



VIII Jornada Nacional de
EDUCAÇÃO MATEMÁTICA
XXI Jornada Regional de
EDUCAÇÃO MATEMÁTICA

**Educação Matemática: identidade
em tempos de mudança**
06 a 08 de maio de 2020



A INFLUÊNCIA DO PERÍODO ÓCIO NO ENSINO

*FRANTZ, Débora de Sales Fontoura da Silva
UFN - Universidade Franciscana
debora_frantz@hotmail.com*

Eixo Temático: E3 – Pesquisa em Educação Matemática

Modalidade: Comunicação Científica (CC)

Resumo

O presente artigo se utiliza de uma investigação bibliográfica, a partir da consulta em fontes especializadas e complementares e no método dialético, que busca investigar as mudanças em relação às vivências do ser humano/escolas/ensino com o trabalho, o lazer e o ócio, evidenciando as crescentes mudanças e transformações tecnológicas que o ensino vem passando. Em detrimento disso, as mídias, os meios digitais, móveis e conectados em rede, e a interação com a tecnologia estão favorecendo o individualismo e a competição dos estudantes, deixando-os mais ansiosos, menos focados e contribuindo para a dispersão durante as aulas nas escolas. Logo, qual é o papel da escola perante a nova realidade? A sociedade, a escola, o ensino, a educação e sua relação com a formação do estudante mudaram? O que mudou nessa geração? Será que precisamos usar alguma técnica, ou remodelar a maneira como os estudantes consomem as informações? Como exigir atenção e leitura prolongadas em período de atenção tão curto dos estudantes? Como lidamos com essa situação? Haveria respostas para essas perguntas emergentes? Esse tema se torna crucial, pois pretende mostrar o quanto o período ócio, algo tão importante no plano pessoal, educacional e profissional, pode estar presente ou ausente no cotidiano escolar atual e que vem influenciando diretamente nas pessoas inseridas neste contexto, na qualidade de ensino e nas pessoas que estão se formando, considerando o atual mundo informatizado.

Palavras-chave: Educação. Tecnologia. Período de ócio. Ensino.

1 Introdução

O cenário atual está sendo marcado pela crescente convergência entre espaços físicos e digitais, provocada pelos avanços dos dispositivos digitais e seus impactos tecnológicos, sociais e econômicos. Dessa forma, cada vez mais se percebe os estudantes interagindo com dispositivos digitais, computadores, internet e, frequentemente, estão com celulares nas salas de aula.

A educação constitui o alicerce de toda a formação e organização humana, sendo que os instrumentos usados durante todo esse processo são de extrema relevância para a construção e para a formação de cidadãos efetivamente participativos e estimulados. Partindo-

se dessa questão, é aparente a necessidade de adequações didáticas de ensino e de aprendizagem que atinjam tais expectativas, criando condições que possibilitem interconexões com o processo educacional e a evolução de recursos tecnológicos como meios para alcançar uma aprendizagem diferenciada e significativa.

A educação no mundo atual exige entendimento e interpretação, tanto dos professores quanto dos alunos em relação a essas novas tecnologias, visto que a informática e as mídias sociais são uma necessidade mundial, e que a escola tem a missão de preparar o aluno para essa realidade. Assim, nós docentes precisamos estar preparados para tal evolução se queremos participar do desenvolvimento das tecnologias que nos cercam, conforme destaca Almeida (2000, p. 78),

Nós, educadores, temos de nos preparar e preparar nossos alunos para enfrentar exigências desta nova tecnologia, e de todas que estão a sua volta – A TV, o vídeo, a telefonia celular. A informática aplicada à educação tem dimensões mais profundas que não aparecem à primeira vista.

Dessa forma, não se pode deixar de falar sobre o Ecossistema da informação, que é um termo usado para determinar o ambiente formado pelos dispositivos de informação dominante na sociedade. A cada época temos um ecossistema da informação diferente, pois a tecnologia vem evoluindo consideravelmente. Percebe-se essa evolução nos dispositivos que cada vez mais influenciam a sociedade, interferindo na vida das pessoas, definindo seus hábitos, comportamentos e alterando processos instaurados em séculos anteriores. Como exemplo, no início do século XX, a informação era mais restrita, onde tínhamos a televisão, o rádio e o jornal. Esses meios de comunicação eram mais utilizados e a informação era gerada por um pequeno número de produtores que tinham suas produções distribuídas pelos editores. Segundo Mênigbêto (2010), o acesso às informações produzidas por parte do público dependia, ainda, de uma rede de distribuidores, tornando a informação escassa e dispendiosa. Já no final do século XX, muita coisa começou a mudar, tendo surgido o computador, porém a informação na educação continuava a ser transmitida.

No século XXI, os meios predominantes começavam a ser digitais, móveis e conectados a redes, ou seja, meios de massa que, segundo Castells (2007), a “sociedade em rede” é para além de transformações nas formas de interação, de processos de sociabilidade e de vivências *identitárias*¹, fazendo surgir, potencialmente, indivíduos e grupos sociais que implantam informações, principalmente nas chamadas redes sociais digitais. Dessa forma, a

¹ *Identitárias* é relativo a identidade; relacionado com o conjunto de características que define e caracteriza algo ou alguém, diferenciando esta pessoa ou coisa dos demais. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/identitario/>>. Acesso em: 16 mai. 2018.

ideia de transmissão começou a decair e, neste século, os meios dominantes são digitais, móveis e conectados em rede, e a informação não é somente transmitida, não temos mais um grande polo emissor de informação, como, por exemplo, a televisão.

Atualmente, a informação passou a ser compartilhada, onde cada indivíduo é o produtor da informação. Temos uma quebra da *hegemonia*² dos polos emissores (tínhamos grandes polos, televisão, rádio). O público não é mais *homogêneo*³, os jovens estão cada vez mais conectados aos *nichos*⁴ de interesses deles que, segundo Roberto Igarza (2009), chamamos de “uma bolha” de interesse.

Com os novos dispositivos móveis, mudou o ecossistema de informação. Temos mais liberdade e poder de expressão total. Nesse caso, temos uma diversificação e uma multiplicação do centro de atenção de nossos jovens. Contudo, os jovens não estão mais acostumados a ficar um período muito longo num mesmo polo de emissão. Os polos de emissões estão pulverizados, onde o celular, por exemplo, parece uma coisa só, mas na verdade são muitas coisas numa só, sendo que cada aplicativo é um polo de emissão, ou seja, cada aplicativo é um centro de atenção. Os jovens não costumam mais ficar em um só centro, em um só polo. Toda hora recebem notificações no celular. Dessa forma, isso influencia na maneira como o cérebro do jovem se desenvolve e influencia na maneira como eles conseguem prestar atenção em uma ou mais coisas ao mesmo tempo.

Contudo, percebe-se essa influência na educação. Percebe-se que muitos estudantes não conseguem prestar atenção em uma coisa só, sendo que essa “coisa” pode ser até mesmo a figura “professor” que está diante do estudante. Eles vêm apresentando dificuldades em concentração e em prestar atenção por um período maior e mais longo no professor, algo que resulta numa questão muito relevante e que deve ser discutida.

Nesse contexto, a escola precisa se transformar, no sentido de possibilitar a presença e o bom uso de recursos tecnológicos, de modo que o estudante interaja com esses meios e se eduque. No entanto, esse é um grande desafio das escolas atuais, pois ainda são várias as dificuldades encontradas, que vão desde o acesso às tecnologias (falta de redes de internet,

² *Hegemonia* é a supremacia, domínio, poder que algo ou alguém exerce em relação aos demais. Superioridade ou poder absoluto que uma cidade, um país ou um Estado tem em relação aos demais. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/hegemonia/>>. Acesso em: 16 mai. 2018.

³ *Homogêneo* é o público composto por um grupo de indivíduos que apresentam certas características ou características comuns que geram uma certa uniformidade.

⁴ *Nichos* são Mídias Sociais de Nicho, possui a peculiaridade de segmentar o seu público, são ambientes especializados em determinado tema e que reúnem grupos de pessoas interessadas com os assuntos em pauta. Disponível em: <<http://tectriadebrasil.com.br/blog/o-que-sao-midias-sociais-de-nicho-e-quando-seu-uso-e-indicado/>>. Acesso em: 01 mai. 2018.

por exemplo) até a formação de professores que necessitam aprender metodologias de ensino para o uso das tecnologias, de modo a implantar estratégias diferenciadas que possam potencializar o aprendizado dos estudantes.

É visível a grande mudança nesses últimos dez anos, tanto nas inovações tecnológicas como nos seres humanos, que vêm sendo afetados fisicamente e mentalmente. Somos docentes em uma época que comporta uma geração bastante modificada. Esse ecossistema de informação mudou bastante o jovem. Não podemos aplicar para essa nova geração as mesmas práticas que nos apresentavam no século passado.

Dessa forma, questionamos: será que precisamos usar alguma técnica ou remodelar a maneira como os jovens consomem as informações?

O papel principal do docente atual não é mais produzir conteúdo, mas, sim, articular atividades e dinâmicas que possam construir conhecimentos de forma conjunta. O docente precisa organizar espaços de aprendizagem e de conhecimento, buscando materiais, usando vídeos disponíveis na internet e materiais confiáveis.

Contudo, percebemos que a sociedade convive dessa busca incessante pela divulgação da informação, principalmente através das mídias sociais. O docente diante das suas funções e de suas tarefas, atualmente precisa também estar atento a esse movimento que a sociedade faz junto às mídias sociais.

2 O impacto das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) na vida dos estudantes

Entre os professores, há diferentes questionamentos acerca da difícil tarefa de se ensinar um estudante nos dias atuais, sobretudo em função das constantes transformações tecnológicas. Como afirma Morin (2010), “vivemos a era das incertezas e das dúvidas e, evidentemente, isso se reflete nas famílias e nas escolas”. As crianças antigamente brincavam com alegria em grupos na rua, descalças e felizes, hoje são um mito. Os jovens do ano de 2018, da atual geração, cresceram e se desenvolveram num ambiente de redes móveis e conectados em multitarefas com a tecnologia. Prensky (2001, p. 1) destaca que “nossos alunos mudaram radicalmente, os alunos de hoje não são do mesmo para os quais o nosso sistema educacional foi criado”. Dessa forma, fica claro que como resultado desse ambiente

*onipresente*⁵ e com a grande quantidade de interações com tecnologias, os estudantes de hoje pensam e processam as informações bem diferente das gerações anteriores.

“As novas tecnologias da comunicação e da informação permeiam o cotidiano, independente do espaço físico, e criam necessidades de vida e convivência que precisam ser analisadas no espaço escolar. A televisão, o rádio, a informática, entre outros, fizera com que os homens se aproximassem por imagens e sons de mundos antes inimagináveis. [...] Os sistemas tecnológicos, na sociedade contemporânea, fazem parte do mundo produtivo e da prática social de todos os cidadãos, exercendo um poder de onipresença, uma vez que criam formas de organização e transformação de processos e procedimentos”. (BRASIL, 2000, p.11-12).

Essas diferenças vão mais longe e além do que os docentes suspeitam ou percebem. Os modelos de pensamento e os hábitos da informação mudaram, bem como modificaram o comportamento e as conexões cerebrais. Os estudantes têm um acesso a um mundo muito mais rico de informações instantâneas do que as gerações anteriores. Cresceram em um ambiente em que as mídias tentam roubar a atenção deles a todo momento. Estão mais ansiosos, menos focados, estão sendo afetados pelo fenômeno da economia da atenção. Conforme o economista Herbert Simon (1970, p. 40-41), que foi o primeiro a escrever sobre a economia da atenção, “a riqueza de muita informação cria uma pobreza de atenção, e com ela a necessidade de alocar a atenção de maneira eficiente em meios a abundância de informações disponíveis”.

Nossos estudantes cresceram com todo mundo a sua volta querendo roubar a atenção deles, sendo que agora, nós docentes, precisamos tentar roubar a atenção desses nossos estudantes, pois, segundo Kenski (2008, p.54),

Alguns estudos recentes mostram que os alunos mais jovens acostumados com a dinâmica da oralidade televisiva, ficam mais distraídos quando o professor fala de maneira mais lenta e monótona. A articulação linear da aula, em que o professor só fala, para depois responder as perguntas dos alunos, nem sempre produz os resultados esperados. Os alunos, principalmente os mais jovens, dispersam-se e começam a zapear a aula. Sua atenção oscila entre a fala do professor, o comportamento dos colegas, os barulhos, viajam no pensamento.

Esse está sendo o grande desafio da sala de aula e do grupo docente. Quando falamos de maneira lenta e monótona, perde-se a atenção dos estudantes. Nesse sentido, preocupada em encontrar formas para auxiliar o docente e entender as mudanças que vêm ocorrendo com os estudantes, intento em analisar a ausência ou a presença do ócio no cotidiano, bem como as interferências sofridas com o decorrer dos séculos até a era atual. A pretensão é discorrer sobre o período de ócio, no chamado “tempo livre”, ligado ao descanso e ao lazer ou à recreação, em suas diversas dimensões, reais e imaginárias, e sua importância para o

⁵ *Onipresente* é o que está ao mesmo tempo em toda a parte. Que está em todos os lugares. Disponível em: <<https://dicionariodoaurelio.com/onipresente>>. Acesso em: 02 mai. 2018.

indivíduo e para o seu grupo, especialmente no que se refere aos jovens estudantes aqui mencionados.

3 Ócio, lazer, trabalho e tempo livre

Os estudos sobre o período de ócio, lazer, trabalho e tempo livre são temas atualmente discutidos que vêm provocando mudanças de paradigma da sociedade que impulsiona o excesso de informação e a predominância das tecnologias da informação e comunicação (TICs). Para entendermos as relações entre ócio e o que isso vem influenciando atualmente no ensino, é necessário, primeiramente, entender a ideia do ócio. O conceito de “ócio”, do mesmo método o conceito de trabalho, modificou-se muito com o passar do tempo. Derivado do latim *otium*, baseava-se no produto das horas vagas, do descanso e da tranquilidade, abrangendo ainda o conceito de ocupação agradável e prazerosa (AQUINO; MARTINS, 2007, p. 488). Segundo Martins, Pinheiro e Rhoden (2010, p. 2-3), após a revolução industrial, o ócio, considerado tempo livre, foi uma grande conquista para as classes trabalhadoras controladas pelo capitalismo, sendo considerado um tempo de recuperação física e mental. Para o filósofo Aristóteles, citado por Cuenca (2003), o ócio era uma condição ou o estado de estar livre da necessidade de trabalhar. Para Cavallari e Zacharias (1994), o ócio não significava não fazer nada, mas, sim, considera o lazer um estado de espírito, de se dedicar às ideias. Assim, o conceito “tempo livre” corresponde à necessidade de “nomear” a parte do dia em que não estamos ocupados com atividades definidas. O sociólogo francês Dumazedier (1974, p. 34) esclarece que lazer é,

[...] um conjunto de ocupações às quais o indivíduo pode entregar-se de livre vontade, seja para repousar, seja para divertir-se, recrear-se e entreter-se ou, ainda, para desenvolver sua informação ou formação desinteressada, sua participação social voluntária ou sua livre capacidade criadora, após livrar-se ou desembaraçar-se das obrigações profissionais, familiares e sociais.

Descansar, recuperar as energias, distrair-se, entreter-se são objetivos que costumam ser associados ao lazer. É interessante reparar que a palavra ócio, em grego é *scholé*, que em português deriva da palavra “escola”, significando o “lugar do ócio”, lugar reservado a educação. Logo, o ócio possui potencialidade de desenvolvimento e construção pessoal, na medida em que possibilita uma metodologia de aprendizagem mais livre e natural (PINHEIRO; RHODEN; MARTINS, 2010, p. 1135), de maneira dedicada e mais autêntica. Evidencia a percepção de identidade e pertencimento, por meio da preferência e escolha da

atividade e possui função terapêutica, na medida em que promove a manutenção da saúde física e mental (AQUINO; MARTINS, 2007).

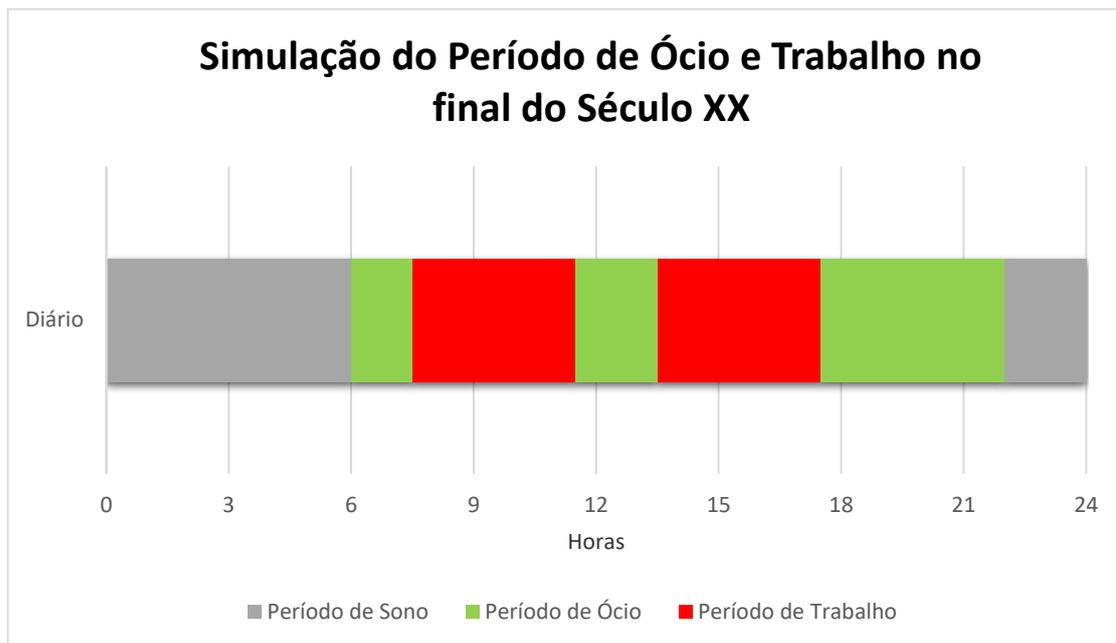
Atualmente, com os avanços tecnológicos, que teoricamente vêm proporcionando às pessoas mais tempo fora do trabalho, representam um avanço no aproveitamento do tempo livre.

Dessa forma, a afirmação de que nossa sociedade está em constante transformação pode ser um indício de que precisamos refletir sobre suas segmentações, com o propósito de planejar uma racionalidade que dê conta de compreendê-la, propondo estratégias e vislumbrando possibilidades, visto que o ócio está marcando presença cada vez mais efetiva entre os jovens.

O desenvolvimento tecnológico, que embora vem trazendo evidentes contribuições e benefícios à humanidade, apresenta um questionável aspecto. E uma das questões de primordial relevância é em relação aos atuais estudantes inseridos hoje nas escolas, é a influência do ócio. Este, segundo Enguita (1989), é essencial para o ser humano.

Como orientação teórico-metodológica e de abordagem da realidade, adoto o paradigma dialético da sociologia da vida cotidiana (LEFEBVRE, 1991; PAIS, 2003), partindo do princípio que exemplos extraídos do cotidiano podem ser o fio condutor para conhecer aspectos relevantes da sociedade e da cultura. Dessa forma, observa-se que antigamente a grande maioria das pessoas tinha um tempo ócio determinado, como, por exemplo, cito a representação geral sobre a grande maioria as pessoas no século XX e a rotina de trabalho e períodos de ócio vividos por elas, desde o quando acordavam pela manhã e saíam para a escola ou para o trabalho, bem como o tempo de período de ócio determinado, em intervalos, até o retorno aos seus lares no fim do dia. Para uma compreensão mais esclarecedora, foi elaborado o Gráfico 1, simulando o período de ócio e trabalho em relação à maioria das pessoas do final do século XX.

Gráfico 1: Simulação do período de ócio e Trabalho no final do século XX



Fonte: Gráfico elaborado pela autora.

No gráfico, represento uma simulação de um dia e seu estimado período de estudo/trabalho e o período de ócio. Destacado na cor cinza está o período de sono, na cor verde aparece o período de ócio e na cor vermelha está o período de estudo ou trabalho. Por exemplo, quando acordávamos no início da manhã tínhamos um período de ócio (em verde), aproveitávamos o ócio para tomar um café, para ler o jornal, para conversar ou para não fazer nada. Após esse período, íamos à escola ou ao trabalho (em vermelho), não tinha ócio, e somente havia produtividade. Depois desse período, tínhamos um pequeno tempo de ócio (em verde), ao meio-dia, aproveitávamos para comer, para conversar, olhar televisão e para descansar. Em seguida, novamente o estudo ou trabalho (em vermelho), sem ócio. E, ao fim da tarde para a noite, era o período nobre do ócio (em verde). Esse era o período em que a grande maioria das pessoas tinha mais período de ócio, mais tempo para ler o jornal, olhar televisão, ouvir o rádio, conversar ou não fazer nada. Esse gráfico mostra que se buscava o equilíbrio entre o período de trabalho e o período de ócio, que aos poucos foi sendo rompido pelo desejo descontrolado de lucros desmedidos dos capitalistas, ocasionando a ruptura de hábitos de trabalho e de vida arraigados, assim como a crescente invasão tecnológica.

Segundo o Jornal O Globo, 75% das crianças da classe AB possui celular. E não é qualquer aparelho, as crianças dessa geração desejam os mais modernos e completos, com todas as funções possíveis e são capazes de manuseá-lo com mais eficiência do que um adulto. Eles não querem compreender a tecnologia, mas simplesmente usá-la.

Segundo Barbosa (2004, p. 3)

Atualmente o carro, os eletrodomésticos, as horas em frente à TV ou ao computador criaram uma geração acostumada com as facilidades do mínimo esforço [...] ocorre, portanto, a indução de hábitos extremamente sedentários, tendência alimentada pela verdadeira sedução das maravilhas oferecidas pela tecnologia.

Essa mudança no desenvolvimento de fontes de informação alternativas à escola vem apresentando um mal-estar no ensino. Com o advento das TICs (Tecnologias da Informação e da Comunicação) e a conseqüente democratização da informação, o professor deixou de ser o detentor absoluto do saber, sendo preciso integrar o trabalho docente ao potencial educativo dos meios de informação e comunicação. Todavia, essa tarefa nem sempre é tão simples quanto pode parecer em um olhar mais superficial, em verdade, torna-se indispensável ao professor ampliar o seu raio de ação, reinventar-se.

Segundo pesquisa realizada e divulgada no final do ano de 2017 pelo Jornal *O Globo*⁶, 75% dos jovens usam aparelhos como smartphones, computadores e tablets diariamente. E não é qualquer smartphone ou tablet, os jovens dessa geração desejam o mais moderno e completo aparelho eletrônico, com todas as funções possíveis e são capazes de manuseá-lo com mais eficiência do que um adulto. Eles muitas vezes não querem compreender a tecnologia, mas simplesmente usá-la.

Segundo Barbosa (2004, p. 3),

[...] atualmente o carro, os eletrodomésticos, as horas em frente à TV ou ao computador criaram uma geração acostumada com as facilidades do mínimo esforço... ocorre, portanto, a indução de hábitos extremamente sedentários, tendência alimentada pela verdadeira sedução das maravilhas oferecidas pela tecnologia.

Percebe-se que, atualmente, os dispositivos móveis geraram um momento de crise na educação, em que o docente mais do que nunca precisa extrair das informações o conhecimento sólido para gerenciar suas aulas e os estudantes. Como gerenciar o tempo? Existe uma fórmula? Cito, nesse caso, os chamados de “ladrões de tempo”, conhecidos como “mídias sociais”, que estão sendo um poderoso instrumento para a gente estabelecer comunicação, fazer propaganda, criar metas, e assim por diante. Porém, as mídias sociais tornaram-se os maiores “ladrões de tempo” de todas as épocas. Nós precisamos aprender a organizar de forma cada vez mais objetiva e direta o nosso tempo, bem como focar e estabelecer total concentração numa tarefa e tempo para as atividades, tanto de médio como de longo prazo.

⁶ O Jornal *O Globo* contém as principais notícias do Brasil e do mundo no site do telejornal. Disponível em: <<https://g1.globo.com/bemestar/noticia/criancas-que-brincam-com-celulares-e-tablets-dormem-menos.ghtml>>. Acesso em: 14 mai. 2018.

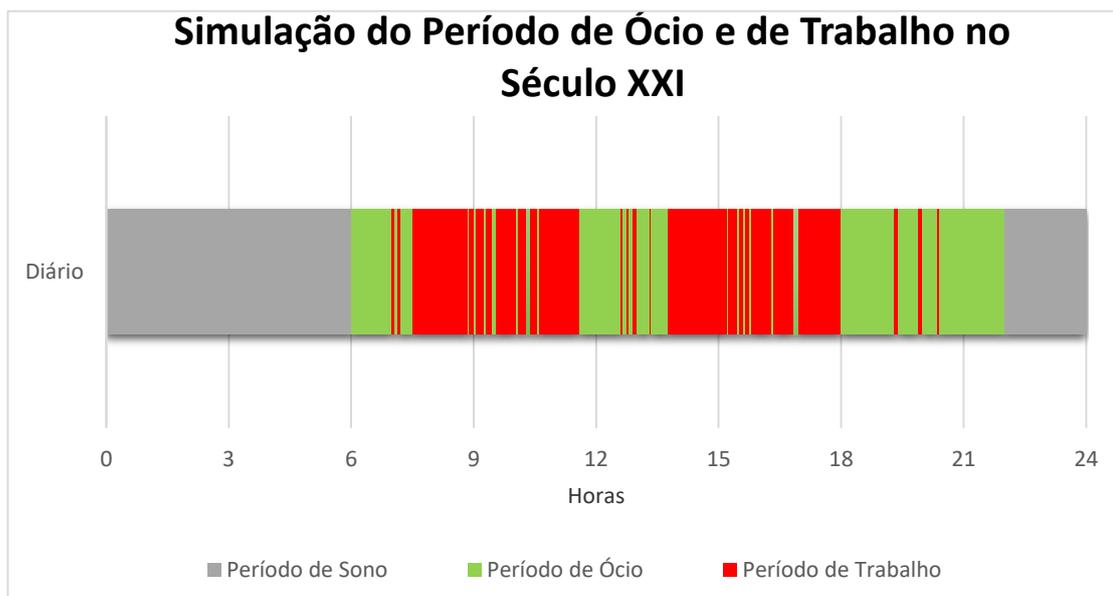
Nós docentes, assim como toda a equipe escolar (diretores, supervisores e Orientadores), observamos os problemas cotidianos presentes nas escolas e precisamos pensar em estratégias. Discorrer sobre a capacidade para ir adiante desse momento, na estação seguinte, estabelecendo um passo que ainda não foi dado e quais os planos e as energias necessárias para esse passo. Para isso, precisamos de muita atenção cronológica, intenso foco temporal e bastante visão de futuro ao que chamamos usualmente de estratégias.

A necessidade do ócio criativo está cada vez mais presente, que é capacidade de se entregar como, por exemplo, a uma música numa atividade lúdica, a um filme, a uma peça de teatro, a uma situação afetivo em família e, a partir disso, extrair ideias. Nossos estudantes estão cada vez mais imersos em atividades que exigem a atenção imediata e prática cronológica. Isso os tornam pessoas cada vez menos produtivas que precisam desse ócio criativo, no sentido de ter a capacidade pensar, refletir, ter ideias, estabelecer estratégias e dar passos seguintes.

Atualmente, é visível que os períodos de ócios estão distribuídos no decorrer do dia em pequenas “bolhas”. De fato, do café da manhã acompanhado pelo jornal, como mencionou Weber (1994), às notícias sobre o tempo e o trânsito, ouvidas no rádio do automóvel e assistidas no telejornal da noite, deixaram de ser atrativos aos jovens. Ultimamente, as pesquisas na internet que subsidiam o trabalho diário se apresentam como maneiras diferenciadas de “ler o mundo”, possibilitando que o usuário possa selecionar as mídias de seu interesse.

A distribuição do período de trabalho e de ócio no século XXI está mudando radicalmente para o formato de pequenas pausas ou pequenas bolhas, como podemos observar na simulação elaborada pela autora da pesquisa com referência ao que se percebe nos dias atuais, com relação ao trabalho/estudo e período ócio vividos desde quando acordamos pela manhã e saímos para a escola ou para o trabalho, bem como os períodos de ócio, até o retorno aos seus lares no fim do dia.

Gráfico 2: Simulação do período de Ócio e Trabalho no século XXI



Fonte: Gráfico elaborado pela autora.

No gráfico, percebeu-se que, atualmente, com os dispositivos móveis, temos mais tempo de período ócio. Na simulação, um dia na atualidade e seu estimado período de ócio, consta destacado na cor cinza o período de sono, na cor verde o período de ócio e na cor vermelha o período de estudo ou trabalho. Percebe-se que o período destinado exclusivamente ao ócio está ficando menor, bem como a produtividade também está diminuindo. Por exemplo, os períodos que no gráfico 1 era dedicado apenas para o ócio (em verde) apresenta momentos em que já estamos pesquisando sobre o estudo ou trabalho. Após esse período, vamos a escola ou ao trabalho (em vermelho), não havia períodos de ócio, era somente produtividade, mas percebe-se que atualmente não conseguimos ficar longe das mídias e não conseguimos ficar muito tempo sem mexer nas tecnologias. Assim, acabamos não produzindo como antigamente a trazemos muitas vezes trabalho para casa, como mostra no gráfico 2, que à noite o período de ócio diminuiu.

As pessoas não leem mais reportagens grandes como em outros tempos. Para ler grandes reportagens a pessoas precisam ter períodos de ócios grandes. Hoje em dia, muitas pessoas não têm mais tempo para ler textos longos, pois ficam o tempo todo respondendo e visualizando notificações nos smartphones ou interagindo com outras mídias. Dessa forma, questiono: como exigir atenção e leitura prolongada em período de atenção tão curto dos estudantes? Como lidamos com essa situação?

Nós docentes devemos prestar mais atenção sobre como estamos ministrando nossas aulas, como, por exemplo, a apresentação oral, seja ela feita por professores ou por estudantes, mesmo quando acompanhada de recursos tecnológicos, como o projetores ou o

uso do *powerpoint*, pode ser uma aula muito interessante ou tremendamente cansativa. O domínio dos recursos da fala já foi considerado em outros tempos como disciplina *retórica*⁷. Da mesma forma, quando usados exclusivamente livros, textos de revistas e jornais, podem não ser os meios mais eficientes para chegar à aprendizagem, sobretudo entre os jovens. Tanto crianças como os jovens não estão muito acostumados com a leitura e a escrita em sua forma linear. Querem ler *zapeando*⁸ os textos como fazem na televisão e no uso de muitas mídias. As revistas e jornais já perceberam essas características e, cada vez mais, apresentam textos aparentemente desarticulados, com quadros, gráficos, imagens e muitas cores na mesma página.

Percebe-se que espaços passaram a constituir ecossistemas interconectados, que congregam pessoas, objetos e lugares pelos quais a informação deve fluir. Objetos passaram a ser atores e se comunicam entre si e com os seres humanos, compondo uma ecologia da informação. Essa realidade se tornou ainda mais concreta a partir do surgimento da Internet, com informações incorporadas a objetos de uso comum. Cada espaço de informação passou a representar um nó de uma rede de relações, formando conjuntos de ecossistemas, que constituem uma ecologia com informações fluindo em toda parte.

O momento é oportuno para reflexão sobre as implicações socioculturais, tecnológicas e sistêmicas que afetam a dimensão prática desse novo contexto. A escola precisa ser reformulada e as aulas repensadas e reformatadas para lidar com os desafios que se apresentam. Nessa circunstância, o trabalho com imagens pode ser particularmente provocante e produtivo, tanto pelos resultados da investigação histórica, quanto pelo próprio percurso dessa investigação, possibilitando o “desenvolvimento nos estudantes, de um crescente interesse pela realização de atividades de exploração como parte fundamental de sua aprendizagem” (BRASIL, 1988, p. 44).

O professor precisa utilizar diferentes fontes de informação para aperfeiçoar sua metodologia de ensino e buscar novos saberes, possibilitando oportunidades de construção e conhecimentos por parte de seus estudantes, utilizando-se de tecnologias em suas aulas, o que depende muito atualmente, especialmente da estrutura que a escola comporta: como aparelho projetor, Slides, CDs, DVDs, Computador, Internet, Televisão, Vídeo e Multimídia.

⁷ *Retórica* é o indivíduo que fala muito e de forma empolada, mas que diz coisas de pouco valor. Aquele que fala muito e de modo artificial ou pomposo. Disponível em: <<https://dicionariodoaurelio.com/retorica>>. Acesso em: 02 mai. 2018.

⁸ *Zapeando* é mudar rápido e consecutivamente os canais da televisão, pulando de um para outro, com o controle remoto, para evitar assistir os intervalos comerciais: zapear os melhores canais. Fazer algo muito rapidamente, entre uma coisa e outra: antes de viajar, vou zapear na internet o melhor destino. Disponível em: <<https://www.dicio.com.br/zapear/>>. Acesso em: 16 mai. 2018.

E a tecnologia está aí como um recurso para essa aprendizagem.

É preciso evoluir para se progredir, e a aplicação da informática desenvolve os assuntos com metodologia alternativa, o que muitas vezes auxilia o processo de aprendizagem. O papel então dos professores não é apenas o de transmitir informações, é o de facilitador, mediador da construção do conhecimento. Então, o computador passa a ser o 'aliado' do professor na aprendizagem, propiciando transformações no ambiente de aprender e questionando as formas de ensinar. (VEIGA apud MORAN, 2007, p.2).

Sendo assim, os profissionais da educação devem intensificar e aprofundar num novo modo de aprender e ensinar.

4 Considerações Finais

Observa-se que os jovens do século XXI se apresentam com vigorosas características que os diferem de outras épocas, outras gerações e contextos sociais. Os jovens não demonstram mais tanto interesse pelo brincar livre e espontâneo, pois estão diariamente expostos às tecnologias de informação e comunicação (TICs), tornando-se cada vez mais individualistas, ansiosos, agitados e dispersos.

Com a evolução dos tempos, é possível perceber diversas possibilidades de compreensão do período de ócio que reaparece como estudo importante, representando um pensamento alinhado ao desejo do ser humano atual, um ser que apresenta maneiras diferenciadas de “ler o mundo”, levado pela interação com as mídias e a um acesso a um mundo muito mais rico de informações instantâneas que as gerações anteriores.

Em outras palavras, essa pesquisa mostra que as mídias e suas novas configurações ainda preocupam a educação e nos fazem sentir muitas dúvidas em relação a como ensinar/educar nesse mundo de incertezas. O que temos ciência é que é possível dinamizar o aprendizado de forma articulada, uma vez que o uso de tecnologias, imagens e softwares ajuda a prender a atenção da grande maioria dos estudantes. Decorre que esses mecanismos podem levar os estudantes a alterarem a forma de agir, de pensar e de questionar, desde que usados como aparatos pedagógicos para a execução de uma sequência didática cuidadosamente elaborada, visando atingir objetivos. Além do mais, é importante lembrar que se deve trabalhar com textos longos com extremo cuidado, pois vimos que os adolescentes se dispersam num período curto de tempo, devido à influência das mídias que os fazem interagir com múltiplas tarefas ao mesmo tempo.

É necessário investir na formação e na qualificação do docente de uma forma mais sistematizada e articulada, associando as inovações tecnológicas com a prática realizada em

sala de aula. Portanto, docentes e profissionais da educação necessitam repensar suas práticas pedagógicas, com a proposta de mudar a postura e atrelar tecnologia à educação. Entretanto, é fundamental conscientizar os docentes da responsabilidade de formar estudantes pensantes, críticos e reflexivos, sendo primordial resgatar o interesse e a motivação dos estudantes pelo ensino.

5 Agradecimentos

O presente trabalho foi realizado com apoio da Fundação de Amparo à pesquisa do Estado do RS (FAPERGS) - Código de Financiamento 001.

6 Referências

ALMEIDA, Maria Elizabeth de. **ProInfo: Informática e Formação de Professores**. v. 1, Brasília: MEC/ Secretaria de Educação à Distância, 2000.

AQUINO, C. A. B.; MARTINS, J. C. O. **Ócio, lazer e tempo livre na sociedade do consumo e do trabalho**. Revista Subjetividade., Fortaleza, v. 7, n. 2, p. 479-500, 2007. Disponível em: <<http://periodicos.unifor.br/rmes/article/view/1595>>. Acesso em: 14 mai. 2018.

BARBOSA, V.L.P. **Prevenção da obesidade na infância e na adolescência: exercício, nutrição e psicologia**. São Paulo: Manole, 2004.

BRASIL, MEC, Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: terceiro e quarto ciclos do Ensino Fundamental: Introdução aos Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL, MEC, Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Ensino Médio**. Brasília: MEC/SEF, p. 71, 2000.

CASTELLS, Manuel. **A Sociedade em rede. A era da informação**. v.1. São Paulo: Paz e Terra, 2007.

CAVALLARI, V.R.; ZACHARIAS, V. **Trabalhando com recreação**. 2 ed. São Paulo: Ícone, 1994.

CUENCA, M. C. **Ócio humanista, dimensiones y manifestaciones actuales del ocio**. Documentos de Estudos de Ócio, n.16. Bilbao, Espanha: Instituto de Estudios de Ócio/Universidad de Deusto, 2003.

DUMAZEDIER, Joffre. **Lazer e cultura popular**. São Paulo: Perspectiva, 1974.

ENGUITA, Mariano. **Do lar à fábrica, passando pela sala de aula: a gênese da escola de massas**. In: ENGUITA, M. A face oculta da escola: educação e trabalho no capitalismo. Porto Alegre: Artes Médicas, 1989.

IGARZA, Roberto. **Burbujas de ocio: nuevas formas de consumo cultural**. Buenos Aires: La Crujía, 2009.

KENSKI, V. M. **Educação e tecnologias: O novo ritmo da informação**. 3. ed. Campinas, SP: Papyrus Editora, p. 147, 2008.

LEFEBVRE, Henri. **A vida cotidiana no mundo moderno**. Tradução por Alcides João de Barros. São Paulo: Ática, 1991.

MÊGNIGBÊTO, Eustache. **Information policy: content and challenges for an effective knowledge society**. The International Information & Library Review, v.42, p. 144-148, 2010.

MORAN, José Manuel. **A educação que desejamos: Novos desafios e como chegar lá**. Papyrus, 2007.

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

WEBER, Max. **Economia e sociedade: fundamentos da sociologia compreensiva**. Brasília: Editora UNB, 1994.

PAIS, José Machado. **Culturas Juvenis**. Lisboa: Imprensa Nacional/Casa da Moeda, 1993.

PINHEIRO, K. F.; RHODEN, I.; MARTINS, J. C. O. **A experiência do ócio na sociedade hipermoderna**. Rev. Mal-Estar Subjetividade., Fortaleza, v. 10, n. 4, p. 1131–1146, 2010. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1518-61482010000400004>. Acesso em: 14 mai. 2018.

PRENSKY, Marc. **Nativos Digitais, Imigrantes Digitais**. De On the Horizon (NCB University Press, v. 9, n. 5, Out. 2001). Acessado em: <http://www.Colegiongeracao.com.br/novageracao/2_intencoes/nativos.pdf>. Acesso em: 14 mai. 2018.

SIMON, Herbert Alexander. **Designing organizations for an information-rich world**. In M. Greenberger (Ed.), Computers, communication, and the public interest (pp. 37-72). Baltimore, MD: The Johns Hopkins Press. 1971.