

PERCEPÇÃO DOS UNIVERSITÁRIOS SOBRE O USO DOS SMARTPHONES EM PROL DA APRENDIZAGEM

São Paulo, 29/05/2015

Keli Cristiane Vido – Centro Universitário SENAC – São Paulo. Brasil.

Felipe Moraes dos Santos - Centro Universitário SENAC – São Paulo. Brasil.

Fernando Masumi Pereira – Centro Universitário SENAC – São Paulo. Brasil.

Leandro Minhoso – Centro Universitário SENAC – São Paulo. Brasil.

Luciene Moura Barros – Centro Universitário SENAC – São Paulo. Brasil.

Maria Aparecida Valentim Santos– Centro Universitário SENAC – São Paulo. Brasil.

Investigação Científica (IC): Pesquisa

Educação Superior

Características dos aprendizes

Relatório de estudo concluído

RESUMO

No século XXI, os celulares fundiram-se com o cotidiano pós-moderno, as ações de todas as esferas da vida, são permeadas pela tecnologia que demanda a utilização de artefatos tecnológicos como os smartphones. O estudo dada a complexidade do tema, busca entender este contexto delimitado à percepção dos universitários quanto o smartphones e seus aplicativos em prol do ensino-aprendizagem. Para tal, foi realizada uma pesquisa com o método qualitativo, por meio da aplicação de doze entrevistas e posterior análise de conteúdo dessas informações coletadas, balizada por Flores (1994). Os sujeitos da pesquisa foram discentes, de diversos cursos de graduação das áreas de negócios de um centro universitário, localizado na região de São Paulo. A coleta das informações, ocorreu no primeiro semestre de 2015, e demonstrou que a despeito de todas as transformações tecnológicas, discentes e docentes ainda exploram de forma superficial os recursos de tecnologias da informação e comunicação, principalmente na esfera educacional.

Palavras Chaves: universitário; ensino-aprendizagem; *smartphone*.

1. INTRODUÇÃO

A democratização do ensino superior brasileiro, promulgou os desafios de lidar com a heterogeneidade dos graduandos; articular a tecnologia em prol do ensino-aprendizagem; e promover uma apropriação do conhecimento significativa frente às velozes transformações tecnológicas. Para Harasim (2005) informações relevantes e atuais são imprescindíveis, haja vista, que facilitam a troca de conhecimentos, análise e desenvolvimento da criticidade, principalmente para a descoberta e engajamento do aprendente adulto.

Conforme o censo do INEP (2014), a expansão do ensino a distância superior, superou o número do alunado do ensino presencial. Este aumento do número de ingressantes, se deu em razão do grande número de incentivos do governo. Iniciativas como o IFES e PROUNI, possibilitaram a oportunidade de acesso de todos ao ensino superior, entre os anos 2002 a 2012, o número de alunos nos cursos de graduação dobrou, passando de 3,5 milhões para 7 milhões. (MEC, 2015)

O ensino superior à distância também foi um fator promulgador da democratização da educação superior, haja vista, que conseguiu alcançar regiões distantes, antes exclusas. Neste contexto, ambientes virtuais possibilitaram o compartilhamento de informações e conseguiram transpor barreiras geográficas.

A despeito da expansão do ensino superior a distância os estudos sobre a temática e seus desdobramentos ainda, são recentes e contém uma lacuna quanto ao uso do *smartphones* e seus aplicativos em prol do ensino-aprendizagem. Para ter-se, uma ideia da relevância desse universo, somente nos meses de junho e agosto de 2014, foram vendidos 12 milhões de celulares no Brasil, sendo que destes, 9,1 milhões correspondem a aparelhos de *smartphones* que contém inúmeras possibilidades de utilização. (IDC, 2014)

Vale ressaltar que o *smartphone*, não é somente uma ferramenta para acesso ao ambiente virtual, possui outras inúmeras aplicabilidades no ensino superior como: criação de grupos de trabalho e reflexão; aplicativos para análises lúdicas; construção de trabalhos; e aulas interativas. Para Gaeta e Maseto (2005, p. 35) os discentes do século XXI são:

[...] influenciados permanentemente pela tecnologia, nossos alunos atuais são ativos e multitarefas ao extremo: quem, a não ser eles, é capaz de escrever ou estudar um texto ao mesmo tempo em que ouve música, fala ao telefone e dá uma espiada no que acontece na tevê? [...] e devido a essa influência extrema os alunos, são independentes, ativos e imediatistas quanto ao fácil e rápido retorno a seus “questionamentos”. Ao zapear, processam informações mais rapidamente e desenvolvem critérios eficientes para encontrar indicadores do que é rapidamente importante.

1.1.Tecnologia, *smartphones* e educação

As chamadas “tecnologias de informação e comunicação, TIC,” são desenvolvidas constantemente e assumem um papel importante na educação universitária, uma vez que, a maioria dos universitários tem acesso aos conteúdos de aprendizagem, tanto no ensino presencial como no à distância por meio deles. Parreira Júnior, Malusá e Oliveira (2013, p.25), explicam que essas ferramentas de aprendizagem perpassam também por: *blogs*, vídeos, *hiperlinks*, *chats* e não somente entrega de e-mails.

No século XXI, a apropriação do conhecimento acontece fora da sala de aula, se caracteriza pela separação do professor e aluno no espaço e/ou tempo e, portanto, pode ser promovido tanto por conteúdos impressos como eletrônicos. (HARASIM, TELES, TUROFF e HILTZ, 2005)

Conforme Tori (2010) o meio tecnológico pós-moderno, mais usual, para a aprendizagem é o computador, pois promulga o acesso à internet e com a universalização do acesso à celulares, muitas vezes as pessoas conectam-se as redes virtuais pelos *smartphones* e não somente pelos computadores.

Criar formas de utilizar os smartphones e seus recursos em prol da educação é uma reflexão para o presente e não de um futuro distante. As universidades neste contexto precisam rever suas atuações e formas de ensino a fim de acompanhar as velozes transformações da sociedade. Além disso, “[...] a pluralidade de modelos éticos e o contexto socioeconômico global, redefinem a finalidade e relevância da educação, a qual tem sido considerada a riqueza das nações.” (MALUSÁ, 2001, p.26).

Morin (2003) ressalta que em uma sociedade conectada em rede, é cada vez mais raro agirmos isoladamente, pois qualquer área em qualquer lugar do mundo pode se colocar em projetos, ideias ou observações. (MORIN, 2003)

2. PESQUISA E CONSOLIDAÇÃO DOS DADOS

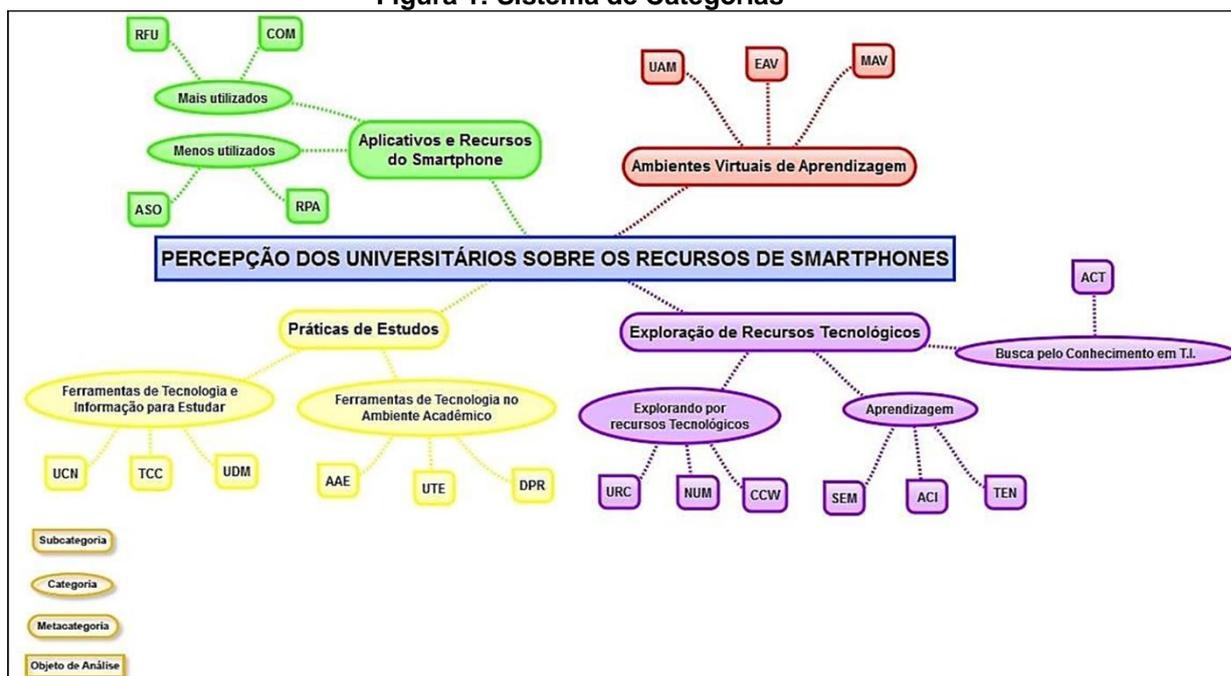
A pesquisa valeu-se de estrutura teórica e conceitual interpretativista e o método qualitativo. (GEPHART 2004). Utilizou para coleta das informações a aplicação de 12 entrevistas semiestruturadas com discentes do Centro Universitário SENAC (Santo Amaro) do ensino superior na modalidade semipresencial, de ambos os sexos, idades entre 18 a 30 anos de idade. A investigação das informações coletadas foi realizada por meio da análise de conteúdo, ancorada em Flores (1994).

Conforme Merriam (2002), a pesquisa qualitativa possibilita à compreensão dos significados, situações e fenômenos, vivenciados pelos sujeitos pesquisados. No estudo, aqui apresentado, somente foram considerados para pesquisa alunos, dos cursos superior de negócios dos quais 20% correspondem ao curso Bacharelado em Sistemas da Informação, 10% Bacharelado em Relações Internacionais e 70% do curso Bacharelado em Administração.

Entre os principais resultados aferidos pela pesquisa pode-se destacar o sistema de categorias da figura 1, desenvolvido por meio da análise e categorização das narrativas. O processo examina o conteúdo de cada categoria, com o intuito de assimilar as categorias; subdividir categorias e renomear categorias. Para a criação do sistema de categoria, é necessária a conexão das categorias, de acordo com a sua afinidade temática, diferenciando as metacategorias. (FLORES, 1994)

O sistema de categorias demonstra que a despeito do uso cotidiano dos smartphones os discentes do ensino superior, utilizam a ferramenta somente para acesso a redes sociais, envio e recebimento de mensagens e troca simples de informação. Quanto ao uso dos aplicativos dos *smartphones* em sua totalidade em prol da educação, nem os discentes dos cursos que envolvem a Tecnologia da Informação, apesar de sua familiaridade com a tecnologia informa perceber que os recursos podem auxiliar na aprendizagem.

Figura 1: Sistema de Categorias



Fonte: Autores (2015)

Conforme demonstra o quadro 1, com Metacategoria aplicativo e recursos dos *smartphones*, os universitários participantes desta pesquisa não utilizam com frequência os recursos previamente instalados em seus smartphones, como por exemplo, bloco de notas. É notória neste ponto a preferência por aplicativos flexíveis que promovam a interação social, como “*Whatsapp*” e “*Facebook*”.

Quadro 1: Metacategoria - “Aplicativos e Recursos do Smartphone”

Código	Definição da Categoria	Unidades
Menos Utilizados:		
RPA	Inclui alusões sobre recursos pertencentes ao aparelho como espelhamento (TV e PC), bloco de notas, gravação de vídeo, mensagens (SMS).	R4, R6, R7
ASO	Inclui alusões sobre os aplicativos fornecidos pelo sistema operacional que não podem ser apagados como, saúde e bolsa de valores.	R7, R12
Mais Utilizados:		
RFU	Inclui alusões sobre recursos funcionais do aparelho como, notas, câmera, calendário, calculadora, Wifi.	R4, R8, R12
COM	Inclui alusões sobre os recursos utilizados para comunicação como “ <i>Facebook</i> ”, “ <i>Whatsapp</i> ”, chat, redes sociais, mensagens, e-mail e ligações.	R2, R10, R3, R9

Fonte: Autores (2015).

Quadro 2: Metacategoria - “Ambientes Virtuais de Aprendizagem”

Código	Definição da Categoria	Unidades
UAM	Inclui alusões sobre utilização do ambiente virtual disponibilizado pela universidade.	R10, R8, R6, R7, R12, R1, R9

EAV	Inclui alusões sobre a exploração de ambientes virtuais tais quais: <i>Dropbox, Google Docs, etc.</i>	R1, R7, R8, R2
MAV	Inclui alusões sobre a má utilização do ambiente virtual.	R2, R5, R8, R6

Fonte: Autores (2015)

Destacaram-se entre as preferências ambientes virtuais de aprendizagem como o *Blackboard*, que dentre outras funções apresenta um resumo da vida acadêmica do aluno, porém são ferramentas pouco exploradas se comparadas com o *facebook*, por exemplo. As pesquisas apontam resultados positivos do “*Facebook*” em comparação as AVAs. DiVall e Kirwin (2012) compararam o uso do *Blackboard* com a página do “*Facebook*” em um curso de farmácia: 61% dos alunos concordaram que eram mais propensos a postar no “*Facebook*” do que no *Blackboard* e 39% dos estudantes relataram nunca terem olhado o fórum de discussão do *Blackboard*.

Quadro 3: Metacategoria - “Exploração de Recursos Tecnológicos”

Código	Definição da Categoria	Unidades
Explorando por recursos Tecnológicos:		
NUM	Inclui alusões sobre a não utilização de manual	R4, R2, R11,R6, R3
CCW	Inclui alusões sobre grupos de conversa com os colegas de classe através do “Whatsapp”.	R10, R5,R1, R7
URC	Inclui alusões sobre utilização de recursos para comunicação.	R2, R10 R3, R9
Aprendizagem:		
ACI	Inclui alusões sobre o aprendizado através de informações disponíveis na internet por meio de tutoriais, sites, blogs, vídeos.	R4, R10, R5, R1, R7, R9
TEN	Inclui alusões sobre a tentativa de acertos e erros.	R2, R5, R12
SEM	Inclui alusões sobre a semelhança e conhecimento dos mesmos recursos tecnológicos com outros usuários.	R8
Busca pelo Conhecimento em T.I.		
ACT	Inclui alusões sobre a busca por aprimorar seus conhecimentos em tecnológica da informação.	R4, R10, R11,R6,R5,R1, R7, R12

Fonte: Autores (2015)

Gaeta e Maseto (2005, p. 38) afirmam sobre os universitários: “são independentes, ativos e imediatistas quanto ao fácil e rápido retorno a seus “questionamentos”, a rápida adaptação a novos recursos está ancorada pelo fato de que o universitário do século XXI busca por conhecimentos de aplicabilidade instantânea, aprendendo por meio de tentativa e erro.

Por meio da descoberta e de experimentação, a falta de cobrança ou punição dessa dinâmica lhes confere confiança e autoestima para enfrentar novos desafios, Gaeta e Maseto. (2005)

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os universitários se interessam em buscar conhecimento e explorar os recursos de seus celulares quando necessário, consultando tutoriais na internet, vídeos e por último os amigos que possuem o mesmo dispositivo móvel, dificilmente foi mencionado à leitura do manual de instruções que acompanha o aparelho, muitas das vezes pelo extenso conteúdo fornecido pelas fabricantes. O aluno contemporâneo é multitarefa e prefere ferramentas que contemplem o máximo de funções possíveis, e mesmo as ferramentas utilizadas para fins de entretenimento, flexíveis o suficiente para permitir sua utilização para fins acadêmicos ao mesmo tempo que possibilita a construção de conhecimentos em conjunto.

Com a constante inovação dos recursos disponibilizados nos *smartphones* e da tecnologia, os universitários, se deparar com ferramentas diferenciadas, buscam informações e compartilham conhecimentos, a fim de estarem informados e capacitados na aprendizagem de novos recursos e conhecimentos. Embora haja predisposição da instituição de ensino e dos professores em se atualizar, ainda não foi considerada a possibilidade de adentrar os ambientes frequentados pelos alunos ao invés de convidá-los a ambientes virtuais criados e administrados pela instituição. Ambientes que possibilitam o compartilhamento de arquivos e informações são recursos que se revelam de extrema utilidade para o universitário, indo de encontro com as necessidades diárias e com a praticidade procurada. Já o uso parcial dos mesmos é relacionado com aplicações previamente instaladas pelos fabricantes que não tem utilidade em comum, sendo específicas em excesso para determinado fim ou então aplicações obsoletas, como a chamada mensagem via “SMS”.

4. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABRES - **Estatística**. Disponível em: <http://www.abres.org.br/v01/stats/>>. Acesso em 10 de maio 2015.

CARDOSO, Fernando. **Gestores de e-learning: saiba planejar, monitorar e implantar o e-learning para treinamento corporativo**. São Paulo: Saraiva, 2007.

Consumer Electronics - **Before iPhone and Android Came Simon, the First Smartphone**. Disponível em: <<http://www.bloomberg.com/bw/articles/2012-06-29/before-iphone-and-android-came-simon-the-first-smartphone>>. Acesso em: 12/04/2015.

FLORES, J. G. **Análisis datos cualitativos: aplicaciones a investigación educativa**. Barcelona: Latorre Literaria, 1994.

GAETA, Cecília; Masetto, Marcos, T; **O professor iniciante no ensino superior: Aprender, Atuar e Inovar**. São Paulo, 2013

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

_____. **Didática do Ensino Superior**. São Paulo: SENAC, 2012.

Gizmodo Brasil - **IBM Simon, o smartphone original, completou 20 anos de vida**. Disponível em: <<http://gizmodo.uol.com.br/20-anos-ibm-simon/>>. Acesso em: 12 de abril de 2015.

GODOI, C. K.; BANDEIRADE-MELLO, R. **Pesquisa qualitativa em estudos organizacionais: paradigmas, estratégias e métodos**. São Paulo: Saraiva, 2006. p. 93-96.

HARASIM, Linda. **Redes de aprendizagem: um guia para o ensino e aprendizagem on-line**. São Paulo: Editora SENAC, 2005.

INEP. MEC. **Brasil teve mais de 7 milhões de matrículas no ano passado.** Disponível em: <http://www.abres.org.br/v01/stats/>>. Acesso em: 10 de maio de 2015.

MATTAR, João. **Design Educacional: educação a distância na prática.** São Paulo, 2014.

MALUSÁ, Silvana; TONUS, Mirna; PEDRINI, Igor; ALVES, Carla; CARVALHO, Ricardo. **Docência Universitária On-Line: Concepções Para Um Novo Estilo De Pedagogia.** São Luís, ago/2014. Disponível em: <<http://www.periodicoseletronicos.ufma.br/index.php/cadernosdepesquisa/articloe/view/2966/1188>>. Acesso em: 26 de abril de 2015.

MELO, KNOWLES, Malcolm S; HOLTON III, Elwood F; SWANSON, Richard. **A Aprendizagem de resultados: uma abordagem para aumentar a efetividade da educação corporativa.** Rio de Janeiro, 2009.

Site oficial. MEC - **Ensino superior - Entenda as cotas quem estudou todo o ensino médio em escolas públicas.** Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/cotas/perguntas-frequentes.html>. Acesso em: 10 de maio de 2015.

MERRIAM, S. B. **Qualitative research in practice.** Examples for discussion and analysis. San Francisco: Jossey-Bass, 2002

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO - **FIES - Apresentação.** Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_content&view=article&id=198&Itemid=303&msg=1>. Acesso em: 10 de maio de 2015.

MORAN, José Manuel. **Tecnologia na Escola:** criação de redes de conhecimentos. In: ALMEIDA, Maria Elizabeth B. de & MORAN, José Manuel (orgs). **Integração das Tecnologias na Educação.** Salto para o Futuro. Secretaria de Educação a Distância: Brasília, Seed, 2005b. pp. 71-73. Disponível em: <http://www.tvebrasil.com.br/salto>. Acesso em mar/2006.

PINTO, Fabiana Silva; CENTENO, Jorge Antonio Silva. A realidade aumentada em smartphones na exploração de informações estatísticas e cartográficas. **Bol. Ciênc. Geod.**, Curitiba , v. 18, n. 2, p. 282-301, June 2012 . Available from <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1982-21702012000200007&lng=en&nrm=iso>. access on 29 May 2015.

Site oficial. Techtudo. **O que é smartphone e para que serve?**. Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/artigos/noticia/2011/12/o-que-e-smartphone-e-para-que-serve.html>>. Acesso em: 12/04/2015.

VASCONCELOS, Maria Lúcia Marcondes Carvalho. **A formação do professor do ensino superior**. 2 Ed. São Paulo: Pioneira, 2000.

TORI, Romero. **Educação sem distância**: as tecnologias interativas na redução de distâncias em ensino e aprendizagem. São Paulo: Editora SENAC, 2010.

Zabalza, Miguel A. **O ensino universitário**. São Paulo: SENAC, 2002