



“Tela”educação: a era da educação em multitelas e da cidadania digital¹

Renata de Oliveira SBROGIO²

Maria da Graça Mello MAGNONI³

Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação - Unesp, Bauru, SP.

RESUMO

Diante de tantos avanços tecnológicos vivenciamos um momento muito particular de convergência de mensagens e meios de comunicação, onde a informação não se limita a apenas um ou dois meios de transmissão. Vivemos numa Sociedade da Informação, onde o consumidor dessas informações tornou-se um usuário multiplataforma (usuário com comportamento de uso simultâneo de várias telas) e reproduz o hábito de interagir com mais de um *gadget*, ao mesmo tempo. Essa combinação de muitas telas disponíveis também traz à tona a discussão sobre os novos modos de aprendizagem que veem surgindo com elas. Por meio de revisão bibliográfica, este estudo pretende analisar a convergência da teleeducação para a “tela”educação, como possibilidade de estender ainda mais as oportunidades de aprendizagem e promover uma educação pela cidadania digital.

PALAVRAS-CHAVE: teleeducação; “tela”educação; multitelas; educação em multitelas; cidadania digital.

INTRODUÇÃO

Ao longo das últimas décadas a televisão foi um ponto importante para o desenvolvimento tanto da educação formal como da educação informal. A Teleeducação surgiu numa evolução consequente dos programas educativos difundidos inicialmente pelas emissões via rádio, como um “novo” modelo de educação de massa. Assim chamada devido ao conceito de comunicação de massa (CM).

O que singulariza a CM é efetivamente o fato de permitir que a mesma mensagem, ou cópias exatamente iguais da mesma mensagem, atinja(m) instantaneamente, ou dentro de curto lapso de tempo, um público gigantesco, distribuído no mais amplo espaço geográfico. (PFROMM NETTO, 1976, p. 124)

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho de Comunicação Científica na V Conferência Sul-Americana e X Conferência Brasileira de Mídia Cidadã.

² Mestranda em TV Digital pela FAAC – Unesp/Bauru – SP, e-mail: renata_sbrogio@hotmail.com.

³ Professora orientadora do Mestrado em TV Digital da FAAC – Unesp/Bauru – SP, e-mail: sofia@fc.unesp.br.

Assim, por meio de inúmeros projetos, entre eles a novela João da Silva, no início da década de 70, e o Telecurso 2º Grau, no final da mesma década, a televisão foi um importante meio de “difusão” de educação, conseguindo atingir a população menos favorecida em grandes escalas.

Uma tecnologia que tornou-se rapidamente popular e dominou as preferências de lazer ao longo de muitos anos e, hoje, “já não comanda a atenção total dos consumidores” (Google, 2013). A geração “*multiscreeners*”, como é denominada pela Google, tem o hábito de combinar telas, sendo que “52% da população online acessa a internet enquanto assiste TV”. Também fazem outras combinações, como usar ao mesmo tempo, TV e *smartphone*, TV e *tablet*, e TV com computador. Fica impossível não admitir que as tecnologias de informação e comunicação se tornaram parte fundamental da rotina do ser humano, ditando comportamentos sociais, encurtando distâncias, ensinando e divertindo, diariamente, aqueles que delas dispõem.

Para entender esse consumidor multiplataforma (usuário com comportamento de uso simultâneo de telas), que também é o aluno em fase escolar e que reproduz o hábito de interagir com mais de um gadget⁴ ao mesmo tempo, a Google Brasil (2013) desenvolveu um infográfico que atenta para as principais características destes indivíduos. Nele, afirma-se que 69% das exposições às mídias já ocorrem por meio de algum tipo de tela, sendo que “20% já são em smartphones”. O infográfico aponta, ainda, que “o brasileiro tem um comportamento mais simultâneo com telas, interagindo com mais de um gadget ao mesmo tempo”. Essa combinação de telas disponíveis traz à tona a discussão sobre os novos modos de aprendizagem que surgem com esse comportamento. Destacando-se, neste cenário, a facilidade de acesso a todo tipo de informações que pode, se bem planejada e orientada, tornar-se fonte de conhecimento e, conseqüentemente, de desenvolvimento pessoal e social.

Com isso e por isso, devemos considerar as afirmações de Demo sobre a “informática” (obviamente desconsiderando o apelo educacional tecnicista que este termo adquiriu ao longo destes últimos anos), como ele já alertava no final da década de 90, que:

[...] não adianta resistir, porque as mudanças trazidas pela informática não são opcionais no sentido de podermos apagá-las da história; já são fato consumado e crescente, sobretudo avassalador; por outra, é

⁴ “O termo “**gadget**” significa, em português, dispositivo, aparelho. No mundo tech, os **gadgets** são dispositivos portáteis de variados segmentos, como smartphones, MP3 ou MP4 players, tablets e diversos outros aparelhos relativamente pequenos que desempenham funções específicas” (CANAL TECH, grifos do autor).



preciso jogar o jogo como ator, sujeito capaz, porque, se não existe propriamente informática educativa, pode existir “informática educada” (1998, p.11).

Para educar um “sujeito capaz”, é preciso formar o cidadão para sua autonomia e “*formar é muito mais do que treinar*”, (FREIRE, 1996, p. 18), já que exige uma rigorosidade metódica, pesquisa, respeito aos saberes prévios, criticidade, estética e ética, risco, aceitação do novo, rejeição à discriminação, entre outros fatores, não menos importantes pois, formar, incide na formação do caráter e da consciência de sermos seres inacabados (FREIRE, 1996).

Seres inacabados e comprometidos com a práxis, carregados de humanismo e fundamentados cientificamente, conscientes da “exigência de seu constante aperfeiçoamento, de superação do especialismo, que não é o mesmo de especialidade (FREIRE, 1979, p. 21). E, é importante transpor que, esse humanismo, aqui mencionado, não se trata da “[...] falsa concepção do humanismo -, que vê na tecnologia a razão dos males modernos” (FREIRE, 1979, p. 22), mas o humanismo carregado de comprometimento com a transformação.

De fato, quando falamos em tecnologias corremos o risco de tratá-la como mero instrumental, alheio ao âmbito ético, político e, por vezes também social. “Nada mais longe da realidade. O fenômeno humano não pode ser entendido fora de seu diálogo com a tecnologia”, diz Bustamante (2010, p. 13). Por isso, não devemos menosprezar a importância deste elemento como constitutivo das principais vivências sociais deste século.

[...] as tecnologias são elementos de mediação com a realidade. Ampliam o alcance das nossas possibilidades de ação, multiplicam seu impacto sobre a natureza. Definitivamente, tudo o que se relaciona com o técnico supõe, em grande medida, implementar formas de controle e garantir um maior grau de cumprimento de alguns objetivos, sejam individuais ou coletivos, culturais ou econômicos, militares ou produtivos. (BUSTAMANTE, 2010, p. 13)

Controlar para não ser controlado já era uma especificidade nos processos educacionais com uso das tecnologias na década de 70, em que se acreditava que era necessário dominar a máquina para não ser dominado. O que se coloca como urgente, neste momento, é a necessidade de controle sobre mídias: informar-se e formar-se para não ser “controlado” por elas, não no sentido de dominação mecânica, como se temia no passado, mas de dominação social, política e cultural.

Assim, compreendendo e desenvolvendo-se uma cultura de formação e informação para a “tela” educação, é possível “educar” um maior número de pessoas, um público já ativo



e atuante nas redes sociais, mas segregado das telas dentro dos ambientes escolares formais, seja por condicionamentos retrógrados ou por leis que inibem o uso de celulares nas salas de aula, por exemplo.

Esta pesquisa desenvolveu-se por meio de uma revisão bibliográfica, exploratória e descritiva, a respeito do comportamento multiplataforma (GOOGLE, 2013), a Teleducação (DEMO, 1998), a formação para a autonomia, e educação e mudança (FREIRE, 1979 e 1996), assim como os elementos correlatos à estes temas, de forma a analisar as questões formativas para a cultura digital e o comportamento do usuário multitelas, de forma a compreender algumas das incidências desse comportamento e as necessidades vigentes para a formação adequada dos cidadãos digitais, para que sejam, na verdade, cidadãos.

1. CONVERGÊNCIA MIDIÁTICA, CIDADANIA DIGITAL E EDUCAÇÃO

Até chegarmos na experiência das multitelas que hoje vivenciamos, passamos pela Web 2.0 e, depois, pela chamada “Convergência Midiática” (que ainda está em processo de evolução constante), conceito desenvolvido por Henry Jenkins (2008) que designa uma tendência que os meios de comunicação estão aderindo para adaptar-se aos novos meios de comunicação, em especial a internet, e consiste em usar este suporte como canal para distribuição de seu produto em vários formatos de mídias diferentes. Assim os vários tipos de mídia, de uma mesmo produto, podem ser encontrados na internet.

Jenkins afirma que esta convergência é um processo cultural e psicológico, não tecnológico. Acontece por causa de um apelo, ou “necessidade”, das pessoas para que isso aconteça.

Para justificar a sua teoria da cultura da convergência midiática, Jenkins (2008, p. 47) afirma que:

Se os antigos consumidores eram tidos como passivos, os novos consumidores são ativos. Se os antigos consumidores eram previsíveis e ficavam onde mandavam que ficassem, os novos consumidores são migratórios, demonstrando uma declinante lealdade a redes ou a meios de comunicação.



“A Educação sempre envolveu e envolverá a Comunicação. São práticas sociais gêmeas. O bom Educador terá sempre qualidades de bom Comunicador e a Comunicação sempre possibilitará avanços na formação das pessoas e dos estudantes” (VALE, 2012, p. 265).

É preciso conhecer a cultura digital interativa, para que, assim, encontremos meios, estratégias e propostas para a motivação da aprendizagem, o conhecer, o organizar e assimilar o conhecimento necessário para a formação do ser crítico, reflexivo e atuante na sociedade. Assim como, o educador da atualidade deve estar em constante formação e reflexão de sua prática, adaptando-se às necessidades formativas de cada momento social.

Atualmente, os educadores dispõem de novos meios para comunicar-se e ensinar e, por isso, tornam-se cada vez mais mediadores na construção dos saberes. Com isso, os educadores precisam entendê-los para mediar o conhecimento, facilitar a aprendizagem, agregando à sua prática cotidiana o uso das novas tecnologias em sala de aula, intermediando sua interação com o mundo das multiteclas, organizando e estruturando o conhecimento para, assim, apropriar-se dos seus benefícios e fazer um excelente uso de suas propriedades, técnicas e ferramentas disponíveis.

A Educação Escolar tem muito a ganhar com os estudos e a prática da Comunicação que hoje realiza a convergência dos meios. Atualmente o Educador pode lançar mão de informações importantes sobre os conteúdos curriculares fazendo uso pertinente de fotografias raras, de documentários antigos, de filmes importantes, de reproduções significativas, de animações interessantes que venham a esclarecer aspectos dos conteúdos escolares. (VALE, 2012, p. 266).

Devido aos avanços tecnológicos que acarretaram no surgimento de uma “nova” sociedade, mediada por novas tecnologias de informação e comunicação, em torno dos novos hábitos e preferências de consumo, também surgem novas necessidades nos processos de ensino e aprendizagem, para acompanhar as convergências midiáticas e comportamentais, que são fundamentais nos processos de formação para a cidadania digital.

Segundo Bustamente (2010, p.17), é possível visualizar dois caminhos a percorrer, neste cenário digital que se apresenta: um que nos leva para a ‘hipocidadania’, que seria

[...] a eliminação paulatina da consciência cidadã por meio de várias dinâmicas políticas: aumento do controle social; expansão da informática por padrões proprietários; monopolização dos padrões de hardwares, softwares e



padrões de comunicação; promoção de um uso simplesmente lúdico das TIC (incluindo a expansão do setor dos consoles e dos videogames); fomento de um uso superficial e não comprometido das redes sociais virtuais etc.

Este caminho, certamente não nos interessa, mas depende fortemente do processo de educação vislumbrado a aplicado na sociedade, para que não seja percorrido.

O segundo caminho, seria o da “*hipercidadania*, um exercício mais profundo da participação política que poderíamos chamar *cidadania digital*, e que nos alienaria da atitude niilista e ascética que acaba sendo inevitável na dinâmica anterior”.

Ainda segundo o autor, este segundo caminho, depende de uma série de elementos:

- a apropriação social da tecnologia, o que supõe empregá-la para fins não só de excelência técnica, mas também de relevância social;
- a utilização consciente do impacto das TIC sobre a democracia, avançando desde suas atuais formas representativas até novas formas de democracia participativa;
- a expansão de uma *quarta geração* de direitos humanos, na qual se incluiria o acesso universal à informática, à difusão de ideias e crenças sem censura nem fronteiras e por meio das redes, o direito a ter voz no desenho de tecnologias que afetam nossas vidas, assim como acesso permanente ao ciberespaço por redes abertas e a um espectro aberto (*Open Spectrum*);
- a promoção de políticas de inclusão digital, entendendo como inclusão não o simples acesso e compra de produtos e serviços de informática, mas o processo de criação de uma inteligência coletiva que seja um recurso estratégico para inserir uma comunidade ou um país em um ambiente globalizado;
- o desenvolvimento criativo de serviços de governo eletrônico que aproximem a gestão dos assuntos públicos dos cidadãos;
- a defesa do conceito de *procomun* (*commons*, bens comuns), conservando espaços de desenvolvimento humano cuja gestão não está submetida às leis do mercado e ao arbítrio dos especuladores;
- a extensão da luta contra a exclusão digital e outras exclusões históricas de caráter cultural, econômico, territorial e étnico que ferem, na prática, o exercício de uma plena cidadania;
- a proteção frente às políticas de controle e às atividades das instituições de vigilância social. Em outras palavras, proteção frente ao exercício de um biopoder potencializado por um uso institucional das TIC;
- a aposta no software livre, no conhecimento livre e no desenvolvimento de múltiplas formas de cultura popular, com o objetivo de consolidar uma esfera pública interconectada. (BUSTAMANTE, 2010, p. 17-19)

Vista por este caminho, a educação dos cidadãos para a cidadania digital, não é uma tarefa simples, e necessita ir muito além das salas de aula, para alcançar a massa, de forma a atingir todos os cidadãos “conectados” em telas diversas.



2. DA TELEDUCAÇÃO À “TELA”EDUCAÇÃO: EDUCAÇÃO EM MULTITELAS

A tão sonhada “democratização” do acesso à internet acontece a passos largos, mas ainda tem muito a avançar e, “os meios de meios de comunicação de massa permitem, em escala jamais sonhada nos séculos passados, a democratização do saber, do entretenimento, da informação” (PFROMM NETTO, 1976, p.125-126).

Assim pensava-se do rádio e da televisão, já na década de 70. Hoje, com a internet, a banda larga e o wifi, temos uma escala muito maior do que poderíamos imaginar anos atrás.

Citelli (2010, p. 67), lembra o rápido crescimento que sofreram os sistemas comunicacionais na década de 30, nos Estados Unidos da América:

Lá ocorria forte crescimento dos sistemas comunicacionais, no que concerne à ampliação das audiências ou impactos econômicos resultantes de uma indústria midiática pujante. E, no meio desse processo, estava a televisão, o novo veículo, que não apenas possibilitava o acesso imediato à imagem, como abria janela para diferentes faixas etárias compartilharem, ao mesmo tempo, programações cujos conteúdos eram de livre acesso.

A cultura televisiva tomou conta dos lares brasileiros e tornou-se um “hábito” ainda na década de 50.

Em 1973, estudos feitos no Brasil apontavam o público predominante da programação televisiva como sendo os dos segmentos socioeconômicos inferiores e, em sua maioria, era feminino. Na mesma época em já se acenava um futuro convergente das mídias, “para a integração dos múltiplos meios – televisão, áudio, impressos, fotografia – num único meio, com uma versatilidade sensivelmente maior do que aquela que resultaria da simples conjugação dos meios convencionais da CM” (PFROMM NETTO, 1976, p.125-126).

Por meio da teleducação, a educação a distância alcançou espaços longínquos, onde não havia outros meios de oferecer educação. O que ocorre ainda hoje, mesmo com toda a diversidade de tecnologias de comunicação e informação, os encontros presenciais se dão, em grande parte, para que os alunos “assistam” uma teleaula, se ela ao vivo ou previamente gravada, o que, não necessariamente, elimina o caráter passivo do aluno, em relação ao que já acontece na sala de aula.



Ainda assim, para Demo (1998, p. 230), “a teleducação está marcada por facilidades duvidosas, que não são amparadas pelo desafio da aprendizagem autêntica, como bastar-se com ver televisão, estudar a distância, investir o mínimo ou nenhum esforço”, como se aprender por meio da televisão oferecesse o mesmo prazer e emoção de assistir a uma novela, ainda que exista no processo uma “ludicidade eletrônica”. Embora ele admita que um programa educativo possa tornar o ensino mais agradável, porém, na maioria das vezes acaba sendo “telensino” e não “teleducação”.

Dessa preocupação surgem duas diretrizes que devemos considerar tanto para a teleducação quanto para “tela”educação, na verdade, “duas virtudes” para que o uso de “tecnologias” seja educativo:

- a) Da reconstrução crítica do aluno: a informação carece ser trabalhada pessoal e coletivamente e transformada em aprendizagem, de dentro para fora;
- b) Da presença motivadora do professor: tem como papel central cuidar que o aluno de fato aprenda, de modo sempre construtivo. (DEMO, 1998, p. 230)

De fato é preciso reforçar que, a convergência de recursos tecnológicos não desfaz a necessidade da posição mediadora e reflexiva do educador no processo de aprendizagem, quando isso se faz dentro da sala de aula. Fora dela, a própria tecnologia tem feito esse papel de mediador. E a respeito da interação, os dispositivos móveis disponíveis atualmente, são bastante produtivos e interessantes no processo educacional.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa abre espaço para outras investigações, mesmo em outras áreas de conhecimento, trazendo à tona vários questionamentos acerca de como enfrentar os desafios da educação no século XXI com a crescente cultura digital e a experiência multiplataforma.

Entendemos que, atualmente, as tecnologias de informação e comunicação ocupam grande parte do tempo de nossas vidas e, por meio destas multitelas, é que interagimos com o mundo. Ao observarmos o dia-a-dia informatizado, percebemos as dificuldades que alguns setores de serviços têm sofrido por não estarem preparados para mudanças tão rápidas e constantes. Uma das áreas que tem enfrentado maior dificuldade de adaptação ao cotidiano informatizado é da Educação.



A convergência midiática é resultante das mudanças no relacionamento do público com os meios de comunicação como em uma reconfiguração de usos por meio de uma nova relação com a cultura popular e o entretenimento comercial. Tal convergência também trouxe ao público novas habilidades que, por sua vez, modificam comportamentos na forma de como trabalhamos, aprendemos e como participamos dos processos políticos. (JENKINS, 2008).

Uma das principais dificuldades enfrentadas com essa convergência é a transformação no comportamento do estudante, nativo digital, que diante de tantas evoluções nos processos de comunicação, mudou radicalmente sua forma de buscar informações e adquirir novos conhecimentos, antes concentrada na escola e, agora, nas telas mas, também, do cidadão comum, conectado e despreparado para o uso consciente dos seus recursos.

Estas transformações sociais e comportamentais refletem diretamente na forma como eles enfrentam as condições precárias que as escolas oferecem, assim como as dificuldades de atualização e preparação dos educadores para enfrentar tais avanços. Veras (2011, p. 11) destaca que para uma geração (nativos digitais) que é intolerante e tem grande dificuldade em sentir prazer no processo em que está envolvido, há necessidade de estímulos constantes para motivação do aprendizado.

Seria preciso, então, pensar em uma convergência das metodologias pedagógicas para adaptar os processos educacionais a este “novo” aluno, produtor de conteúdo midiático. Transformar a educação, seria como convergir a educação, como os sujeitos e mídias evoluem, convergem e se transformam. “A educação transformadora precisa ser assim construída e sempre renovada, da mesma maneira que, na sociedade, a criatividade não é a situação dada, mas a mediocridade” (DEMO, 1998, p. 18)

Numa reflexão sobre os desafios do presente século e a aprendizagem em multitelas, todos os cidadãos precisam ser o foco central do ensino e, observando-se que não se consegue sucesso sem incorporar o contexto em que este cidadão se insere, mais do que nunca, é preciso trabalhar por melhorias, investindo em conhecimentos tecnológicos, nas metodologias e recursos mais atuais para alcançar maior êxito e sucesso na construção de conhecimentos pertinentes à formação da cidadania.

Se educar é comunicar-se e a comunicação, hoje, é intensa e convergente, então, a educação precisa ser convergente, em suas técnicas, metodologias e práticas, assim como em suas mídias.

Desenvolver uma cultura para a telaeducação é priorizar uma aproximação entre a escola e o aluno, a sociedade e o conhecimento, o conteúdo e o aprendizado mas, principalmente, para



a formação adequada do aluno e do cidadão, para sua participação no próprio processo de aprendizagem e da sua responsabilidade social, para que seja ativa e “desalienada”, de forma a exercer, conscientemente, sua cidadania digital, mas, acima de tudo, sua cidadania.

REFERÊNCIAS

BUSTAMANTE, Javier. Poder comunicativo, ecossistemas digitais e cidadania digital. In: SILVEIRA, Sergio Amadeu, (org.) **Cidadania e redes digitais = Citizenship and digital networks**. 1ª ed. – São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil: Maracá – Educação e Tecnologias, 2010. Vários tradutores. Disponível em: http://www.cidadaniaeredesdigitais.com.br/_files/livro.pdf. Acesso em: 18, Mar. 2015.

CANAL TECH. **Tudo sobre gadgets**. Disponível em: <http://canaltech.com.br/tag/Gadgets/> Acesso em: 16 Fev. 2015

CITELLI, Odair. **Comunicação e educação: convergências educomunicativas**. Comunicação, mídia e consumo. São Paulo. Vol. 7. Nº 19. P. 67 – 85. Jul. 2010.

DEMO, Pedro. **Questões para a teleeducação**. Petrópolis, Rio de Janeiro: Editora Vozes, 1998.

FREIRE, Paulo. **Educação e Mudança**. 31º Ed. Tradução de Moacir Gadotti e Lillian Lopes Martin. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979. – (Coleção Educação e Comunicação).

_____, Paulo. **Pedagogia da Autonomia** – saberes necessários à prática educativa. 40º Reimpressão. São Paulo: Paz e Terra, 1996. – (Coleção Leitura).

GOOGLE BRASIL. IPSOS. O novo mundo multitelas. Entendendo o consumidor multiplataforma. Infográfico. Jun, 2013. In: GOOGLE. **Entendendo o consumidor multitelas**. Think insights. Pesquisa. Ago, 2013. Disponível em: http://ssl.gstatic.com/intl/ALL_br/think/docs/comportamento-consumidor-multiplataforma_research-studies.pdf. Acesso em: 15 Fev. 2015.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência: colisão entre os velhos e novos meios de comunicação**. São Paulo: Aleph, 2008.

MATTAR, João. **Games em educação: como os nativos digitais aprendem**. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2010.

PFROMM NETO, Samuel. **Tecnologia da educação e comunicação de massa**. São Paulo: Pioneira, 1976.

VALE, José Misael Ferreira do. Teoria de educação e currículo escolar na era da digitalização e convergência dos meios de comunicação. **Ciência Geográfica** - Bauru - XVI - Vol. XVI - (2): Janeiro/Dezembro – 2012. P. 245 a 267.

VERAS, Marcelo. (Org.) **Inovação e métodos de ensino para nativos digitais**. São Paulo: Atlas, 2011.