

Culturas Juvenis e a Etnocenologia Virtual da Aprendizagem em Ambiências Híbridas e Multimodais de Interação

Youth Cultures and Virtual Ethnocenology of Learning in Spaces and Multimodal Interaction Environments

Vinicius Silva Santos¹

Universidade do Estado da Bahia- UNEB

vinnymil@yahoo.com.br

Henrique Nou Schneider²

Universidade Federal de Sergipe - UFS

hns@terra.com.br

Resumo:

O presente trabalho tem como objetivo refletir sobre o conceito de aprendizagem à luz dos processos culturais que fazem emergir novos estilos de aprendizagens, situados no âmbito das culturas juvenis, com destaque para o uso, apropriação, criação e disseminação de conteúdos com auxílio das Tecnologias Digitais da Informação da

¹ Mestre em Educação. Doutorando em Educação PPGED/UFS. Professor da Universidade do Estado da Bahia – UNEB/Campus VIII. Membro do Grupo de Pesquisa em Informática na Educação - GEPIED (UFS/CNPq) e do Grupo de Pesquisa em Formação de Professores, Educação e Contemporaneidade - FORPEC (UNEB/CNPq).

² Doutor em Engenharia de Produção (UFSC). Professor da Universidade Federal de Sergipe-UFS e do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Sergipe/ IFS. Docente do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de Sergipe – UFS. Líder do Grupo de Estudos e Pesquisa em Informática na Educação – GEPIED/UFS/CNPq.

Comunicação – TDIC. Destaca de forma exploratória o conceito de etnocenologia virtual da aprendizagem, tomada aqui como elemento explicativo para compreender as relações de interação, colaboração e criatividade dos jovens em espaços de imersão híbridos e multimodais. A metodologia utilizada nesse trabalho é qualitativa, a partir de uma revisão bibliográfica em torno de conceitos e construções heurísticas que subsidiam pesquisas e estudos desenvolvidos no Grupo de Pesquisa em Informática na Educação - GEPIED (UFS/CNPq), nos últimos dez anos. Portanto, o fenômeno da aprendizagem se alarga pela multiplicação de espaços, formas e relações, mais que nunca, intercambiadas pela presença da virtualidade, da interconexão e interatividade, redesenhando cartografias cognitivas que apontam novas modelagens, cenários e formas de entender/vivenciar a experiência educativa.

Palavras-chave: Aprendizagens; Juventudes; TDIC.

Abstract: The present work aims to reflect on the concept of learning in the light of cultural processes that bring new learning styles emerging within the scope of youth cultures, with emphasis on the use, appropriation, creation and dissemination of contents with the aid of Digital Technologies of Communication Information - TDIC. It highlights in an exploratory way the concept of virtual ethnocenology of learning, taken here as an explanatory element to understand the relationships of interaction, collaboration and creativity of young people in hybrid and multimodal immersion spaces. The methodology used in this work is qualitative, based on a bibliographic review around concepts and heuristic constructions that subsidize researches and studies developed in Educational Informatics Research Group - GEPIED (UFS/CNPq), in the last ten years. Therefore, the phenomenon of learning is amplified by the multiplication of spaces, forms and relationships, more than ever, exchanged for the presence of virtuality, interconnection and interactivity, redesigning cognitive cartographies that point to new modeling, scenarios and ways of understanding / experiencing the educational experience.

Keywords: Learning; Youth, TDIC.

Introdução

Nos últimos vinte anos, a utilização de dispositivos da cultura digital fez alterar os modos de organização da vida humana, sobretudo, em relação aos processos de interação e comunicação que passaram a ser cada vez mais mediados por elementos das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação – TDIC. Não obstante, entre os jovens, a utilização dessas ferramentas passou a ser parte dos

principais processos de organização do cotidiano, como forma de prolongamento da vida social, através de espaços de convívio situados em experiências virtuais. Nesse contexto, pode-se afirmar que a cultura digital foi sendo incorporada pelos jovens de tal maneira que os elementos culturais juvenis na contemporaneidade não podem ser visto dissociados dessa relação.

Atualmente, é perceptível que a juventude se tornou protagonista na utilização dos meios de comunicação. A juventude se faz plural, heterogênea e suas mudanças se dão em função dos próprios interesses, sendo considerada uma etapa demarcada pelo protagonismo na formulação de novas linguagens, formas de comunicação, interação e cultura. As informações coletadas pela PNAD contínua do ano de 2017 destacam que a população brasileira com acesso à internet chegou a 126,1 milhões de pessoas. Os resultados da PNAD, realizada pelo IBGE (2017), apontam que o uso da internet nos domicílios já ultrapassou os 74,9%. É interessante observar também a projeção da população jovem que, nesse ano de pesquisa, correspondia a um total de 51,3 milhões de indivíduos com faixa-etária entre 18 e 29 anos de idade, dos quais 49,5% são homens, e 50,5%, mulheres.

Nesse mesmo espectro, a pesquisa TIC-Domicílios realizada pelo Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br) no ano de 2018 apresenta dados importantes para entender o acesso e uso das Tecnologias de Informação e Comunicação - TIC no Brasil. Nesse ano, os resultados apontam que o número oficial de usuários da internet Brasil chegou a 133,7 milhões, o que equivale a 70% da população acima dos dez anos de idade. Aponta ainda que 115 milhões de brasileiros se conectaram à rede pelo telefone celular como sendo uma tônica dos últimos anos e endossa as discussões de mobilidade, conectividade e imersão com os dispositivos convergentes de comunicação. Levando em consideração a delimitação dos jovens na estratificação da pesquisa, esse público corresponde a 94% das pessoas entre 16 e 24 anos, e 90% como faixa-etária entre 25 e 34 anos, dos indivíduos considerados jovens, no recorte da pesquisa, sobre uso da internet com dispositivos móveis. Em todo o caso, se nota a partir dos resultados do estudo que os jovens são aqueles que mais utilizam a rede para se comunicar, produzir conteúdos e estabelecer comunicação através de aplicativos videochamadas.

Dessa maneira, pode-se afirmar que os fenômenos da vida social foram sendo incorporados aos espaços de partilha de interconexão das TDIC, especialmente com a popularização da internet nos últimos anos e com a proliferação de dispositivos móveis de acesso à informação e comunicação, a exemplo dos aparelhos móveis pautados numa lógica de convergência que permitem o acesso imediato e síncrono às ferramentas virtuais de relacionamento.

Esses espaços-fluxos de relações são utilizados de diferentes formas, quer seja para manter comunicação com outras pessoas, como forma de exposição e divulgação de conteúdos e ideias, para ter acesso a grupos e assuntos afins, como maneira de afirmação de uma política de sentido subjetiva, numa rede composta por tantos outros sujeitos que intercambiam preferências, gostos, desejos, semelhanças e diferenças.

Nesse cenário, como diz Lévy (1999), surgem oportunidades de interação virtual entre os jovens através de espaços virtuais de interação social, propiciando possibilidades da produção e difusão de conteúdos por meio das mídias digitais. Para tanto, os meios massivos de comunicação também trouxeram preocupações a órgãos do Governo, escolas, famílias, toda a comunidade, referente à compreensão de como a juventude manifesta suas ideias, interesses e relacionamentos nas redes.

Por tudo isso, se faz necessário potencializar as discussões sobre a emergência de diversas expressões e performances juvenis ligadas às TDIC, tomando como ponto de partida os principais dilemas e tensões vividas no tempo presente, especialmente aqueles relacionados a sociabilidades em espaços multimodais de convívio, interação e partilha que dão novos sentidos às culturas jovens.

Tomando como análise esse panorama, faz-se mister entender quais são os elementos constitutivos da aprendizagem virtual juvenil ocorrida através das mídias eletrônicas, que formulam novas ambiências de aprendizagem, bem como identificam as interações e trocas desses jovens com mecanismos utilizados para estabelecer mediações, que fazem alterar o modo como se observa o fenômeno da aprendizagem juvenil, cada vez mais ligada às experiências sociais.

Esse trabalho é resultado de discussões e construções heurísticas que subsidiam pesquisas e estudos desenvolvidos no Grupo de Pesquisa em Informática na Educação - GEPIED (UFS/CNPq), nos últimos dez anos. No conjunto de pesquisas realizadas nesse período, tomando como referência os objetos de investigação orientados e/ou defendidos em nível de mestrado e doutorado, fizeram surgir questionamentos sobre as performances juvenis mediante ao fenômeno que chamados de etnocologia virtual da aprendizagem contemporânea que, desde então, vem se constituindo como provocação e caminho conceitual capaz de entender, explicar e estabelecer horizontes de atuação no campo da pesquisa, envolvendo o uso das Tecnologias Digitais da Informação da Comunicação – TDIC na educação.

Sendo assim, o objetivo desse trabalho consiste em problematizar a emergência do conceito de aprendizagem à luz dos processos culturais que fazem emergir novos estilos de aprendizagens, situados no âmbito das culturas juvenis, com destaque para o uso, apropriação, criação e disseminação de conteúdos com auxílio das TDIC. Ademais, procura discutir, de forma exploratória, o conceito de etnocologia virtual da aprendizagem juvenil, tomada aqui como elemento explicativo para compreender as relações de interação, colaboração e criatividade dos jovens em espaços de imersão híbridos e multimodais de aprendizagem.

Culturas Juvenis, Socialidade e Espaços Híbridos

Antes de falar sobre as culturas juvenis, é necessário contextualizar sua relação dentro de um quadro de análise, sem o qual não é possível entender o resultado dos seus processos de agenciamento com os

objetos disponíveis no mundo, sejam eles humanos e técnicos. Sendo assim, ao falar de culturas juvenis, se procura associar o escopo da produção cultural humana, pois não seria possível entendê-la de forma isolada e neutra como sendo apenas uma categoria social, utilizada para se referir a um determinado grupo de atores sociais. Ao contrário, são os agenciamentos resultantes da relação desse agrupamento social com objetos do mundo sensível que interessa nessa discussão.

Sendo assim, interessa a este trabalho a aproximação das experiências juvenis dentro daquilo que se denominou cultura digital, sua relação de hibridização e os resultados desses agenciamentos. Logo, a emergência da cultura digital resultante do aperfeiçoamento das tecnologias da informação que demarcaram a vida humana nesse século. Abrangem um conjunto de ferramentas técnicas, tendo como início a projeção dos computadores, a qual Lévy (1996) convencionou de a “maquina-universo”, por sua natureza transformadora dos processos sociais e humanos no âmbito da comunicação, da cultura, com ênfase nos comportamentos humanos.

Nesse interstício, a criação da internet e sua proliferação, a partir da década de 1990 até a midiatização das experiências humanas, baseadas nas tecnologias digitais, ubíquas, síncronas e convergentes, deu ao tempo presente outra dimensão, outra marca que acentua mudanças nos corpos dos jovens contemporâneos, chamados por Santella (2003) de homens híbridos ou ciborgues.

De outro modo, cabe situar que desde as antigas civilizações a juventude foi sendo demarcada por ritos de iniciação. Uma bruta passagem era acometida pela saída da infância à transformação do jovem em adulto. Assim, a adolescência dentro da história da sociedade surge como um rito social caracterizado pela evolução juvenil, de iniciação a puberdade ou inserção social dentro de um universo adulto. “A adolescência, de fato, a idade da busca individual da iniciação, a passagem atormentada e de uma infância que ainda não acabou e uma maturidade que ainda não foi assumida (...)” (Morin, 1997, p. 153).

Diante disso, a juventude na sociedade se torna uma etapa da vida caracterizada por diversas transformações e pela construção da personalidade ainda não concretizada. Como mencionado por Carrano (2003), a juventude se mantém como categoria sociológica inventada pelos adultos, entretanto, os seus sentidos se tornam cada vez mais difíceis de totalizar, sendo demarcada por fluxos transitórios e inovações.

Diferente das juventudes das décadas de 1950 a 1970, marcadas pela radicalidade, rebeldia, pelos confrontos políticos, gostos musicais e etc. Os jovens nascidos pós surgimento das tecnologias digitais na década de 1990, com destaque ao Brasil, independente da categoria social empregada, trazem consigo uma expressão performática das mídias digitais, pois transitam os gostos musicais, o ativismo digital, o protesto de rebeldia na rede. Logo, a categoria juventude é processo que, culturalmente se altera em função da própria condição humana, por isso mesmo, **etnocenológico**.

Nesse caso, a juventude se apresenta enquanto “performance”, deixamos de lado a prescrição das sociabilidades e se aproxima da compreensão que Deleuze e Guattari (1997) em “Mil Platôs” vão descrever como espaço liso, em oposição ao espaço estriado, este último carregado de normatividade social, rigidez e racionalidade que projeta um estado de ser juvenil. Do contrário, no espaço liso nascem

outros sentidos e imprevisibilidades, como o caos, o nomadismo, o devir performativo, às novas sensibilidades, aqui vista através das mídias digitais e sua relação com a significação juvenil contemporânea.

Segundo Giberto Velho (2006) a categoria juvenil expressa uma complexidade e heterogeneidade, não sendo possível falar em juventude, mas em performances juvenis que não podem ser analisadas através de simplificações, tampouco vistas de maneira etnocêntrica. Enquanto performance do tempo-presente se pode destacar a imersão, interação e convívio dos jovens através da manipulação das mídias eletrônicas ou digitais, o que faz transformar toda a dimensão de agregação, dos afetos, das experiências sexuais, dos relacionamentos e da aprendizagem, vista aqui como sendo resultado de uma interação sociotécnica.

Nesse contexto, conforme salienta Geertz (1989), a cultura possui relação com as ações, ideias e artefatos que os indivíduos intercambiam através de uma tradição no campo da construção histórica, relacionados à formulação de comportamentos e costumes, funcionando como explicação para os elementos significantes que representam uma unidade de sentido e ajudam a explicar as necessidades e satisfações do homem no tempo. Como imbricamento do tempo presente, a presença de elementos da cultura digital funciona como terreno de expressões e significação dos jovens, através dos quais é possível entender melhor os comportamentos, os modos de pensar, agir e produzir o cotidiano.

Segundo Santaella (2002), as consequências dessas tecnologias na comunicação e na cultura são remarcáveis, pois, a revolução da informação através do poder dos dígitos, compostos por sons, imagens, vídeos, textos e programas redefinem as experiências humanas, cada vez mais fluidas e em sintonia com as dinâmicas virtuais. Para a autora, esses processos de comunicação pautados nas redes de colaboração, instantaneidade, participação e visibilidade põem em evidência outro olhar sobre o sujeito social, sendo este demarcado pela instabilidade e múltiplas identificações, afinal a linguagem é principal forma de os atores sociais interpelarem os objetos e mediatizarem as relações nunca saturadas, mas sempre abertas e múltiplas.

De igual modo, os estudos etnográficos ajudam a entender o corpo juvenil como resultado de um conjunto de ações, sejam elas: econômicas, sociais, históricas e culturais, acrescentando a este processo elementos que apontam para uma complexidade de relações. Conforme destaca Sibilia (2008), a cultura da observação sobre os corpos toma cada vez mais espaço na cena social. Por um lado, celebramos a possibilidade de ver circular as diferentes formas de ser, próprias da diversidade humana.

É notório entre os jovens a utilização dos diferentes espaços de interação, com destaque para a convivência em ambiências de enfoque multimodal e híbrido, sendo estas o cruzamento de tecnologias digitais que extrapolam a dimensão apenas presencial de interação humana. São ambiências de fluxo e cruzamento do desejo que mesclam a vontade de partilhar símbolos, gestos, imagens e conteúdos, ajudando a formar um tecido cultural próprio das gerações juvenis nas últimas décadas.

No conjunto dessas análises, o conceito de socialidade se destaca, como possibilidade de entender as dinâmicas sociais, imersas em paixões, prazeres e o estar-junto em comum. Essas dinâmicas estão presentes nas ambiências de natureza digital e hedonista que, segundo Maffesoli (2006) demarca um olhar

radical para os comportamentos dos atores sociais com a tecnológica, assumindo aqui, uma postura crítica à dominação econômica e supremacia tecnocrática que, entre outras questões, permitiu explorar dimensões do humano, especialmente nos jovens, mas não somente eles, vinculadas às formas sensíveis da vida social cotidiana. Para Maffesoli (2019) os jovens aparecem culturalmente mais abertos a romper com os conceitos de gerações anteriores, por meio de suas práticas de comunicação participam abertamente daquilo que, a primeira vista, parece “estranho” e se permite viver comunhões extraterritoriais.

Senso assim, o desafio posto no atual momento da experiência humana, tomando o exemplo das culturas juvenis, consiste na possibilidade de reinventar os modos de se entender e propor formas de aprendizagem não limitadoras, capazes de abrigar o cruzamento de pessoas, objetos em espaços-tempos virtuais que despertem o desejo, o envolvimento e a paixão de se descobrir junto com o outro. O convite é entender melhor como se processa a aprendizagem juvenil nas experiências virtuais, o que trataremos no tópico seguinte como sendo uma cosmovisão do futuro já em curso.

Etnocenologia da Aprendizagem Juvenil mediada pelas TDIC: um conceito exploratório

O conceito de etnocenologia da aprendizagem virtual faz parte do conjunto de pesquisas e estudos que estão sendo desenvolvidos no Grupo de Pesquisa em Informática na Educação - GEPIED (UFS/CNPq), através do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de Sergipe - UFS. Se trata de uma formulação teórico-conceitual que busca aproximar, entender e explicar os fenômenos e desdobramentos relacionados à utilização das TDIC e sua relação com os processos de aprendizagem em espaços não escolares e escolares. Cabe ainda destacar que se trata de um estudo exploratório em realização que pretende aprofundar, tanto conceitualmente, quanto analiticamente o alcance de tais provocações.

O termo etnocenologia tem uma origem polissêmica e compreende um conjunto de discussões e reflexões, partindo da ideia central que não é possível mais situar a aprendizagem enquanto resultado de uma instância cognitiva-sensitiva, gestada em relações presenciais de convívio, sobremaneira, com o advento das TDIC, da convergência midiática, dos agenciamentos e dispositivos “máqunicos”, conforme explicitado por Deleuze (2010) ao reportar sobre “ao sistema de fluxos contínuos de conteúdo e expressão, recortado pelos agenciamentos máqunicos de figuras discretas e descontínuas”.

A hipótese em construção consiste em entender o processo de afecção da aprendizagem virtual, através das partilhas juvenis nos espaços multimodais e híbridos que dão novos sentidos às formas de engajamento, conexão e criatividade, rompendo com a norma comumente analisada em espaços de interação convencional, a exemplo da escola, da família, etc. Consiste então numa forma de estar junto com o intuito de viver experiências que estejam ligadas à felicidade, à partilha de conteúdos, à sensibilidade das paixões e mediação de aprendizagens em espaços difusos. Conforme destaca Deleuze

(2010), o agenciamento consiste numa implicação recíproca entre a forma do conteúdo e a forma da expressão vividos pelos atores sociais.

Dando continuidade, Bião (1998) destaca que o termo etnocenologia tem sua origem nos estudos da etnografia e etnologia como sendo um paradigma da produção cultural humana contemporânea, que estuda a variabilidade do comportamento humano no espaço e tempo, especialmente relacionando “estudo dos comportamentos humanos espetacularmente organizados” (Pradier, 1999). Não obstante, tomando como referência a definição acima, chegamos a outra pista sobre o conceito de etnocenologia da aprendizagem virtual juvenil na contemporaneidade.

Nesse limiar, em decorrência do uso exponencial e multimodal das TDIC por jovens, o resultado da hibridização dos corpos e linguagens em larga escala, por intermédio de dispositivos tecnológicos, nos leva a refletir sobre a vivência de um comportamento fora da curva até então não observado na história humana, podendo ser definido como um comportamento espetacular, independente do juízo que se faça dele.

Ademais, segundo Bião (2007), a produção etnocenológica consiste no reconhecimento das diferentes culturas no quadro conceitual transdisciplinar da observação, reflexão e criação de objetos espetaculares que toma como fundamento a valorização de cada fenômeno espetacular, não obedecendo a um determinado conjunto de princípios universais. Nesse caso, chama atenção os ritos adverbiais denominados pelo autor como sendo as formas cotidianas espetaculares, onde situamos o fenômeno da etnocenologia da aprendizagem virtual. Note-se:

É no grupo dos adverbiais que estão os fenômenos da rotina social que podem se constituir em eventos, consideráveis, a depender do ponto de vista de um espectador, como espetaculares, a partir de uma espécie de atitude de estranhamento, que os tornaria extraordinários (Bião, 2007, p. 28).

Sendo assim, a etnocenologia destaca, no amplo universo das expressões humanas, aquelas que se diferenciam pelo caráter de ser “espetacular”. Tal compreensão foi também explicitada por Paula Síbilis (2008), ao observar a espetacularização dos corpos dos jovens através das mídias sociais. Ainda nesse interim, a definição de Lucia Santaella (2003) sobre o papel das artes e do corpo, a partir das tecnologias, apontam para a vivência de uma etnocenologia que envolvem um sistema de signos, nesse caso relacionado as mídias digitais. Fala-se portanto das performances juvenis a partir das mídias digitais.

Para Castells (1999), as mudanças introduzidas em nosso padrão de sociabilidade, por intermédio das transformações tecnológicas e econômicas, fazem com que as relações entre os sujeitos e a própria sociedade passem por um processo de inovação técnica e alterações consideráveis que devem ser levadas a sério. Pois, constituem uma “sociedade em rede” baseada em um paradigma econômico tecnológico de informação e comunicação, que além de introduzir novas práticas sociais, apresenta significativas alterações na vivência, no espaço e no tempo como parte formadora da experiência social.

Através das múltiplas formas e canais de informação e comunicação, passamos ilimitadamente a ter acesso a diferentes culturas, saberes e conteúdos diversificados. Nesse contexto, estamos imersos na “era

da conectividade”, que segundo Couto (2014), acontece quando um sujeito se conecta a vários outros em rede, ao fazer comentários, realizar debates de problemas e inventar soluções por meio de criações coletivas em objetivo comum.

Assim sendo, os comportamentos e relações estabelecidas com os diversos instrumentos tecnológicos digitais, nos levam a refletir sobre a digitalização em curso citada por Costa (2003). Segundo o autor, manipulações de dados, sons e imagens, conexões com qualquer lugar do planeta via Web e ampla formação de comunidades virtuais apresentam-se como provas de que o cotidiano está passando por mudanças, devido ao acompanhamento de uma digitalização formada por um ideal de oferta infinita de produtos, serviços e informações, através de um imaginário tecnológico, na utilização da tela ou visor em mãos, constituindo o “mundo a um clique”.

Por conseguinte, ao analisar os conjuntos de interações presentes na sociedade, a partir da concepção do “mundo a um clique”, não é difícil olharmos a nossa volta e nos depararmos com inúmeras janelas digitais abertas, repletas de informações, imagens, produtos, serviços, sons, notícias, hipertextos e jogos eletrônicos, ofertados por meio de celulares, tablets e demais dispositivos móveis ao alcance das crianças, de modo a fomentar uma nova cultura infantil na contemporaneidade. Assim, os nascidos na era digital, denominados por Prensky (2001) como “nativos digitais”, apresentam-se imersos a uma nova cultura, a chamada cultura digital.

Neste sentido, as contribuições de Costa (2003, p. 34) acerca da concepção desta cultura, se faz emergente e tão presente em nossa sociedade. Para ele, a cultura digital “é a cultura dos filtros, da seleção, das sugestões e dos comentários”. Nesse contexto, segundo o autor, mecanismos de buscas, agentes inteligentes e comunidades virtuais apresentam-se como estratégias, a fim de poupar os praticantes da angústia por escolhas de única opção em uma diversidade de possibilidades.

Diferentemente de outros atores sociais, os jovens imersos na cultura digital, desenvolvem novas possibilidades de comunicação e interação com seus pares, de modo a potencializar os processos de aprendizagens. As tecnologias digitais são parte do seu ambiente natural. Segundo Greenfield (1998), os videogames e demais jogos eletrônicos introduzem a criança ao mundo dos microcomputadores. Este, cada vez mais apresenta-se como uma ferramenta de grande relevância em diferentes áreas profissionais e vida cotidiana. Para a autora, os computadores e videogames em sua imensa qualidade interativa, levam as crianças ativamente a desenvolver estímulos e informações, e não somente, a mero consumismo destes.

Todo o panorama exposto acima corrobora para o entendimento sob o qual, no tempo presente, se vive um novo fenômeno social, modificou radicalmente as formas de socialização humana, com ênfase nos comportamento juvenis nas últimas décadas, fazendo surgir novos horizontes e entendimentos sobre o alcance, organização e envolvimento com a aprendizagem, vividas com frequência e intensidade em ambiência virtuais de interação, definidas pelos aspectos da multiplicidade de relações e intercruzamento de linguagens, bits, informações, sons, vídeos numa crescente sociedade demarcada pelo fenômenos singular da etnocologia da aprendizagem virtual.

Aprendizagem Juvenil e as Ambiências Multimodais de Convergência e Interação

Inicialmente, toma-se como ponto de partida a definição do termo aprendizagem. Para tal, recorre-se a diferentes áreas de conhecimento como a biologia, a antropologia, a psicologia, a sociologia e a educação para delinear um diagrama de conceitos que permitam elucidar a complexidade na qual o tema se insere. Maturana & Varela (2001) descrevem a aprendizagem como elemento estruturalmente funcional, baseada em dois princípios básicos: existência e atuação do organismo.

Para Piaget (1977), o desenvolvimento ocorre de forma que as aquisições de um período sejam necessariamente integradas nos períodos posteriores. A base da teoria piagetiana é o estruturalismo formal. Desse modo, na psicologia de Vygotsky (1989) pode-se afirmar que o conceito de aprendizagem está diretamente ligado ao contexto social e aos modos de produção da existência.

Não obstante, ao tratar sobre os processos de aprendizagens e formação de conhecimentos, cabe enfatizar a teoria da psicogênese de Piaget, pois, a partir de 1922, Piaget (1977) aponta que desde seu nascimento, o indivíduo desenvolve possibilidades de trocas com o meio, não implicando com representações imagéticas, para as trocas simbólicas que envolvam imagens visuais, símbolos, signos, memória e valores humanos.

Nessa perspectiva, Rushkoff (1999) analisa o crescimento da cultura tecnológica apropriada pela juventude contemporânea, que vai formatando usuários altamente adaptáveis com os elementos midiáticos, ao mesmo tempo em que faz erigir configurações singulares de estilos de aprendizagem diante de panoramas e/ou situações de contradições, conflitos e caóticas relações de poder. Partindo desta concepção, por toda a vida, o ser humano apresenta-se em estado de aprendizagem, onde, segundo Assmann (2012) o ato de aprender define-se através da intensidade das experiências de aprendizagem e não somente, por meio de acúmulo de saberes constituídos.

Por conseguinte, Gardner (1994) destaca que na utilização dos computadores como modelos viáveis para o pensamento humano, encontram-se o futuro de desenvolvimento da ciência cognitiva. A partir desses estudos é possível vislumbrar novos cenários de aprendizagem, formações ecológicas de interatividade e aprendizagem que já fazem parte do cotidiano dos homens. Numa proposta ecológica, são imprescindíveis os seguintes elementos: interconectividade, interdependência e a interatividade.

Dentre as várias tecnologias, pode-se destacar o computador, uma ferramenta que, segundo Buckingham (2007), “proporcionam novas formas de aprendizado que transcendem as limitações dos velhos métodos”. Vemos emergir novos instrumentos tecnológicos, começando pelos dispositivos móveis de fácil acesso ligados às mídias digitais e até mesmo ferramentas de simulação da aprendizagem de grande capilaridade entre os jovens.

Segundo Moraes (2007, p. 96), “a imagem de rede, tanto do conhecimento em rede como de redes de conhecimentos pressupõe flexibilidade, plasticidade, interatividade, adaptabilidade, cooperação, apoio

mútuo e auto-organização”. Ou seja, são fatores que representam algumas das características do conhecimento, em sua parte de construção e desconstrução, pois a partir desses elementos, que quando são interligados, é possível se chegar a representar uma Era onde a humanidade utiliza esse conhecimento para sua própria reconstrução.

Não obstante, Schneider (2013) afirma que a aprendizagem pressupõe incorporar novas informações às redes semânticas que interpõem reformulações nos paradigmas de educação, com destaque na superação da lógica tradicional de ensino, abrindo passagem para autonomia e projetos de protagonismos que perpassam a aprendizagem em nível pessoal, repercutindo na realidade coletiva da sociedade.

É nesse sentido que projetos multimodais que tragam à tona as diferentes possibilidades imersivas, as distintas linguagens utilizadas pelos jovens, ganham destaque como apoio e caminho para a efetividade do projeto educacional, afinal, diferentemente de outros tempos, o modelo cognitivo dos jovens apreende formas de aprendizagem que não se limitam ao escopo apenas teórico. Ao contrário, são nas ações do aprender fazendo, testando, produzindo, disseminando que ocorrem os processos de produção do conhecimento. O resultado de todos esses processos desencadeou a emergência de uma nova etnocologia da aprendizagem virtual juvenil, focada numa visão holística, aberta e global como convém chamar Morin (2003).

A educação nesse sentido é resultante do fluxo de relações e interações entre homens, informações e espaços de virtualidade que compõem expressões e significados partilhados por diferentes coletivos, aqui especificamente os jovens, considerados protagonistas de variados movimentos de aprendizagens virtualizadas, que modificam decisivamente na apropriação de conhecimentos.

Deste modo, estamos imersos numa cultura da convergência, onde, segundo Jenkins (2009), velhas e novas mídias se colidem, mídia corporativa e mídia alternativa se cruzam e o poder do produtor midiático e do consumidor interagem de formas imprevisíveis. Esta convergência, surge a partir do controle de pessoas sobre a mídia. Espaço em que cada história, som, marca e imagem são lançadas em maior número de canais digitais e que propicia a pessoas comuns, significativas possibilidades de contar suas histórias, inovar, experimentar e contextualizar diferentes enredos, advindos de narrativas ficcionais que, potencializam e reconfiguram as relações que se estabelecem entre grandes corporações e o espectador/consumidor/produtor midiático.

Por conseguinte, o autor refere-se à convergência como o fluxo de conteúdos em múltiplas plataformas de mídias, à cooperação entre incontáveis mercados midiáticos e as mudanças comportamentais do público de meios de comunicação, que exploram todas as partes em busca de experiências e entretenimentos desejados. Nesse sentido, a convergência não está nos aparelhos tecnológicos e sim, nas relações estabelecidas por meio de diálogos e trocas de saberes em coletividade. Ainda segundo o autor, a convergência retrata uma transformação sociocultural a partir de uma cultura participativa.

Ademais, toda atividade e/ou ato de comunicação e relação humana constituem-se em um aprendizado, pois, competências e saberes que envolvem um percurso vivencial podem propiciar circuitos de trocas e alimentar uma sociabilidade do saber. Sendo assim, aprendemos a partir do desejo da busca, do prazer da execução ou experimentação, da interação com o outro, do processo de criação e sobretudo, da emoção advindas de significações existenciais em coletividade.

De acordo com Santos (2015), as tecnologias interativas de informação e comunicação não estão apenas a transformar cérebros, mas também a transformar os modos de organização dos jovens e a percepção sobre as coisas que o circundam. Neste contexto, o autor ainda enfatiza que um dos grandes desafios dos aprendentes contemporâneos é o de saber aprender em coletivos, através de redes ecológicas no ciberespaço e em espaços virtuais de partilha de informações e saberes.

Por isso mesmo, as tecnologias digitais em convergência apresentam-se como potencializadoras de conjuntos interativos em contexto socioeducacional, propiciando aos atores sociais aprendentes uma amplitude quanto à expressividade, interação, comunicação e exploração de ambientes propícios a convivialidade e inteligência coletiva. Nesta concepção, Santos (2015) afirma que os jogos eletrônicos atuando como um potencializador de aprendizagem, são elementos esteticamente direcionados a utilização e amplitude de funções cognitivas, como a abstração, coordenação visual e motora, apreensão de aspectos narratológicos, dimensões comunicacionais e linguísticas por meio do desenvolvimento estrutural de lógicas e afetividade que propiciam aspectos criativos e experiências de aprendizagem em caráter social, estético e ético.

Para Mello (2004), a construção de sentidos alicerçados pela informação e o conhecimento pode ser a tarefa mais nobre da escola na sociedade da informação. O autor ainda enfatiza que a escola, ao transformar-se em comunidade inteligente, apresenta um sentido ético: dar valor a própria identidade e a autonomia da instituição escolar ao apostar no protagonismo de seus agentes em acertar, errar e aprender a partir do erro próprio. Não obstante, Scheibe (2009, p. 87) apresenta quatro maneiras básicas essenciais ao aprendizado. Sendo elas:

A experiência direta – quando a aprendizagem acontece por meio de condicionamento operante, através da execução de um determinado comportamento.

A aprendizagem por observação – quando o aprendizado é associado ao assistir alguém executar um determinado comportamento e o imitá-lo (ou opta por não imitá-lo, devido as consequências experienciadas por aquela pessoa).

A aprendizagem simbólica - na qual o aprendizado se dá pela linguagem escrita ou falada, onde geralmente, é dito para fazer ou não fazer determinada atividade ou comportamento.

A aprendizagem cognitiva – quando o aprendizado é baseado em informações prévias sobre uma compreensão global das questões envolvidas.

Dessa maneira, tomando como análise o conceito de aprendizagem numa cultura da convergência, sugere-se a resignificação de experiências de aprendizagens inovadoras, de processos educativos

escolares dinâmicos e prazerosos, que adotem um paradigma midiático emergente e utilize os recursos audiovisuais e dispositivos eletrônicos como aliados ao fazer docente, de modo a incorporar as diferentes mídias à educação, perpassando a orientação e instruções formadoras vigentes na escola, ao utilizar as TDIC como aliadas em processos de aprendizagens significativas.

Em todo o caso, a atuação do ator social define todo o processo de organização da aprendizagem, assim como, a horizontalidade das relações não hierárquicas. Ademais, os espaços virtuais ajudam a potencializar o alcance dessas à informação e pode ser igualmente importante na formulação do conhecimento e na divulgação do mesmo. A instauração de uma inteligência coletiva, conforme destacou Levy (2014), desafia o que até então se tomava como parâmetro para entender as instituições de aprendizagens.

Não obstante, segundo Palfrey e Gasser (2011), o mundo digital proporciona novas e significativas possibilidades de criatividade, aprendizagem e inovação para aqueles que sabem como utilizá-lo. Nesse sentido, as tecnologias digitais utilizadas com inteligência, apresentam-se como potência de expressividade, criação, leituras, partilha e múltiplas aprendizagens advindas de um processo de reinvenção das mídias tradicionais, que propicia aos seus consumidores, voz ativa, democratização e criação narratológica por meio das TDIC. Estes espaços de trânsitos não se esgotam, sobremaneira, em relação aos variados usos que podem ser feitos pelos atores sociais no interstício dessa ecologia inesgotável.

Portanto, modelos educativos tradicionais pautados em instruir e formar, necessariamente precisam passar por mudanças, ao considerar que para muitas crianças e jovens, a escola não é mais a única fonte de saberes e informações. Mais que nunca, parece ser necessário estreitar os laços com o agrupamento de jovens, dentro dos seus referenciais cotidianos de vida, como sendo o primeiro passo e incontestemente forma de entender o fenômeno da aprendizagem que circundam os processos culturais, com destaque às experiências virtuais de interação, colaboração, mediação e aprendizagens em espaços multimodais de partilha e convívio.

Considerações Finais

Pensar o universo da produção cultural envolvendo os jovens e suas distintas formas de ver o mundo e os objetos que dele fazem parte é certamente um instigante e prazeroso desafio. Esse caminho se torna ainda mais especial quando se pode entender esse conjunto de reflexões, tomando como referência outros horizontes conceituais e metodológicos. Nesse trabalho, o desvelar do conceito de “culturas juvenis” se apresenta como força motivadora, ao passo que deixa de lado uma visão simplificadora daquilo que historicamente se convencionou chamar de uma categoria social, a juventude, que por sinal carece de

maior aprofundamento por estudiosos, pois, embora sejam reconhecidos como parte do conjunto geracional humano, ainda assim, existe uma grande lacuna quanto suas formas existenciais de ser, sempre inéditas e singulares de acordo com o espaço, tempo e região.

Dito isto, o panorama contemporâneo convida a todos, estudiosos e demais interessados a olhar para a experiência juvenil em contato, uso e exploração com os dispositivos oriundos das TDIC como sendo resultado de um interessante agenciamento maquínico que faz alterar a linguagem, os símbolos, códigos e os modos de ser e conviver em sociedade. O mesmo equivale para a experiência desse movimento que apontam novas modelagens, cenários e formas de entender/vivenciar a experiência educativa.

Nesse limiar, aprender vai muito além de manusear um determinado conjunto de códigos e saberes, consiste em pulsar desejo e descoberta em espaços de convívio multimodais. Logo, a utilização de conceitos novos que deem conta desses fenômenos parece ser pauta necessária. Desse modo, o conceito de etnocologia da aprendizagem virtual contemporânea, colocando em lugar de destaque a reinvenção das experiências de partilha, favorece entender a constituição de experiências humanas espetaculares, o que foi definido ao longo desse trabalho como a emergência de uma juventude conectada, virtual, online.

Todavia, o desafio vai muito além do ato de conhecer esse contexto. Se dá por meio do estabelecimento de momentos que ajudem a aperfeiçoar formas e momentos de aprendizagem no abito das experiências sociais-virtuais. Por essa intenção se entende como primordial o estudo, alargamento dos horizontes e ações em torno da aprendizagem social virtual mediada que, embora seja uma explicação conceitual, encontra na prática social fundamento para a sua existência e desenvolvimento.

Com base nas discussões que envolvem o conceito de etnocologia da aprendizagem virtual, é possível destacar os seguintes pontos: a) uma aprendizagem capaz de construir laços de partilha e aprendizagens pautadas no desejo e na paixão por descobrir o novo; b) que utilize as TDIC como potência, se desapegando dos julgamentos morais que convencionam um certo status para o uso dos aparelhos e dispositivos digitais; c) que faça prevalecer o desejo da experiência pela experiência, como sendo um momento de descoberta, conflituoso, prazeroso e inovador; d) que utilize a oferta de dispositivos tecnológicos digitais ubíquos disponíveis ao alcance da mão para aprender-ensinar-aprender coletivamente; e) que leve em consideração a performatividade das culturas juvenis, seus desejos, vontade e códigos de partilha, abrindo o espaço para a escuta, acolhimento e envolvimento.

Por fim, entender que aprendizagem não se constitui somente através do acesso às informações, mas sobretudo, depende do modo como são organizadas as trilhas de imersão e aprendizagem que podem mesclar espaços presenciais e virtuais. Uma das formas de propor e planejar a experiência de aprendizagem pode ser a gamificação da aprendizagem ou mesmo a utilização da metodologia de ensino híbrido. Se for levar em consideração os estudos acumulados na última década, poder-se-ia concluir que novas possibilidades de entender o universo da aprendizagem passaram da explicação teórica para ações concretas, todavia, cada vez mais é necessário que o principal ator social da aprendizagem seja envolvido nas experiências de construção de saberes e conhecimentos em processo.

Referências

- ASSMANN, H. 2012. *Reencantar a Educação: rumo à sociedade aprendente*. 12. Ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 256 p.
- BIÃO, A. 2007. Um trajeto, muitos projetos. *In: Artes do corpo e do espetáculo: questões de etnocologia*. Salvador: P& A, p. 21-42.
- BUCKINGHAM, D. 2007. *Crescer na era das mídias eletrônicas*. São Paulo: Loyola, 301 p.
- CARRANO, P. C. R. 2003. *Juventude e cidades educadoras*. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 184 p.
- CASTELLS, M. 1999. *A Sociedade em Rede*. Paz e Terra, 531 p.
- COSTA, R. 2003. *A cultura digital*. Publifolha, 96 p.
- COUTO, E. S. 2014. Prefácio: Conectividades e múltiplas educações. *In: S. Lucena (Orgs). Cultura digital, jogos eletrônicos e educação*. Salvador: EDUFBA. p. 7-10.
- DELEUZE, G. GUATTARI, F. 1997. *Mil Platôs: capitalismo e esquizofrenia*, v. 3. Trad. Suely Rolnik. São Paulo: Ed.34, 93 p.
- DELEUZE, G. GUATTARI, F. 2010. *Proust e os signos*. 2. ed. Tradução de Antônio Piquet e Roberto Machado. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 184 p.
- GARDNER, H. 1994. *Estruturas da Mente: a teoria das inteligências múltiplas*. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 344 p.
- GEERTZ, C. 1989. *A Interpretação das Culturas*. Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos Editora S.A, 324 p.
- GREENFIELD, P. M. 1998. *O desenvolvimento do raciocínio na era da eletrônica: os efeitos da TV, computadores e videogames*. [Tradução de Cecília Bonamine]. São Paulo: Summus, 168 p.
- IBGE. 2017. *Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (PNAD)*. Disponível em: <https://ww2.ibge.gov.br/home/estatistica/populacao/trabalhoerendimento/pnad2015/microdados.shtm>. Acesso em: 20/12/2019.
- CGI. 2018. *TIC Domicílios 2018*. Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nos domicílios brasileiros. Disponível em: <https://cetic.br/publicacao/pesquisa-sobre-o-uso-das-tecnologias-de-informacao-e-comunicacao-nos-domicilios-brasileiros-tic-domicilios-2016/>. Acesso em: 20/12/2019.
- JENKINS, H. 2009. *Cultura da Convergência*. Tradução Suzana Alexandria. 2. Ed. São Paulo: Aleph, 432 p.
- LÉVY, P. 1999. *Cibercultura*. São Paulo: Ed. 34, 267 p.
- LÉVY, P. 1996. *O Que é o Virtual*. São Paulo, Editora 34, 160 p.
- LÉVY, P. 2014. *A Inteligência Coletiva: por uma Antropologia do Ciberespaço*; tradução Luiz Paulo Rouanet. 9. Ed. São Paulo: Edições Loyola, 216 p.
- MAFFESOLI, M. 2006. *O tempo das tribos: o declínio do individualismo nas sociedades de massa*. 4º Ed. Rio de Janeiro: Forense, 297 p.

- MATURANA, H. R. & VARELA, F. 2001. *A árvore do conhecimento: as bases biológicas da compreensão humana*. São Paulo: Palas Athena, 288 p.
- MELLO, G. N. 2004. *Educação Escolar Brasileira: o que trouxemos do século XX?*. Porto Alegre: Artmed, 213 p.
- MORAES, M. C. B. 1996. *O paradigma educacional emergente*. São Paulo, SP. Tese (Doutorado em Educação). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo. 227 p.
- MORIN, E. 1997. *Cultura de Massas no Século XX*. 9 Ed. Rio de Janeiro. Forense Universitária, 456 p.
- MORIN, E. 2013. *Os sete saberes necessários à educação do futuro*. São Paulo: UNESCO/ Cortez Editora, 104 p.
- PALFREY, J; GASSER, U. 2001. *Nascidos na Era Digital: entendendo a primeira geração de nativos digitais*. Porto Alegre: Grupo A, 352 p.
- PIAGET, J. 1997. *O desenvolvimento do pensamento: equilíbrio das estruturas cognitivas*. Lisboa: Dom Quixote, 159 p.
- PRADIER, J. M. Etnocenologia.1999. In: A. BIÃO; C. GREINER. *Etnocenologia: textos selecionados*. São Paulo: Annablume, 193 p.
- PRENSKY, M. 2001. Digital Native immigrants. *On the horizon, MCB University Press*, 9(5):6. Tradução de: Roberta de Moraes Jesus de Souza. Disponível em: http://www.colegiongeracao.com.br/novageracao/2_intencoes/nativos.pdf Acesso em: 21 de Janeiro de 2019.
- RUSHKOFF, D. 1999. *Um jogo chamado futuro: como a cultura dos garotos pode nos ensinar a viver na era do caos*. São Paulo: Revan, 304 p.
- SANTAELLA, L. 2003. *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 360 p.
- SANTAELLA, L. 2002. In: J. L. Prado. (org.). *Crítica das práticas midiáticas: da sociedade de massas ciberculturas*. São Paulo: Hackers Editores, 168 p.
- SANTOS, V. S. 2015. *Jogos Eletrônicos, Cultura Juvenil e Socialidade: a aprendizagem social virtual mediada e suas influências para a educação*. 1. ed. Novas Edições Acadêmicas, 216 p.
- SCHEIBE, C. 2009. Piaget e os Power Rangers: o que as teorias da psicologia do desenvolvimento pode dizer sobre a crianças e a mídia? In: S. R. MAZZARELLA. (Org.) *Os Jovens e a mídia: 20 questões*. Porto Alegre: Artmed, 86-96 p.
- SCHNEIDER, H. N. 2013. A educação na contemporaneidade: flexibilidade, comunicação e colaboração. *Int. J. Knowl. Eng. Manage*, 2(2): 86-104.
- SIBILIA, P. 2008. *O show do eu: a intimidade como espetáculo*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 360 p.
- VELHO, G. 2006. Juventudes, projetos e trajetórias na sociedade. In: M. I. M. ALMEIDA; F. EUGENIO. (Org.). *Culturas jovens: novos mapas do afeto*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 236 p.
- VYGOTSKY, L. S. 1989. *Pensamento e Linguagem*. São Paulo, Martins Fontes, 224 p.

Submetido: 16/02/2019

Aceito: 17/10/2019