção regular de estatísticas e indicadores sobre o acesso e uso das tecnologias de informação e comunicação (TIC) no país. Na última pesquisa realizada em 2018, temos por parte do Cetic.br, um importante dado sobre o uso das tecnologias por parte dos professores:

> Os dados evidenciam ainda a busca de apoio entre os educadores para aprimorar suas estratégias didáticas, mediadas pelo uso das tecnologias. Em 2018, 76% dos professores que lecionam em escolas urbanas afirmaram ter utilizado, nos doze meses anteriores à realização da pesquisa, computadores

> e a Internet para aprimorar seus conhecimentos sobre a integração de tecnologias aos processos de ensino e de aprendizagem. Entre os principais temas de cursos, debates e informações buscados pelos educadores durante o último ano estão o uso de tecnologias nas práticas de ensino e em disciplinas curriculares, assim como formas de orientar os alunos para o uso crítico, seguro e responsável da rede (CETIC, 2018 p. 28).

Entre as pesquisas realizadas na publicação de 2018 da instituição, podemos destacar o número de Crianças e adolescentes que acessaram a internet nos últimos 3 meses:

Tabela 1:Crianças e Adolescentes que acessaram a internet nos últimos três Meses



Fonte: CETIC.BR, 2018

O valor em porcentagem diz respeito ao total de crianças que participaram da pesquisa, em todas as regiões do Brasil, em áreas urbanas e rurais, e também em escolas públicas e privadas. Os principais motivos mencionados por crianças e adolescentes para não acessar a Internet reforçam que o acesso domiciliar tem sido a principal fonte de internet para esses usuários. A tabela a seguir apresenta os outros principais motivos que impediram o acesso à internet por parte das crianças:

Tabela 2: Crianças e Adolescentes, por motivo para não acessar a internet – proporção e estimativa em milhões (2018)

Total de crianças e adolescentes de 9 a 17 anos

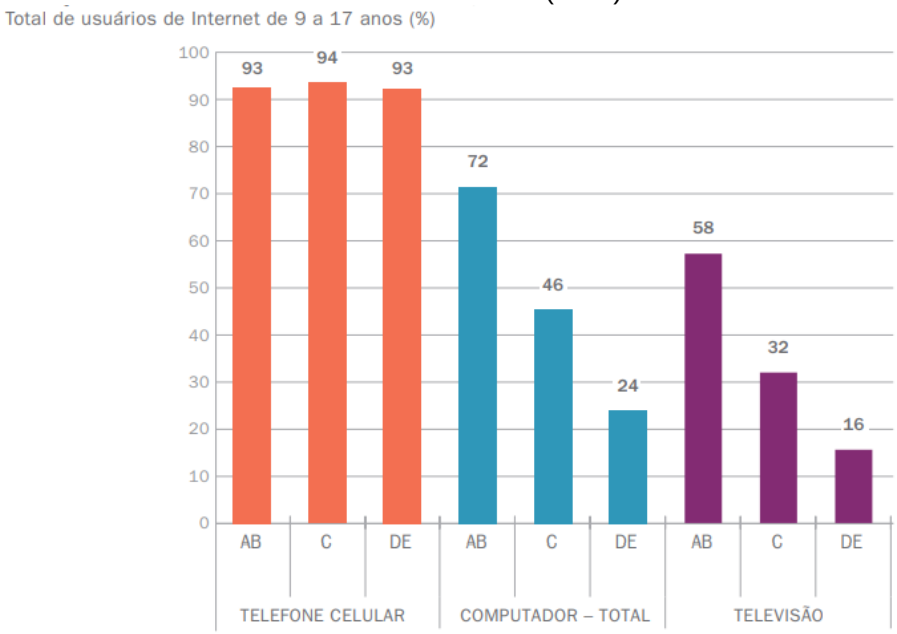
	Proporção (%)	Estimativas em milhões
Não tem Internet em casa	8	2,2
Não pode usar a Internet na escola	5	1,4
Não sabe usar a Internet	5	1,4
Não tem Internet em nenhum lugar que costuma ir	5	1,3
Porque não tem vontade de usar a Internet	4	1,3
A Internet não é para pessoas da idade dele(a)	4	1,2
Seus pais ou as pessoas que cuidam dele(a) não deixam	4	1,1
Algumas coisas o(a) chatearam ou incomodaram na Internet	2	0,6
Por causa da religião	2	0,6
Os amigos não usam	2	0,6
Outro	1	0,2

Fonte: CETIC.BR, 2018

As queixas sobre não poder utilizar a internet da escola é um dos principais fatores de disputa dentro das escolas que realizei a pesquisa pessoal para aplicação do material pedagógico, que apresentarei a seguir, nestas escolas, existe uma mística no acesso à internet da escola, esse acesso não é liberado, os alunos, em alguns casos tentam de maneiras ilegais obter a conexão com a internet da escola, mas nos casos pesquisados por mim, principalmente nas pesquisas que realizei em uma escola pública de boa localização, alguns alunos que tinham internet pelo smartphone compartilhava ela com vários colegas da sala, levando à conclusão que a internet da escola não ser ofertada aos alunos também exclui muitos que poderiam ter esse acesso.

Na pesquisa do Cetic.br, os usuários de internet, entre todas as classes sociais (classificação feita pelo IBGE), o acesso pelo celular é muito maior que por outros meios como apresentado na figura 3:

Tabela 3: Crianças e Adolescentes Usuários de internet, por dispositivo utilizado para acessar a internet (2018)



Fonte - CETIC.BR, 2018

Com modelos a um preço bem acessível, esse acesso é hoje facilitado através dos *smartphones*, além dos planos de operadoras de *internet* que oferecem vários serviços ilimitados por um preço fixo. Outro dado que merece destaque é o de que até 97% dos adolescentes possuem algum tipo de perfil online nas redes sociais. Entre as redes Sociais mais utilizadas estão o Whatsapp, onde 70% dos usuários dizem possuir perfis, seguido pelo Facebook com 66% e o Instagram com 45% (CETIC, 2018). Essa base de usuários é um bom norte para pesquisas de ensino que visam aproximar suas metodologias com aspectos cotidianos da vida dos alunos.

3.3. Dados de Utilização de tecnologias no Colégio Souza Naves de Rolândia

Os questionários foram aplicados a 6 turmas do Colégio Souza Naves, localizado no centro da cidade de Rolândia, onde 168 alunos responderam. O colégio pesquisado apresentou uma média de utilização de celulares maior que a do estudo realizado pelo CETIC. Foram entrevistados alunos de 2° e 3° anos do Ensino Médio, entre as 4 turmas de 2° ano entrevistadas, apenas 3 alunos não tinham celular, mas alegaram que era uma situação momentânea, que haviam quebrado, ou aguardavam a compra de um novo. Nas 2 turmas de 3° anos, a adesão era de 100% de uso de celulares. Em ambas as turmas, o acesso à internet de alguns alunos era limitado a casa, não possuindo acesso a algum plano no celular.

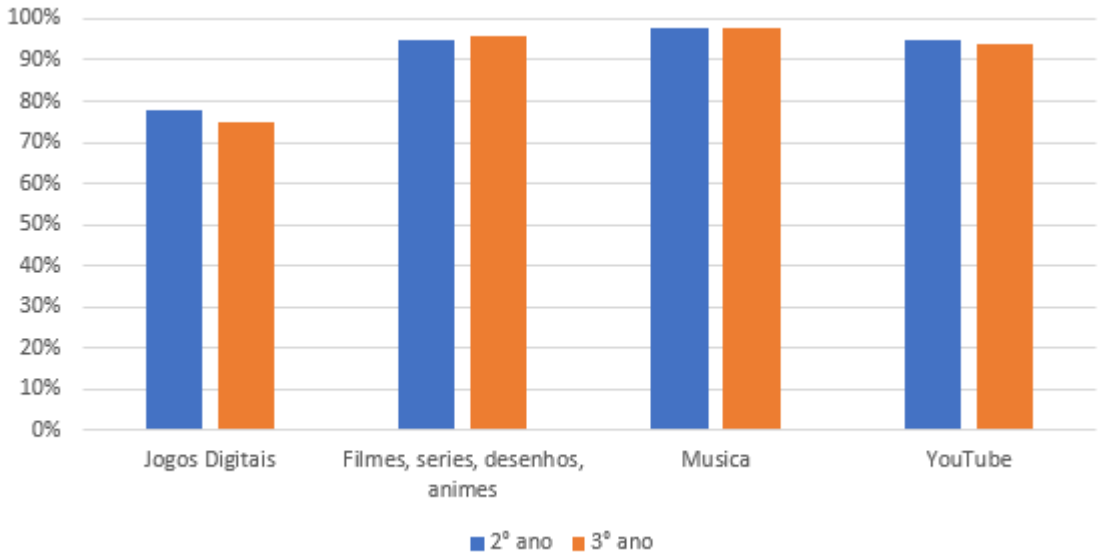
Foram feitas perguntas específicas da utilização de celulares, redes sociais e outros tipos de entretenimento por parte dos alunos, as questões foram elaboradas e respondidas em sala de aula de maneira presencial através de formulário entregue e respondido à mão pelos alunos durante a aula.

1- Possui Celular pessoal?
2- Quantas pessoas possuem celular em sua casa?
3- Possui acesso à internet em casa ou no celular?
4- Joga jogos digitais no celular, computador ou videogame? Cite os favoritos.
5- Assiste séries, filmes, desenhos ou animes online? Cite os favoritos.
6- Ouve músicas online? Cite as favoritas.
7- Assiste canais no youtube? Cite os favoritos.

A respeito dos números, a maioria das famílias possuem mais de 3 celulares em casa em média, são poucos os que não realizam nenhum tipo de atividades online. Mesmo alunos que não têm celular no momento, usam internet em casa através do celular dos pais ou de um computador.

Vários fatores colaboram para que a pesquisa de uso de smartphones no Colégio Souza Naves de Rolândia estejam acima da média nacional, é uma região Urbana, em um colégio com boa localização no centro da cidade em uma região do Brasil que também está bem localizada quando se trata de acesso a tecnologias em suas áreas urbanas, que é o Norte do Paraná. Tais dados colaboram para a aplicação do material proposto, apesar de que ressalvas devem ser feitas sempre nos lembrando que não é essa a situação encontrada na totalidade das salas de aula pelo país.

Tabela 4: Conteúdos utilizados com o celular

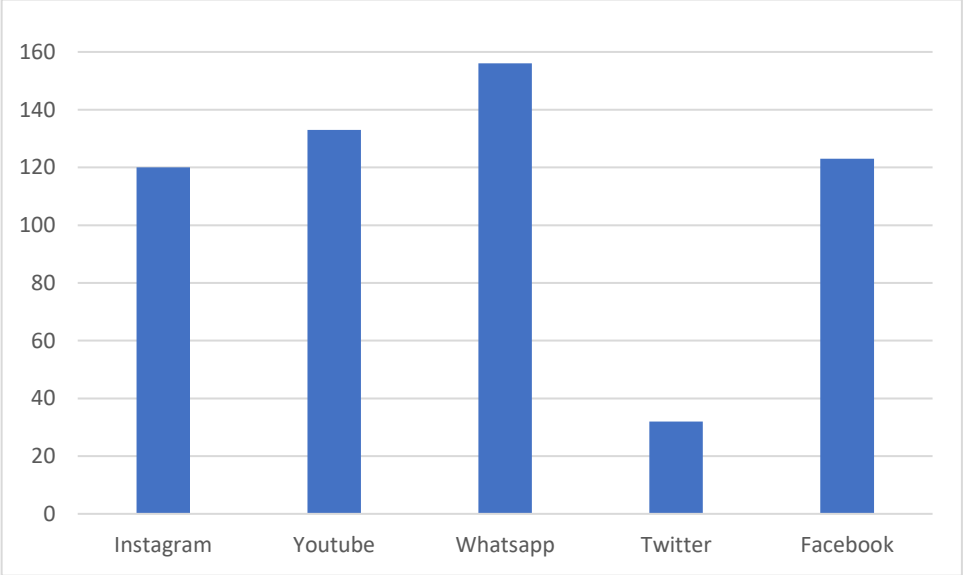


Fonte - Dados da pesquisa

A figura 4 acima, apresenta o gráfico de conteúdos que alunos consomem através dos celulares. Através da leitura desse gráfico, podemos constatar que o número de alunos que utiliza o celular para acessar redes sociais se aproxima de 100%. A maioria consome músicas e vídeos através do aparelho e um pouco menos, mas ainda assim maioria, usam o celular para jogar jogos digitais.

Outro questionário aplicado questionava quais redes sociais entre as apresentadas os alunos utilizavam diariamente, entre *Whatsapp, Facebook, Youtube, Instagram e Twitter*.

Tabela 5: Uso diários de redes sociais



Fonte - Dados da Pesquisa

O gráfico apresentado acima apresenta a totalidade de alunos e as redes sociais que eles utilizam, a grande maioria utiliza *Whatsapp* e *Facebook* diariamente, de acordo com a pesquisa 156 alunos acessam o *whatsapp* diariamente. Todas as redes possuem um grande número de usuários entre os pesquisados com exceção do *Twitter.*

4. Aplicação do Material didático

A análise dos resultados da aplicação do material didático se deu através de observação direta, onde como pesquisador e professor analisei de maneira crítica todos os passos da aplicação do material didático. Para que seja possível uma análise dos resultados, utilizaremos a avaliação elaborada com base no “modelo de 3C de colaboração” (FUKS et al, 2002), com as devidas adaptações, para um modelo de análise de efetividade do material didático, buscou-se 3 fatores para avaliar o desempenho das aplicações, Comunicação, Cooperação (assim como no modelo 3C) e Interatividade.

Comunicação ,é como o nome diz, sobre os alunos utilizarem as ferramentas de comunicação digitais que estão disponíveis ao seu alcance para interagir com o professor e entre si, e não apenas responder a algum questionamento, mas sim entender que as interações através do ambiente virtual é uma extensão da sala de aula.

Cooperação no caso das aulas aplicadas para essa pesquisa leva em conta a construção de conhecimento a partir de outro conhecimento já exposto pelo professor ou por outros alunos, levar em conta informações já fornecidas para assim criar novas perspectivas e ideias.

> Ao se comunicar, um dos interlocutores, de acordo com suas intenções e compromissos, elabora a mensagem a ser transmitida, e, o outro, ao receber e interpretar a mensagem, tem seus compromissos e conhecimentos modificados. Neste nível, os interlocutores argumentam e negociam suas intenções, compromissos e conhecimentos (FUKS et al, 2002 p.31).

Ou seja, analisamos se os alunos absorvem as mensagens que estão sendo comunicadas, e através disso passem a leva-las em consideração em seu próprio discurso, para que esse processo seja analisado, é preciso que o aluno participe de forma contínua como prevê o primeiro conceito dessa análise, a comunicação.

Interatividade é o fator novo que não está presente no modelo 3C, e foi pensado para a situação em que os alunos utilizam a internet e tudo que ela pode oferecer em sua participação na aula, ou seja, além de se comunicar e contribuir para construção do conhecimento de forma cooperativa, o aluno entende que possua em mãos uma ferramenta que possibilita o acesso a qualquer outra informação, é a capacidade de usar a internet, trazer imagens, links, vídeos ou referencias que vão além do proposto pelo professor. Essa interatividade deve ser incentivada, pois os

alunos muitas vezes estão acostumados com a rigidez de um ensino mais tradicional e podem encarar essa questão como trapaça.

As aplicações utilizadas nessa pesquisa se deram no período de fevereiro do ano de 2020, em 4 turmas do ensino médio do colégio Souza Naves de Rolândia. O colégio foi escolhido pelo fato de além de pesquisador, fui professor nessas turmas no ano de 2019, onde lecionei a disciplina de História enquanto já aplicava parte dos conhecimentos que viriam a ser colocados nesse material didático, e portanto tinha certa familiaridade com os alunos e principalmente como eles lidam com as redes sociais. A pesquisa apresentada anteriormente sobre o uso de smartphones e redes sociais diz respeito a estas turmas que selecionei para aplicar as aulas texto. Mas cabe aqui uma breve repetição das informações.

Por ser uma escola localizada bem no centro da cidade de Rolândia, ela recebe alunos de várias regiões da cidade, e a utilização de celulares por parte dos alunos é de quase 100%, sendo que os poucos alunos que não tinham smartphones em sala de aula alegavam que podiam fazer as atividades em casa com um celular de alguém da família, ou não tinha o celular no momento porque não era autorizado a levar o celular pra escola.

Durante o decorrer do ano de 2019, nas minhas aulas de História, os alunos utilizavam os celulares para pesquisas, informações extras que poderiam buscar para complementar as aulas. Minha atuação como professor busca sempre aplicar os estudos em ensino que a pesquisa me proporciona, a maioria das aulas eram amparadas por algum tipo de tecnologia, mesmo que a principal delas seja a TV Paraná, presente na maioria das salas de aula dos colégios da região de Londrina. A televisão apesar de bem antiga já, ainda atende a necessidades básicas do professor. Esse era o ambiente escolhido para a aplicação do material pedagógico.

Em uma pré análise com base em outros colégios que já lecionei na região de Londrina e na cidade de Rolândia, o Colégio Souza Naves apresentava uma das melhores condições que encontraria na rede estadual da região, o professor tinha acesso ao *wifi* durante a aula, os alunos em sua maioria possuíam celular, utilizavam as redes sociais e a direção e equipe pedagógica é muito receptiva ao tipo de pesquisa que propunha realizar. Quando for possível pretendo documentar esse tipo de atividade nas escolas das mais variadas regiões com um público mais variado a fim de entender as dificuldades que cada tipo de colégio apresenta.

As seguintes aulas foram aplicadas de maneira presencial para as turmas de segundo e terceiros anos na semana de 17 a 21 de fevereiro de 2020, e a sequência de atividades e entrevistas se estenderam pelo período da semana seguinte, até finalizarem no dia 28/02. Os planos já haviam sido elaborados pensando no seguinte modelo, onde se faziam necessárias duas aulas presenciais, uma para a explicação da proposta, quais redes sociais iriamos utilizar e montagem do grupo de *Whatsapp*, a segunda aula seria a introdução ao tema para preparar os alunos para as atividades online, as atividades online seriam nos dias seguintes, sem necessidade de data definida para todos participarem, mas as discussões e instruções se estenderam por 4 dias letivos, por fim também de forma online, foi aplicado um questionário aos alunos para coleta de dados sobre sua experiencia com a atividade.

Não era mais professor regente dessas turmas no período da aplicação, portanto tomei emprestadas as aulas do professor de Sociologia. Expliquei o objetivo dessa aula, e tentei naturalizar o máximo possível essa experiência para que os alunos tratassem a atividade como uma aula comum de Sociologia. Novamente ressalto que o cenário ideal para a aplicação desse material é com o professor regente da turma, para que a aula não tenha essa carga de experiência.

As duas aulas aplicadas são referentes aos dois planos que aula que anexo a este trabalho, uma utilizando o *twitter e Whatsapp* e outra utilizando trechos de um jogo digital e também o *whatsapp*. Foram dois grupos do whatsapp, um para os alunos do segundo ano e outro para os alunos do terceiro ano.

Aplicação da Aula 1 – Racismo retratado em discussões do Twitter.

As turmas de segundo ano onde as aulas foram aplicadas 2°A e 2°B são bem engajadas quando se trata de debates, e a primeira impressão que tiveram quando comecei a explicar a temática de racismo no *twitter* é que seria um debate, o que não está completamente errado, mas nenhum aluno seria obrigado a assumir uma posição que fosse diferente de suas concepções.

Na primeira aula sobre a temática das lutas contra o racismo, eu como professor, utilizei apenas imagens apresentadas na TV pendrive da sala, e também já apresentei de maneira inicial quais seriam os recortes que faria e apresentaria para o grupo. Três alunas que utilizavam o twitter após entenderem a proposta perguntaram se elas mesmo poderiam fazer a pesquisa em seu twitter, o que é bem-vindo nesse tipo de aula. Quatro alunos se pronunciaram dizendo que não faziam ideia de como o *twitter* funcionava, acredito que esse número era maior nas duas salas em que apliquei a aula, mas foram apenas quatro os que se pronunciaram.

Utilizei a explicação básica do *twitter* presente no material em anexo, de que era um *Microblog*, onde eles poderiam interagir com pessoas conhecidas, famosas, seguir notícias ou reclamar de alguma empresa diretamente para o perfil dessa empresa. Quanto a utilização do *whatsapp* e a formação do grupo, foi distribuída uma ficha de cadastro para os alunos inserirem seus números. A meu ver, a necessidade de um número de telefone é o primeiro problema do *whatsapp*, torna o fato de adicionar alguém, algo muito contra intuitivo e externo as funcionalidades do aplicativo, assim, alguns alunos ficam relutantes em compartilhar seu número de telefone, no total de 53 alunos das duas turmas, tive 6 alunos que não colocaram suas informações para participarem do grupo, mesmo depois de terem concordado com a proposta até o atual momento.

Por não ser o professor regente da turma, acredito que a participação ou não participação de alguns alunos é importante para a pesquisa, uma vez que, participaram aqueles que realmente queriam colaborar, portanto os resultados podem ser bem diferentes quando isso for uma atividade com o professor regente, por fim, a participação nas discussões no grupo do whatsapp teve mais algumas abstenções.

A primeira percepção que tive ao enviar as imagens do twitter era que os alunos não estavam comentando a partir das imagens, mas sim enviando algo que se

aproxima mais de suas opiniões, não estavam analisando, só comentando como se não houvesse uma base para interpretarem, faltava a Cooperação e a Interatividade.

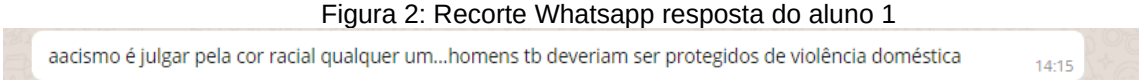
Um exemplo é essa imagem que enviei, e depois o comentário do aluno “1” na sequência:

Figura 1: Trecho da aula do Whatsapp com recorte do twitter

Fonte – Dados da Pesquisa

Esse é o primeiro recorte do twitter sobre racismo que enviei, e seguindo o segundo comentário, o aluno 1 respondeu algo parecido.

Figura 2: Recorte Whatsapp resposta do aluno 1



Fonte – Dados da Pesquisa

“Racismo é julgar pela cor racial qualquer um...homens também deveriam ser protegidos de violência doméstica”. O aluno 1 com essa resposta praticamente copiou o texto fonte que foi exposto pelo professor.

Então na sequencia algumas alunas entraram na discussão para argumentar a colocação do aluno 1, seus argumentos sim levam em conta as introduções que foram explicadas nas duas primeiras aulas sobre movimentos sociais ligados aos negros. E dessa mesma maneira os diálogos foram surgindo ao longo daquela tarde, mas até então com apenas 10 alunos que participavam, alguns trabalhavam no período da tarde, e esperava que fossem comentar a noite ou quem sabe no outro dia.

Segui apresentando mais informações, seguindo o plano de aula, cito aqui alguns trechos que possam ser relevantes para essa pesquisa, em transcrição direta do whatsapp:

Professor: Colocando o que diz a lei: da Lei Brasileira: LEI Nº 7.716, DE 5 DE JANEIRO DE 1989. Art. 1º Serão punidos, na forma desta Lei, os crimes resultantes de discriminação ou preconceito de raça, cor, etnia, religião ou procedência nacional.

(Redação dada pela Lei nº 9.459, de 15/05/97). Todos os outros artigos desta lei dependem desse preceito estabelecido no Art. 1°, e, portanto, se aplicam a qualquer etnia independente de origem histórica.

Aluno 2: se for seguir essa lei, o que o povo tá comentando falando que racismo inverso existe, é verdade, mas não sei se é certo

Aluno 3: Brancos não sofrem o preconceito que os pretos sofrem

Aluno 2: Mas de acordo com a lei não importa o passado discriminação eh discriminação

Professor: Mas então vocês acham que algumas leis como essa deveriam ser modificadas pra melhor atender as lutas sociais?

Aluno 3: ue pode mudar teve época que ter escravo era dentro da lei. não é pq ta na lei que é 100% o melhor

Aluno 4: Não existe igualdade se a base e a história sempre foram desiguais. O que precisa é oportunidades que compensem a desigualdade

Aluno 5: colocando brancos em situações que pessoas negras e indígenas sofreram e sofrem por anos para mostrar o absurdo que é declarar que existe o tal "racismo inverso"

Aluno 6: sim, brancos escravizaram pretos e muitas familias ficaram ricas até hoje em cima dos escravos

A noite, mais alunos participaram, pois agora em casa, tinham acesso à internet, outros porque trabalhavam a tarde, mas desses, a maioria só fez um comentário, meio que marcando sua presença na atividade, mas não participaram do resto das discussões, entre esses da noite, alguns comentários que novamente, voltam a analisar os trechos do *twitter* que havia enviado, sem levar em conta a discussão que se desenrolava:

Aluno 7: “Esses comentários fazem o uso de humor e sarcasmo para provar o ponto deles, mostrando situações que pessoas negras sofrem todos os dias substituindo as vítimas por pessoas brancas.”

Nos dias que se seguiram, entre algumas discussões paralelas que surgiram, uma surpresa um grupo de três alunos começaram a discutir sobre Local de Fala, mesmo que não usassem esse termo, diziam:

Aluno 8: até negro tem preconceito com eles mesmo

Aluno 3: nada ver, não é preconceito eu chamar o [cita o nome de um amigo] de meu nego hahaha...mas se um branco chama é racismo mesmo

Esse diálogo rendeu mais alguns comentários até que eu enviasse uma explicação sobre Local de Fala, sobre a autoridade que as minorias tem sobre o assunto que diz respeito a sua luta e nesse momento senti que o trabalho estava tendo alguma efetividade entre os poucos alunos que participavam.

Outro momento positivo foi quando uma aluna apresentou um vídeo sobre o tema, que ela havia encontrado, era um *standup*, um trecho de uma apresentação de um comediante chamado Gui Preto, intitulado “GUI PRETO - EXISTE RACISMO REVERSO? - STAND UP COMEDY”. E então demonstrei minha empolgação o rumo que aquilo estava tomando.

É por esses pequenos momentos de avanço que vejo necessário mais pesquisas no uso das tecnologias no ensino, essa utilização multimidia, entre diferentes sites e serviços é o que faz com que alunos hoje não consigam manter toda sua atenção em uma aula de 50 minutos ouvindo e lendo, a essa nova realidade que tento adaptar as aulas desse material de apoio.

O principal problema que essa aplicação sofreu foi o da participação, foram menos da metade os alunos que efetivamente debateram, enquanto que dos 53 alunos, comentaram pelo menos uma vez 29, basicamente uma turma sendo que as aulas foram aplicadas a duas. Esse problema é compreensível e esperado por alguns motivos, como já citado acima, eu não era o professor regente da turma, portanto essas aulas não foram encaradas da maneira ideal, seria necessário um comparativo para saber se a participação ganha ou perde a partir dessa situação. Além do problema já citado o outro é a dificuldade de aprofundamento do assunto, por mais que eu apresentasse informações, trechos de pesquisas, falas de sociólogos, os comentários dos alunos continuavam superficiais e baseados nos recortes originais que havia enviado.

Nessas discussões surgem alunos que se empolgam, e comentam muito mais que outros, nessa aplicação pude observar 5 alunos que se engajaram bem mais que a maioria, sendo um deles, a aluna que sugeriu o vídeo de comédia a respeito do tema.

O principal desafio a partir dessa aplicação continua sendo aquele mais difícil, que é mudar o costume dos alunos de como eles encaram uma aula, faze-los entender que comentar no grupo do *whatsapp* é participar da aula, o que não é algo fácil nem para os professores. Acredito que esse tipo de material poderia se valer mais em uma nova aplicação, sendo realizada pelo professor regente, e talvez como uma

forma de avaliação para que os alunos se comprometam mais a entrar e participar. Por fim, apesar de que a atividade acabou sendo excludente, não por princípio, mas por consequência de como os alunos encaram tal tipo de aula, acredito que os que participaram provaram um ponto sobre como o ensino pode acontecer por meios digitais.

Aplicação da Aula 2 – Políticas públicas, democracia e seu funcionamento representados pelo jogo digital Democracy 3.

Essa aula foi aplicada a duas turmas de alunos do terceiro ano do ensino médio do Colégio Souza Naves, e visava uma aproximação com o conteúdo de representatividade democrática, mais especialmente um aprofundamento em uma temática que não é muito aprofundada no ensino médio, que é o funcionamento da máquina política no país. As duas turmas de terceiro ano somavam no dia da aplicação 54 alunos.

As explicações sobre a aplicação dessa aula, bem como do jogo *Democracy 3* podem ser encontradas no plano de aula em anexo neste trabalho, juntamente com o material que serve de guia para a elaboração dessa aula.

A melhor maneira de apresentar o jogo para os alunos, foi utilizar as duas primeiras aulas onde iria explicar a proposta dessa pesquisa, e mostrar o jogo funcionando para os alunos, e aí temos um problema estrutural em se usar novas tecnologia em sala. A única maneira viável que pensei em apresentar o jogo para os alunos foi com um computador próprio que levei em sala de aula, e com o projetor, os alunos puderam entender um pouco como aquilo funcionava, isso seria essencial para que mais tarde, no whatsapp, eles entendessem as imagens do jogo que estava mostrando a eles. Basicamente essa aplicação seguiu rigorosamente o plano de aula a partir dessa demonstração do jogo sala de aula que não estava dentro do plano de aula.

A primeira observação a ser feita é que os alunos se interessam muito pela ideia de jogo, mais ainda do que de redes sociais, e o interesse das turmas pela demonstração foi grande, na demonstração, eu consegui fazer parte dos alunos entenderem o funcionamento do jogo, e depois na segunda aula, segui as explicações teóricas do tema seguindo o plano de aula. Já ao termino das aulas presenciais, alguns alunos perguntaram se havia alguma maneira de eu passar o jogo para eles, demonstrando um interesse no mesmo.

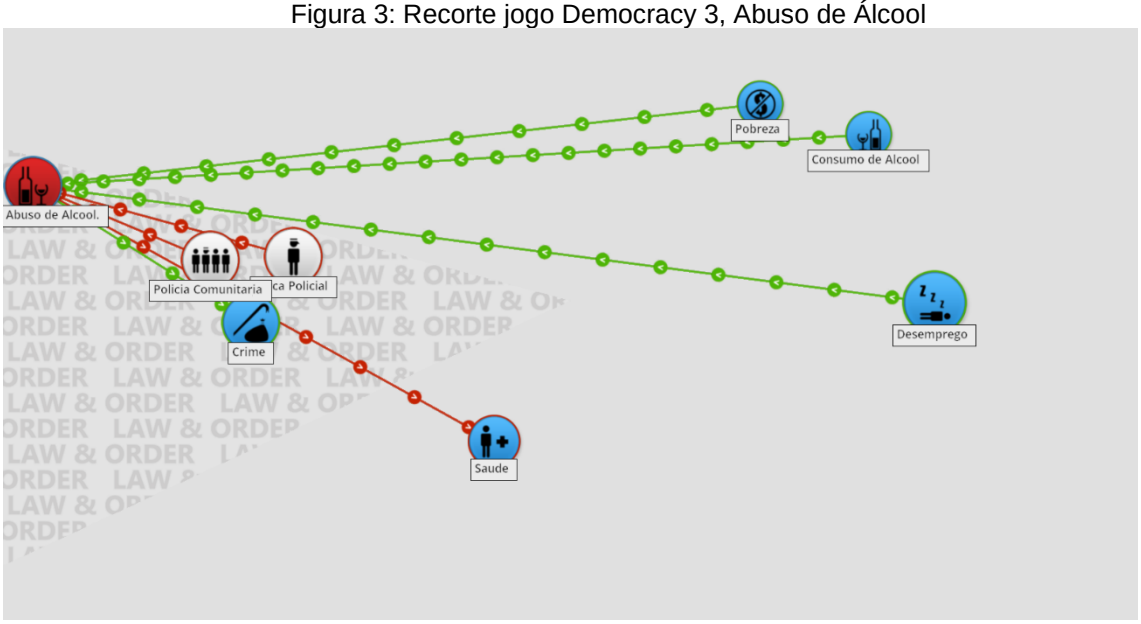
O jogo só estava sendo usado na forma de imagens no *whatsapp*, porque não havia maneiras dentro da escola de proporcionar que todos os alunos o jogassem por si só, e essa seria a aplicação ideal dessa proposta, mas infelizmente não é algo assim tão simples nas escolas públicas, apesar dos livros didáticos sugerirem vários jogos, várias barreiras ainda precisam ser superadas pra isso ser algo acessível a qualquer professor dentro da escola.

Seguindo a proposta do plano de aula, chamei os alunos no grupo do *whatsapp* da sala, onde novamente havia recolhido os números através de um formulário fornecido durante a aula, em um primeiro momento todos participaram do grupo para a atividade.

As imagens foram enviadas uma de cada vez, e a cada problema retratado na imagem, os alunos comentavam e eu tentava alimentar o diálogo com alguns conceitos que pretendia ensinar com essa aula.

A imagem sobre o problema de abuso de álcool é um exemplo de como foram feitas essas análises por parte dos alunos.

Figura 3: Recorte jogo Democracy 3, Abuso de Álcool



Fonte – Captura pessoal do jogo Democracy

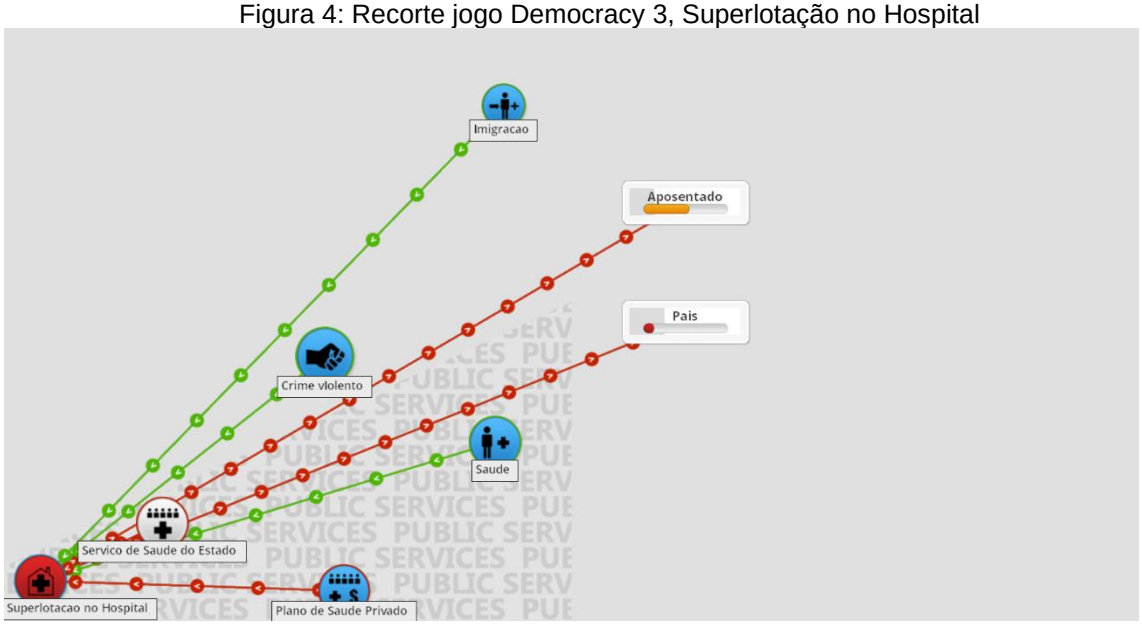
Perguntei se eles conseguiam interpretar o que essa imagem está mostrando, de acordo com o que viram na sala de aula, sobre como o jogo funciona. E foi necessário que eu reforçasse seu funcionamento interpretando essa imagem para eles no grupo para que não houvessem dúvidas. Resumidamente expliquei que ao verificarmos o problema do Abuso de Álcool presente na imagem, várias outras informações estão ligadas a esse problema, elas são ali retratadas pelos círculos de pobreza, consumo de álcool, desemprego, crimes, saúde, força policial, polícia comunitária e crime.

As setas verdes indicam um aumento e sua direção indica qual dos fatores está aumentando o outro, nesse exemplo temos o desemprego como fator que aumenta o abuso de álcool. E também o próprio abuso de álcool causa um aumento no crime e diminui a saúde do país.

A explicação se sucedeu de um recorte do livro didático que incluía o trecho sobre Robert Dahl e como ele tinha como objetivo descrever como os princípios democráticos são aplicados na prática, e não apenas na teoria.

A primeira tarefa seria os alunos interpretarem um próximo problema apresentado. A imagem que eu enviei em sequência era sobre a superlotação de hospitais.

Figura 4: Recorte jogo Democracy 3, Superlotação no Hospital



Fonte – Captura pessoal do jogo Democracy 3

Após mais algumas explicações, os alunos compreenderam, e alguns indicaram as ligações apresentadas nas imagens. Então questionei algumas dessas informações, como por exemplo “O plano de saúde privado” ajudar a diminuir a superlotação de hospitais, mas não são todas as pessoas que têm condições de ter um plano de saúde privado. E em seguida anexei uma notícia a respeito da superlotação dos hospitais.

Alguns alunos compartilharam algumas ideias liberalistas, citando alguns Youtubers que acompanham sobre o assunto. O que foi um acréscimo bem-vindo, pois esses aluno por si mesmos, chegaram a algumas opiniões a respeito do mal gerenciamento do dinheiro público, ou sobre como todos pagamos impostos para que todos tivessem acesso a hospitais, mas na realidade os únicos que tem esse acesso facilitado são quem tem condições de pagar hospitais particulares.

As discussões nesse tipo de experiência podem facilmente tomar um rumo diferente do esperado no preparo da aula, e esse foi um dos casos, pois os argumentos que os alunos traziam citando ideias liberais não estavam detalhadas no

plano dessa aula, mas ao invés de reforçar informações sobre representação política direta, incentivei essa discussão sobre essa juventude e esse florescimento de alguns ideais libertários/liberais nas redes sociais e *youtube*.

Como na outra aplicação, vale ressaltar que apesar da atividade ter sido pensada para duas turmas inteiras, o que tivemos no grupo foi uma participação de aproximadamente 50% dos alunos, mas que apenas 7 entraram nas discussões e comentavam de forma recorrente. Eu no papel do professor, queria conhecer mais dos youtubers que os alunos sugeriam, era uma via dupla de sugestões, ao passo que sempre reforçava a importância em se ter cautela, e duvidar sempre de informações que são ditas na internet. Sugestão essa que é válida para todo tipo de mídia, mas principalmente na internet da atualidade.

A conclusão dessa aula foi um pouco fora do esperado e do ponto de vista do plano de aula, pude observar vários pontos que poderia melhorar, e o principal deles é o óbvio, jogos são melhores utilizados quando são jogados, assistir um jogo ou ver uma imagem do jogo não é o mesmo que joga-lo, e percebi isso ao ver o contraste que ocorreu ao demonstrar o jogo na sala de aula, e depois como ele era apresentado na forma de imagens estáticas, pois se fossem apenas imagens, poderia ser qualquer outro gráfico que representasse o que gostaria de demonstrar com a aula, mas infelizmente esse foi o caminho que as dificuldades tecnológicas nos levou durante a aplicação dessa aula.

Entre as conversas sobre a superlotação que se transformaram em uma discussão sobre privatização, destaco o vídeo enviado sobre a privatização de hospitais intitulado: Pela PRIVATIZAÇÃO da Saúde, de 2016. E na sequencia um trecho das discussões:

Aluno 1 - acho que a solução é a privatização da saúde, igual é nos estados unidos
Aluno 2 - os médicos no hospital trabalha quando quer, bate ponto e vai embora
https://www.youtube.com/watch?v=H7zXmlglmXM
Aluno 3 - eita não adianta privatizar hospital se o povo não vai ter dinheiro pra pagar
Aluno 4 - mas lá é barato pra cada um pagar o plano de saúde mais baratinho
Professor - Acabei de ver o vídeo que o Lucas enviou, mas temos que tomar cuidado, pois ele fala muito dos problemas que o hospital público tem, mas não apresenta soluções viáveis para nosso país, concordo sobre o que ele fala, de alguns médicos baterem ponto e não trabalhar, esse é um problema que temos no serviço público, a

estabilidade gera certos abusos, mas esses funcionários públicos estão cometendo um crime ao não trabalhar o tanto que recebem

Aluno 5**:** é só privatizar e demitir os vagabundos

Aluno 5: https://www.topmelhores.com.br/cultura/117-os-10-melhores-sistemas-de-saude-do-mundo

Aluno 5: é só olhar, a maioria dos países com melhores sistemas de saúde são privatizados

Professor: Então, temos nessa lista que vc enviou vários países cada um com algumas diferenças, qual vocês acham que se encaixariam melhor na saúde do Brasil, pra quem não vou é essa lista aqui desse link

Aluno 2: acho que o Canadá, pq lá o trabalhador paga o seguro de saúde direto do salário na forma de imposto, mas os hospitais e médicos são privatizados pra não ter abuso

Aluno 6: parece que em vários ao invés de controlar tudo como no brasil, o governo só ajuda a pagar os seguros

Essa discussão apesar de inicialmente sair da temática da sala, foi capaz de reproduzir de maneira bem sucedida os 3 aspectos que esperava de uma aula feita utilizando o *whatsapp,* um grupo dos alunos participantes se comunicaram mais de uma vez, cooperaram ao complementar informações já apresentadas, e usaram o interatividade que a internet proporciona para trazer novas informações e conteúdos multimídia para a conversa.

Na semana seguinte recebi a mensagem de um aluno que havia pedido o jogo para jogar em casa, quando ele percebeu o verdadeiro objetivo do jogo, ficou impressionado como em uma espécie de catarse. O aluno percebeu que o objetivo do jogo não é resolver os problemas do país, mas sim ser reeleito nas próximas eleições.

Conclusão

A partir das pesquisas para a elaboração do produto que visava auxiliar os professores a utilizarem as redes sociais e tecnologias digitais no ensino de Sociologia, podemos constatar a importância que é tratar desse assunto, para que possamos acelerar esse processo de digitalização do ensino. Não que as escolas e salas de aula serão substituídas pelas tecnologias digitais, mas sim que as escolas adotem e utilizem essas tecnologias juntamente com todas as outras metodologias e funções que a escola deve oferecer.

É muito notável a defasagem entre o professor interessado em aplicar tais metodologias, os alunos e a escola, pois quando se fala em uma naturalidade que os alunos tem com as tecnologias, essa naturalidade não se transmite completamente quando se inclui o ensino escolar nessa atividade. O fato de ser uma atividade escolar, tira os alunos do conforto de suas redes sociais, mas isso pode ser encarado como um ponto positivo.

Mais iniciativas como as que outros autores já desenvolveram, e também a presente pesquisa ajudam a alavancar o ensino para uma direção mais tecnológica, e auxilia tanto alunos como o corpo escolar a entenderem que a educação deve forçar cada vez mais a inserção de novas metodologias de ensino que usem das tecnologias digitais.

A aplicação de uma aula que tinha o *Twitter* como referência principal para exemplificar uma temática, não foi a escolha mais adequada para o grupo em que a aula foi aplicada, pois essa rede social não é muito utilizada entre os alunos que participaram, isso por si só já tira um pouco aquele sentimento de naturalidade em que se buscou inserir os alunos, o *Twitter* não é natural para a grande parte dos alunos que fizeram parte dessa aplicação, por isso acredito que seja importante levar em conta os questionários em sala de aula para conhecer melhor seu público e turma. Pois mesmo que a atividade necessitasse que os alunos utilizassem diretamente o *Twitter*, eles tiveram contato com a mesma, de maneira que talvez não o fariam fora dessa atividade. A maneira como foi introduzido como recorte poderia ter disso feito com qualquer outra mídia que não uma rede social virtual. Enquanto a riqueza da aplicação se encontrou na interatividade à distância, utilização de ferramentas de comunicação como whatsapp, as respostas e conversar nos mais variados horários,

inclusive incluindo alunos que não podia participar em horários que estavam trabalhando.

Como apresentado nas aplicações com alunos do ensino médio, temos comprovação de que os alunos já estão habituados ao ensino multifacetado, ele não se encerra apenas na fala do professor ou dos livros didáticos, eles entendem que têm acesso a todo tipo de fonte que buscarem, e que isso pode sim modificar seu aprendizado, afinal de contas, em uma das aplicações, um vídeo sugerido pelo aluno foi o ponto inicial para toda uma gama de novas discussões por parte de todos os outros alunos que estavam participando das atividades pelo *Whatsapp.*

O poder da ferramenta Whatsapp continua a surpreender, os alunos já entendem seu funcionamento atemporal, não existe horário obrigatório para comentar, nunca tão cedo nem tão tarde, pois na hora que estiverem mais confortáveis, é quando comentarão, as aulas pelo messenger dá aos alunos tempo para pesquisar, estudar antes de escreverem qualquer resposta.

Ferramentas como o *Google Classroom* podem apresentar um grande potencial no auxilio dessa transição, pois apesar de digital, mantem aspectos enraizados do funcionamento de uma sala de aula presencial, mas oferece muitas outras ferramentas que permitem a potencialização do conhecimento oferecido online.

Redes como *Twitter* ou *Facebook* além de serem utilizadas na forma de grupos ou atividades, são além de tudo uma excelente fonte de informações e análises, pois qualquer trecho destacado de uma rede dessas é uma representação das interações humanas na sociedade, mesmo que em um ambiente virtual.

O material em anexo traz esse primeiro passo em direção a um ensino ciente de toda a cibercultura que rodeia os alunos, a escola e o mundo. Com certeza o maior esforço a ser feito é por parte dos professores em se adaptarem a essas ferramentas e cultura que vivem os jovens atualmente. Pois é nosso dever como educadores, adequar o ensino a todo tipo de situação, caso contrário, o distanciamento com os alunos será cada vez maior.

REFERENCIAL BIBLIOGRÁFICO

ABRAMO, Helena Wendel. **Cenas Juvenis**: Punks e Darks do Espetáculo Urbano. São Paulo: Scritta, 1994.

ABRAMO, Helena Wendel**. Considerações sobre a tematização social da juventude no Brasil**. In: Brasília: UNESCO, MEC, ANPEd, 2007. 284 p. – (Coleção Educação para Todos; 16). p.73-92. Disponível em: https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000154569. Acesso em fev. 2019.

AFRANIO, et al. SOCIOLOGIA EM MOVIMENTO. São Paulo: Ed. Moderna, 2018.

BOURDIEU, Pierre, a Juventude é apenas uma palavra. In: Questões de Sociologia. São Paulo: Marco Zero, 1983.

BOURDIEU, P. **Escritos de educação.** Organização de Maria Alice Nogueira e Afrânio Catani. Petrópolis: Vozes, 1998.

Bourdieu, P. (2007). A economia das trocas simbólicas (5a ed.). São Paulo: Perspectiva.

BAUMAN, Zygmunt. **Amor líquido:** sobre a fragilidade dos laços humanos. Rio de Janeiro: Jorge Zahar. 2004

BAUMAN, Zygmunt. A sociedade líquida: entrevistado por Maria Lúcia Garcia Palhares-Burke. São Paulo: Folha de São Paulo, 2003. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-20702004000100015&lng=pt&nrm=iso&tlng=pt Acesso em fev. 2019

BRASIL. **Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica**. Brasília: MEC/SEB/DICEI, 2013.

_____. **Diretrizes Curriculares Nacionais para o Ensino Médio**. Brasília, DF, 1998

_____ . **Guia de livros didáticos PNLD 2018** : Sociologia . Ministério da Educação. Brasília: MEC. Disonível em: <http://www.fnde.gov.br/centrais-de-conteudos/publicacoes/category/125-guias?download=10746:guia-pnld-2018-sociologia>. Acesso em 26/11/2018

_____. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação**: Lei n.º 9.394/1996 e demais alterações. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. BRASIL. MEC.

_____. **Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Médio.** Bases Legais. Brasília: Ministério da Educação, 2001. PCNEM E PCN+

BARABÁSI, Albert. **Linked:** How Everything is Connected to Everything else and What it means for Business, Science and Everyday Life. Cambridge: Plume, 2003.

BRESCIA, Amanda Tolomelli et al. **Wikipédia**: um recurso de ensino e aprendizagem na universidade. 2 ed. São Paulo: Rev. Docência Ens. Sup, 2015. 101-127 p. v. 5.

CASTELLS, Manoel. **A Galáxia da internet**: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.

CASTELLS, M. e CARDOSO, G. **A Sociedade em Rede Do Conhecimento à Acção Política.** Debates Presidência da República. Imprensa Nacional - Casa da Moeda 2005 – Belém PA

CETIC.BR. **Tic Kids Online Brasil**. São Paulo, 2017. Disponível em <https://cetic.br> Acesso em 10/11/2018

CHARLOT, Bernard. **Da Relação com o Saber às Práticas Educativas.** São Paulo: Cortez Editora, 2013.

CHARLOT, Bernard. **Relação com o Saber, Formação de Professores e Globalização**. Porto Alegre: Artmed, 2003.

CHAUÍ, Marilena. Convite à Filosofia. São Paulo: Ática, 2002

Cibercultura, 2019. In Wikipédia. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Cibercultura>. Acesso em 02 de fev. de 2020

COLLIS, B., & MOONEN, J. (2001), **Flexible learning in a digital world:** Experiences and expectations. London: Kogan Page

COLLIS, B., & MOONEN, J. (2005), **Standards and assessment of e-learning**. In P. Resta (ed.), Teacher development and e-learning (in press). Paris: UNESCO

COSTA, Rogério. **Por um novo conceito de comunidade:** redes sociais, comunidades pessoais, inteligência coletiva. Comunic., Saúde, Educ., v.9, n.17, p.235-48, mar/ago 2005.

FUKS, Hugo et al. O Modelo de Colaboração 3C no Ambiente AulaNet. Informática na Educação: teoria & prática, Porto Alegre, v.7, n. 1, p. 25-48, jan./jun. 2004.

GOMES, Miguel Angelo Castelo. **Filozapeando:** uma experiência filosófica de mediação à distância com o uso do aplicativo de celular WHATSAPP. Rio de Janeiro: Dissertação de Mestrado, 2016. 133 p.

HONÓRIO, Hugo Luiz Gonzaga. **Invertendo a sala de aula**: Processo para a implementação da metodologia Sala de Aula Invertida com elementos de colaboração no ensino de matemática. Juiz de Fora: Dissertação de Mestrado, 2017. 28 p.

JEOLÁS, Leila Solberger, FERRARI, Rosangela Aparecida Pimenta. **Vulnerabilidades juvenis:** sexualidades, acidentes e homicídios. IN: JEOLÁS, Leila

Solberger; PAULILO, Maria Angela Silveira; CAPELO, Maria Regina Clivati (orgs). **Juventudes, desigualdades e diversidades: estudos e pesquisas.** Londrina: Eduel, 2007. P.75 a 115.

LEVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

LEVY, Pierre. **Ciberdemocracia**. São Paulo: Instituto Piaget Editora, 2002.

MARTINS, Paulo Henrique. **As redes sociais, o sistema da dádiva e o paradoxo sociológico.** 40. ed. Salvador: Caderno CRH, 2004. 33-48 p. v. 17.

MASCARENHAS, Alexandra Garcia. As representações dos professores e estudantes sobre a Sociologia no Ensino Médio: investigando as comunidades virtuais do Orkut. 2012. 131 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2012.

MENDES, Igor A. Assaf, & COSTA, Bruno Lazzarotti D. **Considerações sobre o papel do capital cultural e acesso ao ensino superior: uma investigacão com dados de minas gerais**. *Educação em Revista*, *31*(3), 71-95. Epub Jlho 28, 2015. Disponível em:.<https://dx.doi.org/10.1590/0102-4698135457> Acesso em 02/02/2019.

MUNHOZ, A. S. **Vamos inverter a sala de aula?** Clube de Autores, 2015

NOGUEIRA, M. A. & NOGUEIRA, C. M. M. (2002). **A sociologia da educação de Pierre Bourdieu:** limites e contribuições. Educação e Sociedade, 23, 15-35;

OLIVEIRA, Fabiana Martins; MAHLMEISTER, Letícia; HESSE, Ana Maria Di Grado. **Gamificação:** cenários e abordagens da cibercultura para a aprendizagem. 212. ed. Rio de Janeiro: ABT, 2016. 33-44 p.

OLIVEIRA, Luiz Fernandes; COSTA, Ricardo Cesar Rocha. **Sociologia para jovens do século XXI**. 4. ed. Rio de Janeiro: IMPERIAL NOVO MILÊNIO, 2016. 400 p.

PARANÁ. Secretaria de Estado da Educação do Paraná. **Diretrizes Curriculares da Educação Básica**. Curitiba: DEB, 2008a.

_____. Secretaria de Estado da Educação do Paraná. **Diretrizes Curriculares da Educação Básica – Química**. Curitiba: DEB, 2008b.

PRIMO, Alex. Ferramentas de interação em ambientes educacionais mediados por computador. Educação, v. XXIV, n. 44, p. 127-149, 2001.

RECUERO, Raquel da cunha. **Comunidades Virtuais em Redes Sociais na Internet:** uma proposta de estudo. E-Compós, 4. Disponível em: <https://doi.org/10.30962/ec.v4i0.57> Acesso em 10/08/2018.

RECUERO, Raquel da Cunha. **Redes sociais na internet**. 2ª ed– Porto Alegre:

Sulina, 2011. (Coleção Cibercultura) 206 p.

RECUERO, Raquel da Cunha. **Teoria das Redes e Redes Sociais na Internet**. Trabalho apresentado no XXVII INTERCOM, na PUC/RS em Porto Alegre. Setembro de 2004.

RHEINGOLD, Howard. **A Comunidade Virtual**. Gradiva, Lisboa. 1996

SPOSITO, Marilia Pontes. **Juventude e Educação**: interações entre a educação escolar e a educação não-formal. In: Educação & Realidade. Vol. 33, p. 83-98, jul/dez 2008. Disponível em: <ttps://seer.ufrgs.br/educacaoerealidade/article/viewFile/7065/4381>. Acesso em 03/02/2019.

SILVA, AFRÂNIO et al. **Sociologia Em Movimento**. 2. ed. São Paulo: Moderna, 2016. 399 p.

TEIXEIRA, Vanderson Ronaldo. **Ciberespaço:** uma Nova Ágora para a Performance Comunicativa através do Ensino e da Aprendizagem Híbrida em Filosofia. São Paulo: Tese de Doutorado, 2017. 225 p.

Yuval Harari 2019. In Wikipédia. Disponível em https://pt.wikipedia.org/wiki/Yuval_Harari>. Acesso em 02 de fev. de 2020

Web 2.0, 2020. in Wikipédia. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Web_2.0> Acesso em 10 de fev. de 2020.

Anexo I - Material Didático

Introdução - Esse material consiste de um guia para que os professores de Sociologia possam utilizar as redes sociais, internet e tecnologias relacionadas em suas aulas para o ensino médio, ele foi elaborado tendo em vista os levantamentos teóricos apresentados na dissertação de Mestrado profissional de Sociologia. O material leva em conta pesquisas com o uso e acesso de internet e redes sociais por parte dos alunos em relatórios oficiais de órgão de pesquisa nacionais e também pesquisas locais em um colégio da cidade de Rolândia no Paraná.

Ciente de que não é a totalidade dos alunos que possuem o acesso a celulares, temos no país regiões onde a maior parte dos alunos têm acesso, enquanto que outras, principalmente nas áreas rurais, o acesso é menor, portanto a métrica não serve para todas as regiões do estado e , muito menos do país, mas seguimos confiantes de que esse acesso seja cada vez mais homogêneo, visto que a internet está ganhando aspecto de necessidade para todo o mundo e apesar das desigualdades, já vemos no Brasil um número de celulares ativos muito maior que a população.

Na primeira parte do Material, apresentaremos um guia básico para o professor se habituar com o uso das tecnologias, levando em conta a classificação elaborada por Tarouco, apresentadas nas discussões teóricas da Dissertação. Assim considerando para essa introdução, professores que se encontram no estágio A1 da classificação elaborada:

> Novatos, estão cientes do potencial das TIC para melhorar a prática pedagógica e profissional, no entanto, tiveram pouco contato com tecnologias digitais e as utilizam principalmente para a preparação de aulas, administração ou comunicação organizacional. Os novatos precisam de orientação e incentivo para expandir seu repertório e aplicar sua competência digital no campo pedagógico. (2018 p.35,360)

Nos colégios em que as propostas do material foram aplicados, o sistema de notas e frequência já são completamente digitais, não se usam mais os livros de frequência, portanto nas cidades da região de Londrina/PR, os professores tem pelo menos o conhecimento básico mínimo para acessar os sistemas do governo, lançar notas, frequências e conteúdos digitalmente. Espera-se que o conhecimento mínimo de computadores e smartphones seja habitual aos professores da rede estadual, portando esse material leva isso em conta e não repete informações básicas de tecnologia, partindo diretamente para o funcionamento das redes sociais e as suas possíveis aplicações.

O que os alunos utilizam?

A partir de um questionário elaborado para os alunos do ensino médio sobre quais redes sociais eles utilizavam, constatamos uma diversidade em seu repertório, incluindo grande adesão ao *Instagram, Twitter, Snapchat, Facebook, whatsapp, Youtube, Spotify e Google Music.*

Cada rede e site possui sua peculiaridade/potencialidade na aplicação de temas em sala de aula, a seguir apresentaremos como se dá o funcionamento básico das principais redes utilizadas pelos alunos e, seguindo de ideias para sua utilização na educação, e por fim, alguns exemplos de planos de aula que utilizam desse material.

Como as redes Sociais se Mantêm?

Primeiramente uma breve explicação sobre como as redes sociais como *Facebook* ou *Youtube* ganham dinheiro. Uma vez que os usuários básicos dessas redes não precisam pagar nada para acessá-las, o dinheiro usado é a informação.

Grande parte das empresas obtém receitas através de publicidade, fato que podemos perceber cada vez que acessamos o *Gmail* ou logamos no *Facebook.*

Os anúncios que são mostrados para nós geralmente utilizam nossos dados para descobrir o que queremos comprar. Um usuário que gosta de pesquisar sobre informática no *Google* em pouco tempo começará a ver anúncios de computadores e laptops em promoção ao acessar o seu e-mail. Ou então quando compartilhamos alguma notícia que gostamos no *Facebook* ou *Twitter* sobre determinado assunto, começamos a visualizar anúncios compatíveis com o nosso perfil.

Todos esses tipos de dados que voluntariamente colocamos na rede, desde pesquisas que precisamos fazer até nossa data de nascimento, cidade, gostos pessoais e mais recentemente localização em tempo real através do GPS dos *Smartphones*. Empresas de comércio e serviços em geral pagam para o *Google, Facebook e Twitter* para que eles direcionem clientes que tenham mais chances de adquirir o seu produto com estes anúncios, resumidamente vendem para empresa suas informações para melhor direcionar as propagandas.

Cada serviço possui o seu mecanismo de rentabilidade próprio. Quando reclamamos de uma propaganda no *YouTube*, devemos ter em mente que é ela quem possibilita a "gratuidade" do serviço, já que foi uma empresa que pagou para ter este anúncio lá. Portanto apesar de parecerem por vezes invasivas, bloquear tais anúncios, mesmo que de grandes multinacionais, pode tirar uma parte da fonte de renda do criador do canal ao qual você está assistindo.

Grande parte dessa venda de informação está nos famosos “termos de aceite” que recebemos ao criar uma conta em uma rede social, e que geralmente concordamos sem nem ler, pois ali estão esclarecimentos sobre uso de informações como parte do acordo de uso.

Com a propagação da internet como a conhecemos hoje, a privacidade de informações é algo que vem se perdendo ultimamente, com frágeis mecanismos de segurança que são quebrados diariamente, até uma troca voluntária de nossas informações por entretenimento “grátis”. Outras empresas, como o LinkedIn, famosa rede social de profissionais e recrutamento, ganha dinheiro não só através de anúncios, mas também com a venda de nossos dados pessoais para empresas que não poderiam obtê-las de outra forma.

Dicas Gerais de uso das redes Sociais no ensino por parte dos professores

Antes de partirmos para aspectos mais direcionados, é importante destacar os esforços do portal Internet Segura do CGI.br <https://www.internetsegura.br>. Portal onde muitas das dicas de segurança e utilização consciente da internet foram utilizadas nessa apostila. Uma leitura importante desse portal é a publicação Internet Segura para Seus Filhos, que explica em detalhes os riscos e cuidados que pais devem ter ao orientar seus filhos sobre o uso da internet e das redes sociais. O acesso a essa publicação é livre e pode ser encontrada nesse endereço:
< https://www.internetsegura.br/pais-educadores/>.

Figura 5 - Internet Segura

Fonte: Criação para pesquisa

Código QR – Os links apresentados nesse material possuem também um código QR, como o apresentado acima, que facilita o acesso ao endereço através de um smartphone. A maioria dos dispositivos Android disponíveis hoje e todos os iPhones possuem a capacidade de ler um QR Code com o app de câmera nativo, bastando apenas fazer alguns ajustes. Caso o aparelho não tenha essa função o usuário pode baixar um aplicativo na loja de aplicativos do aparelho.

Conheça seus alunos, no sentido digital é importante que o professor entenda um pouco dos gostos dos alunos, para que suas aulas façam sentido, isso é importante também para que o professor tenha alguma informação sobre o tipo de aula que poderá ter mais chances de serem bem sucedidas na turma, através de um simples questionário no primeiro dia de aula o professor já pode ter uma noção de quais redes os alunos utilizam, qual é o acesso da turma a internet e celulares e gostos culturais, todas informações importantes na preparação de suas aulas. Segue um exemplo de questionário:

Nome:

1- Possui Celular pessoal?

2- Possui acesso à internet em casa ou no celular?

3- Possui perfis em redes sociais? Quais?

4- Joga jogos digitais no celular, computador ou videogame? Cite os favoritos.

5- Assiste séries, filmes, desenhos ou animes online? Cite os favoritos.

6- Ouve músicas online? Cite as favoritas.

7- Assiste canais no youtube? Cite os favoritos.

Desmistificando a ideia de que a Internet é terra sem Lei, tudo o que se faz na Internet pode gerar consequências, para o bem e para o mal. A Internet não é e nunca foi “uma terra de ninguém”, lá tudo o que se faz pode ser aplaudido como também gerar punições. Todas as leis que existem para punir atos ilícitos valem, inclusive, para aquilo que se pratica na Internet. Há meios técnicos passíveis de identificar quem pratica atos ilícitos na Internet, a ideia de ser anônimo ou não rastreável como oferecem alguns serviços é algo que não funciona exatamente como prometido. Importante deixar sempre claro para os alunos que tudo que eles fizerem na internet, seja usando métodos anônimos ou não, estão sendo rastreados e podem ser usados em processos e investigações caso seja necessário.

Tome as devidas precauções quanto autorizações de uso de imagem, igualmente como o questionário no início do ano, é altamente recomendado que o professor forneça uma autorização para que os pais dos alunos estejam cientes e autorizem possíveis postagens com fotos dos alunos, seja em atividades, passeios ou criações dos próprios alunos como objetivos da aula, é importante que a autorização descreva detalhadamente onde a imagem dos alunos podem ser utilizadas. Mesmo com a autorização, nunca exponha alunos que no momento de alguma atividade se manifeste sobre não ser exposto, sempre deixando claro quando alguma atividade será postada em algum site, rede social ou simplesmente exposta de qualquer maneira. Veja modelo de uso de Imagem em anexo.

Mantenha-se atualizado, Essa é a dica mais difícil de seguir, uma vez que não é possível para qualquer pessoa acompanhar todas as novidades tecnológicas do mundo, por isso a importância de aplicar o questionário, assim o professor pode se direcionar a respeito de quais redes sociais deve compreender se estiver disposto a utilizá-las nas suas aulas. Recomenda-se que caso o professor não conheça alguma rede, pesquise sobre seu funcionamento e se possível cria um perfil nessa rede e veja seu funcionamento, sua linguagem, alguns costumes que são comuns dessa rede. Utilizar é a melhor forma de aprender, e a maioria das redes tem uma espécie de tutorial para novas contas, “o que dizer”, “quem seguir”, “o que postar”.

Criar uma conta separada para usar no ensino. É importante que o professor não utilize a conta que usa em qualquer rede social, para exercer as funções educativas com suas turmas. Isso mantem as relações entre professores e alunos de certo modo mais profissionais. Não envolver a vida pessoal do professor em suas atividades é importante. Com a criação de um novo e-mail, o professor pode criar um perfil “educativo” para qualquer outra rede ou site que precisar, sem que precise mostrar coisas de sua vida pessoal que não possuem relação com os temas propostos nas aulas.

Caso o professor não tenha a intenção de criar novos perfis para atividades educativas, ele pode utilizar as ferramentas de privacidade das redes sociais para limitar o conteúdo que seus alunos podem ver de seu perfil, ou tomar cuidado redobrado com tudo que posta nas redes sociais sabendo que seus alunos têm acesso ao que o professor compartilha.

Pedir que os alunos coloquem o professor na lista de usuários limitados, assim o professor também não tem acesso a vida pessoal dos alunos, em muitos casos esse sentimento de invasão de privacidade é o que pode impedir alguns alunos de participarem por exemplo de atividades dentro de redes como *Facebook, Instagram ou Twitter*. Ao oferecer essa possibilidade aos alunos, o professor oferece uma prova de confiança sobre as intenções educativas das atividades nas redes sociais.

Crie e organize listas com os alunos, com links para seus contatos, essas listas servem para organização e planejamento do professor, quando realiza uma atividade, o professor precisa ter para si, o controle dos alunos que estão efetivamente participando das atividades. Uma ferramenta que facilita esse controle é o *Google Classroom* que organiza a turma, atividades, avaliações facilitando o trabalho do professor.

Reconheça o trabalho dos alunos, ao realizar uma atividade online, utilize os grupos sociais para agradecer as participações, não utilizar apenas para correções, mas para demonstrar reconhecimento, a fim de incentivar cada vez mais a participação, sempre marcando os alunos envolvidos.

Una todas as redes que utilizar, quando professor utiliza mais de uma rede social para as aulas, sempre direcione o conteúdo de uma para a outra, o que parece um trabalho redobrado na verdade é algo bem simples que a maioria dos usuários já estão acostumados a fazer. Por exemplo, ao criar uma atividade em um Grupo do *Facebook*, compartilhe o *link* no grupo da sala do *Whatsapp*.

Mantenha a atividade, grupos em que alunos não têm o incentivo de discutir perdem o interesse rapidamente, é importante que o professor alimente esses canais com informações e discussões pertinentes a temática para que os alunos sintam a importância de fazer parte desse grupo. Postando questões, vídeos, links interessantes através dos grupos sempre que for possível.

Redes e ferramentas

Google Classroom

Para acessar o *Google Classroom* é necessária uma conta *Google*, a partir daí é possível criar salas de aula ou participar de uma sala já criada como aluno, a ferramenta do Google está em constante aperfeiçoamento e traz inúmeras ferramentas oficiais e extraoficiais para auxiliar na produção e aplicação de aulas e atividades educativas.

Por meio do sistema, os professores podem publicar tarefas em uma página específica e ainda verificar quem concluiu as atividades, além de tirar dúvidas em tempo real e dar notas pela atividade. Os colegas de turma podem comunicar-se e receber notificações quando novos conteúdos são inseridos na sala de aula virtual.

O Google Classroom apesar de não ser uma rede social, está aqui listado pois suas funções reúnem tudo que é importante quando se pretende aplicar algum tipo de aula ou atividade à distância, o sistema gera relatórios automáticos de notas, presenças e realizações de atividades, aprender suas funções básicas pode poupar professores de futuras dores de cabeça organizando suas aulas digitais.

Vídeo Tutorial do guia básico para a utilização do Google Classroom: https://www.youtube.com/watch?v=zcgTgrTfKU8&t=9s

Figura 6 - QR Code Google Classroom

Fonte: Criação para pesquisa

Podcasts

O termo Podcast é uma junção das palavras *iPod* e *broadcast* (transmissão via rádio), e surgiu em 2004. Os créditos do conceito deste termo são atribuídos ao ex-VJ da MTV Adam Curry, que criou o primeiro agregador de podcasts e disponibilizou o código na Internet para que outros programadores pudessem aperfeiçoar e utilizar.

É uma mídia que surge com a ascensão dos smartphones, e resumidamente é um programa em áudio sobre os mais variados temas, mas diferentemente de uma transmissão de rádio, os podcasts podem ser ouvidos a qualquer momento, assim como músicas.

Para educadores e alunos, um dos grandes atrativos é a questão da linguagem, pessoas transmitem conhecimentos com um linguajar de fácil compreensão a todos os públicos, muitas vezes fazendo uma transposição de matérias teóricos ou muito técnicos. Em alguns podcasts, o formato se apresenta como uma conversa descontraída, com opiniões e sugestões sobre qualquer tema. Ouvir um podcast traz uma sensação de proximidade com quem está apresentando.

Está nessa lista de ferramentas e materiais por ser algo em constante expansão, os principais veículos de comunicação do país também já têm seus próprios podcasts, é de fácil acesso a qualquer pessoa com acesso a internet, seja por meio de computadores ou smartphones. E principalmente por ter uma grande variedade de temas, de educação, humor, notícias ou sobre alguns nichos bem específicos.

No ensino os podcasts podem servir de material de apoio, com edições sugeridas pelo professor e que possam adicionar informações ao conteúdo apresentado.

Outra opção é organizar um trabalho de produção de podcasts, esse tipo de atividade favorece a autonomia dos alunos. Permite que eles organizem uma pesquisa sobre determinado tema, e em grupos gravem um podcast sobre o assunto, que pode depois ser apresentado ou distribuído para que todos tenham acesso. Os recursos para isso, em um nível de ensino seria basicamente um celular para gravar essa conversa, que pode ser feita de forma presencial, ou remotamente através da internet e com a utilização de aplicativos de chamada por vídeo ou áudio.

Youtube

Desde que foi lançado em 2005, o youtube se tornou o agregador de vídeos número 1 no mundo, com pelo menos 1 bilhão de usuários regulares, o site da Google alcançou esses números promovendo a ideia de que qualquer pessoa poderia compartilhar seus vídeos com o todos a partir de sua sala de estar e também produções de todos os orçamentos.

O *Youtube* auxiliou muitas pessoas a alcançar carreiras de fama e sucesso como por exemplo Justin Bieber, outras pessoas ganham o dinheiro diretamente do *Youtube* através de parte dos anúncios feitos por grandes empresas.

O sucesso do site se deve também a facilidade de uso, pois foi pioneiro em aceitar vários formatos de vídeos e funciona em qualquer aparelho com o Flash player, que é instalado facilmente. Outra facilidade é usar os vídeos publicados no *Youtube* em qualquer outro site diretamente, sem a necessidade de a pessoa ir para o *Youtube* em si para ver o vídeo. Isso livra qualquer site de ter seu próprio servidos de vídeos armazenado, uma vez que o *Google* faz todo esse trabalho.

Hoje em dia já é comum dizer que pode se aprender qualquer coisa a partir de vídeos no Youtube, e a verdade não está muito longe disso, pelo menos num nível de conhecimento inicial, está tudo lá, aulas, tutoriais, guias, basta procurar, que alguém já fez e gravou como faz, o que nos faz pensar sobre o papel da escola nesse processo de ensino, e uma das respostas que já podemos oferecer é que esse conhecimento online não deve ser ignorado ao se pensar o ensino nas escolas.

O algoritmo do *Youtube* é elaborado com mais de 1 milhão de linhas de código, e ele faz todo o trabalho de decidir quais vídeos apresentar para cada usuário, qual ordem de vídeos mostrar em uma pesquisa e muito mais. Cada vídeo é filtrado por um título, conteúdo, e marcadores que auxiliam a localizar e organizar, também o número de acessos auxilia na sua relevância para determinado conteúdo. Portanto podemos dizer que quando um aluno pesquisa sobre determinado assunto, ele nem sempre terá o resultado mais confiável em primeiro lugar, mas sim o mais popular, ou mais adequado ao tipo de pesquisa que fez.

Outra parte importante do *Youtube* é sua sessão de comentários, cada vídeo pode permitir ou não comentários, mas as discussões que ali surgem podem ser consideradas interações digitais sociais muito similares a alguns fóruns e outras redes sociais, e apresentam também potencial no ensino e pesquisa.

Cada usuário que posta vídeos possui um canal, e esse canal pode ser assinado pelos usuários que podem optar por receber ou não notificações toda vez que um vídeo for postado nesse canal, os vídeos ficam disponíveis até que seu criador decida tira-lo do ar, podem ser postados de forma pública (a pública qualquer pessoa pode visualizar), particular (somente o criador pode visualizar) ou não listado (apenas pessoas com o *link* do vídeo pode visualiza-lo, o vídeo não pode ser encontrado através de pesquisas e nem ser sugerido a alguém.

Ao acessar o Site https://www.youtube.com o usuário pode ou não estar logado com sua conta *Google*, sendo o login obrigatório para interagir em comentários, assinar canais e também enviar vídeos para seu próprio canal. O envio de vídeos é também algo simples e intuitivo, inclusive podendo ser enviado diretamente de uma gravação feita por celular por exemplo.

Aplicações no ensino de Sociologia: Grande parte dos professores já utilizam o *Youtube* para pesquisas de preparação das aulas. Outros utilizam a aplicação de vídeos na sala, ou sugerem vídeos aos alunos para o aprofundamento do conteúdo apresentado.

1 – Utilizando o *YoutubeEdu*, começando pelo óbvio, o youtube possui um sistema educacional que agrega vários canais verificados que produzem conteúdo educacional, tais vídeos podem servir como introduções ou aprofundamentos, mas também podem ser encontrados na forma de cursos completos sobre determinado assunto, podendo ou não seguir os formatos e padrões das Leis de Educação do Brasil.

2- Discussão a partir de diferentes fontes de vídeos – Ao pesquisar assuntos importantes para a aula, os alunos podem pesquisar o mesmo tema a partir de diferentes canais, a fim de proporcionar discussões a partir de diferentes pontos de vista entendendo os motivos e descontruindo conceitos como informação pronta e definitiva.

3 – Vídeos reflexivos a respeito de algum tema que se adeque a aula proposta, a partir de vídeos que não necessariamente são feitos para a educação, por exemplo vídeos de memoriais a respeito de movimentos sociais, comemorações de datas sobre algum evento importante a ser relembrado a fim de provocar os alunos.

4- Vídeos educacionais de alta qualidade com um apelo para os alunos – estes vídeos tem um potencial de atrair a atenção dos alunos através de aspectos que os interessam além da sala de aula, são humorados, ou fazem referências a cultura pop, utilizam exemplos que estão ligados aos interesses pessoais de desses alunos.

5 – Trechos de documentários para ambientar os alunos no tema proposto – aqui vale lembrar que muitos estudos e aplicações a respeito do uso do cinema e televisão no ensino cabem hoje ao youtube. Sendo assim, documentários podem trazer um senso de realidade a determinado conteúdo que se apresenta inicialmente apenas de forma teórica.

7 – Criação de um canal do professor como um arquivo de conteúdos que os alunos podem acessar a qualquer momento.

8 – Criar listas de reprodução com um determinado tema, afim de facilitar a pesquisa de alunos, podendo os próprios alunos contribuírem para a criação dessas listas de reprodução.

9 – Sugestões de aprofundamento – o professor pode ao tratar de determinados assuntos, sugerir outros vídeos mais aprofundados que algumas vezes não caberiam no plano de ensino regular, assim alunos podem seguir se aprofundando por temáticas que mais interessam.

10 – Atividade de criação de vídeos – Aplicar tarefas que exijam que os alunos pesquisem e criem seus próprios vídeos para que sejam apresentados na aula, caso os alunos não possuem acesso a câmeras ou smartphones, os alunos podem marcar com o professor um local na escola para gravar todos com a mesma câmera ou smartphone. Criar um vídeo é aprender e ensinar e tem um grande potencial de engajamento por parte dos alunos.

11 – Atribuir como tarefa de casa “assistir a um vídeo” – Assim alunos podem se preparar par ama aula ou se aprofundar em um conteúdo proposto, podendo depois elaborar algum resumo/relatório dessa atividade.

12 – Comparações temporais – devido ao grande arquivo que é o youtube, os alunos podem comparar vários conteúdos através do tempo, o que muda e o que permanece, como por exemplo as propagandas publicitárias de décadas atrás e hoje em dia.

13 – Youtube como recompensa – os alunos têm suas preferencias e vontades, e é uma boa ideia separar algum momento para que o aluno escolha o que quer ver, esta atividade pode ser uma recompensa por alguma outra atividade elaborada na aula, ou simplesmente para que o aluno apresente seus canais favoritos a todos.

14 – Análise de comentários – temas que dividem opiniões podem oferecer vídeos com uma interação acalorada na seção de comentários, os alunos podem analisar esses comentários a partir do conteúdo apresentado em sala, como por exemplo as diversidades de opiniões a respeito de temáticas polarizadas, gerando debates.

15 – Comentários vídeos, uma proposta interessante é incentivar os alunos a comentar em determinado vídeo, com o objetivo de acrescentar algo, corrigir alguma informação ou simplesmente expressar sua opinião.

Sugestões de canais para ensino de Sociologia

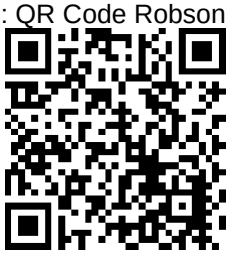
-Casa do Saber – https://www.youtube.com/channel/UCtvvTFp0XANyllOdmzZr9VQ

Figura 7: QR Code Casa do Saber

Canal que além de outros temas das ciências humanas, trata de vários conceitos e traz discussões e provocações sobre questões de gênero, representatividade e política.

- Canal do Robson Lima - https://www.youtube.com/channel/UC_-q4wp-W3B6HJW_mqI4Cmg

Figura 8: QR Code Robson de Lima



Canal de Sociologia com uma boa base acadêmica, que o criador sugere livros, apresenta teoria e autores novos e clássicos da Sociologia, apresenta aprofundamentos em livros inteiros e oferece uma alternativa para quem não tem acesso ao livro.

- Salviano Feitosa – https://www.youtube.com/channel/UCdHS6h8C9HikJHWGlIhX-Xg

Figura 9:QR Code Salviano Feitosa

Canal voltado para o ENEM e vestibulares com foco em sociologia, aulas que parecem um cursinho e com bastante didática, tanto para professores quanto para alunos.

-Tese Onze - https://www.youtube.com/channel/UC0fGGprihDIlQ3ykWvcb9hg

Figura 10: QR Code Tese Onze

Análises, debates e divulgação cientificas a partir de questões atuais, que partem de reflexões diárias e se aprofundam em bases teóricas de temas como política, economia, questões antropológicas e sociológicas.

- Blog Café Com Sociologia – https://www.youtube.com/channel/UCeMdsMTvrZew9GUnbEavtvw

Figura 11: QR Code Café Com Sociologia

Canal que traz entrevistas arquivadas com Sociólogos de grande relevância nos meios acadêmicos e educacionais, uma fonte de vídeos para pesquisa por parte de professores e alunos para maiores aprofundamentos teóricos.

Facebook

O *Facebook* é um site que permite aos seus usuários, que se cadastram gratuitamente, se conectar com outros usuários que eles conheçam ou não de forma online. Permite que os usuários compartilhem fotos, músicas, vídeos e artigos, além de suas próprias opiniões com quantas pessoas quiser. Usuários enviam solicitações de amizade para interagir com quem quiserem, e dependem da aceitação desse pedido por parte da outra pessoa, uma vez aceito, os dois tem acesso a qualquer tipo de postagem que o outro postar e pode interagir, comentar ou compartilhar como quiser.

É comum um usuário da rede elencar informações pessoais, sobre seus gostos, opiniões, locais e até familiares, deixando assim tais informações abertas para qualquer interessado em conhecer melhor tal pessoa.

Seus usuários valorizam a interação que suas postagens geram, sejam comentários, marcações de “gostei” ou compartilhamentos, e é isso que gera a maior parte da interação nessa rede.

Outro aspecto do site são os grupos, onde vários usuários que decidam participar desse grupo acessam postagens e discussões apenas dentro da temática de tais grupos, com todo tipo de interação, como discussões, jogos, atividades comerciais ou divulgações de trabalhos, empregos, entretenimentos entre várias outras formas de interação.

A rede possui mais de 1 bilhão de usuários e é muito utilizada no Brasil, inclusive pelos alunos, que podem ver nas redes sociais uma forma de se expressar para o mundo, demonstrar seus gostos, opiniões.

Algumas precauções devem ser tomadas ao se utilizar o *Facebook*, visto que alguns problemas já são comuns na rede, e que o professor ao utilizar a rede para fins educativos, deve estar ciente e também conscientizar seus alunos.

Perigos conhecidos da utilização do *Facebook*

1° Privacidade - O primeiro e talvez mais sério dos problemas é a questão da privacidade**,** uma vez que os próprios usuários colocam informações na rede que revelam detalhes sobre sua vida e que podem ser utilizados por pessoas mal intencionadas e criminosos, a maioria dos usuários dá informações demais nas redes para qualquer pessoa que estiver interessada, revela locais por onde passa, familiares

e gostos pessoais, informações que além de serem usadas por empresas para ofereceram propagandas comerciais, facilitam golpes e outros crimes decorrentes dessa privacidade compartilhada.

2° Predadores – Uma vez que o controle de idade dos usuários é estritamente reponsabilidade da família, muitas crianças acessam a rede sem supervisão mentindo a idade para realizar o cadastro, e sabendo disso, pessoas com más intenções muitas vezes vêm na rede um local para procurar vítimas.

3° Conteúdo impróprio – Muitas vezes em grupos dentro do Facebook, podemos encontrar todo tipo de conteúdo impróprio para menores ou criminosos, que devido ao tamanho do número de usuários, pode passar muito tempo sem que sejam removidos por violar as políticas da rede, os usuários estão suscetíveis a visualizar ou acessar esse tipo de conteúdo caso procurem, mas todos podem ajudar na remoção do mesmo através da função de “denúncia”.

4° *Cyberbullying* – Esse problema é uma extensão do problema na vida real que se adaptou e ganhou grandes proporções em sua forma digital. Pessoas perseguidas por Bullying no Facebook ou outras redes sociais tem mensagens de ódio ou mentiras em toda interação que realiza, essas mensagens podem chegar a números exagerados de pessoas contra uma vítima. A criação de perfis falsos que imitam a pessoa também é uma forma de Bullying Digital, onde passa a impressão que a própria pessoa está fazendo algo condenável ou se auto difamando (mais explicações sobre o tema na explicação sobre Cultura do Cancelamento).

Dicas de Uso do Facebook em sala de aula

1 - Criação de grupos – para facilitar a comunicação da sala, grupos no *Facebook* tem funções variadas, mas ali o professor e os alunos podem marcar datas importantes para a disciplina, compartilhar informações sobre a aula ou interagir em temas transversais ou aprofundamentos do que foi apresentado na sala de aula.

2 - Eventos – Marcar algo importante como um evento no *Facebook* dá um caráter de importância e coletividade ao grupo, uma vez que nesses eventos do *Facebook*, os alunos podem marcar ou não presença e participar de discussões sobre o evento, que pode ser simplesmente a data de uma atividade, avaliação ou apresentação de trabalho.

3 - Mensagens – o *Facebook* possui um sistema de mensagens integrado parecido com qualquer outro messenger, mas uma vez que uma mensagem é enviada, a

pessoa recebe também essa notificação pelo *Facebook*, que pode facilitar a comunicação de algum recado como por exemplo a mudança em uma data de algum evento da turma.

4 - Compartilhar mídias – O *Facebook* facilita o compartilhamento vídeos, filmes, músicas, livros ou qualquer outro conteúdo criado na rede, assim, o professor e alunos podem facilmente compartilhar algo com o grupo todo, e participar da discussão decorrente do compartilhamento.

5 - Contato direto – através do *Facebook*, os alunos podem conseguir um contato direto com alguém que possa agregar ao tema da aula, seja um profissional do tema, ou especialista em alguma temática discutida na aula, permitindo um contato mais direto com problemáticas e tendo outros pontos de vista além daquele encontrado no ambiente escolar. Esse contato pode ser por texto, vídeo chamada ou mensagens diretas.

6 - *Facebook* para os professores – Os grupos de educadores no *Facebook* são uma boa fonte de informações sobre um determinado tema, através do Facebook o professor pode entrar em contato com vários outros professores de sua área de atuação, ficar informado de eventos, cursos e qualquer outra informação relacionada a sua área, é uma boa maneira de ficar atualizado com sua área de ensino.

Twitter

O *Twitter* é uma rede social no formato de *microblogging*[16], onde seus usuários podem enviar e compartilhar textos em até 280 caracteres, imagens, vídeos e links por meio do site, aplicativos, SMS ou e-mails ligados a rede. Cada postagem é exibida no perfil do usuário em ordem cronológica. Os usuários podem seguir outros usuários para visualizar suas atualizações, formando assim sua rede de pessoas que segue enquanto é seguido por outras. Em cada uma dessas postagens, outras pessoas podem interagir, comentar ou compartilhar com seus próprios seguidores.

A importância do *Twitter* atualmente é que ele se tornou uma linha direta para comunicação. Os criadores de conteúdos, influenciadores, pessoas famosas em outras mídias, grandes empresas e políticos, todos tem um perfil para melhor se

[16] Microblogue é uma forma de informação de blogue que permite aos usuários que façam atualizações breves de imagens e texto e publicá-las, para que sejam vistas publicamente ou apenas por um grupo restrito escolhido por si.

comunicar com seu público, seja apenas informando, ou também interagindo e respondendo solicitações. Grandes empresas possuem no *Twitter*, perfis de suporte, reclamações e atendimento ao consumidor para tentar sanar problemas de clientes.

No *Twitter* (mas não exclusivamente) é onde vemos um dos maiores usos da função online da hashtag, cerquilha, antífen ou jogo da velha (#), que tem a função de agregar o termo que se sucede. Por exemplo, quando alguém comenta algo no Twitter sobre política, ele escreve em sua postagem "#política", qualquer usuário pode clicar nesse termo, e ser direcionado a uma página que agrega todos os comentários que citam o mesmo termo, no caso "#política". As # também são muito utilizadas hoje na maioria das redes sociais, sempre para demarcar, e facilitar que uma postagem seja encontrada por buscas. Atualmente em várias redes sociais, incluindo o twitter, é possível procurar termos e agrega-los mesmo que não sejam antecedidos pelo #, basta uma palavra igual para que seja possível agregá-las.

A outra parte importante do funcionamento do Twitter são "os assuntos do momento", ou "trending topics", que justamente faz um ranking, dos assuntos que estão sendo mais comentados no momento, o que traz para a rede um sentimento de grupo bem naturalizado.

Apesar de menos utilizado em algumas regiões do país por alunos, o professor pode utilizar seu potencial agregador de assuntos para várias atividades em sala de aula, com um grande potencial de análises nas áreas das ciências humanas.

Ideias de uso para educação

1 - Fonte para o professor - pelo fator agregador, o professor pode facilmente pesquisar dentro de sua área de conhecimento, interagir com outros de sua área, como por exemplo o termo "*twitter for teachers*" que agrega todo tipo de informação nas áreas educacionais.

2 - Fonte de debates – ao selecionar alguns termos, os alunos podem ler argumentos de todos os tipos de usuários sobre o assunto, tendo assim uma visão bem ampla da diversidade de opiniões que as pessoas podem apresentar, essa atividade pode se tornar uma análise em sala ou debate a respeito de um tema proposto, questões sociais, assuntos polêmicos ou que dividem opiniões podem ser enriquecidos com os

debates na rede do *Twitter*, seja com a participação dos alunos dentro dela, ou apenas como observadores.

3 - Seguir perfis relevantes – Ao sugerir determinados perfis, o professor pode organizar os alunos a fim de que todos acompanhem determinado tema, eles podem seguir apenas os termos também, como as notícias e discussões avançam rapidamente nas redes sociais, é importante seguir certos assuntos enquanto são trabalhados na educação.

Whatsapp

WhatsApp é um aplicativo de mensagens instantâneas e chamadas de voz e vídeo para s*martphones*. Seus usuários podem enviar vídeos, imagens, áudios e documentos. Podem também fazer ligações através de uma conexão com a internet e também vídeo chamadas.

Podemos ver hoje a massificação do *Whatsapp* em um nível que pode ser comparado com a TV por exemplo, os grupos do "*Whats*" são uma fonte de informação, entretenimento, utilizado no trabalho e está substituindo aos poucos as funções básicas dos telefones como as ligações e as mensagens.

O *Whatsapp* é uma espécie de cultura que vai muito além das mensagens que são trocadas e já é do conhecimento popular em muitas regiões, ele reuniu famílias que vivem distantes entre si e também serve para propagar notícias, verdadeiras ou falsas.

O grande atrativo para a educação é seu sistema de grupos, onde uma turma pode ter um grupo para melhor se comunicaram entre si, receber atualizações e informações importantes sobre a sala de aula e também realizar atividades de maneira online, não presencialmente. O *WhatsApp* é melhor definido como uma ferramenta de comunicação, mas ainda carrega alguns aspectos das redes sociais, como a possibilidade de compartilhar alguma informação ou imagens com seus seguidores sem necessariamente fazer parte dos mesmos grupos.

Aplicativos de mensagens similares ao *Whatsapp* existem aos montes, um dos maiores depois dele é o *Telegram*, que possui funções parecidas, dito isso, estudos e planos de aula que utilizam o Whatsapp como principal ferramenta pode ser facilmente adaptado a qualquer outro tipo de messenger que os alunos possuírem no momento.

Utilizações na educação

Grupo como extensão da sala de aula – um grupo da turma para o professor entrar em contato, divulgado informações, indicando vídeos, ou textos complementares, estimulando as discussões acerca do tema da aula, ou organizando trabalhos a fim de poupar tempo precioso dentro da sala de aula, os alunos podem realizar as mais variadas atividades no momento que estiverem a vontade, sem as limitações de tempo da sala de aula.

A criação de um grupo da turma pode ser complementar a qualquer outra rede ou mesmo metodologias que o professor utiliza com a turma, pois sempre poderá ter um contato com seus alunos, desde que o foco das conversas do grupo seja direcionado aos temas propostos, e moderados pelo professor e/ou alunos.

Cuidados com o *Whatsapp*: o professor ao entrar ou criar um grupo com alunos, deve estar ciente e também deixar bem claro qual vai ser o tipo de relação entre ele, os alunos e os próprios alunos, e também deve estar apto a resolver qualquer outro tipo de problema que venha a surgir no grupo, como conversas que se tornam discussões ofensivas ou até mesmo lidar com a divulgação de conteúdo impróprio para a função didática.

Entre as novas leis que se aplicam ao ambiente online, entre os casos temos um da 34ª Câmara de Direito Privado do Tribunal de Justiça de São Paulo (Apelação 1004604- 31.2016.8.26.0291) que considerou o administrador de um grupo de whatsapp como responsável por ofensas que ocorreram no grupo.

> (...)determinou a condenação de R$ 3 mil em danos morais para a administradora de um grupo de WhatsApp que não coibiu ofensas contra um membro. "Ré que, na qualidade de criadora do grupo, no qual ocorreram as ofensas, poderia ter removido os autores das ofensas, mas não o fez, mostrando ainda ter-se divertido com a situação por meio de emojis de sorrisos com os fatos", escreveu o juiz (2018).

Plano de Aula 1: Racismo: representações e interações de usuários do Twitter.

Objetivo Geral: O Objetivo geral dessa aula é fazer com que os estudantes compreendam alguns processos de naturalização de discursos que são discutidos e expostos nas redes sociais, muitas vezes utilizados como argumento de verdade e chegando a causar danos a outras pessoas. Ao destacar problemas exemplificados nos discursos de várias pessoas, utilizadores da rede Twitter podemos proporcionar aos alunos uma reflexão apoiada no conteúdo.

Objetivos específicos: Apresentar falas de usuários do Twitter e analisá-las levando em conta o conteúdo sobre movimentos sociais, racismo e preconceitos apresentados em sala de aula.

Prática social inicial do conteúdo: Criação do Grupo da Sala no *WhatsApp* com o foco nos trabalhos de Sociologia.

Para que não seja necessário que todos os alunos tenham contas no *Twitter*, o professor pode fazer os recortes necessários previamente, como foi feito para esta aula, onde a pesquisa tinha como palavra-chave “racismo”.

O professor pode, como alternativa, fazer essa pesquisa e trazer as publicações atualizadas para qualquer data em que o *Twitter* inda seja acessível, ou pode utilizar as mesmas publicações utilizadas para esse plano de aula (levando em conta que possuem datas definidas, e seu contexto pode mudar dependendo do momento em que são abordadas).

Caso seja possível, essa atividade e pesquisa pode ser realizada pelos próprios alunos em seus *smartphones*, ou nos computadores da escola (caso redes sociais como o T*witter* não sejam bloqueadas pela rede da escola). A atividade de pesquisa realizada pelos próprios alunos tem uma melhor relação de tempo e contexto com os alunos, o que seria o ideal.

A pesquisa sobre Racismo no twitter para essa aula preparada leva em conta o período do ano de 2019/20.

Problematização: Analisando argumentações de usuários do *Twitter*, os alunos podem ver de maneira direta como argumentos racistas são algo estrutural de nossa

sociedade brasileira, e também analisar os argumentos que defendam vários pontos de vista ali observados possibilitando um debate em sala.

Entre as pesquisas realizadas nas datas apresentadas nos recortes, o principal tema discutido entre os membros é a ideia de racismo inverso, e foi justamente essa, a discussão escolhida para ser discutida na aula, através do *whatsapp.*

Temos argumentos que defendem que racismo está presente não importando a etnia ou cor da pele, outros argumentos falam que o racismo está carregado com uma carga histórica, e envolve principalmente vítimas que vêm sendo segregadas ao longo da história, tendo o negro como principal alvo.

Dimensões do conteúdo: Os preconceitos e deturpações que o discurso sobre racismo tem no Brasil quando se analisa os comentários de uma rede social.

Instrumentalização:

- Exposição Oral: O professor introduz o tema de racismo, etnia multiculturalismo aos alunos, para essa aula, esse tema teve como base teórica e didática trechos do livro didático Sociologia para Jovens do Século .XXI, capítulo 21, “Onde você esconde seu racismo?” Desnaturalizando as desigualdades raciais. Arquivo Disponível neste endereço:
https://tinyurl.com/y7ohcck4. A partir dá página 321, se discute as origens históricas do racismo, alguns olhares da sociologia sobre esse tema, apresentando a visão de Gilberto Freyre a respeito do novo olhar para as relações raciais no país e também pesquisas de Florestan Fernandes, que nos anos 70 analisava teorias como a da miscigenação total, democracia racial, ou embranquecimento da população. Essa base apresentada no livro didático é importante para a aplicação dessa atividade, para que os alunos, ao analisar e debater a proposta, tenham uma base teórica que ajude a discussão a sair do senso comum.
- Envio das imagens no grupo do *whatsapp* e explicação da proposta.
- Alimentar o debate com reflexões teóricas ou informações adicionais para ampliar o conteúdo.

Catarse: Compreender que quando estudamos questões de preconceito racial, não é a igualdade no sentido literal que se busca, uma vez que as origens de determinados grupos sociais é muito diferente entre si, e que medidas iguais acabam por não sendo

realmente iguais, como é o caso dos exemplos nessa aula, ilustrados pelos recortes do Twitter. A trajetória das lutas por igualdade racial apresenta diversos casos de imposições por parte das camadas dominantes, e é importante que todos os grupos sejam ouvidos e tenham sua voz considerada como mais importante nas políticas e mudanças de que fazem parte.

Uso das tecnologias: O cerne da aula é o debate entre os alunos através do whatsapp, com destaque para a importância da utilização do *twitter*, que traz uma maior aproximação com a vivência dos alunos, a linguagem é adequada ao que eles estão mais habituados, uso de imagens ou vídeos nas respostas também trazem essa naturalidade. As redes sociais não devem ser a única ferramenta para um determinado ensino, nem algo separado e “especial”, mas sim algo que se enquadre na turma que o professor pretende trabalhar determinado conteúdo. Pode ser necessário que o professor explique ou demonstre o funcionamento do *Twitter*, já que principalmente no Brasil, não é usada pela grande maioria dos jovens, como é o *Facebook* ou *WhatsApp.*

Recortes:

Figura 12 :Recorte Twitter 1

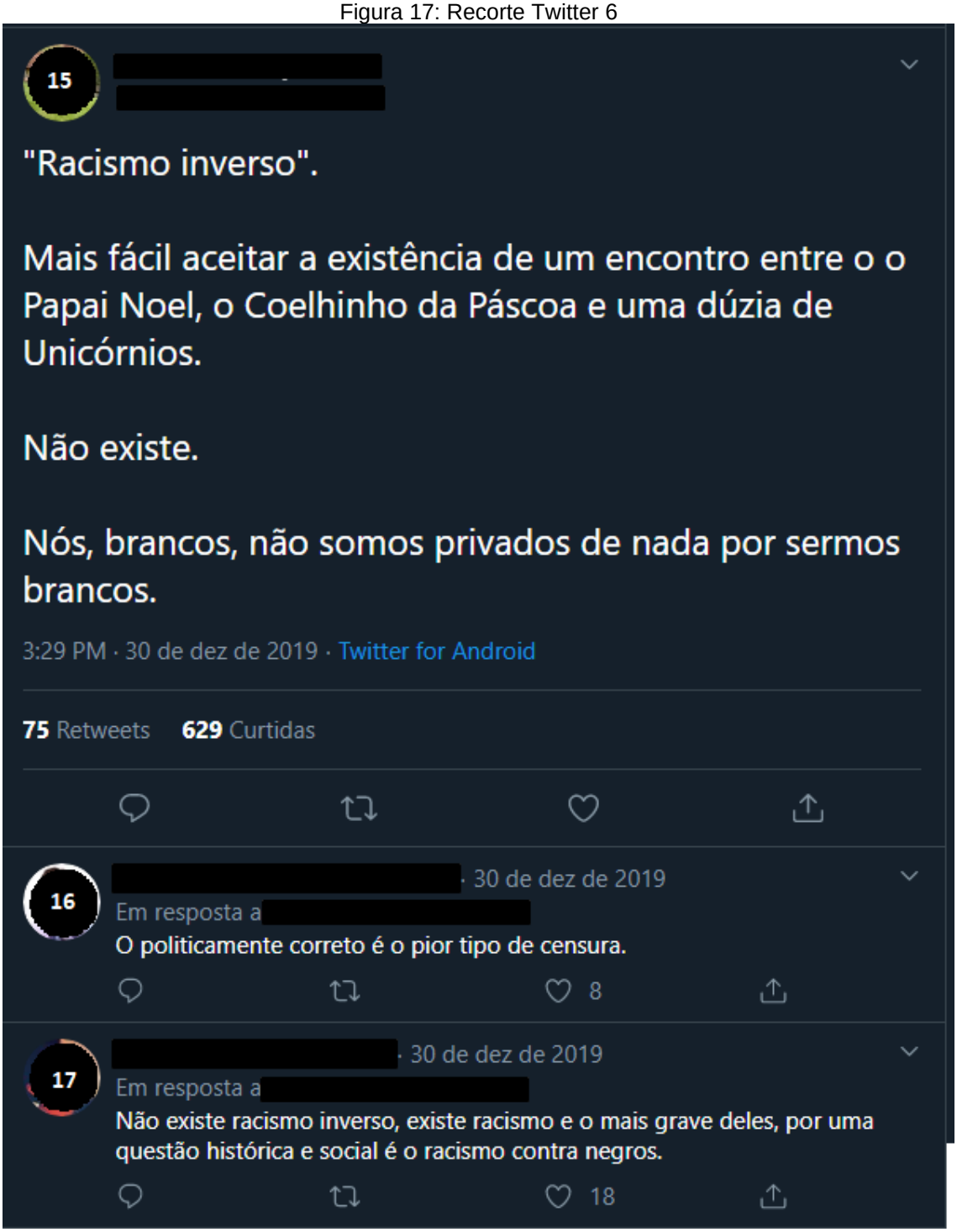
Figura 13: Recorte Twitter 2

Figura 14: Recorte Twitter 3

Figura 15: Recorte Twitter 4

Figura 16: Recorte Twitter 5

Figura 17: Recorte Twitter 6



Condução do Debate: o professor deve apresentar aos alunos ao longo do debate os dados e pesquisas direcionadas ao conteúdo da disciplina de Sociologia, afim de

não cair na armadilha do debate ficar apenas no senso comum. Abaixo estão apresentados alguns argumentos ou informações para serem apresentados ao grupo de alunos no momento que o professor achar mais propício.

-O primeiro argumento utilizado para defender racismo contra qualquer etnia seria o da Lei Brasileira: **LEI Nº 7.716, DE 5 DE JANEIRO DE 1989.** Art. 1º Serão punidos, na forma desta Lei, os crimes resultantes de discriminação ou preconceito de raça, cor, etnia, religião ou procedência nacional. (Redação dada pela Lei nº 9.459, de 15/05/97). Todos os outros artigos desta lei dependem desse preceito estabelecido no Art. 1°, e, portanto, se aplicam a qualquer etnia independente de origem histórica.

-As informações a seguir foram recortes do capítulo selecionado do livro Sociologia para Jovens do Século XXI já citado nesse plano de aula, página. 321- 333.

-A Sociologia e Antropologia encaram a discriminação racial levando em conta os aspectos históricos e econômicos dos que são discriminados, assim como define as minorias que necessitam de um debate acerca da efetivação de seus direitos como cidadãos. Leva em conta as lutas contra teorias de superioridade racial que desde o sec. XVIII já classificava hierarquias raciais com base em sua cor, teorias movidas pelo processo colonizador e escravocrata dos povos Europeus, como uma forma de justificar as ações de domínio sobre os povos colonizados e o domínio escravo. Teses como a eugenia, que entre seus argumentos, apresentava a miscigenação como algo degenerado, chegando ao ponto que alguns pesquisadores brasileiros defendiam o "Branqueamento" da população a fim de solucionar os problemas de desenvolvimento do país, com destaque para o médico e Antropólogo Nina Rodrigues e o Jurista e historiador Oliveira Vianna.

-Também pode ser levantado no debate a teoria de democracia racial, que tem como um de seus expoentes Gilberto Freyre, onde afirma que haveria uma miscigenação generalizada no Brasil, criando um convívio harmonioso entre diferentes etnias no país. O estudo foi importante para refutar por exemplo as teorias de eugenia como apresentadas anteriormente. Mas as pesquisas elaboradas por Florestan Fernandes afirmam que a democracia racial no Brasil é um mito, detalhando que negros recém

libertos não apresentavam riscos ao poder e privilégios dos brancos, portanto não seriam necessárias medidas de contenção e manutenção dos mesmos.

-A sociologia indica que as desvantagens dos negros e mestiços no brasil são confirmadas estatisticamente por muitas pesquisas acadêmicas. Dados como o índice de pobreza distribuído pelas etnias brasileiras apresentam os pretos e pardos como maioria pobre, sendo essa desvantagem levada para todos os níveis da vida econômica e social, menos oportunidades de emprego, piores cargos, acessos restritos a oportunidades educacionais e culturais, seu acesso ainda é muito menor que o da população branca no país.

-O próprio termo etnia é um dos meios contemporâneos de tentar minimizar ideias raciais, pois define um grupo que compartilha aspectos culturais, costumes, linguagens e até religião, e não define mais por origem racial biológica ou geográfica.

-Outro ponto que pode ser debatido é o das cotas raciais, que foi uma das maneiras vistas por muitos países para compensar um determinado grupo reduzindo as desigualdades historicamente causadas pela discriminação e marginalização de tais grupos, no caso da américa latina, principalmente os negros em relação aos anos de escravidão e marginalização decorrente dela, essas políticas são ações afirmativas do governo e também geram mais debate sobre sua real efetividade, sendo visto em alguns casos como um remendo e não uma solução que pode encerrar esse problema no futuro.

- Significado desses termos segundo o dicionário:

preconceito

substantivo masculino 1.qualquer opinião ou sentimento concebido sem exame crítico. 2. sentimento hostil, assumido em consequência da generalização apressada de uma experiência pessoal ou imposta pelo meio; intolerância.

"p. contra um grupo religioso, nacional ou racial"

segregação

substantivo feminino 1. ato ou efeito de segregar(-se); afastamento, separação, segregamento. 2. genética. separação dos cromossomos homólogos durante a meiose.

discriminação *substantivo feminino* 1. faculdade de discriminar, distinguir; discernimento. 2. ação ou efeito de separar, segregar, pôr à parte.
"d. racial" 3. por extensão. tratamento pior ou injusto dado a alguém por causa de características pessoais; intolerância, preconceito. "os idosos lutam contra a d. no mercado de trabalho" 4. jurídico (termo). ato que quebra o princípio de igualdade, como distinção, exclusão, restrição ou preferências, motivado por raça, cor, sexo, idade, trabalho, credo religioso ou convicções políticas.

-Como descrito no livro Didático Sociologia em Movimento: preconceitos de classe, de crença, de gênero, de orientação sexual, de nacionalidade, de etnia, de cultura, entre outros, servem de suporte para diferentes formas de discriminação e segregação. Expressam estruturar hierárquicas socialmente construídas e valorizam certos grupos sociais em detrimento de outros, servindo de base, critério e referência para a manutenção das desigualdades sociais. É preciso questionar e investigar a base dos pensamentos preconceituosos e dos comportamentos racistas, discriminatórios e segregacionistas. (SILVA, AFRÂNIO et al 2018 p.110)

Organização do Debate: os alunos do grupo podem comentar sobre os tuítes enviados, onde estão livres para debater, apresentar argumentos, opiniões e também seus próprios trechos sugestões ou outras leituras que possam interessar ao debate.

O professor deve sempre tomar o cuidado de não deixar as discussões caírem apenas em argumentos de senso comum, apresentando sempre os dados levantados pelo plano de aula, como também mais conteúdos que achar importante para o debate (no caso deste plano, as informações de amparo ao debate foram retiradas do Livro didático Sociologia para jovens do século XXI PNLD 2018-2020 – p.321 a 333).

O professor deve ter a sensibilidade de incluir alguns conceitos e argumentos da ciência da Sociologia como alguns citados acima sempre que argumentos começarem a cair nos achismos ou senso comum. É importante ouvir seus alunos, entender e apresentar aos alunos o racismo estrutural que pode surgir em argumentos, apresentando dados para contrapor argumentos de senso comum.

Muito pode ser dito e debatido, mas assim como ocorre nas redes sociais, algumas pessoas podem não absorver ou concordar com alguns argumentos, ter um posicionamento mais forte que podem contrapor ao que o professor acredita, o debate

organizado se enriquece com diferentes pontos de vista desde que se mantenha a civilidade e que o professor deixe claro as posições dos conteúdos propostos e não apenas sua opinião sobre o assunto, bem como o que pensam os teóricos das áreas de humanas sobre tais assuntos.

Esse plano de aula teve como base o plano de aula proposto por João Luiz Gasparin: GASPARIN, J. L. **Uma Didática para a Pedagogia Histórico-Crítica.** 3.ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2005.

Fontes

Guia para o uso das redes sociais no ensino de Sociologia (em anexo).

OLIVEIRA, Luiz Fernandes; COSTA, Ricardo Cesar Rocha. **Sociologia para jovens do século XXI**. 4. ed. Rio de Janeiro: IMPERIAL NOVO MILÊNIO, 2016. 400 p.

SILVA, AFRÂNIO et al. **Sociologia Em Movimento**. 2. ed. São Paulo: Moderna, 2016. 399 p.

Twitter. Termo pesquisado: racismo. Disponível em: <https://twitter.com>. Acesso em 10 de fevereiro de 2020.

Plano de Aula 2: Politica, democracia e seu funcionamento representados pelo jogo digital *Democracy* 3.

Descrição: Utilização do WhatsApp para realização de atividades fora da sala de aula, plataforma escolhida pela facilidade no envio de mensagens e imagens do jogo digital *Democracy 3* que é utilizado na representação do conteúdo sobre política para os alunos do ensino médio.

Democracy 3 é um jogo digital disponível para computadores. O jogador joga por meio de implantação de leis[17], cada lei implantada ou alterada afeta aspectos da sociedade que dependem ou são influenciados por aquela lei.

Figura 18: Exemplo jogo Democracy 3

Fonte – Captura pessoal do jogo Democracy 3

No exemplo exibido nesta imagem, o jogador está efetuando a implantação da Lei de “Controle de Poluição”, então, os setores afetados são mostrados no quadro abaixo. Interpretando o quadro podemos observar as seguintes informações: Ao aplicarmos a lei de Controle de Poluição (título na parte superior), vemos vários

[17] Em comparação o funcionamento da máquina pública atual e dos mecanismo de realização do orçamento, o que no jogo aparece com nome de lei, na vida real corresponde à gestão do orçamento público, a destinação de verbas para este ou aquele setor da sociedade que, no caso brasileiro é definido prioritariamente quase na sua totalidade pelo presidente da república. Como sugestão, o professor poderia aprofundar conhecimentos sobre a elaboração da Lei de Diretrizes Orçamentárias, debatendo sua aplicação, analisando gráficos sobre anos fiscais anteriores, elencando prioridades com a sala, etc. A própria gestão dos recursos que a escola tem a seu dispor pode servir como objeto de análise.

setores que serão afetados positivamente ou negativamente pela aplicação dessa lei. que no caso são: um aumento de popularidade com os setores “Ambientalistas” e com o “Meio Ambiente” (demonstrados pelo marcado verde), por outro lado uma diminuição com os setores “Capitalistas”, uma pequena diminuição no PIB, mas uma grande diminuição dos “Emissores de CO2” (demonstrados por marcadores vermelhos).

Em resumo, as informações em vermelho do jogo representam diminuição, enquanto verde significa aumento, ambas as cores nem sempre estão ligados a aspectos apenas negativos ou positivos. Pois um indicador vermelho indicando a diminuição da criminalidade é positivo, quanto o mesmo indicador vermelho indicando a diminuição da saúde é negativo.

Essas informações por si, podem servir de base para variadas discussões, como por exemplo, essa diminuição do PIB é algo estimado em um curto prazo, que não leva em conta talvez, os prejuízos maiores que a não preservação da natureza pode acarretar ao longo dos anos. Já no caso de desagradar aos “Capitalistas”, é mais claro a ligação com a nossa realidade, as empresas, caso não sejam obrigadas por lei, dificilmente seguirão certos padrões de preservação do meio ambiente, uma vez que isso aumenta seus gastos na maioria das vezes.

É uma maneira ilustrada e um tanto superficial do funcionamento do governo representativo, mas que auxilia a despertar interesse dos educandos para o conteúdo. Na medida que o jogo propõe um modelo de exercício do poder representativo, este modelo, ao ser observado pelos alunos será útil para que eles consigam, por análise comparativa, compreender aspectos do governo representativo.

O professor pode estimular a imaginação sociológica dos alunos, problematizando questões que os levem a comparar o modelo virtual ao modelo real. Assim, por exemplo, a partir do jogo, quais relações os educandos estabelecem com a forma atual do governo representativo na sociedade brasileira?

As leis e serviços estão divididas em categorias, são elas, transporte, bem estar, políticas estrangeiras, economia, impostos, serviços públicos e lei & ordem. Para fins de uma aplicação desse jogo, a principal característica que utilizaremos é essa interface principal que liga as leis a tudo que elas influenciam, e a quais grupos elas agradam e desagradam. O objetivo é dar um sentido às tomadas de decisões de um governo representativo, os aprofundamentos do jogo vão muito além dessa

primeira parte, mas assim como um recorte de filme, o jogo também apresenta essa possibilidade em sua aplicação.

Com isso, a dinâmica do jogo, na qual o presidente deve gerir o orçamento (leis) e sua popularidade, cria uma ideia de funcionamento da política no interior da sociedade, ante os diferentes segmentos, grupos e classes que a compõem.

Proposta didática.

Tema: Democracia e Governos Representativos

Objetivo geral: Contribuir com os alunos para compreender os modelos de governos representativos com vistas a uma visão mais clara da máquina do Estado; contribuir para os educandos se percebam enquanto sujeitos políticos dotados de direitos e deveres cívicos.

Objetivos específicos: Levar os estudantes a perceber os interesses e os impactos das decisões políticas na sociedade; compreender que a sociedade é complexa, composta por múltiplas partes, classes, segmentos, grupos, etc.; entender as formas em que o governo representativo se apresenta na sociedade brasileira. Criar modelos de análise política utilizando categorias próprias da ciência política; exercitar a capacidade de abstração sociológica; compreender a atuação do público no sistema representativo; criar/imaginar um modelo político coletivamente a partir da contribuição de todos os alunos da sala.

Prática social inicial do conteúdo: Apresentar o Histórico da democracia, com base no que é apresentado no livro didático “Sociologia em Movimento”, e também no Livro de Robert Dahl Sobre Democracia.

Vivência cotidiana dos alunos: a) O que os alunos sabem sobre democracia? b) O que move as decisões tomadas pelos governantes? O que entendem por governo representativo? Como reagem as forças sociais diante das decisões do presidente?

Descrever a prática social inicial: Através do jogo digital Democracy 3, os alunos terão a ilustração visual de consequências que os mais variados aspectos da

sociedade apresentam em vista da administração pública. Servirá para que o aluno entenda as dependências das escolhas que certas políticas públicas e leis trazem, e que tais escolhas beneficiam certos grupos em detrimento de outros.

Problematização: Discussão sobre os problemas mais significativos: Quais as influências e consequências que determinada decisão política traz para outras áreas da sociedade, e também para os diferentes grupos sociais que são também eleitores? Qual o grau de independência do presidente frente a opinião pública? O governo representativo expressa a vontade da maioria? O que dificulta que isso aconteça? Como seria um governo de “democracia ampla”?
Durante a explicação, os alunos, observando a interface do jogo, entenderão que todos os aspectos e áreas da administração do governo estão interligadas a outras áreas, e também a interesses de grupos variados, por se tratar de um jogo desenvolvido internacionalmente, os grupos são mais genéricos e menos específicos de nosso país, mas que podem ser bem adaptadas a nossas condições. Esta é uma boa oportunidade para que o professor estimule os jovens a comparar o jogo com a sociedade brasileira em termos de forças políticas; quais segmentos sociais existem na sociedade brasileira que não estão presentes no jogo ou vice versa?

Dimensões do conteúdo a serem trabalhadas na aula: O plano de aula visa um projeto de possivelmente 8 aulas, sendo duas delas uma pré explicação teórica e histórica do que os alunos entendem por Democracia e por governo representativo, que é o conteúdo que está apresentado no livro didático, mais 3 aulas com o jogo propriamente dito, sendo a primeira, para que os alunos se adaptem ao ambiente do jogo, com o professor resolvendo questões de funcionalidade para os que tiverem dificuldades.

Instrumentalização: Os trechos do livro didático referentes à democracia e as categorias criadas por Manin (1995) sobre governo representativo, além das ideias de Dahl (2009) e Lefort (2011) sobre a democracia, servirão como base para a instrumentalização teórica dos educandos.

Catarse: Entendimento de que as decisões políticas apresentam nuances que variam além do espectro de bom ou ruim; Entendimento dos princípios do governo

representativo; Compreensão do papel do público e dos meios de comunicação num governo representativo.

Expressão da síntese: Os alunos deverão ser capazes de utilizar a tipologia proposta por Manin (1995) para analisar o tipo de governo representativo o jogo apresenta e que tipo de governo representativo existe atualmente no Brasil. Depois disso, pede-se para que os alunos elaborem um novo modelo de representatividade para o país em que vivem e apresentem para a sala suas conclusões com base nos conceitos trabalhados.

Uma outra atividade que o professor pode propor aos alunos é selecionar um problema social apresentado no jogo *Democracy 3*, que é ilustrado no jogo por círculos vermelhos, e analisar suas causas e consequências, a interface do jogo facilita esse entendimento, e caberá aos alunos, responderem questões ao professor a respeito de o porquê tal influência acontece, assim os alunos em dupla, deverão responder o porquê da ligação entre as causas apresentadas no jogo.

Seria muito oportuno se, antes, durante ou depois do jogo, o professor ocupasse uma aula para explicar como é elaborado o orçamento real da cidade, ou da escola ou do país. Observando com os educandos o montante arrecadado e destinação percentual para cada área da sociedade. Igualmente oportuno se os alunos tiverem a oportunidade de conhecer a câmara legislativa de sua cidade, acompanhar uma sessão legislativa, conhecer as comissões existentes no legislativo municipal, etc.

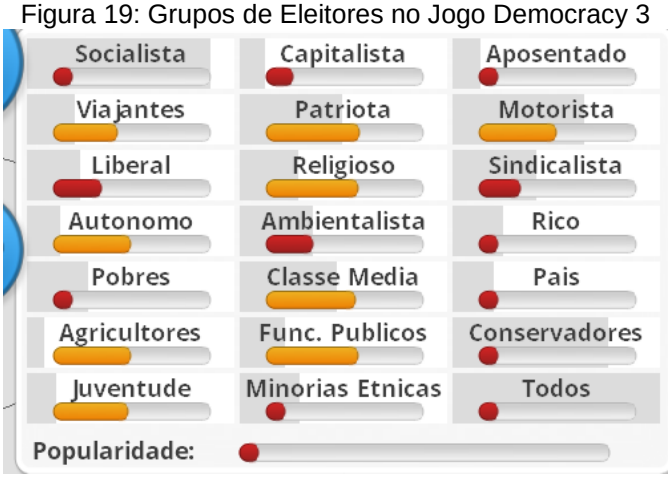
O Jogo: a explicação aos alunos sobre o funcionamento do jogo para essa aula não precisa ser detalhada em todos os seus aspectos, já que o professor irá utilizar o mesmo de forma ilustrativa, enviando as imagens pelo grupo do whatsapp da turma a fim de proporcionar o debate esperado.

Os recortes utilizados já servem para a aplicação dessa aula, mas caso o professor deseje criar suas próprias comparações com o jogo em si, ele está disponível para venda nos seguintes endereços:
<https://store.steampowered.com/app/245470/Democracy_3/> e
<https://www.gog.com/game/democracy_3> e seu valor fica em torno dos R$ 45.

A interface do jogo é apresentada a seguir: No centro estão os grupos de eleitores (Figura 10), mostrando o nível de aprovação que cada grupo tem com o

governo, como dito anteriormente esses grupos são genéricos, e necessitam de uma explicação do professor, para que façam sentido no contexto de nosso país.

Figura 19: Grupos de Eleitores no Jogo Democracy 3



Fonte - Captura pessoal do jogo Democracy 3

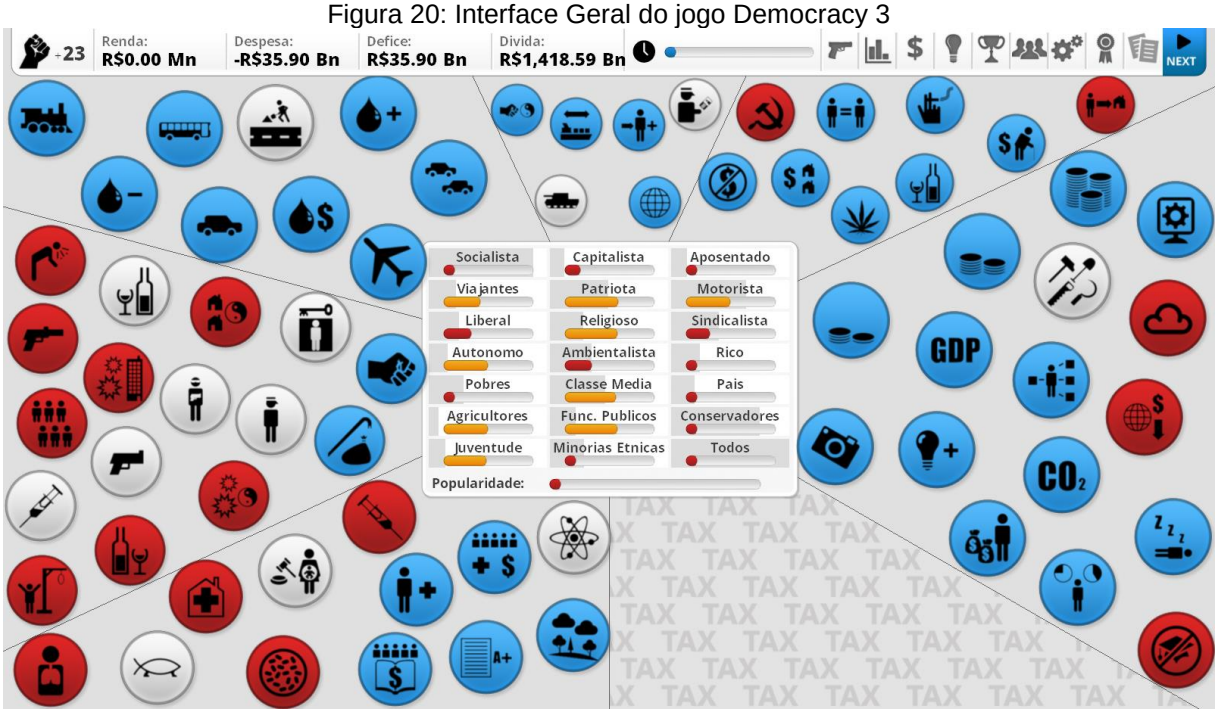
Cada círculo ao redor dos eleitores representa um aspecto das representações políticas, sociais e econômicas do país (Figura 11), cada círculo desse vai afetar e ser afetado pelos outros círculos, assim como uma decisão política afeta os mais variados setores de uma sociedade.

-**Azul:** os índices informativos, apresentam aspectos da administração e variam de acordo com a intensidade dos outros índices, e também das leis (em branco) e dos problemas que o país enfrenta (em vermelho).

-**Vermelhos:** são os problemas que o país enfrenta, assim como os índices azuis, os problemas em vermelho são influenciados e influenciam os outros aspectos da sociedade e o objetivo da aula é entender as causas desse problema e auxiliar a pensar em possíveis soluções.

-**Brancos**: são as leis, é a forma como os jogadores jogam *Democracy 3*, através de aplicação e alterações das leis existentes, os jogadores podem alterar os aspectos informativos e os problemas do país.

Figura 20: Interface Geral do jogo Democracy 3

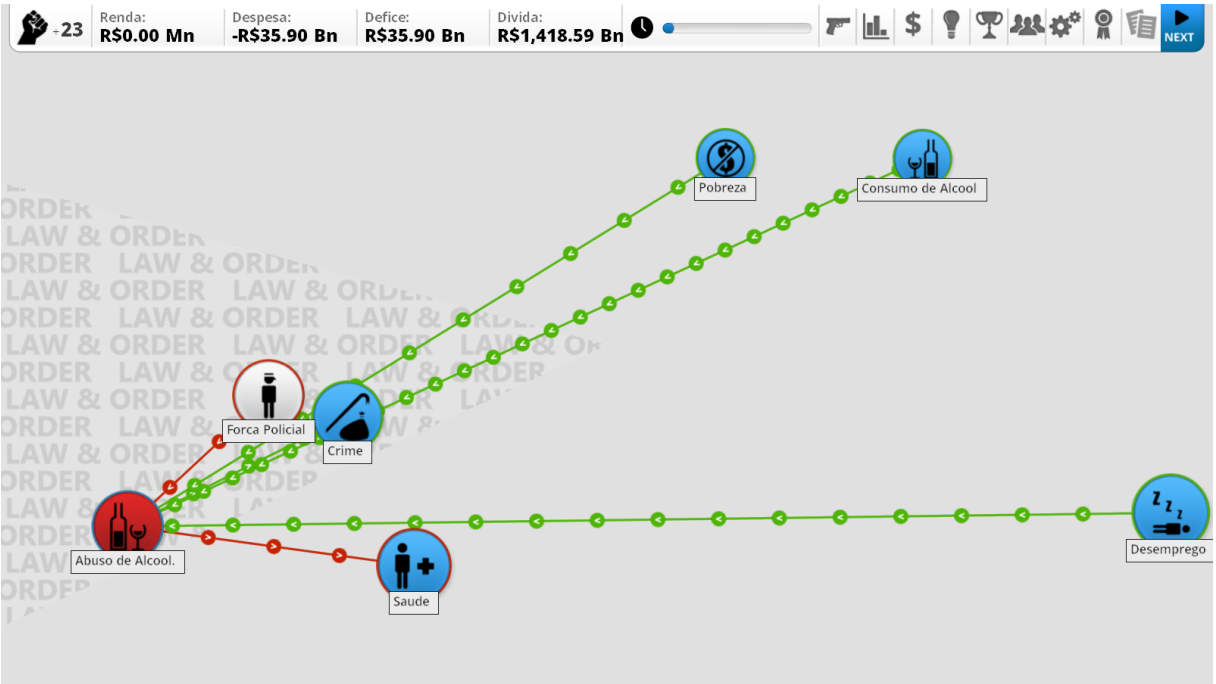


Fonte – Captura pessoal do jogo Democracy

Tomemos por exemplo a seleção do grupo de problema social “Abuso de Álcool”, ao selecionar o problema, temos os principais indicadores que tal problema influencia e é influenciado, como mostrado na imagem, as linhas com as setas indicam as ligações do problema com suas causas e consequências.

No caso do Abuso de álcool (imagem abaixo), as linhas vermelhas indicam uma diminuição e as verdes um aumento. Ou seja, O abuso de álcool está diminuindo a Saúde do país, enquanto que as leis de força policial diminuem o abuso de álcool, também a pobreza aumenta o abuso de álcool assim como o consumo de álcool e desemprego aumenta o consumo de álcool.

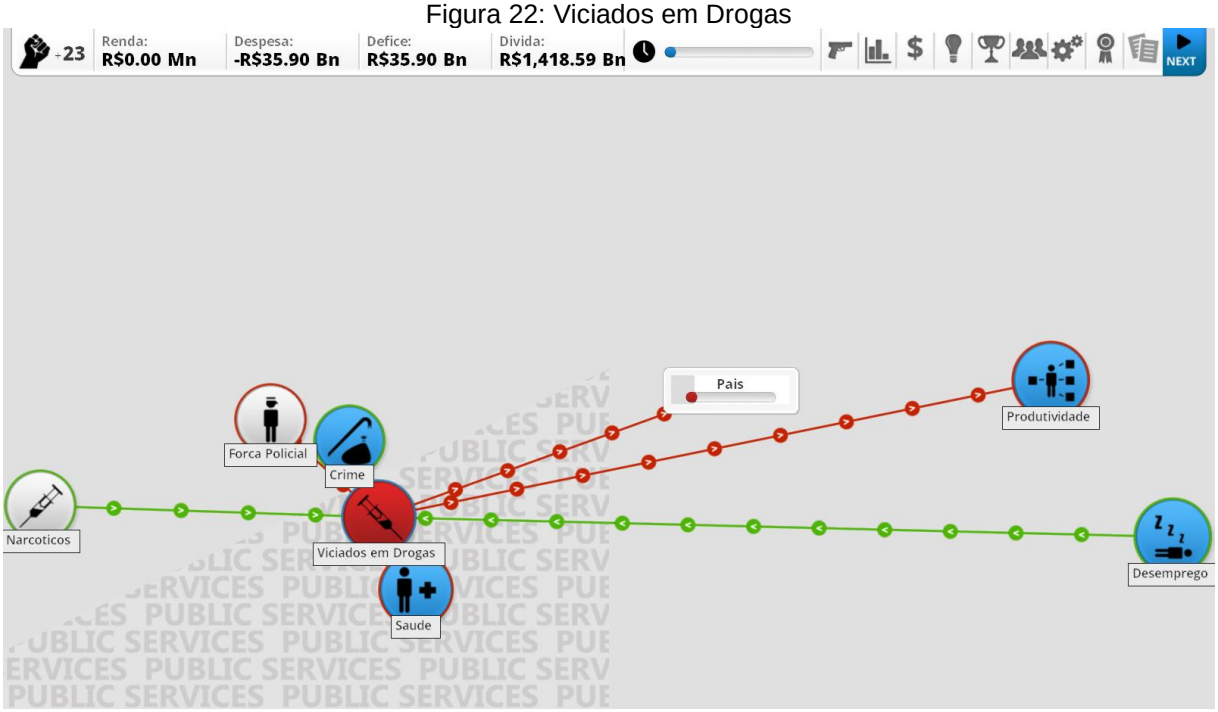
Figura 21: Abuso de Álcool



Fonte – Captura pessoal do jogo Democracy

Outro exemplo é o problema com “Viciados em Drogas”, suas ligações no jogo demonstram que a força policial diminui os viciados em drogas, enquanto o desemprego aumenta o número dos viciados em drogas. esses são dois exemplos da análise que o professor pode exemplificar aos alunos, uma maneira ilustrada e interativa do que os alunos normalmente estudam nos livros didáticos a respeito do funcionamento da administração de um governo democrático.

Figura 22: Viciados em Drogas



Fonte – Captura pessoal do jogo Democracy

Descrição das Atividades:

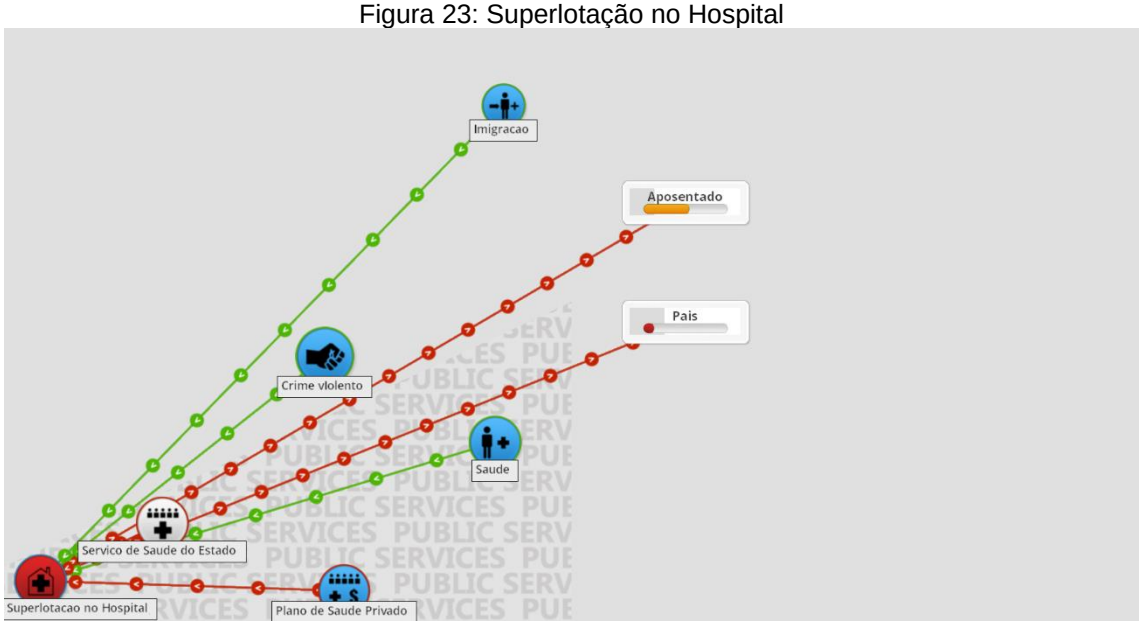
- Aula introdutória ao tema democracia, e governos representativos. Uma aula para o professor situar os alunos. O Capítulo 6 do livro Sociologia em Movimento do PNLD 2018/2020 intitulado Poder, Política e Estado, traz uma introdução ao tema. O professor pode explicar conceitos como poder a partir de Max Weber, apresentar as formas de exercício de poder, a teoria da democracia moderna e contemporânea, com destaque para o trabalho de Robert Dahl, sobre como as democracias realmente funcional, além do que está escrito.

A partir daí, o aprofundamento em como funciona os processos democráticos de eleições e atuação do nosso governo pode ter início, o que vai levar a demonstração do jogo para os alunos na forma de imagens recortadas para essa aula.

Os alunos devem analisar os problemas expostos nas imagens, e argumentar através de mensagens pelo *whatsapp*, as causas e consequências dos problemas apresentados, bem como sugerir melhorias para políticas que poderiam melhorar tais problemas.

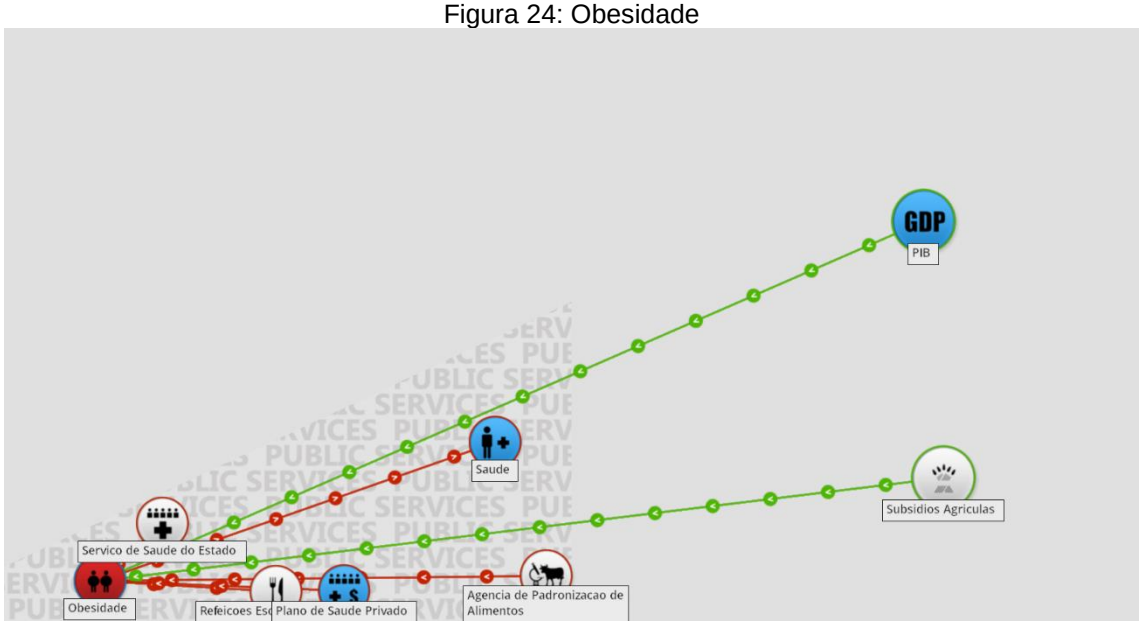
- Recortes que o professor deve enviar ao grupo para as análises, imagens disponíveis no link: <https://tinyurl.com/y9mk3tuf>.

Figura 23: Superlotação no Hospital



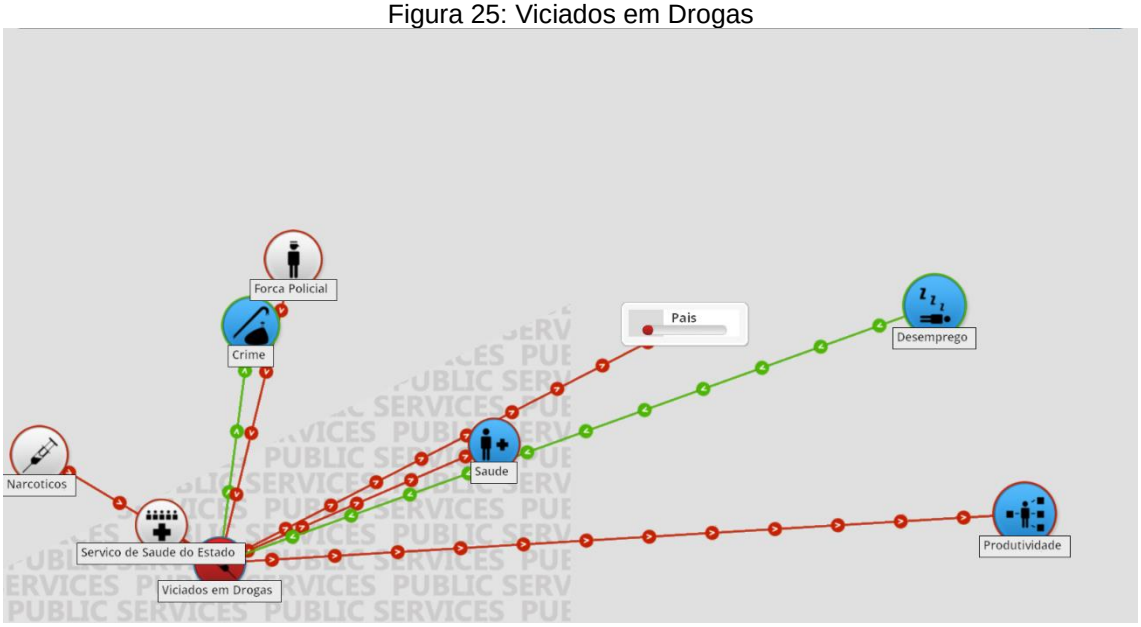
Fonte – Captura pessoal do jogo Democracy

Figura 24: Obesidade



Fonte – Captura pessoal do jogo Democracy

Figura 25: Viciados em Drogas



Fonte – Captura pessoal do jogo Democracy

Após o envio das imagens, o professor deve perguntar aos alunos sobre os problemas apresentados, selecionando uma das imagens e interpretando elas.

Por exemplo, ao apresentar o quadro sobre o Problema Viciados em Drogas, questionar: Quais as principais consequências que um grande número de ciciados em drogas apresentam para a sociedade, de acordo com o que é representado na imagem.

Caso os alunos tenham dificuldade para interpretar os desenhos, explicar com eles e sanar dúvidas. Observe o círculo azul de Desemprego e como ele está influenciando no aumento dos viciados em drogas, qual a ligação entre grande numero de desemprego? Porque a pessoa recorre as drogas? Se o quadro de força policial ajuda a reduzir o problema do vício em drogas, qual uma possível solução? Investimento na polícia? Esse são exemplos de questões que podem ser elaboradas ao se analisar apenas um dos problemas apresentados pelo jogo.

No grupo do whatsapp é importante que o professor mantenha os alunos instigados e dentro do tema da aula com informações adicionais, sempre estimulando e complementando opiniões com conteúdo que condizem com a aula de sociologia.

Com o jogo, e a avaliação, espera-se que os alunos façam essa ligação observada pelo jogo, compreendendo conceitos de causalidade, que muitas vezes vão além da vontade ou poder dos governos.

O importante é que os alunos compreendam a relação que cada aspecto da sociedade tem com vários outros aspectos, e uma solução que é boa pra uma parte, pode ser não tão boa assim para outra.

Extras sobre o jogo *Democracy 3*: as possibilidades de se trabalhar com o jogo vão além dessa atividade proposta, o professor pode por exemplo apenas trabalhar com os grupos de eleitores, entender quais políticas agradam determinado grupo e quais desagradam outros grupos. O principal problema é que vários jogos de computador são inacessíveis ou tem um valor caro, portanto essa aula o utiliza de uma maneira que não seja necessário o aluno jogarem em si, mas deixando claro que, jogando seria a melhor experiencia proporcionada por ele.

Esse plano de aula teve como base o plano de aula proposto por João Luiz Gasparin.

Fontes

AFRANIO, et all. **Sociologia em movimento**. São Paulo: Ed. Moderna, 2018.

GASPARIN, J. L. **Uma Didática para a Pedagogia Histórico-Crítica.** 3.ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2005.

GLOSSÁRIO

Conjunto de termos utilizados na internet e nas redes sociais em geral que poderá ser utilizado para consultas e também para agregar em um só local vários termos que são comumente utilizados na internet atualmente. Incluindo os termos usados ao longo deste material e também da pesquisa. Outros termos são utilizados no linguajar online e até fora dele.

Alcance de uma publicação: utilizado para indicar quantas pessoas tiveram acesso a determinada publicação em uma rede social (principalmente o Facebook), sendo uma das principais métricas avaliadas na gestão de redes sociais

Analytics: está comumente relacionado à ferramenta Google Analytics, que permite a análise de dados de seus websites e o acesso a informações como número de visitantes, tempo de visita, origem de entrada no site etc.

Avatar: É a imagem geralmente utilizada como foto de seu perfil na rede social. Avatar também pode significar uma personificação sua dentro do mundo digital.

Avaliação (Facebook): Pelo Facebook, é possível avaliar lugares e empresas que tenham suas próprias páginas na rede. Para isso, uma escala de 1 a 5, indicado por estrelas, é utilizada para medir o seu nível de satisfação com relação ao local.

Ask.fm: O Ask.fm foi um dos sucessores do Formspring, uma rede social de pergunta e resposta bastante popular em meados de 2010, aqui no Brasil.

Bit.ly: Website gratuito utilizado para a redução de URLs antes do compartilhamento de links, garantindo também alguns dados para a análise de acesso dos endereços escolhidos.

Bio: Derivado de Biografia, a Bio é uma expressão amplamente utilizada em redes sociais (como o Instagram) para indicar suas informações de perfil. Pode-se incluir nome, idade, país de origem ou link para o portfólio por exemplo.

Block: O termo “block” é mais conhecido no Twitter, mas é válido para a maioria das redes sociais como sinônimo da limitação de acesso de determinado usuário às suas informações.

Blog: O termo deriva das palavras “web” e “log”, e é geralmente mantido por usuários ou empresas para o compartilhamento de conteúdo focando em um tema específico.

Blogger ou Blogueiro: O termo pode indicar tanto um blogueiro quanto o serviço de hospedagem gratuita de blogs oferecido pelo Google.

Blogosfera: Termo utilizado no Brasil no início da popularização dos Blogs no país, indicando uma comunidade (em rede) de blogs ao redor do mundo. O conceito foi muito utilizado pela UOL Blog e, apesar de aparecer em uma e outra notícia, atualmente está em desuso.

Campanha (Facebook): Reunião de um ou mais anúncios (ou conjuntos de anúncios) pagos no Facebook e todo o processo que envolve a sua publicação, monitoramento e gestão.

Capa (Facebook): Capa, ou Cover, é a imagem localizada no topo de um perfil ou página no Facebook. Atualmente as dimensões pedidas são 685 x 450px.

Chat: Conversação, ou bate-papo, a distância e em tempo real, baseando-se no envio de mensagens textuais.

Check-in: Como o próprio nome indica, a função de check-in é utilizada para sinalizar a entrada do usuário em algum local ou cidade diferente da que ele estava. O 4square foi um dos primeiros apps a popularizar o termo nas redes sociais, que hoje é utilizado em larga escala pelo Facebook.

Círculos (Google+): Grupos de pessoas que formam uma rede de conexão no Google+. É possível segmentar esses grupos de maneira personalizada, como família, clientes, amigos etc.

Clickbait: O clickbait indica todo tipo de link clicável formulado para atrair o usuário a uma página externa com pouca, ou nenhuma, relação com a expectativa gerada anteriormente.

Comentário: Esse conceito é utilizado em praticamente todas as redes sociais para indicar uma mensagem, geralmente pública, enviada por um usuário de maneira direcionada a uma postagem qualquer.

Comunidade: Termo popularizado no Orkut. Indica um grupo de pessoas com interesses comuns que decidem se juntar online para a troca de informações ou compartilhamento de experiências.

Conexão (LinkedIn): São as pessoas adicionadas à sua rede do LinkedIn. Funciona de maneira semelhante aos “amigos” do Facebook.

Crowdfunding: Financiamento coletivo. Modelo de obtenção de recursos bastante popular hoje em dia, em que usuários (geralmente com o auxílio de plataformas como o Catarse ou Kickstarter) buscam fundos para a realização de seus projetos mediante oferta de recompensas exclusivas.

Curtir (Facebook): Também conhecido como “like”, o “curtir” é usado quando o usuário gosta ou simpatiza com a postagem marcada. No Facebook é sinalizado por uma mão fechada com o polegar para cima, enquanto que no Instagram o seu símbolo é um coração.

Direct (Instagram): Função similar à de Mensagem Privada, no Facebook, e de Mensagem Direta, Twitter. As mensagens recebidas por Direct, no Instagram, ficam disponíveis em uma tela separada da Timeline e são todas privadas para os usuários envolvidos.

Discover (Snapchat): Funcionalidade exclusiva do Snapchat que separa notícias ou postagens de empresas parceiras para a visualização de qualquer usuário da rede. Boa parte delas leva a páginas externas de blogs ou redes sociais das empresas.

Disqus: Sistema gratuito de comentários que podem ser incorporados em blogs ou sites. Muito popular hoje em dia. Inclui também a possibilidade de integração com redes sociais variadas, criando pequenas comunidades dentro do próprio serviço.

DM (Twitter): Direct Messages, ou mensagens diretas, são mensagens particulares enviadas entre usuários do Twitter.Elas ficam localizadas em uma janela separada da timeline e são todas privadas.

E-book: Livro eletrônico (ou digital).

Embed: Função de incorporar, ou embutir, um conteúdo multimídia em áudio ou vídeo ao seu site ou página por meio da inserção de códigos (geralmente em HTML) pré-prontos.

Emoji: Expressão japonesa para a representação imagética em lugar de palavras, usada em mensagens eletrônicas e em páginas da web. Popularmente conhecido por Smiley (rosto amarelo com um sorriso). Podem ser encontrados em praticamente todos os sistemas operacionais para celular juntamente ao teclado.

Emoticon: Representação gráfica textual para substituir palavras ou emoções, a exemplo de ☺ (sorriso) ou ;-((tristeza). Em algumas redes sociais (como o Facebook), são automaticamente substituídas por Emoji.

#F4F: Expressão utilizada no Twitter e Instagram para a troca de seguidores nessas redes, garantindo que aquela pessoa que o seguir terá a sua solicitação de amizade em retorno.

Facebook: Rede Social de maior relevância no atual cenário Brasileiro, fundada por Mark Zuckerberg em meados de 2004. Hoje em dia conta com mais de 1.5 bilhões de usuários ativos.

Favorito: Pode significar tanto a marcação de uma página pela função do browser, para posterior leitura, quanto a marcação de um tweet (no Twitter) como de interesse pelo usuário.

Fan Page: São as famosas páginas no Facebook. Funcionam como perfis, mas dispensam a adição de amigos para permitir a função de “curtir” pelos

Feed: Formatação de dados nas redes sociais (ou blogs) para o fornecimento de conteúdo de maneira organizada e cronológica. Pode ser entendido como a Timeline que demonstra as atualizações dos seus contatos em uma rede, ou o RSS de um blog.

Filtros (Instagram): Os filtros são edições pré-programadas disponíveis no Instagram para decoração de fotos e vídeos, incluindo alterações como saturação, contraste, brilho etc.

Flickr: Rede social voltada para a postagem e compartilhamento de imagens. Muito utilizada por fotógrafos. Permite a integração com outras redes sociais, além da visualização da imagem em tamanho original.

Followers: Seguidores. De maneira geral, são usuários que se inscrevem em sua rede social a fim de receber as suas principais atualizações.

Formspring: Rede social de perguntas e respostas muito popular no Brasil em meados de 2009 e 2010. Na época, foi substituída pelo Ask.fm e, hoje em dia, pelo Curious Cat.

Foursquare: Rede social voltada a geolocalização que garante a descoberta de lugares e pontos relevantes da cidade de acordo com o seu interesse. Permite o compartilhamento de experiências, avaliação de lugares e a realização de Check-ins em mapas virtuais.

Gameficação: é uma forma de usar elementos comuns dos jogos em situações que não se restringem ao entretenimento. É utilizar a lógica e metodologias dos games para servir a outros propósitos, como tornar conteúdos complexos em materiais mais acessíveis, facilitando os processos de aprendizado — tudo isso de forma mais dinâmica do que outros métodos.

GIF: Formato muito popular de arquivo que suporta imagens estáticas ou animadas.

Google+: Rede Social do Google que surgiu em 2011 e permite integração com outros serviços da empresa como o Blogger, Youtube etc.

Hangouts: Serviço do Google para chat e chamada por voz e vídeo. Para smartphone, integra versões SMS e MMS.

Home: Início. Expressão usada para indicar a página inicial de um site, blog ou rede.

Hootsuite: Sistema de gestão de marcas por meio de redes sociais, integrando em plataformas como o Twitter, Facebook, LinkedIn, Tumblr e Google+.

Inbox (Facebook): Área que reúne suas mensagens privadas no Facebook, indicado pelo símbolo de um balão de fala.

Influenciador: Usuário com grande área de alcance nas redes sociais e capaz de influenciar na decisão de compra ou interação de outros usuários comuns.

Instagram: Rede social voltada pra o compartilhamento de fotos e vídeos de maneira instantânea, garantindo área de comentários e integração direta com outras redes sociais. Voltada principalmente pelo uso mobile, apesar de possuir uma versão de visualização para Desktop.

Instagram Stories: Similar ao Stories, do Snapchat, o Instagram Stories permite o compartilhamento ao vivo de imagens com prazo de validade de 24h. Ao contrário das postagens normais do app, as fotos do Stories vão para uma seção separada da sua timeline, disponível para seus seguidores.

Instamizer: Serviço de agendamento de postagens do Instagram. Permite a sincronização de múltiplas contas e agendamento das suas postagens de maneira intuitiva.

Link: Também conhecido como Hyperlink, é uma ligação ou endereço que leva a um conteúdo, documento ou página da web.

LinkedIn: Rede social voltada para a formação de contatos profissionais. Permite a construção de um perfil com base na representação de seu currículo, indicando formações acadêmicas, publicações, interesses de mercado etc. Garante a interação direta entre perfis de empresas e a busca por vagas de emprego.

Lista (Twitter): Alternativa de segmentação de usuários de acordo com interesses, criando timelines alternativas dentro do Twitter.

Live Stories (Snapchat): Reunião de snaps realizada pelo próprio Snapchat em torno de algum assunto em particular. Esse conteúdo é então disponibilizado para todos os usuários da rede de maneira contínua.

Live Streaming: Formato de distribuição instantânea de conteúdo multimídia por meio da internet. Esse modelo não se dá pelo armazenamento de dados no seu

computador, mas sim pela transmissão de dados em stream. É um método muito utilizado para a realização de webinars ao vivo.

Meme: Nas redes sociais, memes são imagens, expressões, prints, vídeos, gifs etc. passados de maneira viral entre usuários de maneira contínua. Alguns exemplos populares incluem imagens da Gretchen, Leonardo Di Caprio com o Oscar ou O Iluminado com legendas humorísticas.

Mene: Versão satirizada dos memes. A expressão surgiu no Brasil, e é usada para designar a reapropriação de um meme feita de maneira satírica. Os menes não tem a taxa de viralização de um meme.

Menção (Twitter): Termo utilizado quando o usuário é mencionado na rede por meio de uma @.

Messenger: Serviço de chat integrado ao Facebook, servindo como um aplicativo individual para a gestão de envio e recebimento de mensagens entre usuários da rede social.

Microblog: Modelo de publicação reduzida de mensagens, a exemplo do Twitter (140 caracteres) e, em muitos casos, do Tumblr.

Mutar (Twitter): Funcionalidade que permite o silenciamento de usuários no Twitter sem que você precise, necessariamente, deixar de segui-lo. Ele continua dentro da sua rede de amigos, mas suas mensagens não são mais indexadas à linha do tempo.

My Space: Rede social fundada em meados de 2003. Inclui um sistema interno de e-mails, fórums, trocas de fotos, mensagens e grupos. Foi muito popular nos Estados Unidos para divulgar artistas e bandas da época.

News Feed (Facebook): Página inicial do Facebook após o login na rede social. Inclui todas as atualizações de amigos e páginas seguidas. No Twitter, essa mesma página é conhecida como Timeline.

Notificação: Mensagem que avisa de alguma novidade ou atualização em redes sociais. Se um usuário interagir com uma postagem sua no Facebook, por exemplo, você recebe uma notificação na rede ou no celular (caso habilite essa função).

Ocultar Publicações (Facebook): Opção no Facebook que pode ser selecionada para postagens (texto, imagem, vídeo etc.) de maneira individualizada a fim de ocultá-la em seu feed de notícias. É possível selecionar a opção de ver menos publicações daquele mesmo tipo no futuro.

Orkut: Rede Social muito popular no Brasil (mais de 30 milhões de usuários) que teve suas atividades encerradas em 2014.

Ow.ly: Serviço de encurtamento de URLs semelhante ao Bit.ly, com o diferencial da integração com o Hootsuite que permite

Pasta (Pinterest): No Pinterest, pastas indicam coleções de Pins classificados segundo seu próprio critério. É possível seguir uma pasta ou adicionar o seu conteúdo a uma nova coleção.

Periscope: Rede social com foco na transmissão ao vivo de vídeos entre usuários

Permalink: Endereço ou link de um post específico, dentro de um blog, que se mantem sem mudanças.

Phishing: Tentativa fraudulenta de se obter informações particulares como logins, senhas e informações de cartão de crédito pela tentativa de se replicar layouts de instituições de confiança, principalmente por e-mails.

Pin (Pinterest): Pins são equivalentes aos “favoritos” das redes sociais. No Pinterest um usuário pode “pinnar” qualquer conteúdo online que deseje, colocando-o em pastas virtuais para posterior consulta.

Pinterest: Rede social voltada para o compartilhamento de imagens por meio da criação de pastas e itens que podem ser marcados como favoritos pelo usuário. É possível agregar qualquer imagem online e organizá-las em pastas.

Podcast: Tipo de produção em áudio, geralmente seriada, comumente distribuída por de RSS.

Post: Publicação. Entradas de textos (podendo ser acompanhada por imagens, áudios, gifs, vídeos etc.) em blogs, sites e redes sociais, geralmente dispostos de maneira cronológica.

Quora: Website de perguntas e respostas com modelo base semelhante ao do Yahoo Respostas aqui no Brasil. Tem apresentado crescimento nos últimos anos, principalmente com a comunidade estadunidense.

Reactions (Facebook): Similar ao curtir, mas com o diferencial de permitir a reação a posts com expressões diferentes, como “amei” e “triste”, que são contabilizados individualmente.

Recomendar (LinkedIn): Função disponível no LinkedIn que permite a recomendação de determinadas habilidades por parte das conexões da rede. Essas recomendações são apresentadas na parte inferior do perfil.

Reddit: Website social em que usuários têm suas postagens avaliadas positivamente ou negativamente, influenciando no seu aparecimento nas páginas de discussões da rede.

Regram: Similar ao Retweet, mas usando no Instagram. Implica na ação de repostar uma fotografia de outro usuário.

Reply (Twitter): Replies, no Twitter, indicam respostas diretas por meio da menção de um usuário e Tweet anterior. Ela implica o uso do botão “reply” ou “responder” indicado por uma seta abaixo do tweet de seu interesse, e estabelecerá uma linkagem cronológica da conversa que pode ser exibida na linha do tempo da rede.

Retweet (RT): A função de Retweet é semelhante ao compartilhamento automático do Facebook, e indica que um usuário replicou o seu Tweet na própria linha do tempo no Twitter.

RSS: Sumário de conteúdos em feed, dispostos de maneira cronológica, pertencente a um blog, site ou página, por exemplo, que apresenta as últimas novidades postadas com um link direto para o original. É uma maneira de acompanhar as atualizações de sites com alta frequência de postagem.

Screenshot: Também conhecido como captura de tela. É a reprodução da imagem da tela do seu computador.

Seguidores (Twitter): Usuários que acompanham suas postagens pelo Twitter.

Selfie: Fotografia em autorretrato, geralmente digital. A expressão vem da palavra “self” (eu, própria pessoa) em inglês e entrou no Oxford English Dictionary em 2013. A palavra é amplamente utilizada em redes sociais como o Instagram e Facebook, incluindo tanto legendas de fotos quanto hashtags.

Share: Mesmo que “compartilhar”. É utilizada no Facebook quando um usuário decide replicar determinada postagem em um grupo ou linha do tempo.

Skype: Software gratuito da Microsoft que permite o contato entre usuários por meio de chamadas em vídeo, áudio ou texto de maneira instantânea.

SlideShare: Plataforma social de compartilhamento online de slides, permitindo também a incorporação desse conteúdo em sites, blogs e redes sociais como o LinkedIn.

SMS: Serviço de envio de mensagens primariamente utilizado por celulares. Pode ser incorporado em estratégias de atendimento ao consumidor e em campanhas de marketing com base em textos.

Snapchat: Aplicativo social que permite que usuários enviem fotos e vídeos com tempo de expiração de 24h. Essa é uma das redes com maior crescimento de base de usuários nos últimos anos, e já esconde uma imensa variedade de funções no app.
Snapcode: QR code escaneável utilizado para a identificação de usuários do Snapchat A leitura desse código garante a adição do user à sua rede de contatos.
SoLoMo: Social, local e mobile. Termo utilizado para a indicação de apps e ferramentas que tenham por base noções de geolocalização, social (criação de redes e interações de usuários) e a plataforma mobile, a exemplo do Foursquare.
Sorteie.me: Ferramenta utilizada para a realização de sorteios no Facebook. Tem integração direta com a rede e permite a geração de cupons para sorteios de acordo com as interações dos usuários com sua rede.
Spam: Termo utilizado para indicar mensagens repetitivas, sem caráter informativo, postadas de maneira repetitiva em redes sociais. Também indica aqueles e-mails com ofertas que não solicitamos, mas insistem em poluir nossa caixa de entrada.
Status (Facebook): Um status no Facebook indica uma atualização em texto postada na timeline. O campo para preenchimento fica na parte superior da página principal da rede, com a mensagem ‘No que você está pensando?”.
Story (Snapchat e Instagram): Listagem de snaps que duram 24h dentro do Snapchat. Podem ser criadas stories pessoais ou em comunidades pré-determinadas (London Stories é uma delas). Recentemente o Instagram aderiu essa mesma forma de postagem.
Thread: Nas redes sociais, uma Thread implica no encadeamento de mensagens de forma cronológica, incluindo a postagem original e respostas de usuários. Um exemplo comum de Thread é a organização de respostas a e-mails, de modo que a conversa seja disposta na ordem de chegada de cada mensagem.
Timeline: Linha do tempo, em português, indica a organização cronológica de postagens em redes sociais dispostas para visualização do usuário.
Troll: Usuário mal-intencionado com o único objetivo de gerar conflitos e controvérsias online. Deu origem à expressão “não alimente o troll”, indicando a necessidade de se evitar esse tipo de usuário e não lhe dar corda para os conflitos iniciados.
Tumblr: Plataforma de blogs com postagens intercambiáveis. Permite que o usuário suba texto, imagem, vídeo, gifs animados, áudio, links, citações etc. Diferencia-se das outras plataformas pela comunidade única e flexibilidade de conteúdo e formatação dos blogs.

Trending Topics, #TT: Termo popular entre usuários do Twitter. Indica os principais temas falados em um espaço de tempo dentro da rede social. Podem ser visualizados por cidade, país ou de modo global.

Tweet (verbo): Adaptado para o português como “Twitar”, “tuítar” indica a ação de postar uma mensagem de até 140 caracteres pelo Twitter.

Tweetdeck: Plataforma de gestão de redes sociais voltada para o Twitter, especificamente. Tem algumas opções como a visualização ao vivo de postagens, filtragem inteligente, além da alternativa de postagem agendada.

Twitter: Rede social de microblogging que permite aos usuários a postagem instantânea de mensagens (Tweets) de até 140 caracteres, além de vídeos, imagens, gifs animados, enquetes etc.

Twitpic: Serviço complementar ao Twitter muito usado antes da implementação da função de upload de gifs e fotos. Funcionava como um depósito de imagens com integração direta com o Twitter, incluindo número de visualizações e área para comentários desvinculado dos “replies” da rede.

Unfollow: Também conhecido como “Deixar de seguir”, é o ato de se desligar de algum usuário no Twitter, deixando de receber suas atualizações na sua Linha do Tempo.

URL: Endereço virtual de rede que pode tanto estar na internet, quanto na intranet. Popularmente entendido como link ou endereço de alguma página online.

Vine: O termo Vine pode tanto indicar a rede social especializada no compartilhamento de vídeos curtos (e comprada pelo Twitter em 2012), quanto pode indicar esses mesmos vídeos subidos na rede.

Viral: Termo utilizado para designar qualquer texto, imagem ou conteúdo que se espalhe com alta velocidade pela internet (geralmente pelo elevado índice de compartilhamento), gerando aumento exponencial de visitação quando comparado com as taxas normais de acesso do negócio.

Visualização: A visualização de uma postagem é contabilizada assim que o usuário tem acesso, em sua tela, ao conteúdo. Ele pode passar por ela ou interagir. Em ambos os casos, a visualização é registrada.

Vlog: Junção das palavras Vídeo + Blog.

Vlogger: Vlogger, também conhecido como Vlogueiro ou Youtuber (quando hospedado na plataforma) é o indivíduo responsável pela produção de conteúdo em vídeo (Vlogs) nas redes.

Youtube: Rede destinada ao upload e divulgação de vídeos, através de canais pessoais ou empresariais. Seu sistema de comentários e compartilhamentos funcionam de maneira similar a outras redes sociais.

Youtuber: Pessoa que cria conteúdos no youtube.

ANEXO II – MODELO DE TERMO DE AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM

Eu,_____, portador da Cédula de Identidade nº _____, inscrito no CPF sob nº _____, residente à Rua _____, nº _____, na cidade de _____, AUTORIZO o uso de imagem de _____ sob minha responsabilidade em fotos ou filme, sem finalidade comercial, para ser utilizada em atividades previamente anunciadas do Colégio _____. A presente autorização é concedida a título gratuito, abrangendo o uso da imagem acima mencionada em todo território nacional e no exterior, em todas as suas modalidades e, em destaque, das seguintes formas: (I) home page; (II) redes sociais; (III) divulgação em geral. Por esta ser a expressão da minha vontade declaro que autorizo o uso acima descrito sem que nada haja a ser reclamado a título de direitos conexos à minha imagem ou a qualquer outro.

Local, Data

_____

Assinatura de responsável.

Anexo III - Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

“Relação dos Professores de Sociologia com a utilização das Tecnologias Digitais para o Ensino.”

Prezado(a) Senhor(a):

Gostaríamos de convidar a criança ou adolescente sob sua responsabilidade para participar da pesquisa **“Relação dos Professores de Sociologia com a utilização das tecnologias digitais para o ensino.”**, a ser realizada em **“Colégio Estadual Souza Naves”.** O objetivo da pesquisa é “**Aplicar duas aulas de Sociologia que utilize como principal ferramenta/metodologia a utilização das redes Sociais, sendo uma atividade com a rede Twitter e outra, um trabalho com Whatsapp”.** A participação da criança ou adolescente é muito importante e ela se daria da seguinte forma “a aplicação desse material através de uma aula de Sociologia, apresentando a proposta aos alunos, explicando o contexto e instruindo na elaboração do trabalho proposto, e após a aplicação, em uma segunda aula, a coleta de dados na forma de um questionário quantitativo e qualitativo.”

Esclarecemos que a participação da criança ou do adolescente é totalmente voluntária, podendo o(a) senhor(a) solicitar a recusa ou desistência de participação da criança ou do adolescente a qualquer momento, sem que isto acarrete qualquer ônus ou prejuízo à criança ou adolescente. Esclarecemos, também, que as informações da criança ou do adolescente sob sua responsabilidade serão utilizadas somente para os fins **desta pesquisa** e serão tratadas com o mais absoluto sigilo e confidencialidade, de modo a preservar a identidade da criança ou do adolescente.

Esclarecemos ainda, que nem o(a) senhor(a) e nem a criança ou adolescente sob sua responsabilidade pagarão ou serão remunerados (as) pela participação. Garantimos, no entanto, que todas as despesas decorrentes da pesquisa serão ressarcidas, quando devidas e decorrentes especificamente da participação.

Os benefícios esperados são Aquisição de informações para elaboração de um material pedagógico que auxilie professores e alunos a enriquecerem suas aulas de sociologia com propostas mais atualizadas e adequadas a realidade dos alunos. Quanto aos riscos, **possíveis desconfortos que possam acometer os**

alunos, quanto a metodologia, sejam físicos ou psicológicos, estarão amparados pelo professor, o pesquisador e o próprio colégio.

Informamos que esta pesquisa atende e respeita os direitos previstos no Estatuto da Criança e do Adolescente - ECA, Lei Federal nº 8069 de 13 de julho de 1990, sendo eles: à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao esporte, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária. Garantimos também que será atendido o Artigo 18 do ECA: "É dever de todos velar pela dignidade da criança e do adolescente, pondo-os a salvo de qualquer tratamento desumano, violento, aterrorizante, vexatório ou constrangedor."

Caso o(a) senhor(a) tenha dúvidas ou necessite de maiores esclarecimentos poderá nos contatar Alexandre Schwarzenegger dos Santos Valerio, endereço, Rua Brasil n°1118, Ap. 304, Tel. 43 99602-7693, sandroapvalerio@gmail.com/valerioalexandre432@gmail.com ou procurar o Comitê de Ética em Pesquisa Envolvendo Seres Humanos da Universidade Estadual de Londrina, situado junto ao prédio do LABESC – Laboratório Escola, no Campus Universitário, telefone 3371-5455, e-mail: cep268@uel.br.

Este termo deverá ser preenchido em duas vias de igual teor, sendo uma delas devidamente preenchida, assinada e entregue ao(à) senhor(a).

Londrina, 10 de fevereiro de 2020.

Pesquisador Responsável
RG:9209506-1

Eu, _____ (**colocar nome por extenso do responsável pelo participante da pesquisa**), tendo sido devidamente esclarecido sobre os procedimentos da pesquisa, concordo com a participação voluntária da criança ou do adolescente sob minha responsabilidade na pesquisa descrita acima.

Assinatura (ou impressão dactiloscópica):_____

Data:_____

Anexo IV – Termo de Confidencialidade e Sigilo

TERMO DE CONFIDENCIALIDADE E SIGILO

Eu, Alexandre Schwarzenegger dos Santos Valério, Brasileiro, Solteiro, Professor, inscrito(a) no CPF/MF sob o nº **072.979.239-07**, abaixo firmado, assumo o compromisso de manter confidencialidade e sigilo sobre todas as informações técnicas e outras relacionadas ao projeto de pesquisa intitulado “Relação dos Professores de Sociologia com a utilização das tecnologias digitais para o ensino” , a que tiver acesso nas dependências do “Colégio Estadual Souza Naves EMF”**.**

Por este termo de confidencialidade e sigilo comprometo-me a:

1. não utilizar as informações confidenciais a que tiver acesso, para gerar benefício próprio exclusivo e/ou unilateral, presente ou futuro, ou para o uso de terceiros;

2. não efetuar nenhuma gravação ou cópia da documentação confidencial a que tiver acesso;

3. não me apropriar de material confidencial e/ou sigiloso que venha a ser disponível;

4. não repassar o conhecimento das informações confidenciais, responsabilizando-me por todas as pessoas que vierem a ter acesso às informações, por meu intermédio, e obrigando-me, assim, a ressarcir a ocorrência de qualquer dano e/ou prejuízo oriundo de uma eventual quebra de sigilo das informações fornecidas.

Neste Termo, as seguintes expressões serão assim definidas:

Informação Confidencial significará toda informação revelada ou cedida pelo participante da pesquisa, a respeito da pesquisa, ou associada à Avaliação de seus dados, sob a forma escrita, verbal ou por quaisquer outros meios. Avaliação significará todas e quaisquer discussões, conversações ou negociações entre, ou com as partes, de alguma forma relacionada ou associada com o desenvolvimento da pesquisa.

Informação Confidencial inclui, mas não se limita, à dados pessoais, informação relativa à operações, processos, planos ou intenções, informações sobre produção, instalações, equipamentos, segredos de negócio, segredo de fábrica, dados, habilidades especializadas, projetos, métodos e metodologia, fluxogramas, especializações, componentes, fórmulas, produtos, amostras, diagramas, desenhos de esquema industrial, patentes, oportunidades de mercado e questões relativas a negócios.

Pelo não cumprimento do presente Termo de Confidencialidade e Sigilo, fica o abaixo assinado ciente de que sanções judiciais poderão advir.

Local, ___/___/____.

Ass._____

Nome do Pesquisador(a) Responsável