



Educação Inserida no Contexto da Cultura Participativa:

Investigação Exploratória das Práticas de Consumo para Reconfiguração da Sala de Aula¹

Alessandra Maia²

Carmem Prata³

Fernanda Luz⁴

Resumo

A sala de aula é o espaço no qual a criança passa mais tempo. Assim, segundo Paulo Freire, a aula deveria ser uma atividade constituída em parceria com o professor, com a emergência de assuntos trazidos pelos alunos, e não mais estruturada verticalmente; fora dela, com a sua própria reflexão e/ou a interação com seus pares, uma construção do conhecimento mais apropriado. Nesse contexto, notamos que a noção de cultura participativa é importante para nos ajudar a complementar o entendimento de uma troca mútua em sala de aula, antecipado por Paulo Freire.

Palavras-chave: cultura participativa; práticas de consumo; educação.

Introdução

O presente trabalho objetiva mapear práticas comunicacionais que podem fazer parte das salas de aula, potencializadas pelas Tecnologias da Informação e de Comunicação (TIC). Na direção dessa discussão, se resgata a ideia de Cultura Participativa (JENKINS, 2008; BURGESS & GREEN, 2009; SHIRKY, 2011; FREIRE FILHO, 2013; SÁ, 2014). O conceito de cultura participativa é explorado pelos teóricos dos estudos de mídia, que tratam dos fluxos de informação entre sistemas de comunicação, decorrentes da migração dos públicos consumidores de uma mídia para outra, em busca de experiências. Desse modo, o consumo pode ser o ponto de início para a interação e não o fim.

A cultura participativa também nos remete ao conceito de convergência (JENKINS, 2008) das mídias, que não é entendida apenas como um processo tecnológico, mas como uma transformação cultural, do consumidor ao associar conteúdos dispersos; isto é, “a convergência ocorre dentro dos cérebros dos

¹ Trabalho apresentado no GT 02: Consumo, inclusão social e novas configurações subjetivas do VII Encontro Nacional de Estudos do Consumo, realizado de 24 a 26 de setembro de 2014.

² Doutoranda em Tecnologias da Comunicação e Cultura PPGCOM/Uerj – bolsista da Fundação Carlos Chagas Filho de Amparo à Pesquisa do Estado do Rio de Janeiro (FAPERJ) –, pesquisadora do Laboratório de Pesquisa em Comunicação, Entretenimento e Cognição (CiberCog) e integrante do Laboratório de Pesquisas em Tecnologias de Comunicação, Cultura e Subjetividade (LETS). Estudante de Relações Públicas e graduada em Jornalismo pela FCS/Uerj. Email: ale.led@gmail.com.

³ Mestranda em Tecnologias de Comunicação e Cultura do PPGCOM/Uerj. Integrante do grupo de pesquisa Livros e Cultura Letrada, Laboratório de Pesquisa em Comunicação, Entretenimento e Cognição (CiberCog) e do laboratório de Pesquisas em Tecnologias de Comunicação, Cultura e Subjetividade (Lets). Graduada em Jornalismo pela FACHA, com MBA em gestão de bens culturais pela FGV-SP. Email: cprata6@gmail.com.

⁴ Mestre em Educação pela UFF, pesquisa realizada no grupo de pesquisa Estudos do Cotidiano da Educação Popular, mestranda na Université de Limoges, M2 – Diversité, Cultures et Formation, membro do Laboratoire Fred (Francophonie, Éducation et Diversité) et membre de Réseau International Amérique Latine, Europe et Caraïbes (ALEC) Relations de Genre et pratiques sociales. Email: nandaluzzz@yahoo.com.br

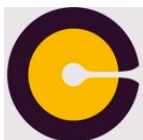


consumidores e em suas interações sociais com outros” (JENKINS, 2008, p. 28). Enfim, para o autor, a cultura da convergência, a participativa e a inteligência coletiva (LEVY, 1998) seriam conceitos relacionados. Posto que a cultura participativa representaria uma transformação das práticas comunicacionais, contrapondo-se, segundo a teoria crítica, à posição de "passividade" do espectador diante da comunicação de massa.

Desse modo, consumidor e produtor, antes separados, na lógica da cultura participativa, poderiam ser reunidos na figura do “*prosumer*”, na qual o consumidor seria também pode ser um produtor de conteúdos, criando assim um sistema de produção e consumo de informação não seria mais regido apenas pelas grandes corporações. Pode-se afirmar que o consumo tornou-se um processo no qual a coletividade se constituiria mais uma opção de escolha orientada. Assim, a ideia de inteligência coletiva passaria a atuar por meio da associação de recursos e habilidades. Essa alquimia de mídias e de diferentes formas de contar uma história estão mudando os modos de se divertir, trabalhar e estudar. Essas atividades incluem explorar, compartilhar informações, exercitar a criatividade, coproduzir, criar etc.

Quando trabalhamos a cultura participativa na sala de aula torna-se mais evidente que o processo de ensino e aprendizagem já não comporta a figura do aluno “passivo”, pois, ao dialogar com Paulo Freire (1970) entendemos que ao mesmo tempo em que o aluno aprende, também ensina, assim como, o professor que ao mesmo tempo que ensina, também aprende, então, acreditamos que é um processo mútuo de ensino aprendizagem entre esses atores. Dessa maneira, é preciso explorar a possível insatisfação do aluno, tanto quanto a do professor, com o sistema tradicional de educação, uma vez que isso possui o potencial de gerar novas experiências no ambiente escolar.

Atravessada pelos aparatos tecnológicos, como gravações digitais (os *podcast*), câmeras de vídeo, suportes móveis e plataformas de produção de conteúdo, a “aula invertida”, ao mesmo tempo que desenvolve a autonomia do aluno, potencializa o aprendizado. Entretanto, essa prática não é de todo nova, posto que Freire já preconizava com a Pedagogia do Oprimido a necessidade de uma aproximação da realidade do aluno com o processo de ensino e aprendizagem no âmbito escolar. A partir dessa noção, o aluno, que tradicionalmente era visto como um recipiente a ser preenchido por conhecimentos e, deveria assumir a posição de protagonista buscando informações em outras fontes, propondo, discutindo e estabelecendo uma relação mais direta com o conteúdo pedagógico. O resultado pode configurar múltiplas maneiras de aprendizagem dentro e fora da sala. Ou seja, a aula seria uma atividade constituída em parceria com o professor, com a emergência de assuntos trazidos pelos alunos, e não mais estruturada verticalmente; fora dela, com a sua própria reflexão e/ou a



interação com seus pares, uma construção do conhecimento mais apropriado.

Breve contextualização da cultura participativa

A história da Internet é narrada, via de regra, a partir da criação da Arpanet, a Advanced Research Projects Agency (ARPA), agência do Departamento de Defesa dos Estados Unidos, criada em 1958, para a realização de pesquisas que pudessem responder à supremacia tecnológica da então União Soviética, alcançada com o lançamento do Sputnik I, em 1957. A primeira transmissão realizada com sucesso aconteceu em outubro de 1969. Em um primeiro momento, de uso essencialmente acadêmico, a comunicação era estabelecida através de um monitor monocromático, de fundo escuro com letras verdes e brilhantes. Cerca de 20 anos depois, com a invenção da *Web*, as redes ganharam popularidade, tornando-se a tecnologia que conhecemos hoje (Castells, 2003).

Entretanto, não é do interesse desse estudo aprofundar-se na história da Internet, mas essa breve contextualização nos permite ter uma ideia sobre a sua criação e a sua evolução. Retomamos, então, os dias de hoje, para pensarmos sobre o consumo das tecnologias digitais como um aliado para a educação. A nossa intenção não é afirmar que somente a partir dos usos e apropriações das tecnologias é possível reconfigurar a sala de aula. A proposta é que o professor assuma essa tarefa, valorizando o lugar de origem do aluno – uma vez que seu repertório cultural é determinante para que seja estabelecida uma relação produtiva com os estudos. A nossa perspectiva vai privilegiar a relação com os recursos tecnológicos como forma de tornar a sala de aula mais horizontal, sem a rígida hierarquia do ensino tradicional, que impõe a figura do professor como único detentor de conhecimento. A lógica de que o conhecimento é mais facilmente assimilado quando abordado a partir de um universo de interesse próximo ao do aluno pode ser melhor compreendida por meio dos estudos perpetrados pelo educador Paulo Freire, tema que será abordado em nossa discussão mais à frente.

A discussão sobre os usos e apropriações de recursos tecnológicos é plural. Os estudos realizados por integrantes do laboratório CiberCog/Uerj, buscam problematizar e investigar os possíveis potenciais que o entretenimento têm para capacitação e/ou requisição de habilidades cognitivas; isso, claro, dependerá muito da relação que cada pessoa tem com o produto cultural consumido. Para esta pesquisa, abordaremos principalmente a noção de cultura participativa no âmbito da cibercultura, propiciada pela popularização da



Internet. Contudo, como bem aponta Lucia Santaella, a passagem da cultura de massa para a cibercultura não foi abrupta, os novos hábitos estimulados pelos meios interativos foram “gradativamente introduzidos pela cultura da mídias” (SANTAELLA, 2003, p. 82), como TV a cabo e videocassete.

Esses hábitos estão bastante associados à transformação da nossa relação com os produtos de entretenimento, antes, segundo Clay Shirky, o nosso tempo livre era investido em horas diante da televisão, aparentemente, no sentido de que essa atividade seria considerada passiva, porque ela era o fim. Atualmente, como Santaella expõe “cada um pode tornar-se produtor, criador, compositor, montador, apresentador, difusor de seus próprios produtos” (SANTAELLA, 2003, p. 82). A partir dessa mudança, para Shirky, podemos perceber o surgimento de projetos coletivos, como é o caso da Wikipedia. O autor tende a valorizar mais essa forma de uso do tempo livre (uma espécie “excedente cognitivo”), do que a produção criativa de produtos como meme, vídeos de sátira, ou outros materiais ligados ao humor. Enquanto nós não fazemos tal diferenciação, porque acreditamos que cada caso precisa e deve ser avaliado individualmente – como Henry Jenkins explica em seu livro, *Cultura da convergência* (2008), “estamos usando esse poder coletivo principalmente para *fins recreativos*, mas em breve estaremos aplicando essas habilidades a *propósitos mais ‘sérios’*” (JENKINS, 2008, p. 28 – grifos nossos).

A partir do trecho transcrito acima podemos destacar que Jenkins traz exemplos de atividades ligadas aos “fins recreativos”, como o investimento do tempo livre na produção de *fan fiction* (ou simplesmente *fanfic*, ficções criadas por fãs, que normalmente exploram o universo ou personagens de obras como *Harry Potter* ou *Star Wars*, dois exemplos que o autor discute no livro) ou outros produtos ligados ao produto de fascinação. Jenkins, apoiado em James Paul Gee, “chama essas culturas informais de aprendizado de ‘espaços de afinidades’ e questiona por que essas pessoas aprendem mais, participam mais ativamente e se envolvem mais profundamente com a cultura popular do que com os conteúdos dos livros didáticos” (JENKINS, 2008, p. 236) – nesse ponto somos remetidos aos denominados “propósitos mais ‘sérios’”, além de casos citados pelo autor de fãs que melhoraram as notas de redação na escola ou mesmo tornaram-se escritores por causa da produção de *fanfic*.

Cultura digital e educação - usos e apropriações das mídias digitais

A cultura digital introduziu mudanças importantes no panorama educacional. O conhecimento sobre os aparatos midiáticos tornou-se obrigatório diante da percepção de que a comunicação perpassa todos os níveis



da atividade humana na chamada Sociedade de Informação (Castells, 1999), em especial no mundo protagonizado pelos jovens, estimulando ainda mais as abordagens interdisciplinares.

Áreas de Comunicação e Educação estão concentradas em métodos e técnicas adequadas para o uso pedagógico de tecnologias e mídias. A cada edição, pesquisas provenientes desses dois campos envolvem jovens e crianças, educadores, pesquisadores da comunicação e desenvolvedores de tecnologia em estudos voltados para a apropriação dos ambientes interativos de ensino-aprendizagem.

A velocidade de acesso aos ambientes digitais, através de dispositivos portáteis, como *smartphones*, *tablets* e consoles de games, introduziu novas formas de acessar a informação e de produzir o conhecimento, de aprender e de ensinar, alterando a dinâmica de ensino e aprendizado e evidenciando o potencial da comunicação para a educação formal ou informal.

Com mais informação à disposição do aluno, o professor já não é mais a única fonte de conhecimento. No papel de orientar e mediar, o docente é mais um mentor, um guia que incentiva o aluno a relacionar conteúdos pedagógicos com o cotidiano. Estudantes encontram conteúdo muito mais rápido e de maneira muito mais inteligente. Já encontrar as tecnologias mais adequadas para o uso educacional constitui-se um grande desafio.

O uso do computador e da internet na sala de aula

Professores e alunos utilizam cada vez mais o computador e a Internet em suas atividades em sala de aula, segundo resultados apresentados pela pesquisa intitulada *TIC Educação 2013*, realizada pelo Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (CETIC.br), órgão de pesquisa do Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br).

Nas escolas públicas, 46% dos professores declararam utilizar computador com Internet em atividades com os alunos. Entretanto, o uso de computador e Internet nas escolas públicas ainda não alcançou as salas de aulas. Está restrito aos laboratórios de informática, em 76% das escolas públicas pesquisadas.

Na maioria das escolas que possuem computador, na rede pública (95%) e na rede privada (99%), a baixa velocidade de conexão é uma barreira para adoção das tecnologias como ferramentas para aprendizagem: 52% das escolas públicas declararam possuir uma conexão de até 2 Mbps, enquanto esse percentual é de 28%



nas escolas particulares. Para professores e coordenadores pedagógicos, a velocidade constitui uma barreira para adoção das tecnologias em sala de aula.

Outros indicadores mostram que 96% dos professores de escolas públicas usam recursos educacionais disponíveis na Internet para preparar aulas ou atividades com os alunos. Os tipos de recursos mais utilizados são imagens, figuras, ilustrações ou fotos (84%), textos (83%), questões de prova (73%) e vídeos (74%). O uso de jogos chega a 42%, apresentações, 41%, e programas e *softwares* educacionais, 39%. Porém, o número de professores que são autores de conteúdos educacionais e que compartilham suas produções na rede, ainda é pequeno. Apenas 21% dos professores de escolas públicas já publicaram algum conteúdo educacional produzidos para atividades com os seus alunos.

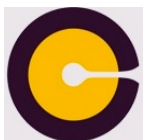
Apesar da maioria das escolas estarem *online*, ainda é relativamente raro o número de professores que estão usando os recursos digitais em exercícios de aprendizagem, experiências em mídias sociais ou outras formas de construção de comunidades de aprendizagem. A pesquisa ouviu 870 coordenadores pedagógicos, 1.987 professores, 9.657 alunos e 939 diretores, de 994 escolas públicas e privadas localizadas em áreas urbanas do território nacional, entre setembro e dezembro de 2013.

O acesso às redes por crianças e adolescentes

A pesquisa *TIC Kids Online Brasil 2013*, revelou que 79% dos usuários de Internet, entre 9 e 17 anos, possuem perfil em redes sociais. O telefone celular é utilizado por pouco mais da metade das crianças e adolescentes para acessar a rede (53%). Já o acesso por *tablets* é feito por 16%. Os computadores de mesa continuam como os dispositivos mais utilizados por este público (71%).

O ambiente de acesso mais mencionado é a sala de casa (68%), seguido pelo quarto da criança/adolescente (57%). Entre os usuários entrevistados, 77% apontam o Facebook como a rede social mais utilizada. Já o Orkut foi citado como rede mais usada por apenas 1% dos jovens. Em relação às atividades realizadas, destacam-se a realização de pesquisas para trabalhos escolares (87%). Eles também usam as redes para assistir a vídeos (68%) e baixar músicas ou filmes (50%).

No que diz respeito às habilidades para o uso da Internet, a pesquisa aponta que 58% dos usuários entre 11 e 17 anos declararam saber mudar as configurações de privacidade em perfis de redes sociais.



Adicionalmente, 42% dos usuários na mesma faixa etária afirmaram comparar em diferentes *sites* se as informações são verdadeiras.

A pesquisa também avaliou a exposição desse público a conteúdos mercadológicos. Os resultados mostram que 61% dos jovens usuários com idades entre 11 e 17 anos já viram publicidade nas redes sociais, enquanto 30% viram em *sites* de jogos. Entre as crianças e adolescentes de 11 a 17 anos que possuem perfil em rede social, 57% afirmam ter “curtido”, 36% “compartilhado”, 21% “descurtido” e 20% “bloqueado” alguma propaganda ou publicidade com a qual tiveram contato em redes sociais.

A pesquisa *TIC Kids Online Brasil*, realizada entre setembro de 2013 e janeiro de 2014, entrevistou 2.261 crianças e adolescentes usuários de Internet com idade entre 9 e 17 anos em todo o território nacional. O mesmo número de pais ou responsáveis dos jovens selecionados (2.261) foi entrevistado para identificar as experiências dos filhos como usuários de Internet.

Em relação a situações de risco vividas *online*, 38% das crianças e adolescentes, entre 11 e 17 anos, adicionaram pessoas que nunca conheceram pessoalmente às suas listas de amigos ou contatos nas redes sociais. Entre as atividades de mediação dos pais e responsáveis, a conversa sobre o que os filhos fazem na Internet (81%) é a ação mais citada. Já 43% dos pais afirmam realizar atividades com os filhos na rede. Quando questionados sobre os riscos, apenas 8% acreditam que o filho tenha passado por alguma situação de constrangimento na Internet.

São recentes os debates sobre a qualificação para o uso das tecnologias de comunicação na educação e o desenvolvimento de políticas para inclusão digital. Entretanto, a conexão entre educação e comunicação já foi feita por pesquisadores e teóricos da educação. O exemplo brasileiro mais notório é o do educador Paulo Freire, que colocou a comunicação como método em suas abordagens.

O debate é extenso e dá margens a pesquisas progressivas sobre como avaliar o potencial educativo das tecnologias aplicadas nas escolas ou como as escolas têm promovido o uso da tecnologia com vistas a possibilitar uma educação afinada com os novos tempos.

A educação sob a perspectiva de Paulo Freire



Ao mergulharmos na obra *Pedagogia do Oprimido* visitamos e revisitamos, o nosso e o cotidiano escolar de nossos colegas. Não sabemos se é possível limitar o discurso apenas ao cotidiano escolar, embora o cotidiano escolar seja muito vasto e complexo, discorremos, então, do nosso cotidiano. Entendemos que a educação é um ato de amor e de liberdade. O ato educativo libertador, na visão freireana, se traduz em um exercício de amor e esperança, isto é, em uma ação transformadora. A revolução que se vislumbra como condição de possibilidade no momento histórico atual será feita com os homens em favor da humanização.

Porque, no entender de Freire, o homem não pode ser compreendido fora de suas relações com o mundo, ao invés de ser uma relação eu-tu. Também é, um ser do trabalho e da transformação do mundo. O homem é um ser da *práxis*: da ação e da reflexão. De acordo com o educador, “a educação é comunicação, é diálogo, na medida em que não é a transferência de saber, mas um encontro de sujeitos interlocutores que buscam a significação dos significados” (FREIRE, 1999, p. 132). Contudo, se em lugar de comunicar-se o educador faz “comunicados” e depósitos que os educandos, meras incidências, recebem pacientemente, memorizam e repetem. Eis aí a concepção bancária da educação. Nessa concepção, os alunos são vistos como uma mera folha em branco a ser preenchida pelo professor que é o detentor de todo o conhecimento. Assim ocorre uma situação distorcida da educação, uma vez que sem criatividade, não há transformação e saber. O que existe são informações a serem arquivadas.

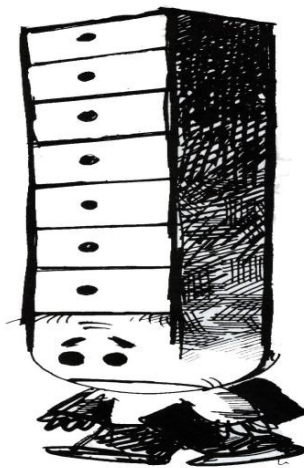


Figura 01

Fonte: Livro *Cuidado, escola! Desigualdade, domesticação e algumas saídas* (1980)

Na educação bancária os conteúdos são retalhos da realidade desconectados da totalidade. São palavras vazias e ocas, em verbosidade alienada. Melhor é não dizê-la! Sendo assim, o saber é uma doação dos que se



julgam sábios aos que não sabem. E os “sábios” acabam por transformar tal situação em meritocracia, como uma forma de justificar a desigualdade.



Figura 02

Fonte: Livro Cuidado, escola! Desigualdade, domesticação e algumas saídas (1980).

À medida que a visão bancária anula o poder criador, questionador do educando, ou pelo menos o minimiza, estimulando assim sua ingenuidade, sua alienação e não sua criticidade, satisfazendo os interesses dos opressores. Aos opressores interessa a permanência do *status quo*, que repelem uma educação transformadora.

O exercício de entendimento do processo histórico, ou seja, da condição humana, acontece mediante o processo de compreensão do homem como ser histórico-cultural, que, por sua vez, envolve a transformação do mundo e de seus próprios modos de ser. Assim, ao criar novas referências de mundo, o homem emerge em novas perspectivas de pensar, nas quais tem o desafio de qualificar as possibilidades a partir da prática, sempre reavaliando-se e aperfeiçoando sua ação.

Dessa forma, é relevante entender que as relações sociais são produtoras de sociabilidade humana e, sendo assim, a humanização destas práticas constitui condição fundamental para a educação. A autoconstrução do ser social na perspectiva da emancipação humana acontece mediante este processo de ação e reflexão sobre a mesma, na busca permanente de compreensão da história, ressignificando conceitos, no processo de interlocução sobre o entendimento do homem, da sociedade e do mundo.

A *práxis* na visão de Freire, então, é a compreensão de que há uma necessidade de o homem sempre



estar pensando sobre seus atos, implica, assim, o exame de suas práticas e ideias. A educação concebida por esta perspectiva interpela para o desenvolvimento da capacidade especulativa e criativa, cuja maneira de raciocinar, de perceber o nexos entre os elementos que formam a realidade social, cultural e política é privilegiada nas práticas pedagógicas cotidianas.

A educação libertadora instiga o aluno a questionar o mundo, problematizar a realidade para descobrir os perfis dela. A reflexão sobre as práticas tem o objetivo de desmistificar as ilusões sociais coletivas e desvelar os mecanismos ocultos de dominação que constituem as estruturas e processos sociais e políticos da atualidade. A libertação dos homens, neste caso, depende de uma compreensão mais rigorosa do mundo.

O conhecimento para a intervenção social e política, portanto, tem o desafio de questionar a lógica pedagógica tradicional, marcada pelas concepções e princípios neoliberais, nos quais a educação serve fundamentalmente para regulação, e não para libertação.

Algumas considerações

Nesse caso, o processo educativo, como práticas cotidianas de compreensão das relações humanas, tem como pressuposto possibilitar ao aluno ir além da experiência ingênua do mundo e se apropriar de uma visão crítica sobre o mesmo.

Portanto, o ensinamento de Freire aliado ao entendimento de Jenkins e Shirky sobre cultura participativa, e os dados das pesquisas realizadas pelo Centro Regional para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação, nos dá algumas direções de como podemos fazer da sala de aula um lugar de interações de conteúdos, alguns que por vezes estão dispersos e assim podemos obter melhor forma de nos relacionarmos com a aprendizagem, esta de modo circular – alunos e professores aprendem juntos em sala de aula.

Referências bibliográficas

CASTELLS, Manuel. *A galáxia da Internet: reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2003.



- _____. *A sociedade em rede: a era da informação: economia, sociedade e cultura*. São Paulo: Paz e Terra, 1999
- Centro Regional para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (CETIC.br), Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br). *Pesquisa TIC Educação*. Disponível em <http://cetic.br/pesquisa/educacao/>. Acesso em 30/07/2014.
- Centro Regional para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (CETIC.br), Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI.br). *Pesquisa TIC Kids Online*. Disponível em <http://cetic.br/pesquisa/kids-online/>. Acesso em 07/08/2014.
- FREIRE, Paulo. *Pedagogia do oprimido*. 23 a reimpressão. São Paulo, Editora Paz e Terra, 1999.
- HARPER, Babette. *Cuidado, escola!* Editora Brasiliense, 1980.
- JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph, 2008.
- SANTAELLA, Lucia. *Cultura e artes do pós-humano*. São Paulo: Paulus, 2003.
- SHIRKY, Clay. *A cultura da participação: criatividade e generosidade no mundo conectado*. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.