

TECNOLOGIA E EDUCAÇÃO
MODELO UFSC - CRÔNICA
ID: FDW

Pontos Positivos

Velocidade e abrangência: A busca pela informação em mídias eletrônicas é rápida, visto que é feita a partir de algoritmos complexos de análise de dados que exibem os resultados em formato de ranking, onde a informação mais relevante tende a aparecer em primeiro lugar. Os resultados de pesquisas normalmente são associados a comentários de usuários que já realizaram a mesma pesquisa no passado e avaliaram os resultados quanto à veracidade, coerência e qualidade.

Inovação: A tecnologia acelera a inovação, visto que facilita a comunicação dos pares com os mesmos objetivos e a divulgação dos resultados em âmbito global. (...) As ideias inovadoras são geralmente patrocinadas por empresas ou investidores individuais e geram melhorias para a sociedade e oportunidades comerciais. No caso da educação a tecnologia também incentiva a inovação, pois oferece novas ferramentas de criação.

Interação: Softwares educativos permitem a interação do aluno com o conhecimento. O aluno pode navegar no conteúdo interagindo com o mesmo no sentido de escolher o quê, como, quando e em qual nível de detalhe quer estudar de acordo com seu nível de curiosidade sobre o assunto. Tecnologias podem facilitar essa interação virtual aproximando o aluno da realidade do problema apresentado e suas possíveis soluções.

Cooperação: A cooperação entre alunos de uma mesma sala de aula é influenciada por uma série de fatores como: o grupo de valores e interesses no qual o aluno se insere, sua personalidade, timidez ou extroversão, a disposição das carteiras na sala de aula, etc. Esses fatores podem se apresentar como barreiras para a cooperação geral entre os alunos. Essa barreira pode ser contornada ou diminuída, além do diálogo e da socialização tradicionais, pela interação digital promovida por meio de redes sociais, fóruns e listas de discussões. Alunos tímidos talvez se sintam mais à vontade para interagir com os colegas e para fazer perguntas ao educador.

Autonomia: A tecnologia incentiva a autonomia. Visto que o uso do computador ou equipamento tecnológico é normalmente individual, o usuário tende a ter um comportamento autônomo, executando tarefas sozinho e buscando auxílio na própria ferramenta tecnológica por meio de arquivos de ajuda, tutoriais e buscas na internet.

Lúdico: Os jogos educacionais, quando corretamente desenvolvidos, podem estimular um aprendizado divertido principalmente na educação infantil. Os jogos de computador ou videogames devem ser escolhidos coerentemente com a faixa etária da criança e com a fase de desenvolvimento na qual ela se encontra.

Pontos Negativos

Imediatismo: A informação de fácil acesso pode ocasionar uma característica negativa nos usuários: o imediatismo, que é característica dos nativos digitais. Para o imediatista a informação deve estar disponível no momento em que será usada. Ao surgir uma dúvida, basta pesquisar em um site de busca, ler o primeiro hiperlink, que deve ser obrigatoriamente o mais relevante. Esse é o vício que a busca de fácil acesso impõe ao internauta.

Superficialidade: A internet está mudando para pior o funcionamento do cérebro humano – as pessoas estão pensando com superficialidade. Consultam a internet sem se preocuparem com a memorização e o entendimento completo da área de conhecimento, mas apenas com o tópico de interesse imediato.

Isolamento: A dependência da tecnologia pode causar outro problema mais sério: o isolamento. A criança ou adolescente pode passar tantas horas imerso no ciberespaço que acaba cortando os laços sociais com as pessoas que o cercam. Essa conduta é perigosa visto que enfraquece as habilidades interpessoais, empobrecendo o convívio da pessoa com seus pares na família, escola e trabalho. Pode ser um dos fatores coadjuvantes para o aparecimento de doenças psiquiátricas como a depressão e a ansiedade.

<http://pedagogiaufesead2014.blogspot.com.br/2014/10/tics-pontos-positivos-e-negativos.html>

PROPOSTA DE REDAÇÃO: Considerando a leitura dos textos motivadores, escreva uma crônica sobre o uso da tecnologia em sala de aula.

