



ANPEd - Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação

13956 - Resumo Expandido - Trabalho em Andamento - 41ª Reunião Nacional da ANPEd (2023)

ISSN: 2447-2808

GT16 - Educação e Comunicação

EDUCAÇÃO NA CULTURA DIGITAL : UMA REVISÃO SISTEMÁTICA SOBRE AS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS NA EDUCAÇÃO BÁSICA

Helen Santana Manguiera de Souza - UFMT/Campus de Cuiabá - Universidade Federal de Mato Grosso

Danilo Garcia da Silva - UFMT/Campus de Cuiabá - Universidade Federal de Mato Grosso

EDUCAÇÃO NA CULTURA DIGITAL : UMA REVISÃO SISTEMÁTICA SOBRE AS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS NA EDUCAÇÃO BÁSICA

Resumo: O objetivo da presente pesquisa é estabelecer um panorama de pesquisas acerca das práticas pedagógicas na educação básica que se denominam no contexto da Cultura Digital, publicadas entre 2016 e 2022, a fim de constituir o estado do conhecimento sobre a temática. Para tanto, realizamos uma revisão sistemática baseada no protocolo PRISMA. As bases Scielo.br, BDTD e Portal de Periódicos da CAPES, foram consultadas e selecionadas 63 produções a partir das quais constituímos um corpus teórico para compor o corpus de análise que se realizou a partir dos conceitos de Cultura Digital em Gere; na psicologia Histórico Cultural de Vigotski, na pedagogia emancipadora de Freire. Os resultados indicam a necessidade de investimentos em infraestrutura e formação de professores para ampliar a integração de tecnologias digitais em práticas pedagógicas, bem como a necessidade de deslocamento no modelo tradicional pedagógico em direção a metodologias mais dialógicas e participativas, bem como a ampliação de pesquisas que tratem da educação no contexto da Cultura Digital.

Palavras-chave: Cultura Digital, Práticas Pedagógicas, Educação Básica, Tecnologias

Digitais.

Estamos inseridos em uma Cultura Digital. Tal afirmação implica na percepção de que os modos de ser, viver e se organizar em sociedade estão diretamente atravessados pelas tecnologias digitais por nós construídas. Neste sentido, todos os campos de práticas humanas são mobilizados pelos artefatos digitais com os quais o ser humano mantém relações: desde a subjetivação enquanto indivíduo, na constituição de processos psicológicos superiores, até nos fenômenos globais que envolvem Estados-Nações, passando pelas práticas educativas e nelas as práticas pedagógicas intencionais.

No campo educacional a possibilidade de integração e compartilhamento de informações em uma rede mundial tem um potencial nunca antes experimentado e que pode favorecer processos educativos. Na Cultura Digital, a função educativa passa a figurar também na rede, e as tecnologias digitais adentram o ambiente escolar ressignificando os papéis existentes nesses espaços.

Com a pandemia de COVID-19, que exigiu uma reestruturação de diversos setores sociais, e entre eles a Escola, as práticas pedagógicas se reorganizaram tendo por base a necessidade de distanciamento físico e as tecnologias digitais assumiram um papel de centralidade neste momento para garantir o acesso à educação aos alunos matriculados em suas redes de ensino. A partir deste acontecimento, foram visibilizadas possibilidades de mediação educacional pelas tecnologias digitais, e toda sua pervasividade social.

Diante deste cenário, conhecer as produções científicas que versam sobre Educação na Cultura Digital torna-se extremamente importante para repensar práticas, modelos pedagógicos e a própria instituição escolar. Assim, surge o seguinte questionamento: O que dizem as pesquisas sobre práticas pedagógicas no contexto da cultura digital publicadas entre 2016 e 2022? Deste modo, o objetivo da presente pesquisa é estabelecer um panorama de pesquisas acerca das práticas pedagógicas na educação básica que se denominam no contexto da Cultura Digital, a fim de constituir o estado do conhecimento sobre a temática e identificar lacunas e possibilidades de investigação sobre o tema.

Percurso Metodológico

Para seleção e análise dos textos foi utilizada uma metodologia baseada na

recomendação PRISMA para revisões sistemáticas. Tal protocolo visa uma padronização metodológica a fim de possibilitar a revisão por pares, e produzir evidências.

Assim há um fluxograma para seleção e elegibilidade de produções, e um checklist para análise de produções e organização dos resultados (PRISMA, 2021).

Estabelecemos como objeto produções que versavam sobre práticas pedagógicas na educação básica que se denominam no contexto da Cultura Digital, no Brasil, publicadas entre 2016 e 2022, desta forma, são considerados critérios de inclusão e exclusão:

Critérios de inclusão:

- Produções que tem por objeto práticas pedagógicas;
- Que se denominam no contexto da Cultura Digital;
- Na educação básica brasileira;
- Publicadas entre 2016 e 2022 (até a data de busca, novembro de 2022);

Critérios de exclusão:

- Não tem as práticas pedagógicas como objeto, apenas como interface para dialogar sobre outros objetos;
- Dados produzidos em outros contextos educacionais, além da educação básica (Ensino superior; Educação de jovens e adultos; Projetos de educação informal)
- Dados produzidos no exterior;
- Publicados antes de 2016 ou após o período de buscas em novembro de 2022.

Assim, a partir da definição do objeto e dos critérios de inclusão e exclusão, foram delimitadas as bases de dados e descritores. Na fase de identificação, foi feito um levantamento no Banco de Teses e Dissertações da CAPES (BDTD); no Portal de Periódicos da CAPES; e no indexador Scielo com o descritor “Práticas pedagógicas e cultura digital”. Assim, foram selecionadas a partir da leitura dos títulos, 157 produções que versavam sobre práticas pedagógicas na educação básica no contexto da cultura digital, publicadas entre 2006 e 2022.

Na fase de triagem das produções, por meio da leitura dos resumos, e aplicação dos critérios de inclusão e exclusão, foram excluídas 94 produções. Assim, 63 produções que fizeram parte do corpus de análise.

As análises foram realizadas tendo como referência os conceitos de Cultura Digital em

Gere (2008), elementos da Cultura Digital presentes na formulação de cibercultura de Lévy (1999); na psicologia Histórico Cultural de Vigotski (1979, 1995, 1993); na pedagogia emancipadora de Freire (1967, 1987, 2002).

Resultados Parciais e Considerações

Na maior parte das produções revisadas existe o entendimento de que o uso de tecnologias digitais é uma prática social presente em diversos contextos na sociedade contemporânea, porém no contexto escolar, especificamente nas práticas pedagógicas, ainda há poucas experiências relatadas, em função de diversos fatores, dentre eles as dificuldades de infraestrutura e formação, seja ela no nível inicial, mas principalmente continuada, já que a velocidade das mudanças na cultura digital requer atualização permanente.

Porém, o simples uso de tecnologias digitais não garante práticas pedagógicas contextualizadas. Na Cultura Digital, a instituição escolar é mobilizada a partir das mudanças nas práticas sociais estabelecidas. Fluidez, desterritorialização, ubiquidade, compartilhamento, interatividade, multimodalidade, multiculturalidade, caracterizam o tempo presente e o modelo de educação tradicional pautado na rigidez, localização, hierarquia de conhecimentos, e papéis, disciplinarização, linearidade e sequencialidade tem suas contradições aprofundadas.

Assim, a crítica ao modelo tradicional de educação, já realizada desde o início da escolarização em massa por diferentes teóricos e pesquisadores do campo da educação, a exemplo de Freire (1987, 2002) ganha o contorno do aprofundamento dos usos das tecnologias digitais pela sociedade e das transformações sociais inerentes a esse movimento. A necessidade de uma educação contextualizada com seu tempo e crítica, se faz presente e necessária em tempos de circulação simultânea, multimodal, multivocal e multicultural de informações.

O deslocamento de posições de professores e alunos da educação tradicional é mobilizado também por metodologias dialógicas e participativas, nesse sentido as perspectivas de letramentos digitais, educomunicação, educação para mídias e gamificação são apresentadas como possibilidades para a educação na Cultura Digital.

Assim, a própria formação de professores é tensionada a ampliar suas perspectivas em direção à construção de novas práxis que promovam os deslocamentos esperados para a

Cultura Digital, e que possibilitem uma postura reflexiva, autoral e crítica.

Pesquisas sobre o potencial pedagógico do Facebook, Whatsapp, Youtube, dispositivos móveis, podcast, robótica, computadores, jogos digitais, aplicativos de celular foram encontradas e o potencial de participação e motivação dos estudantes nas atividades pedagógicas mediadas por tais tecnologias foi destacado. Esses resultados corroboram a necessidade de deslocamentos no modelo tradicional de educação, inclusive na discussão curricular. Um posicionamento crítico diante das tecnologias digitais também é necessário, a fim de que possamos direcionar os desenvolvimentos tecnológicos para caminhos desejáveis ao ser humano (FREIRE, 1967, 1987; GERE, 2008).

REFERÊNCIAS

FREIRE, P. **Educação como prática da liberdade**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1967.

_____. **Pedagogia do Oprimido**. 17.ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

_____. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa**. Versão digitalizada, 2002. Disponível em: http://plataforma.redesan.ufrgs.br/biblioteca/pdf_bib.php?COD_ARQUIVO=17338. Acesso em: 14/10/2013.

GERE, C. **Digital Culture**. 2ª ed. Londres: Reaktion Book, 2008.

LEVY, P. **Cibercultura**. Tradução: Carlos Irineu Costa. São Paulo: Ed 34, 1999.

PRISMA STATEMENT. **Prisma: Transparent reporting of systematic reviews and meta-analyses**. 2021 Disponível em: <https://prisma-statement.org/> Acesso em: 19/08/2022.

VIGOTSKI. L. S. **El desarrollo de los procesos psicológicos superiores**. Barcelona: Crítica, 1979.

VIGOTSKI. L. S. Génesis de las funciones psíquicas superiores. IN: VIGOTSKI, L. S. *Obras Escogidas III*. Madrid: Visor, 1995.p.139-168.

VIGOTSKI. L. S. Las Raíces genéticas del pensamiento y el lenguaje. IN: VIGOTSKI, L. S. *Obras Escogidas II*. Madrid: Visor, 1993.p.91-118.