

JUVENTUDES, SMARTPHONES E A ESCOLA CONTEMPORÂNEA

Ana Carolina Sampaio Zdradek
Mestra em Educação
Universidade Federal do Rio Grande – FURG
ST – Estudos das Infâncias, Juventudes e Velhice
anacarolinaestudosculturais@gmail.com

Dinah Quesada Beck
Doutora em Educação
Universidade Federal do Rio Grande - FURG
ST – Estudos das Infâncias, Juventudes e Velhice
dinahqbeck@gmail.com

Resumo: Ao chegar à escola o professor viu que Clara estava com seu smartphone sobre a mesa e pediu para que o guardasse. Clara ficou triste, abriu o caderno e começou a copiar o que estava no quadro, enquanto mentalmente cantarolava sua música preferida. A história que inicia este texto é ficcional, mas apresenta uma problemática imbricada entre educação e mídias digitais desenvolvidas numa pesquisa de mestrado. A temática é fértil para pensar o contexto escolarizado na contemporaneidade. Na narrativa encontra-se uma dicotomia entre os modos de ser e viver de Clara dentro do ambiente escolar e fora dele. Para elucidar a situação de Clara, trarei à luz reflexões sobre tempo e espaço, capitalismo cognitivo, modernidade líquida e produção do hiperativo. Tais discussões se fundamentam nos Estudos Culturais em Educação.

Palavras-chave: Juventudes; Smartphone; Estudos Culturais; Escola; Capitalismo Cognitivo

É chegado o mês de março, Clara volta às aulas após passar intensas férias, durante as quais, dentre várias atividades, fez uma viagem e passou muito tempo descobrindo algumas possibilidades que seu *smartphone* oferecia. Todo o dia se divertia com um jogo diferente, o seu preferido chama-se *Just Dance Now*¹. Ao chegar à escola o professor viu que Clara estava com seu *smartphone* sobre a mesa e pediu para que o guardasse. Clara ficou triste, abriu o caderno e começou a copiar o que estava no quadro, enquanto mentalmente cantarolava sua música preferida.”²

Na modernidade líquida, nossas subjetividades são interpeladas a todo instante e investimentos na capacidade humana de memorização são deixados de lado. Os *softwares* fazem esse papel e armazenam nossas memórias na *nuvem*, através da chamada *computação em nuvem*³. Como podemos verificar na seguinte reflexão:

Antes do aparecimento de tecnologias capazes de promover a cooperação entre cérebros à distância, as estratégias para produção da subjetividade mobilizadas nos encontros face a

¹ Just Dance Now é um jogo da série *Just Dance* desenvolvido pela Ubisoft. O jogo foi lançado no ano de 2014 ganhando espaço na *App Store* e também na *Google Play*. Informações disponíveis em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Just_Dance_Now. Acesso em 30/09/2016.

² O nome e a história são ficcionais.

³ Segmento de mercado da área da Tecnologia da Informação – TI que fornece serviços de armazenamento de dados em sítios específicos.

face tinham pouca concorrência. Os dispositivos capazes de atingir cérebros à distância vêm disponibilizando, especialmente a jovens e crianças, um novo repertório de valores e de comportamentos, muitas vezes conflitantes com aqueles que são apresentados nos ambientes escolares (SARAIVA; VEIGA-NETO, 2009, p. 197).

No que diz respeito aos espaços virtuais, estes contam com a presença dos “avatares”, recurso utilizado no jogo preferido da menina Clara, protagonista de nossa história, através do qual ela tem a possibilidade de preservar sua identidade por meio de uma moderna e atraente metamorfose, a qual lhe permite ser dançarina e interagir em tempo real com outras pessoas também metamorfoseadas em bailarinas e bailarinos. Tudo isto em uma realidade virtual, servindo o *smartphone* de controle e extensão de seu corpo e a pista de dança é a tela do computador, que parece expandir-se no espaço real em que ela se move. Seus movimentos lhe conferem pontuações e estabelece-se uma competição, seja consigo mesma ou com outros/as jogadores. Tudo é cor, estímulo, movimento, sons, emoções, que contrastam com a ordem e a lógica imposta por alguns tempos e espaços escolares, como no caso da sala de aula de Clara. Nos limites deste artigo, não pretendo julgar este jogo de forma dualista, quero problematizar sua existência como artefato midiático nos contextos de muitos/as jovens.



Figura 1: Pista virtual de dança
Acervo pessoal da pesquisadora

Cada pessoa na sala virtual corresponde a um indivíduo na frente do seu computador dançando as coreografias. Pode-se analisar que os/as jogadores/as possuem um passe “vip” que lhes concede uma quantidade significativa de músicas. Para adquirir mais músicas é necessário investir certa quantia, por meio de cartão de crédito. Tais investimentos são manifestações de consumo inscritas desde muito cedo em algumas crianças e jovens. Saraiva e Veiga-Neto (2009, p.7) ao explorarem as manifestações do capitalismo cognitivo em nossa sociedade, compreendem que:

O que importa agora é a satisfação imediata dos desejos, que tão logo satisfeitos se transformam em outros novos desejos a satisfazer. A única característica imperdoável nos bens de consumo é a durabilidade. Procuram-se produtos leves, voláteis, descartáveis. Nosso entendimento é que passamos de uma sociedade que se projetava na caderneta de poupança, para uma sociedade que se projeta no cartão de crédito.

Com as novidades cada vez mais efervescentes, fazer investimentos em aplicativos móveis das mídias digitais como estes são hábitos comuns na sociedade de consumidores (BAUMAN, 2008). Músicas novas surgem todos os dias, quase todos/as querem o lançamento e o que já é conhecido, tudo se torna enfadonho e obsoleto de modo muito rápido. Os jogos de consumo cada vez mais voláteis e convidativos são armas velozes na luta pela sobrevivência das empresas na modernidade líquida.

Também as redes sociais desempenham significativo papel no que se relaciona as transformações operadas nos conceitos de público e privado. Clara, como a maioria das crianças e dos/as jovens da modernidade fluida, após jogar, utiliza um aplicativo que lhe permite compartilhar nas redes sociais os resultados alcançados. Nesse processo destaca-se a rede social *Facebook*, que exemplifica o carácter antagônico presente nesta ação de compartilhar. De acordo com Bauman (2011, p. 41):

É cada vez maior o número de semelhantes nossos que tendem a crer (embora não o digam com tantas palavras) que não há prazer algum em manter segredos – salvo aqueles preparados para serem exibidos com prazer na internet, na televisão, nas primeiras páginas dos jornais e nas capas das revistas populares. Dessa maneira, a esfera pública é que se encontra hoje inundada e sobrecarregada, invadida pelos exércitos da privacidade.

A partir deste ponto *espaço* e *tempo* sofrem transformações. A urgência de ir a algum lugar concede prioridade ao espaço virtual, lugar que pode ser alcançado em qualquer momento desejado, e partilhado apenas com aqueles que escolhemos. Realizando recortes nas fronteiras que nos separam do outro.

Ao dialogar com os conceitos de tempo e espaço na visão de Bauman, é preciso considerar as transformações decorrentes na liquidez dos laços humanos estabelecidos nas redes sociais a partir das tecnologias digitais e da rapidez e excesso de informações por elas proporcionadas. As identidades tornam-se fugazes e transientes. A tessitura do indivíduo perde a consistência. Estes aspectos apresentados a respeito da modernidade líquida são fundamentais para entender a vida e as relações que transpassam nossa sociedade contemporânea, fluida e inconstante. Sabe-se que a educação não é dissociada da sociedade que a produz, dessa maneira, avanço na compreensão dos modos de ser e viver do/a estudante do século XXI, dentro e fora do ambiente escolar.

Significações do currículo cultural contemporâneo

Compreende-se o termo mídia digital como a mídia eletrônica que trabalha com *codecs*⁴ digitais. É inegável a potência dinamizadora presente nas mídias digitais e a democratização do acesso à informação e ao crescimento do pensamento crítico sobre valores, crenças e sentidos comuns. Podemos dizer que existem pedagogias culturais que contribuem no modo como somos educados/as culturalmente.

Shirley Steinberg ao desenvolver um estudo denominado *Kindercultura* (1997)⁵ problematiza os processos educacionais do final do século XXI. A estudiosa nos alerta dizendo que precisamos ficar atentos/as também às pedagogias culturais em exercício nas diferentes instâncias que são educativas, tais como: corporações industriais, a música, o entretenimento, os brinquedos, etc. O pensamento da autora corrobora com o pensar da fluidez líquido-moderna. De acordo com Steinberg (1997, p. 102):

A pedagogia cultural está estruturada pela dinâmica comercial, por forças que se impõem a todos os aspectos de nossas vidas privadas e das vidas de nossos/as filhos/as. Os padrões de consumo moldados pela publicidade empresarial fortalecem as instituições comerciais como os professores do nosso milênio.

O imaginário das crianças e das juventudes torna-se a cada minuto mais povoado de investimentos publicitários.

Oliviero Toscani (2004, p. 25) enquanto fotógrafo que atuou para a publicidade durante três décadas nos convida a refletir dizendo que “Os publicitários não cumprem sua função: comunicar. Carecem de ousadia e de senso moral. Não refletem sobre o papel social, público e educativo da empresa que lhes confia um orçamento”.

É neste preâmbulo de valores que muitas identidades são forjadas. O espaço midiático constitui-se um ambiente de formação, um território permeado de significados, onde existe um currículo cultural atuante.

⁴ CoDec é o acrônimo de Codificador/Decodificador, dispositivo de hardware ou software que codifica/decodifica sinais. Conforme: <http://www.eletrica.ufpr.br/marcelo/TE810/012007/Stefan-DSP> Acesso em 04/08/2015.

⁵ In: SILVA, Luiz Heron da Silva; AZEVEDO, José C.; SANTOS, Edmilson S. Identidade social e a Construção do Conhecimento. Artes Gráficas: Porto Alegre, 1997.

Transitamos na direção de uma sociedade móvel Levy (1999), permeada por relações e interconexões produzidas a partir das relações entre a escola e às demais instituições, da qual são produzidos os fluxos de conhecimento. Na modernidade líquida (BAUMAN, 2001) precisamos compreender que a juventude da contemporaneidade aprende em um sequenciamento diferente de aprendizagem. A *geração Z* processa seus conhecimentos em sequência inversa aos/às *baby boomers*: primeiro com imagem em movimento, após imagem fixa, depois som e por último, texto.

Na sociedade de consumidores, quase todos/as jovens possuem dispositivos móveis em sala de aula. Sibilía (2012, p. 174) corrobora com as seguintes informações:

Praticamente todos os alunos de ensino médio que pesquisei têm telefones celulares e consideram ser seu direito usá-los na escola”, assegura Beattie, professor da Universidade da Tasmânia que se dedicou a investigar o assunto. “Mais de 90% dos estudantes com que falei usam seus telefones no colégio; mesmo nas instituições com políticas rigorosas contra tais aparelhos, 85% dos alunos admitiram mandar mensagens de texto sem a permissão do professor”, de modo que “os regulamentos escolares tem uma influência mínima em seu uso”, conclui o pesquisador. “Eles se comunicam com amigos fora da escola (62%) e com seus pais (30%)”, acrescentando que também usam os aparelhos “para buscar ajuda nos estudos ou para solucionar emergências, como dúvidas sobre consultas marcadas com médicos ou transporte de casa.

A formação de uma aliança entre as práticas educativas e o uso das mídias digitais denotam a capacidade de multiplicação do alcance das estruturas educacionais, com a renovação de propostas educativas e conteúdos trabalhados. Fato que requer formas de ensino atualizadas com as mudanças em curso, portanto, adequadas às novas formas de aprender, suscitadas pelas tecnologias digitais da informação; as quais favorecem o aprendizado individual a partir da interatividade com o coletivo. A palavra cooperação ganha outro significado, elimina o papel passivo de aluno, habituado até então apenas a receber. E passa para o papel de estudante que também produz e compartilha conhecimentos e posicionamentos. Dessa maneira, possibilitando que o/a estudante seja co-construtor de conhecimentos e autor de suas aprendizagens.

Estudos como o de Amante (2015) que reforçam a tendência da utilização das redes sociais como espaços pedagógicos, de aprendizagem e colaboração nos ajudam a perceber que esta é uma demanda posta em nível exponencial. Um dos/as estudantes que integrou a pesquisa realizada por esta autora pede que a professora coloque tudo na rede social *Facebook*, pois “é lá onde tudo acontece” (AMANTE, 2015, p.41). Esses significados e achados empíricos me fazem querer refletir e compreender cada dia mais este tempo.

A instantaneidade do hoje, evidenciada na pesquisa citada acima e bastante analisada por Bauman (2001), assemelha-se a uma jornada sem fim com incalculáveis possibilidades, sendo o

maior diferencial o fator de poder ser realizada numa fração de tempo mínima. É comum que as pessoas desta era tenham a sensação de que as vinte e quatro horas do dia não são suficientes para a realização de todas suas obrigações e satisfação dos desejos e necessidades. É como se uma vida fosse pouco para o tanto que pode ser vivido.

Considerações finais

A menina Clara movimentava o pensamento e desafiava a escola disciplinar, muitas Claras vivem nas escolas contemporâneas e são patologizadas, tratadas como “hiperativas” por não responderem aos estímulos lineares ofertados. Diferentes “Claras” levam para suas casas bilhetes nas agendas e recados para os/as responsáveis por comportamento efusivo nas salas de aulas. É preciso aprender a lidar com as Claras, propiciar momentos que não contrastem com as formas com que estas crianças aprenderam a estar no mundo.

Costa (2006) nos ajuda a abrir as janelas e dar liberdade ao corpo, desconstruindo alguns significados alastrados pela ciência médica e pela psicologia, como o da hiperatividade. Podemos entender que são características ao invés de patologias. Dessa forma, muitas vezes alguns comportamentos desviantes são transformados em “doenças” e causam violências emocionais e exclusões:

Contudo, há que se pensar na possibilidade de crianças e jovens hiperativos serem a própria expressão da era em que vivemos; protagonistas? normais? de um tempo espaço cada vez mais fluído, instável, matizado, rápido e desconcertante. Quem sabe a hiperatividade possa ser entendida como a normalidade dos nossos tempos!?! (COSTA 2006, p. 01).

Para finalizar, cabe mencionar a importância de (ser) com significado. Significar nossas ações, vivências a cada instante. Entender-se como professor/a pesquisador/a da sua própria docência. Estar em sala de aula, possibilitando que o/a estudante crie seus próprios percursos de aprendizagem. É diante deste contexto que as discussões inclinadas para pensar a mídia se tornam um desafio para o contexto educacional contemporâneo, não menciono apenas as urgências em manipular ferramentas tecnológicas e, sim, urgências em problematizar e tensionar diálogos.

Referências

AMANTE, Lúcia. “Bota no face professora.. lá é onde tudo acontece”- Facebook e Universidade: Uma pesquisa com estudantes do Brasil. In: Torres, P. L. (Org.) **Redes e Mídias Sociais**. Curitiba: Editora Appris, 2015.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade e Ambivalência**. Rio de Janeiro: Zahar, 1999.

_____. **Modernidade Líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

_____. **44 cartas do Mundo Líquido Moderno**. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

COSTA, Marisa Vorraber. Um novo personagem nas salas de aula? O hiperativo? **A página da Educação** n. 160, ano 15, out, 2006.

NETO, Alfredo Veiga.; SARAIVA, Karla. Modernidade Líquida, capitalismo cognitivo e educação contemporânea. **Educação e Realidade**, v. 34, n. 2, p. 187-201, mai./ago., 2009.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1999.

SIBILIA, Paula. **O show do eu**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

SILVA, Tomaz. Tadeu. **Documentos de Identidade**: uma introdução às teorias do currículo. Belo Horizonte: Autêntica, 2001.

STEINBERG, Shirley. Kinderultura: A construção da infância pelas grandes corporações. In: SILVA, Luiz H.; AZEVEDO, José C.; SANTOS, Edmilson S. **Identidade social e a construção do conhecimento**. Porto Alegre: Ed. SMED, 1997. p. 98-145.

TOSCANI, Oliviero. **A publicidade é um cadáver que nos sorri**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2004.