

A INOVAÇÃO NO CONTEXTO ESCOLAR: INCLUSÃO E CIDADANIA DIGITAL

Ângela Cristina Rodrigues de Castro¹

RESUMO

A proposta deste artigo é a de discutir o papel da instituição escolar em uma sociedade de informação, de comunicação e de interação, na qual a juventude vivencia diariamente o consumo de informação fragmentada, que leva à saturação, ao desconcerto e, paradoxalmente, à desinformação (GÓMEZ, 2015). Nessa sociedade, todos, especialmente o adolescente, correm o risco iminente de desconstruírem-se de si mesmos, absorvendo cada vez mais o caráter de todos os outros sujeitos que se apresentam, deixando-se seduzir pelo que “se lhe apresenta como atrativo, pelas proclamações e pelos modelos de interpretação difundidos pela mídia e que invadem o senso comum” (GÓMEZ, 2015, p. 18). A cultura digital, assim, criou um novo cenário para a comunicação e a interação humana, assim como para o pensamento e a aprendizagem. Dessa forma, a instituição escolar deve dar conta de desenvolver as qualidades e competências requeridas para a formação do cidadão contemporâneo a partir da mídia-educação, ajudando-o a viver na incerteza e na complexidade (MORIN, 2005 e 2010), como, por exemplo, observar, questionar, analisar e avaliar a fim de encontrar solução para os problemas que se lhe apresentam

.....
¹Doutora em Língua Portuguesa pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ), Mestre em Linguística Aplicada pela Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ), Professora de EF/EM do Colégio Militar do Rio de Janeiro (CMRJ). Autora do *blog* “Ensinando com TDIC”, disponível em <https://ensinandocomtdic.wordpress.com>. E-mail: rcastrocristina@gmail.com. Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7428432720068250>

diariamente. Ela deve propiciar a formação de redes saudáveis de interação também no mundo digital, ajudando a conhecer e a compreender as regras de funcionamento e a ética das relações em tal contexto, criando situações de inclusão digital (BONILLA e PRETTO, 2015) e de desenvolvimento da chamada cidadania digital (RIBBLE, 2015). Todavia, a escola prossegue utilizando práticas e estratégias de ensino e cotidianos herdados da era industrial, nos quais: a) a memorização ainda é priorizada; b) as tecnologias digitais são apresentadas com frequência para os discentes apenas nas aulas de informática, como conhecimento instrumental; c) os dispositivos digitais móveis, como celulares e *tablets*, assim como as plataformas de comunicação e interação, são proibidos e não utilizados segundo seu potencial pedagógico e para uma educação digital; d) alguns professores não se sentem preparados para utilizar as ferramentas digitais e as excluem de suas aulas ou apenas fazem uso delas para propósitos e práticas antigas. As famílias não parecem ter condições de proceder sozinhas ao desenvolvimento da cidadania digital de seus filhos e filhas e a escola deveria estar, nesse momento, estabelecendo uma parceria em que a tônica não fosse a proibição do uso das ferramentas e dos ambientes digitais, mas de educação e informação para o uso, constituindo ambientes saudáveis de reflexão crítica para a formação de aspectos como liderança, cooperação, criatividade, postura ética e autonomia em ambientes nos quais possam compreender como as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) podem mudar a forma como se relacionam com o mundo.

Palavras-Chave: Escola. Mídia-educação. Inclusão digital. Cidadania digital.

INTRODUÇÃO

Pozo (2001) afirma que o paradoxo que acompanha os professores em seu fazer docente é o de que “a escola ensina conteúdos do século XIX com professores do século XX e alunos do século XXI”. Na verdade, é possível ir além: há, hoje ainda, algumas escolas que têm a estrutura organizacional, não só curricular, mas institucional e disciplinar, nos moldes da era industrial (século XIX). São modelos que não necessariamente levam às aprendizagens necessárias para a sociedade atual, da informação, principalmente no que se refere ao desenvolvimento da autonomia, da criatividade e da capacidade de cooperação.

Em algumas instituições escolares, ainda hoje se imprime uma grande relevância à quantidade de conteúdos apresentados, à memorização de tais conteúdos e ao desenvolvimento do aspecto da individualidade, principalmente no que se refere ao reconhecimento e à valorização das notas como os mais importantes elementos do mérito escolar.

No entanto, esses alunos do século XXI já não mais suportam ficar na “[...] Caverna em que a atenção, o silêncio e o arqueamento das costas os prendiam às cadeiras como se fossem correntes” (SERRES, 2015, p. 48). Hoje, esses jovens habitam o mundo virtual, podem manipular várias informações ao mesmo tempo, não se comunicam da mesma forma que seus pais, avós e professores, têm sua atenção reduzida em tempo, sem que tudo isso acarrete a perda de funções cognitivas: eles só compreendem e lidam com as informações de forma diferente.

Logo, é mister que a escola e seus professores reconheçam que sua função e suas práticas devam ser reavaliadas, visto que agora o saber, por meio das redes virtuais de interação e informação que se instauram, “se espalha em um espaço homogêneo, descentrado, de movimentação livre” (SERRES, 2015, p. 49), de tal forma que as paredes da escola não mais podem conter, aprisionar.

Do mesmo modo, as famílias também devem entender que os tempos são outros, que seus filhos e filhas necessitam desenvolver outras capacidades além daquelas que elas desenvolveram em seu tempo escolar, devendo apoiar a escola em seu papel de instituição de inclusão digital e, conseqüentemente, de desenvolvimento da cidadania digital.

MÍDIA-EDUCAÇÃO: INCLUSÃO E CIDADANIA DIGITAL

Toda era é marcada por uma inovação tecnológica, sendo a tecnologia aqui compreendida como qualquer invenção humana aplicada aos objetivos da vida prática. Destarte, toda inovação acarreta mudanças nas condições sociais, econômicas e políticas da humanidade.

Assim, a escola, como instituição cuja função social é a de preparar seus alunos para fazerem parte da sociedade “a partir da aquisição de regras, normas e valores, bem como dos conhecimentos científicos, culturais, artísticos e filosóficos que em cada época são apresentados como necessários à formação do cidadão” (SOUZA, 2013, p. 41), não pode ficar fora de tal movimento de inovação, de forma que suas práticas continuem adequadas ao que se propõem.

Em outras palavras, a instituição escolar tem que estar incluída no movimento da mídia-educação, o qual é definido, em linhas gerais, como a formação para a compreensão crítica das mídias, inclusive as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC), assim como de seu potencial na promoção da expressão criativa e participação dos cidadãos de forma crítica e responsável. Não se pode esperar que os sistemas midiáticos conduzam essa educação – as mídias em geral (TV, rádio, jornais), incluídas aí também as redes sociais e outras mídias digitais, tomam por base a publicidade comercial, necessitam de audiências despreparadas para o conteúdo com que interagem, envoltas em informações fragmentadas, mas prontas para aceitar de forma acrítica o que se lhes apresentam, com apelos publicitários envolventes. Como afirmam Bévort e Belloni (2009, p.1094), os sistemas de mídia “necessitam de públicos não educados, acríticos, cujo ‘tempo de cérebro’ suas mensagens preenchem”.

Embora estejam interligadas, faz-se necessário proceder à definição de inclusão e cidadania digital para melhor compreender o movimento da mídia-educação e o papel da escola nesse contexto.

1. Inclusão Digital

A partir da ação humana, a tecnologia transforma tempo e espaço, em convergência com relações sociais, políticas e econômicas e em consonância

com características essenciais da cidadania (COSTA, 2006). Realizar ações de inclusão digital não implica apenas apresentar as tecnologias digitais nas aulas como conhecimento digital, mas realizar o desenvolvimento das competências midiáticas, de apropriação e de domínio crítico das TDIC.

A integração curricular das TDIC ocorre quando essas ferramentas digitais se integram ao planejamento docente de tal forma que representam uma extensão dele e não uma alternativa ou uma adição a eles: professores e alunos se apropriam dessas tecnologias e as utilizam para aprender, como se fossem invisíveis².

Sobre isso, Jaime Sánchez, da Universidade do Chile, faz uma crítica:

A onipresença da informática na educação também tem a ver com os computadores que estão em sala de aula, nos corredores, onde quer que tenham uma utilidade direta, onde sejam percebidos como transparentes para aprender, ao contrário de localizá-los em locais onde a computação ocorre, ou os lugares onde os computadores [normalmente] ficam; refiro-me à falta de onipresença dos laboratórios de informática nas escolas. Ou seja, a visibilidade da tecnologia e da invisibilidade da aprendizagem. Tecnologia em primeiro lugar, depois o aprender. (SÁNCHEZ, 1999, p. 2)³ (Grifo da autora.)

Esses aspectos da inclusão digital estão diretamente associados às ações de mídia-educação, nas quais as mutações tecnológicas são automaticamente

²Para que haja a integração das TDIC ao currículo escolar, há que se pensar também como se entende a aprendizagem e a abordagem metodológica que se vai adotar: não há como integrar as TDIC como instrumentos estruturantes do pensamento em perspectivas tradicionais e estruturalistas de ensino-aprendizagem. As Metodologias Ativas, utilizadas em contextos híbridos de ensino, são uma opção, ampliando a relação espaço e tempo de contato dos alunos com os conteúdos escolares.

³Versão feita pela autora do seguinte trecho: *La ubicuidad de la computación en educación también tiene que ver con que los computadores estén en la sala de clases, en los pasillos, donde sea que tengan una utilidad directa, dónde sean percibidos como transparentes para el aprender, en contraposición a ubicar los computadores en los lugares donde ocurre computación, o, los lugares donde están los computadores, me refiero a la falta de ubicuidad de los laboratorios de computación en los colegios. Esto es, visibilidad de la tecnología e invisibilidad del aprender. Tecnología primero, luego el aprender.*

consideradas como elementos essenciais, não apenas como questões de suporte técnico: as salas de informática, ao retirarem os alunos de seu contexto de aprendizagem, em momentos periódicos, ressaltam apenas o caráter instrumental. Elas são interessantes para os momentos, fora do horário de aulas, em que os alunos desejam se reunir para a pesquisa, discussão e elaboração de mais projetos além daqueles já propostos em sala de aula, desde que o seu espaço físico tenha outra configuração ou que sejam ambientes flexíveis – não com computadores enfileirados, mas com mobiliários móveis que facilitem a colaboração e a interação⁴.

As salas de informática são interessantes também para as formações continuadas de professores quando há necessidade de uma orientação guiada, por exemplo, para apresentar aos professores novas ferramentas e usos.

Além disso, deve-se ressaltar aqui também o papel das tecnologias assistivas, extremamente relevantes para pessoas com deficiência, uma vez que permitem que executem suas tarefas cotidianas, inclusive as de aprendizagem, com autonomia e independência, usufruindo de todos os seus direitos como cidadãos. Em tempos em que se fala de Educação Inclusiva, as escolas devem ter em seus espaços as tecnologias assistivas necessárias ao atendimento desse público específico, possibilitando, inclusive, a inclusão digital dessas pessoas.

Outro aspecto importante relacionado à inclusão digital é o do desenvolvimento do ser autônomo, que é aquele capaz de, apropriando-se do discurso de outrem, sem o negar, construir seu próprio discurso, o que, no contexto escolar, denominamos de construção do conhecimento.

Ainda que seja um aspecto individual, a autonomia é construída colaborativa e socialmente, e mantém seus matizes diversos em sua essência. O uso das TDIC e seus hipertextos facilita sua construção, associando-a à construção da autoria, a condição do sujeito reflexivo que se apresenta como produtor de ideias criativas.

⁴No Rio de Janeiro já há uma empresa que produz e instala mobiliários que permitem criar salas de informática flexíveis.

A autonomia se refere tanto ao professor quanto ao aluno e estabelece relação com a capacidade de ser autor e não apenas de ser reproduzidor – aí a interação com o conceito de cidadania digital.

Por outro lado, observa-se ainda em alguns contextos escolares a existência das normas e as proibições ao uso de ambientes e ferramentas digitais em vez de desenvolvimento de práticas que auxiliem os alunos (e professores) no entendimento e na vivência de uma outra lógica de funcionamento, de uma outra cultura e de diferentes linguagens relacionados aos usos midiáticos.

Finalmente, a inclusão digital deve fazer parte não só dos processos de ensino-aprendizagem mas também ser um dos temas das reuniões de pais e professores; deve fazer parte do Projeto Político-Pedagógico da escola: deve haver um planejamento para que os pais também participem deste projeto de letramento digital, a fim de que tal aprendizado vá além dos limites dos muros da escola.

2. Cidadania Digital

Os alunos de hoje não conhecem um mundo sem as tecnologias digitais: podem não ser os seus melhores usuários, mas não vivem sem elas, com raras exceções. De qualquer forma, a sociedade em que vão se inserindo aos poucos como cidadãos depende dessas tecnologias em interação com algumas competências e habilidades humanas, como a empatia, a colaboração, a liderança: ou seja, terão de lidar com os ambientes e ferramentas digitais em algum momento de suas vidas.

Mesmo quando as pessoas se sentem confortáveis ao utilizarem as tecnologias, não necessariamente as estão utilizando de forma adequada – nos anos 1990, nos Estados Unidos, usuários de tecnologias digitais reconheceram que havia a necessidade de se estruturar o que poderia ser considerado apropriado e inapropriado em seu uso tecnológico (RIBBLE, 2015, *Kindle Edition*). Nos anos 2000, os celulares e outras tecnologias móveis tornaram-se mais baratas e mais pessoas tiveram acesso a elas, sem, contudo, “compreenderem as implicações de possuírem e usarem tais dispositivos” (RIBBLE, 2015, *Kindle Edition*).

De tais vivências e questionamentos, surge o termo cidadania digital, que se refere ao uso da tecnologia de forma responsável. Como afirma Garofalo (2018), é “direito e dever de todos saber usar corretamente as inovações tecnológicas que surgem ao nosso redor”. Para o especialista Mike Ribble, caberia aos professores e líderes de tecnologia conscientizar e preparar os usuários para utilizar as tecnologias de maneira ética e segura”, conscientizando-os de que a medida da liberdade é o seu abuso (DEMO, 2009, p. 25).

Em contrapartida, é de conhecimento público que muitos dos jovens não são apenas consumidores de informação nas redes digitais ou de tecnologia, mas também são produtores de informação e de tecnologias – trabalhar as práticas de cidadania digital torna-se, então, mais imprescindível.

A autora sugere quatro tópicos que devem ser tratados pelos professores acerca da cidadania digital com os alunos: senhas, privacidade, direitos autorais e proteção. Ela descreve:

Senhas: no dia a dia utilizamos senhas para tudo. Mas os nossos alunos sabem criar senhas seguras? Fomente o diálogo ressaltando a importância de ter uma senha segura e os riscos em usar a mesma para todas as plataformas.

[...]

Privacidade: conversar sobre proteção de informações privadas como endereço, telefone e e-mail é muito importante.

[...]

Direitos autorais: são os direitos de reprodução de um trabalho e ou a geração de licença da sua própria criação e ou trabalho, respeitando a propriedade de quem criou. Muitas vezes os alunos copiam imagens e ou textos de sites sem citar a fonte como referência. É fundamental elucidar aos estudantes que sites de pesquisas, como o Google, reúnem conteúdos de variadas fontes e que é necessário solicitar permissão para usar imagem e no caso do texto é necessário citar

o autor. Ao explicitar as licenças existentes para o uso de imagens, é possível entender as variações de direitos autorais mesmo entre as licenças *creative commons*.

Proteção: explicar o que são vírus e como eles agem pode ajudar os alunos a estarem mais atentos a movimentações suspeitas. Vale dizer que eles funcionam de forma similar ao vírus biológico, que ataca o hospedeiro (no caso o computador), infectando-o e também usuários interligados a eles, destruindo a identidade. Os tipos mais conhecidos são *malware*, *phishing* e *ransomware*.

(GAROFALO, 2018)

Acrescentaria a tais recomendações orientar sobre a proteção de uso de imagens, voz e áudio de si mesmo e dos colegas e de outras pessoas ao seu redor, pois há uma frequência muito grande do uso indiscriminado desses elementos por conta dos dispositivos móveis, com postagens em redes sociais ou o compartilhamento em aplicativos de comunicação, sem que haja qualquer tipo de reflexão sobre suas consequências, como o *cyberbullying*, por exemplo.

No sentido contrário dos pressupostos da mídia-educação, conforme apontado na subseção anterior, ainda se encontram escolas em que há muitas normas e proibições ao uso de ambientes e ferramentas digitais. As proibições são ressaltadas diariamente nos manuais dos alunos, nos cartazes espalhados pelos espaços escolares, na proibição inicial de e, inclusive, para docentes e outros agentes escolares, numa tentativa equivocada de proteger os jovens de usos inadequados das ferramentas e dos ambientes, de “predadores” que se encontram em tais ambientes.

Assim, cabem aqui algumas perguntas: será que a escola realmente acredita que os seus alunos respondem prontamente a essas proibições? Acredita que seus alunos não fazem uso de seus dispositivos móveis quando estão proibidos? E quando os utilizam fora da escola, não é mais responsabilidade dessa instituição, só da família? E quando acontece algo a um dos jovens, os outros estão protegidos?

O debate sobre o aspecto da cidadania digital perpassa a reflexão sobre as respostas às perguntas propostas e a execução de projetos de inclusão e cidadania digital devem fazer parte dos conhecimentos de educação formal que os alunos constroem na escola: as famílias nem sempre têm acesso, conhecimento ou facilidade para se engajarem em ações educativas que deem conta de tal questão e necessitam da parceria da escola, das instituições civis e governamentais, de ONG.

Finalmente, como afirma Ribbles (2015):

O uso da tecnologia transforma a educação, e os educadores precisam estar preparados para fazerem os ajustes. Programas de formação docente e de formação continuada no mundo todo começaram a olhar mais detidamente para o que é a cidadania digital e onde ela se encaixa na educação.⁵

O IMPACTO DA TECNOLOGIA NA EDUCAÇÃO

A integração das TDIC ao contexto escolar potencializa o desenvolvimento da competência midiática dos alunos e a apropriação de novas linguagens e de uma cultura diferente. Elas trazem para a escola o estabelecimento de uma rede de conexões que tem a aprendizagem colaborativa como elemento norteador.

Ao vencerem seus receios e medos, escolas, educadores, pais e alunos podem vir a enxergar como algumas práticas escolares tradicionais nem sempre incentivam a participação ou a formação cidadã e como as TDIC podem ser grandes aliadas no desenvolvimento, por exemplo, da leitura e da escrita – elas trazem a possibilidade de associar outras linguagens ao processo de leitura de textos, outrora apenas verbais, incentivando as práticas multimodais de interação e comunicação.

⁵Versão feita pela autora do seguinte trecho: *The use of technology changes education, and educators need to be prepared for making adjustments. Teacher preparation programs and professional development around the globe have begun to look more closely at what digital citizenship is, and where it fits within education.*

Por essa razão, o cenário de integração das TDIC às práticas escolares ainda é diverso e as diferentes instituições escolares ainda têm muito a percorrer para que a mídia-educação seja uma prática comum e inserida no Projeto Político-Pedagógico de cada uma.

Ainda é possível, por exemplo, encontrar quem utilize ferramentas digitais (como uma Apresentação *Google*) como uma versão digital do quadro de giz ou do quadro branco, prosseguindo na aula expositiva apenas, sem aproveitar o aspecto de colaboração que essa ferramenta evidencia em sua natureza – os alunos podem estar conectados à apresentação e trazer suas contribuições, inclusive com a inserção de outras ferramentas.

Conforme já exposto anteriormente neste texto, as tecnologias também ampliam a dimensão espaço-temporal da escola, criando condições de uma aprendizagem próxima da personalizada, visto que cada um pode ter acesso ao conteúdo quantas vezes quiser, em seu ritmo individual, mas ao mesmo tempo em contato com os colegas e os professores, em atitude de colaboração e empatia.

No que se refere à avaliação, as tecnologias digitais abrem espaço para maior variedade de modelos de avaliação, que darão conta de objetivos mais atualizados, sendo a gamificação uma delas. A gamificação se refere ao “uso de mecânicas e dinâmicas de jogos para engajar pessoas, resolver problemas e melhorar o aprendizado, motivando ações e comportamentos em ambientes fora do contexto de jogos” (ESPÍNDOLA, 2016). O primeiro caso conhecido de utilização da gamificação foi como estratégia de negócios – o programa de milhas da *American Airlines*, o *AAdvantage*, em 1981 – o que comprova que a gamificação está presente na vida de todos, diariamente (LIMA, 2016).

Na educação, a gamificação se presta a diversos objetivos, dentre eles o aumento tanto do engajamento do aluno com a atividade proposta quanto da interatividade, assim como o estímulo à resolução de problemas (o aluno busca a solução para a questão proposta porque quer ganhar pontos na competição e continuar no jogo). Ela permite a utilização de jogos como, por exemplo, os *quizzes*, a criação de cidades e mundos virtuais para a resolução de problemas ou

para pensar o planejamento urbano, a elaboração de textos colaborativos, entre outros.

Na gamificação, independente de se estar realizando a atividade como avaliação somativa ou não, é possível sempre observar cada aluno no seu desenvolvimento, inclusive de suas competências socioemocionais.

Logo, independente do estágio do ensino-aprendizagem em que estejamos focando, as TDIC trazem para o contexto escolar a perspectiva da produção cultural e midiática, da criatividade, do desenvolvimento das habilidades de trabalho em equipe, de liderança. Propiciam, também, a criação de um novo *ethos* para este cidadão global em formação, levando-o a pensar sobre cidadania digital como parte de seu dia a dia, diminuindo a ação de mensagens e notícias falsas, por exemplo, uma vez que é lembrado o tempo todo de sua responsabilidade na divulgação de informações (princípio da cidadania digital).

No entanto, todas essas modificações só virão a ocorrer quando começarem a fazer parte efetivamente das preocupações dos cursos de formação docente e dos programas de formação continuada – há muitas instituições como a Escola do Futuro da USP já atuando para mudar esse quadro, mas ainda há quem entenda toda essa inserção digital como uma panaceia, seja por medo ou por completo desconhecimento do que representa, acreditando que, mais cedo ou mais tarde, será deixada de lado.

Deve-se compreender que o papel do aluno não mais é o de apenas escutar o professor e anotar o que ele diz para depois utilizar na prova, mas sim de desconstruir/reconstruir os conteúdos apresentados, tendo o professor como seu orientador (DEMO, 2009, p. 70). Assim, o olhar não deve ser para o currículo como “estoque de conteúdos”, visão não mais compatível com os dias atuais, mas a de aliar conteúdo com aprendizagem adequada e atualizada.

Ressalta-se, finalmente, que toda essa aprendizagem integrada e compartilhada não ocorre sem a ação docente, peça fundamental dessa engrenagem, uma vez que as tecnologias não funcionam sozinhas, mas mediante a ação humana. O

professor não precisa temer ser substituído pelas TDIC, pois ele sempre estará como mediador de todo o processo, seja ele a distância ou em contexto híbrido, proposta essa que se apresenta como a mais viável para a escola hoje, segundo os conceitos e aportes descritos neste artigo.

O Ensino Híbrido constitui “uma combinação dos recursos e dos métodos usados face a face e online, a qual se procura tirar partido das vantagens de qualquer um dos dois sistemas de aprendizagem” (MIRANDA, 2005, p. 48).

Conforme afirma Moran (2015, p. 29), a educação híbrida em modelos pedagógicos mais inovadores permite:

- a) ênfase no projeto de vida de cada aluno, com orientação de um mentor;
- b) ênfase em valores e competências amplas, de conhecimento e socioemocionais;
- c) equilíbrio entre as aprendizagens pessoal e grupal, com respeito ao ritmo e ao estilo de aprendizagem de cada aluno combinado com metodologias ativas grupais (desafios, projetos, jogos significativos), sem disciplinas, com integração de tempos, espaços e tecnologias digitais.

Mesmo que não se esteja falando de um contexto escolar mais inovador, em que não se possa, por exemplo, deixar de lado a organização por disciplinas, o ensino híbrido ainda é uma proposta viável por conta de todas as outras dimensões que desenvolve, necessárias à formação do cidadão global hoje.

CONCLUSÃO

A instituição escolar foi, é e sempre será muito importante para a sociedade: no mundo atual, ela representa também o espaço de inclusão digital e de construção da cidadania digital, a partir da chamada mídia-educação.

A inserção das TDIC no cotidiano escolar, em seu currículo, potencializa, e muito, diversas das práticas escolares já existentes – leitura e escrita, por

exemplo, deixam de ser solitárias em sua execução e passam a ser, em essência, multimodais (imagens, textos e sons interagem perfeitamente) e colaborativas; os jogos, a partir da teoria da gamificação, ampliam as possibilidades de avaliação, por exemplo, permitindo aos professores enxergarem seus alunos de forma holística, acompanhando, também, o desenvolvimento de suas competências socioemocionais.

Há que se investir pesadamente na formação inicial e continuada, assim como nas condições de trabalho de professores e demais agentes de ensino para que possam exercer adequadamente a sua função de mediadores e orientadores no âmbito da mídia-educação (foco deste texto); há que se investir de forma adequada e informada na transformação dos espaços físicos para que, mais do que paredes, haja o estabelecimento de redes de interação e comunicação.

Há que se pensar na reestruturação curricular pensando nas competências e habilidades necessárias para que os jovens possam aprender a conviver, atuar e a trabalhar na sociedade atual, que preza pela liderança, pelo trabalho em equipe, pela colaboração e pela empatia. Dessa forma, há também que se pensar numa forma de “atualizar” a relação escola-família, de tal maneira que a família, que nem sempre tem acesso, conhecimento ou facilidade para se engajar em ações educativas sobre este tópico, dê conta de tal questão e possa participar da construção desse ser global, ampliando as ações de cidadania digital para seu seio doméstico, para a sua comunidade social.

A perspectiva do trabalho de mídia-educação não é a de um grupo isolado, mas sim de ações colaborativas entre escola, família, governo, sociedade e entidades da sociedade civil⁶. A tônica não deve ser a da proibição do uso das ferramentas e dos ambientes digitais e de criação de polêmicas, mas de educação e informação para o uso, estabelecendo ambientes saudáveis de reflexão crítica e ética a partir

.....
⁶Sociedade Civil é uma expressão que indica o conjunto de organizações e instituições cívicas voluntárias que constituem os alicerces de uma sociedade em funcionamento, em oposição a estruturas que são ajudadas pelo Estado, como por exemplo, clubes cívicos, clubes sociais e esportivos, cooperativas, instituições de benemerência, etc.

dos quais seja possível compreender como as TDIC podem mudar a forma como o homem se relaciona com o mundo. Mais uma vez na história da humanidade, a escola deve ser o ponto de partida para essa transformação.

REFERÊNCIAS

BÉVORT, Evelyne; BELLONI, Maria Luiza. Mídia-Educação: conceito, história e perspectivas. In: **Educação e Sociedade**, Campinas, v. 30, n. 109, p. 1081-1102, set/dez. 2009. Disponível em: <<http://www.cedes.unicamp.br>>. Acesso em: 23 mar. 2019.

BONILLA, Maria Helena. A presença da cultura digital no GT Educação e Comunicação da ANPEd. In: **Revista Teias**, Rio de Janeiro, v. 13, n. 30, p. 23, 2012. ISSN 1982-0305.

_____; PRETTO, Nelson De Luca. Política educativa e cultura digital: entre práticas escolares e práticas sociais. In: **Perspectiva**; v. 33, pp. 499-521, maio/ago 2015. Disponível em: <<http://www.perspectiva.ufsc.br>>. Acesso em: 23 mar. 2019.

COSTA, Leonardo Figueiredo. Inclusão digital: conceitos, modelo e semânticas. In: **Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação** - XXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação UnB. Brasília, setembro de 2006.

D'ANCONA, Matthew. **Pós-Verdade**: a nova guerra contra os fatos em tempos de *Fake News*. Barueri: Faro Editorial, 2018.

DEMO, Pedro. **Educação hoje**: "novas" tecnologias, pressões e oportunidades. São Paulo: Atlas, 2009.

ESPÍNDOLA, Rafaela. O que é gamificação e como ela funciona? Disponível em: <<https://www.edools.com/o-que-e-gamificacao/>>. Acesso em: 29 ago. 2018.

EVANS, Robert. *The Human Side of School Change*: Reform, Resistance and the Real-Life problems of Innovation. San Francisco: Jossey-Bass, 2001.

GAROFALO, Débora. O que é essa tal de cidadania digital? In: **Nova Escola**. Ed. 315, 25 de setembro de 2018. Disponível em: <<https://novaescola.org.br/conteudo/12617/o-que-e-essa-tal-de-cidadania-digital>>. Acesso em: 10 out. 2018.

GÓMEZ, Ángel I. Pérez. **Educação na era digital**: a escola educativa. Porto Alegre: Penso, 2015.

LIMA, Marina. "Gamificação e estratégia de negócios: cases de sucesso". Disponível em: <<http://www.loysci.com/gamificacao-e-estrategia-de-negocios-cases-de-sucesso/>>. Acesso em: 29 ago. 2018.

MIRANDA, L. A. V. **Educação online**: interações e estilos de aprendizagem de alunos do ensino superior numa plataforma web. 2005. 382 f. Tese (Doutorado em Educação) – Universidade do Minho, Braga, 2005. Disponível em: <<https://bibliotecadigital.ipb.pt/handle/10198/1120>>. Acesso em: 29 ago. 2018.

MORAN, José. **Educação híbrida**: um conceito-chave para a educação, hoje. In: BACICH, Lilian; TANZI NETO, Adolfo; TREVISANI, Fernando de Mello. **Ensino Híbrido**: personalização e tecnologia na educação. Porto Alegre: Penso, 2015.

MORIN, Edgar. **Educação e Complexidade**: os sete saberes e outros ensaios. São Paulo: Cortez, 2005.

_____. **A cabeça bem-feita**: repensar a reforma, reformar o pensamento. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2010.

PATROCÍNIO, Tomás; (2008). Para uma genealogia da cidadania digital. In: **Educação, Formação & Tecnologias**; vol.1(1), pp. 47-65. Disponível em: <<http://eft.educom.pt>>. Acesso em: 23 mar. 2019.

RIBBLE, Mike. **Digital Citizenship in Schools**: Nine Elements All Students Should Know – 2nd ed. USA: ISTE, 2015. Kindle Edition.

SERRES, Michel. **Polegarzinha**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2015.

SIBILIA, Paula. **Redes ou Paredes**: a escola em tempos de dispersão. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.

SOUZA, Eliete Ramos de. **A escola como instituição social** – revisitando a função social da escola. 2013. 80 fls. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2013. Disponível em: <<http://www.bibliotecadigital.uel.br/document/?view=vtls000187241>> Acesso em: 03 mar. 2019.