

## A DISPUTA ENTRE DOCENTE E CELULARES PELA ATENÇÃO DOS ALUNOS

Ana Luísa Iliescu Perine (UEL)

**RESUMO:** Os últimos anos foram marcados por avanços tecnológicos, atingindo diversos âmbitos sociais. Dentre eles, a escola. A partir das experiências de estágio de Língua Portuguesa no ensino básico, percebeu-se que, na atualidade, os professores competem a atenção dos alunos com os celulares. As salas de aula são marcadas por desatenção, redes sociais e falta de persistência em esforçar-se por um conteúdo que necessita ser construído e não venha pronto, como nas mídias tecnológicas. Sendo assim, este trabalho visa à discussão sobre soluções para esse problema. Seria ideal extinguir a tecnologia de sala de aula? Pode-se pensar não na exclusão, mas na inclusão da tecnologia em sala de aula. Os alunos acessam a internet em diversos círculos sociais; logo, as instituições educacionais devem acompanhar os avanços da sociedade e buscar transformar aquilo que atrapalha o aprendizado em ferramentas de ensino.

**PALAVRAS-CHAVE:** tecnologia; sala de aula; Língua Portuguesa.

Nos últimos anos, a sociedade presenciou profunda revolução e mudança: o avanço das tecnologias. Se, no final do século XX e no início do século XXI, tinha-se um acesso limitado a computadores e telefones celulares, a última década foi marcada pela democratização dos aparelhos. Segundo a CNN Brasil, uma pesquisa da Fundação Getúlio Vargas (FGV), em 2022, revelou que o número de celulares inteligentes ultrapassa o número de habitantes no Brasil. Sendo 242 milhões contra 214 milhões.

Essa recente realidade atinge todos os âmbitos sociais, sobretudo as instituições de ensino básico. Por isso, é eminente que se entenda três importantes aspectos para que se mapeie o papel eficaz do professor em sala de aula: 1. Qual o momento histórico em que a escola está inserida atualmente; 2. Quais as características do aluno da nova geração que preenchem os colégios e 3. Até que ponto as tecnologias podem entrar nas escolas.

Em primeiro plano, é necessário o entendimento de que a escola não pode se tornar um ambiente obsoleto e retrógrado. Sendo assim, analisando que os dias de hoje são marcados por uma revolução tecnológica, as instituições precisam caminhar juntamente com esses avanços. De acordo com o neurocientista Michel Desmurget, em seu livro “A fábrica de cretinos digitais”, os adolescentes da atualidade são conhecidos como nativos digitais, ou seja, são aqueles que já nasceram imersos na tecnologia e com o acesso às redes durante sua vida

inteira. Logo, os celulares e computadores fazem parte de sua rotina e criação.

Outra notória característica que o estudioso destaca é

Para o exército missionário da catequese digital, “três traços marcantes caracterizam essa [nova] geração: o *zapping*, a impaciência e o coletivo. Eles esperam uma retroatividade imediata: tudo deve ser rápido, e mesmo rapidíssimo! Gostam de trabalhar em equipe e possuem uma cultura digital transversal intuitiva, e mesmo instintiva. Eles entenderam a força do grupo, da ajuda mútua e do trabalho colaborativo [...] Muitos fogem do raciocínio demonstrativo, dedutivo, o ‘passo a passo’, preferindo o tateamento favorecido pelos links de hipertextos”. As tecnologias digitais estão agora “tão emaranhadas a suas vidas que se tornou impossível separá-las [...] A tecnologia é sua língua materna, eles têm fluência na linguagem digital dos computadores, videogames e da Internet”. “Eles são rápidos, multifuncionais e sabem zapear com facilidade”. (DESMURGET, 2021, p.19-20)

Ademais, as ferramentas tecnológicas são também o maior alvo do interesse dos jovens, eles não apenas possuem o acesso, mas fascinam-se por ele. Ainda segundo Desmurget,

Na adolescência, que situaremos aqui entre 13 e 18 anos, o tempo diante das telas ainda aumenta sensivelmente, em especial sob o efeito da generalização dos smartphones. O consumo digital diário atinge então 7h22. Será necessário precisar a que ponto esse número se revela catastrófico? Ele equivale a 30% do dia e 45% do tempo normal de vigília. (DESMURGET, 2021, p. 52)

Esse cenário revela que a juventude possui excessivo apreço pelas redes, implicando conflitos em sala de aula, uma vez que o professor não é mais o alvo da atenção, mas os celulares.

Durante o período de observação no meu estágio, percebi três perfis de discente em sala de aula. Uma pequena parcela participava ativamente das aulas, aprendendo e interagindo com o professor, contudo a maioria era marcada por alunos que tinham atenção dividida – assistiam à aula por alguns minutos e mexiam nos aparelhos durante outros minutos - e por alunos que estavam presentes apenas fisicamente, pois seus pensamentos focavam exclusivamente nas redes sociais.

Observando então essa realidade de desinteresse, levantei uma questão: se o adolescente está disposto a receber tanta informação por um grande período de tempo de forma recreativa por meio das tecnologias, devo deixá-lo usá-las apenas passivamente ou

posso direcioná-lo ao aprendizado?

O cerne da resposta a essa pergunta está no entendimento de que o docente deve proporcionar comandos, direções e propósitos para suas atividades. É de suma importância que se utilizem os aparelhos, pois a escola tem que caminhar juntamente aos avanços sociais e aos interesses pessoais dos alunos, entretanto, existem ressalvas a serem feitas. Em uma sala de aula, os mecanismos midiáticos não devem ser avulsos do que está sendo lecionado, ou seja, o professor deve integrar o digital aos conteúdos exigidos.

Durante a minha regência no 8º ano, visei a metodologias apropriadas a partir das constatações já feitas de que existe um novo momento histórico e uma nova geração de alunos com fortes afeições pela tecnologia. Então, uma das atividades propostas foi que eles fizessem uma redação pertencente ao gênero reportagem, utilizando a tecnologia como auxílio para a produção. Retomei as características estruturais do gênero e pedi que os estudantes escolhessem um momento histórico marcante e, a partir dele, produzissem reportagens. Os alunos puderam fazer pesquisas sobre o evento histórico nos seus celulares, o que fez com que não mexessem em redes sociais ou distraíssem-se facilmente. As plataformas midiáticas foram utilizadas durante a aula inteira. Porém, havia um propósito e um comando sobre como utilizá-las.

Além disso, a busca por suportes digitais que proporcionem a interação em sala deve ser constante. Durante a pandemia da COVID-19, muitos aplicativos e sites foram usados como recursos metodológicos no período de ensino remoto, como Kahoot, Canva, Mentimeter, Google Docs, SlidesGo, Google Forms etc. Contudo, após a volta ao ensino presencial, muitos professores retrocederam suas técnicas e retomaram seu desapareço pela presença das tecnologias nas escolas. É urgentemente preciso o entendimento de que, à medida que o docente resiste aos progressos que a sociedade obtém, o estudante vê as instituições de ensino cada vez mais entediantes, fora de suas realidades e desinteressantes.

Outra forma de conquistar a atenção de uma sala de aula é por meio do uso de metodologias ativas, como a gamificação. As metodologias ativas são novas vias pelas quais um docente pode percorrer visando ao ensino, são novas estruturas didáticas que buscam enxergar o novo perfil do aluno atual e técnicas mais eficientes de ensino. Fabricio Luís Lovato, Angela Michelotti, Cristiane Brandão da Silva e Elgion Lucio da Silva Loretto, em seu artigo “Metodologias Ativas de Aprendizagem: uma Breve Revisão”, definem

O que constituem as chamadas ‘metodologias ativas de aprendizagem’? Elas são metodologias nas quais o aluno é o protagonista central, enquanto os professores são mediadores ou facilitadores do processo. O professor e o livro didático não são mais os meios exclusivos do saber em sala de aula (PEREIRA, 2012). O aluno é instigado a participar da aula, por trabalhos em grupo ou discussão de problemas. Ele é assim retirado de uma posição cômoda, puramente receptora de informações, para um contexto em que poderá desenvolver novas competências, se tornando o centro do processo de ensino-aprendizagem (Borges & Alencar, 2014). Mitre et al. (2008) destacam algumas destas: a iniciativa, a criatividade, a criticidade reflexiva, a capacidade de autoavaliação, cooperação para se trabalhar em equipe, responsabilidade, ética e a sensibilidade na assistência. (LOVATO; MICHELOTTI; SILVA; LORETTO, 2018, p. 157-158)

Um dos tipos de metodologias ativas é a gameificação, ou seja, a aprendizagem a partir de *games*. A interação com os jogos pode ser feita por meios digitais e é de extrema contribuição com a aprendizagem do aluno. Marcelo Luis Fardo, em seu artigo “A gameificação aplicada em ambientes de aprendizagem”, afirma

Assim, a gameificação se apresenta como um fenômeno emergente com muitas potencialidades de aplicação em diversos campos da atividade humana, pois a linguagem e metodologia dos games são bastante populares, eficazes na resolução de problemas (pelo menos nos mundos virtuais) e aceitas naturalmente pelas atuais gerações que cresceram interagindo com esse tipo de entretenimento. Ou seja, a gameificação se justifica a partir de uma perspectiva sociocultural. (FARDO, 2013, p. 3)

Apesar de essa metodologia não ter sido utilizada por mim em sala de aula, durante o período de estágio, já a apliquei em outras turmas às quais lecionei. Os jogos incentivam a criatividade e permitem que a criança relacione o lúdico com o real, levando-a, assim, ao adquirir novos conhecimentos.

Outrossim, conforme a revista Exame, um relatório anual, *The Future of Jobs*, feito pelo Fórum Econômico Mundial, alerta sobre o crescimento da digitalização no mercado de trabalho nos próximos cinco anos, implicando grandes mudanças nas futuras carreiras. Conforme a pesquisa, as profissões do futuro próximo da sociedade são Especialistas em Inteligência Artificial (AI) e *Machine Learning*, Especialistas em sustentabilidade, Analistas de *business intelligence* (BI), Analistas de segurança da informação, Engenheiro de *fintech*, Analistas e cientistas de dados, Engenheiros robóticos, Especialistas em Big Data, Operadores de equipamentos agrícolas e Especialistas em transformação digital.

Ao observar esses dados, pode-se concluir que, se as instituições de ensino progredirem em sua ausência dos elementos digitais, as escolas não serão capazes de formar indivíduos prontos para adentrar no mercado de trabalho.

### **Considerações finais**

Por fim, conclui-se que é preciso que o professor acompanhe o desenvolvimento social e seu aluno mediante às mudanças. A geração mudou, logo, não há razão para que se permaneça utilizando as mesmas metodologias tradicionais aplicadas até os dias de hoje. Uma comunicação eficaz e coesa não é baseada apenas nos interesses dos falantes, mas no entendimento e na vida do ouvinte. De acordo com Emanuel do Rosário Santos Nonato, “Falar, assim, em cultura digital implica a compreensão do papel das tecnologias digitais no agir humano nesta quadra da história” (NONATO, 2020, p. 537)

Os *smartphones* e *notebooks* podem ser prejudiciais, quando usados demasiadamente e apenas como uso recreativo. Porém, ao usá-los de forma direcionada e calculada, o educador recebe uma arma poderosa em suas mãos. As tecnologias podem caminhar a favor do conhecimento, o que foi constatado e comprovado durante meu período de estágio.

### **Referências**

DESMURGET, Michel. Nativos digitais: A construção de um mito. *A fábrica de cretinos digitais: os perigos das telas para nossas crianças*. São Paulo: Vestígio, 2021. p. 19-20.

DESMURGET, Michel. Utilizações: Um incrível frenesi de telas recreativas. *A fábrica de cretinos digitais: os perigos das telas para nossas crianças*. São Paulo: Vestígio, 2021. p. 52.

ROCHA, Isabel. Estas são as 10 profissões do futuro, segundo estudo do Fórum Econômico Mundial. *Exame*, 10 de maio de 2023.

FARDO, Marcelo Luís. *A gamificação aplicada em ambientes de aprendizagem*. v. 11, n. 1, jul. 2013.

LOVATO, Fabricio Luís; MICHELOTTI, Angela; SILVA, Cristiane Brandão da; LORETTO, Elgion Lucio da Silva. Metodologias Ativas de aprendizagem: uma breve revisão. *Acta Scientiae*, v. 20, n.2, p. 1-19, mar./abr. 2018.

NONATO, Emanuel do Rosário S. Cultura digital e ensino de literatura na educação secundária. *Cadernos de Pesquisa*, São Paulo, v. 50, n. 176, p. 534-554, abr./jun. 2020.