

## “GERAÇÃO DIGITAL” E TECNOLOGIA: SUBJETIVAÇÕES ATRAVÉS DE IMAGENS

CRISTIANE DE JESUS DA CUNHA LUNA<sup>1</sup>; MAIRA FERREIRA<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universidade Federal de Pelotas – PPGECM – cunhacristianepel@gmail.com

<sup>2</sup>Universidade Federal de Pelotas – PPGECM/CCQFA– mairafe@uol.com.br

### 1. INTRODUÇÃO

Vivemos numa época em que a imagem, seja ela estática ou em movimento, está cada vez mais presente em nosso cotidiano, estamos cercados por *outdoors* e cartazes com propagandas – nas paradas de ônibus, em murais virtuais ou materiais, em ônibus, ou seja, pela rua em geral –, por carros *adesivados* com logos e/ou marca de uma empresa, por *posts* nas redes sociais, por vídeos, filmes, fotos de lugares, por pessoas compartilhadas nas redes sociais ou armazenadas em celulares ou computadores, enfim, são imagens fixas ou em movimento que caracterizam a sociedade contemporânea. Considerando o apelo visual ao qual somos subjetivados todos os dias, apresento neste trabalho um recorte da minha dissertação de mestrado cujo objeto de pesquisa é o uso e produção de vídeos de curta duração na Educação em Ciências.

Neste recorte procurei pesquisar a relação que alunos de 8ª série do Ensino Fundamental, de uma escola pública de Pelotas, estabelecem com a tecnologia, ao analisar imagens, fotos ou figuras retiradas da internet e publicadas pelos alunos em dois grupos do *Facebook* – um para cada turma. Esses atuam como espaços de interação, permitindo a continuidade ou início das atividades de sala de aula, antes exclusivas desse ambiente. Os estudantes, sujeitos dessa pesquisa têm idades que variam de 14 a 17 anos, e podem ser considerados como pertencentes a uma “geração digital” (VEEN e VRAKING, 2009), pela familiaridade e habilidade que possuem com a tecnologia.

### 2. TECNOLOGIA E A “GERAÇÃO DIGITAL”

É sabido que os Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA) têm possibilitado o acesso à educação, pois são ambientes onde são realizadas trocas de informação, promovendo a interação com pessoas de lugares e culturas distintas. Esses ambientes se tornam lugares híbridos-culturais, sendo o híbrido não um terceiro termo que soluciona a tensão entre duas culturas, mas se refere à união de duas ou mais culturas, que se fundem e passam a coexistir, sendo que uma não inibe a outra, nem domina, porém, quando separadas dão outra formulação à situação (LOPES, 2007. p.39), como pode ser o caso de estudos que envolvem a mídia e a escola.

Além dos AVA, existem outros espaços igualmente híbridos e menos convencionais como, por exemplo, as redes sociais tais como o *Facebook*, onde as informações compartilhadas em um mural podem ser acessadas instantaneamente por milhares de pessoas, e o *YouTube*, no qual diversos vídeos podem ser acessados e compartilhados gratuitamente, sendo esses alguns exemplos do rápido alcance que as informações podem ter. Percebe-se então, uma ampliação dos espaços e tempos para a aprendizagem, uma vez que essa ocorre mediante fluxo e trocas de saberes e conhecimentos.

Na tentativa de adequação às demandas da “geração digital”, os documentos oficiais como os PCN destacam a relevância da tecnologia ao apontar “Tecnologia e Sociedade” (BRASIL, 1998, p.36) como eixo temático que “introduzido ainda nos primeiros ciclos, reúne conteúdos que poderiam ser estudados compondo os outros eixos, mas por sua atualidade e urgência social merece especial destaque” (BRASIL, 1998, p. 36). No documento é assinalado que a Ciência engloba o tema tecnologia e sociedade, traçando um paralelo entre as técnicas antigas e artesanais com as aplicações tecnológicas em relação à Ciência contemporânea, destacando o crescimento populacional e exemplificando situações em que as tecnologias estão presentes em nosso cotidiano.

Apesar de toda a abrangência dada às questões que envolvem o uso das tecnologias, a sua inserção ainda é pequena nas escolas de ensino fundamental. Sabe-se que é necessário mudar algumas práticas para que os alunos tenham aprendizagens que os capacitem “para compreender e utilizar diferentes recursos tecnológicos e discutir as implicações éticas e ambientais da produção e utilização de tecnologia” (BRASIL, 1998. p. 48). No entanto, sabe-se também que os recursos tecnológicos ainda estão distantes de muitas escolas, o que não deve desqualificar a importância desses aparatos na educação escolar.

### 3. METODOLOGIA

O trabalho foi desenvolvido com duas turmas de 8<sup>a</sup> série de uma escola da rede municipal de ensino da cidade de Pelotas. As turmas 18A e 18B comportam ao todo 42 alunos que foram identificados de R1 à R42. Desses, 32 alunos entregaram o termo de livre consentimento esclarecido devidamente assinado pelo seu responsável e também postaram<sup>1</sup> as imagens, constituindo, assim, nosso grupo de análise.

Foi solicitado aos alunos que postassem nos seus respectivos grupos (criados em separado por falta de afinidade entre as turmas) 18A/2013 e 18B/2013, uma imagem, foto ou figura que representasse a sua relação com a tecnologia. Os estudantes tiveram um período de mais ou menos um mês para realizar a postagem, não havendo necessidade de explicação ou título junto à imagem, mesmo assim alguns estudantes a fizeram espontaneamente. As imagens foram classificadas em 5 categorias: redes sociais, computadores, aparelhos tecnológicos, não conectados e outros (imagens que reuniam diferentes elementos tecnológicos). Durante essa atividade foram feitas intervenções via *Facebook* e conversas em sala de aula, visando motivar os alunos para realização de postagens e também perguntas e/ou comentários referentes o que haviam compartilhado no grupo.

### 4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

O termo imagem, de acordo com Fischer (2006), compreende dois amplos diferentes domínios “que só são separados para efeito didático” (p.64), pois a materialidade visual, sua qualidade de objeto material e o domínio das imagens, associado ao significado da imagem (p.64), são inseparáveis. Para essa autora, as significações, os sentidos, dependem das imagens que o sujeito tem sobre si e sobre o mundo, são imagens que cada “sujeito produz e o constituem, bem como os sistemas de significados que circulam e são construídos nas diferentes

---

<sup>1</sup> Os termos postagem e suas variações verbais se referem a uma linguagem comumente utilizada em redes sociais para designar algo que foi publicado pelos usuários desses ambientes virtuais.

culturas” (FISHER, 2006, p. 64). Dessa forma entendemos que as análises feitas das imagens postadas pelos alunos estão também pautadas em suas subjetivas interpretações.

As postagens foram divididas em 5 categorias: a primeira, *redes sociais*, contou com 8 estudantes representando sua relação com a tecnologia por meio de logos das redes sociais, evidenciando o quanto estão conectados a esses canais de comunicação e de interação com os amigos virtuais, outro indicativo dessa relação é que, raramente, algum recado ou vídeo postado no grupo, não teve, no mínimo, 15 visualizações em cada grupo, considerando uma média de 20 alunos.

Na categoria *computadores* houve 10 imagens, com apresentações – foto ou desenho – de *desktop* e os portáteis. R7 justificou a sua imagem, também em aula, *Sora? Tu viu a minha imagem? Pois é... É que eu não consigo viver longe do meu PC [risos]*. Assim como R7, outros alunos também ressaltaram que ficar sem computador ou sem celular é como *não conseguir respirar* (R19). Isso nos mostra a estreita ligação e grande a importância que alguns jovens dão ao computador. Desse grupo, 4 estudantes postaram fotos de uma pessoa se alimentando em frente ao PC, o que me fez perguntar se isso era comum entre eles e todos confirmaram que sim, mas que não faziam refeições importantes como almoço, provavelmente, para justificar os conceitos trabalhados em aula, conforme salientou R2 ao falar sobre *a sensação de saciedade e da importância de ingestão de alimentos importantes*.

Na categoria *aparelho tecnológico* houve 5 postagens que representavam o uso simultâneo de celular, computador e/ou televisão. O aluno R10 afirma *Fico conectado em tudo ao mesmo tempo*, indicando a simultaneidade dessa geração que Veen e Vrakking (2009) fazem referência, mostrando a facilidade com que ficam *logados* nos canais disponíveis.

Já, na categoria *não conectados* houve postagem de apenas um estudante. Ele postou uma foto que representava uma caveira sentada em frente ao computador. Assim que postou, me chamou no bate-papo do *Facebook* e justificou a postagem, dizendo: *não gosto muito disso [tecnologias], prefiro cavalo, campo, essas coisas* (R3). Mostrando que alguns jovens preferem outros tipos de atividades, mas, no caso desse aluno, embora tenha dito não gostar das tecnologias foi o que mais interagiu no grupo, aproveitando o espaço para trocas de conhecimentos.

Na categoria *outros* a qual reunia, em uma só imagem, diversos elementos tecnológicos, tais como celulares, logos de redes sociais, linhas de conexão, representações do planeta Terra, livros, etc, foram postadas 8 imagens. Um aluno afirmou *É impossível deixar [postar] uma coisa [só] para minha relação com a tecnologia (...) porque tudo tem tecnologia* (R35), indicando o quanto essa relação pode ser abrangente.

Esses resultados mostram o quanto a tecnologia vem constituindo um modo de vida desses jovens e tendo efeitos em seus modos de subjetivação (FOUCAULT, 1995), pois mesmo que sejam precários os equipamentos tecnológicos ou o acesso à internet – no caso a internet móvel e 3G (acessada do celular) ou o deslocamento à *lan houses* – os alunos possuem habilidades de manusear computadores e celulares. Pelas imagens postadas e pelos comentários dos alunos foi possível perceber que eles se frustram quando ficam sem acesso à internet, seja por imposição dos pais ou pela dificuldade de conexão. Por outro lado, se sentem motivados por *posts* de amigos, vídeos nas redes sociais ou por passar de fase em algum jogo. O fato da maioria dos estudantes associarem tecnologia ao computador remete aos discursos

veiculados nas mídias televisiva, impressa ou falada (rádio) que geralmente associa tecnologia ao computador.

Nesse sentido, as mídias e os recursos tecnológicos se mostram como boas possibilidades no desenvolvimento de propostas de intervenção na escola, não só pelo fato de estar em todos os lugares, mas, principalmente, pela capacidade de encurtar a distância entre a prática rotineira dos estudantes de acessar redes sociais, manusear computadores e celulares com facilidade, e a criação de ambientes virtuais que possibilitem situações de estudo de conceitos e temas de Ciências.

#### 4. CONCLUSÕES

A atividade se mostrou satisfatória, pois houve interação e comprometimento de grande parte dos alunos, proporcionando momentos de discussão que extrapolam a sala de aula, ao refletir sobre o que acontece fora da escola, com efeitos na escola e na aprendizagem dos alunos, considerado por Giroux (1995) como pedagogias culturais. A formação de grupos na rede social foi uma atividade importante, pois possibilitou expandir, de certa forma, nosso tempo/espaço de sala de aula, já que ao invés de nos encontrarmos 2 vezes por semana, nos encontrávamos também nos momentos que estávamos conectados.

Com as imagens e postagens com comentários, pudemos entender melhor essa relação entre os jovens e a tecnologia que para eles estaria além da conectividade à internet e ao uso de equipamentos tecnológicos, pois a tecnologia também está neles, eles são também tecnologias, pois na maioria das fotos postadas havia um humano ou a representação dele através bonecos. A pesquisa também possibilitou mostrar que alguns jovens utilizam computadores e outros aparatos tecnológicos, mas preferem realizar outras atividades a título de lazer, mas para a maioria a tecnologia é o cotidiano, faz parte desses sujeitos pertencentes a “geração digital”.

Nesse sentido, a tecnologia se mostra uma aliada nos processos de aprendizagem e ensino, pois ela se torna um meio, um caminho ou o próprio caminhar, na sua interação com mundo, seja com a imagem fixa (foto, desenho, gravura) ou em movimento (vídeos e filmes), servindo para representar o que nós sentimos, uma vez que as imagens são representações de sentimentos carregados de sentido (FISHER, 2006).

#### 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: ciências**. MEC. Brasília, 1998. Acessado em 25 de nov. 2011. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/ciencias.pdf>.

FISHER, R. M. B. **As imagens e nosso olhar atento: com que linguagens opera a TV?** In.: Televisão e Educação: fruir e pensar a TV. 3ª ed. Belo Horizonte. Autentica, 2006. Capítulo 2, p.53- 111.

FOUCAULT, M. **O Poder e o Sujeito**. In: Uma trajetória filosófica: Para além do estruturalismo e da hermenêutica. Tradução Vera Porto Carrero. Rio de Janeiro. Forense: Universitária, 1995.

VEEN, W. e VRAKING, B. **Homo sapiens: Educando na era digital**. Tradução Vinicius Figueira. Porto Alegre. Artmed, 2009.