

15ª Jornada Nacional de Literatura
Leituras jovens do mundo

**12º Seminário Internacional de Pesquisa em Leitura
e Patrimônio Cultural**
Leitura, arte e patrimônio: redesenhado redes.

De 27 a 31 de agosto de 2013
UPF
Passo Fundo (RS), Brasil.

**#ENTRE_HASHTAGS_ARROBAS_E_EMOTICONS: QUEM
É O NATIVO DIGITAL?**

Joseane Amaral¹ (IFFarroupilha – Panambi)

O caráter ubíquo da Rede Mundial de Computadores exige novos paradigmas na educação, de modo que o saber como algo pronto, cristalizado, cede lugar a novas concepções de conhecimento. Por sua vez, o estudante da contemporaneidade apresenta características que o diferenciam do aprendiz de gerações anteriores, o que reforça a busca por modelos de ensino atualizados.

O presente trabalho pretende discutir as habilidades do nativo digital, bem como os recursos responsáveis por permitirem às crianças contemporâneas o controle sobre o fluxo de informações, o contato com instruções descontinuadas, a sobrecarga de dados, além do fato de mesclarem comunidades virtuais e reais, comunicarem-se e colaborarem em rede. O estudo põe em evidência aspectos do desenvolvimento e do modo de cognição particular do leitor imersivo (Santaella, 2007) ou leitor em tela (Lévy, 1998).

Com a expansão de novas mídias e redes sociais de forma massiva, questionamos: a quantas novas, diferentes e atrativas opções o aluno contemporâneo está em contato no cotidiano? Desta forma, salientamos a necessidade de reconhecer as habilidades do nativo digital, tendo em vista que esse novo perfil de aprendiz não aceita mais a estrutura monológica do ensino tradicional.

1. O CIBERESPAÇO

Para compreender o fenômeno envolvendo esse novo espaço que cria e modifica uma série de eventos na vida e na comunicação humana, tomamos por base os estudos de Lévy (1993; 1998; 1999). O filósofo tem procurado dar conta dos reflexos causados pela uso da internet, bem como tratar das relações entre conhecimento e virtualização. Segundo Lévy (1999. p. 92):

15ª Jornada Nacional de Literatura
Leituras jovens do mundo

**12º Seminário Internacional de Pesquisa em Leitura
e Patrimônio Cultural**
Leitura, arte e patrimônio: redesenhado redes.

De 27 a 31 de agosto de 2013
UPF
Passo Fundo (RS), Brasil.

A palavra 'ciberespaço' foi inventada em 1984 por William Gibson em seu romance de ficção científica *Neuromante*.[...] esse termo designa o universo das redes digitais, descrito como campo de batalha entre as multinacionais, palco de conflitos mundiais, nova fronteira econômica e cultural. Em *Neuromante*, a exploração do ciberespaço coloca em cena as fortalezas de informações secretas protegidas pelos programas ICE, ilhas banhadas pelos oceanos de dados que se metamorfoseiam e são trocados em grande velocidade ao redor do planeta.

De acordo com o filósofo, o termo foi resgatado pelos usuários e criadores de redes digitais, fazendo surgir várias correntes literárias, musicais, artísticas e talvez até políticas que se dizem parte da cibercultura. “Insisto na codificação digital, pois ela condiciona o caráter plástico, fluido, calculável com precisão e tratável em tempo real, hipertextual, interativo e, resumindo, virtual da informação que é, parece-me, a marca distintiva do ciberespaço”, conclui Lévy (1999, p.92).

A partir da popularização do fenômeno da virtualização, surgiram inúmeros termos para designar esses novos produtos emersos pela era ciber. Um dos mais largamente utilizados é o **virtual**. Sob esse aspecto, Lévy (1998, p. 15-16) defende que “o virtual não se opõe ao real, mas sim ao atual [...] é o que existe em potência e não em ato”. Assim, de acordo com o estudioso pode-se dizer que a árvore está virtualmente presente na semente. O ciberespaço proporciona a expansão de novos fenômenos sociais, através da utilização intensa das redes que compõem o espaço virtual. Como expõe Ramal (2002, p. 101):

Passamos a ser, desta vez, nós mesmos os elos dessa grande cadeia polifônica que é composta da reunião de mentes e sujeitos interconectados, capazes de dialogar entre si, construindo um pensamento que flui e se dispersa, insustentável e irrefreável, por entre os fios da trama em que é tecido um texto do tamanho do próprio mundo.

Os sistemas hipermedia, característicos do ciberespaço, permitem aos usuários a liberdade de criar, manipular e recriar uma rede de informações muito ampla. Por meio de novos suportes a comunicação se reconfigura, através de ferramentas que

15ª Jornada Nacional de Literatura

Leituras jovens do mundo

12º Seminário Internacional de Pesquisa em Leitura
e Patrimônio Cultural
Leitura, arte e patrimônio: redesenhado redes.

De 27 a 31 de agosto de 2013
UPF
Passo Fundo (RS), Brasil.

ultrapassam o modelo emissor/receptor para constituírem possibilidades ímpares de interação.

1.1 Comunicação mediada por computador: ferramentas e interação

Com a Rede Mundial de Computadores, informações restritas a livros e enciclopédias passaram a figurar nas inúmeras janelas hiperligadas do ciberespaço. Inauguram-se novas formas de comunicação e interação, aliadas ao desenvolvimento e à expansão das tecnologias.

Não se trata apenas de uma mudança situacional, mas de uma nova relação com o conhecimento. As formas de enunciação que ocorrem no contexto digital podem ser denominadas CMC – Comunicação Mediada por Computador (Marcuschi, 2005). Tanto síncronas quanto assíncronas, as mídias virtuais inauguram novas formas de interagir socialmente por meio do discurso.

Outra discussão pertinente a este estudo é o fato de como lidar com essas novas formas de cognição, principalmente levando em conta as peculiaridades da geração que nasceu em contato com as tecnologias e suas novas formas de aprendizagem. A Figura 1 traz uma representação das diversas mídias digitais disponíveis aos navegantes do ciberespaço.



Figura 1 – Representação das mídias digitais.

Fonte: <http://socialimplications.com/101-social-media-tools-for-social-media-marketing-and-more>

15ª Jornada Nacional de Literatura

Leituras jovens do mundo

12º Seminário Internacional de Pesquisa em Leitura
e Patrimônio Cultural
Leitura, arte e patrimônio: redesenhado redes.

De 27 a 31 de agosto de 2013
UPF
Passo Fundo (RS), Brasil.

É assim, entre *hashtags*, *arrobas* e *emoticons*, que o nativo se conecta ao mundo, buscando entretenimento e fortalecendo as suas redes de relacionamento. Desta forma, destacamos no próximo item características dessa geração de pensadores digitais, os aprendizes que vêm nas tecnologias muito além de um espaço para diversão e entretenimento.

2. HOMO ZAPPIENS, NATIVO DIGITAL E LEITOR IMERSIVO

A geração que nasceu no final da década de 80 em diante tem muitas denominações, tais como geração da rede, geração digital, geração instantânea e geração *ciber*, e difere de qualquer outra do passado porque cresceu em uma era digital. Segundo Veen & Vrakking (2009, p. 12)

O *Homo zappiens* é um processador ativo de informação, resolve problemas de maneira muito hábil, usando estratégias de jogo, e sabe se comunicar muito bem [...] parece considerar as escolas instituições que não estão conectadas ao seu mundo, como algo mais ou menos irrelevante no que diz respeito à sua vida cotidiana [...] demonstra um comportamento hiperativo e atenção limitada a pequenos intervalos de tempo, o que preocupa tanto pais quanto professores. Mas o *Homo zappiens* quer estar no controle daquilo com que se envolve e não tem paciência para ouvir um professor explicar o mundo de acordo com suas próprias convicções.

Nesse contexto, cabe destacar que a escola não pode mais transferir conhecimento como fazia há cem anos. Um exemplo disso é que o *Homo zappiens* não se concentra em uma só tarefa, e fica zapeando de uma fonte de informação para outra quando assiste à televisão, navega pela internet ou conversa no MSN.

Outro aspecto que merece ser considerado é com relação às novas leituras que surgem com a Rede Mundial de Computadores. Esse novo espaço fez surgir também um tipo particular de leitor, o **imersivo**, cujas definições são explícitas por Santaella (2007, p. 33): “[...] um leitor em estado de prontidão, conectando-se entre nós e nexos, num roteiro multilinear, multissequencial e labiríntico que ele próprio ajudou a construir

15ª Jornada Nacional de Literatura
Leituras jovens do mundo

**12º Seminário Internacional de Pesquisa em Leitura
e Patrimônio Cultural**
Leitura, arte e patrimônio: redesenhado redes.

De 27 a 31 de agosto de 2013
UPF
Passo Fundo (RS), Brasil.

ao interagir com os nós entre palavras, imagens, documentação, músicas, vídeo”. A mesma autora (p. 47) justifica a denominação imersivo como “aquele que navega através de dados informacionais híbridos - sonoros, visuais e textuais - que são próprios da hipermídia”.

Sobre este aspecto, Lévy (1998, p. 40) expõe que “o leitor em tela é mais ativo que o leitor em papel: ler em tela é, antes mesmo de interpretar, enviar um comando a um computador para que projete esta ou aquela realização parcial do texto sobre uma pequena superfície luminosa”. Desta forma, conhecedor de recursos que o afastam da simples coadjuvação, o navegador virtual cria novos discursos, invertendo as relações de poder que se davam pelo ensino monológico.

Há ainda uma outra denominação, cunhada por Marc Prensky, especialista em educação e tecnologia, o **nativo digital**. Segundo o autor,

By virtue of being born in the digital age, our students are digital natives by definition, but that doesn't mean they were ever taught everything (or anything, in some cases) about computers or other technologies, or that all of them learned on their own. For partnering students to live out and get better at the role of technology expert, a partnering teacher needs to encourage as much peer-to-peer sharing and learning as possible, so that those who are behind learn from their peers (PRENSKY, 2010, p. 64-65).¹

Ao mencionar as particularidades do nativo digital, Prensky (2010) alerta para a necessidades de os professores envolverem-se com as paixões dos estudantes, questionando-os, por exemplo, sobre os seus interesses fora do contexto da sala de aula. *“Passion drives people to learn (and perform) far beyond their, and our, expectations. And whatever is learned through the motivation of passion is rarely if ever forgotten”²*

¹ Por terem nascido na era digital, nossos alunos são nativos digitais por definição, mas isso não significa que eles já foram ensinados sobre tudo (ou nada, em alguns casos) a respeito de computadores ou outras tecnologias, ou que todos aprenderam por conta própria. Em parcerias, estudantes são melhores no papel de especialista em tecnologia; o professor parceiro precisa incentivar tanto quanto possível o compartilhamento e a aprendizagem entre pares, para aqueles que procuram aprender com seus colegas.

² A paixão leva as pessoas a aprenderem (e fazerem) muito além das suas e das nossas expectativas. Tudo o que é aprendido através da motivação da paixão é raramente ou nunca esquecido. [Tradução nossa]

15ª Jornada Nacional de Literatura
Leituras jovens do mundo

**12º Seminário Internacional de Pesquisa em Leitura
e Patrimônio Cultural**
Leitura, arte e patrimônio: redesenhado redes.

De 27 a 31 de agosto de 2013
UPF
Passo Fundo (RS), Brasil.

(PRENSKY, 2010, p.4). A estratégia do autor envolve aproximar-se do aluno e construir uma relação de parceria entre professor e aluno, não afetando a formalidade da relação, mas tornando-a mais estreita e focada em necessidades reais.

Imerso em telas sobrepostas num emaranhado de informações que parecem desconexas, o *Homo zappiens* estuda, namora, participa de jogos interativos e cria sua rede de contatos num processo autônomo e colaborativo. De acordo com Veen Veen & Vrakking, os aprendizes revelam grande habilidade ao manusearem o controle remoto da televisão, o *mouse* do computador, o *minidisc* e, mais recentemente, o telefone celular, o iPod e o aparelho de mp3. Foram esses e outros recursos os responsáveis por permitirem às crianças contemporâneas o controle sobre o fluxo de informações, o contato com instruções descontinuadas, a sobrecarga de informações, além de mesclarem comunidades virtuais e reais, comunicarem-se e colaborarem em rede.

Veen & Vrakking (2009) destacam como principais habilidades do *Homo zappiens*:

- *Habilidades icônicas*: apresentados a um mundo multimídia, navegam pela Internet sendo expostos a vários ícones com imagens múltiplas, em geral com som e movimento; conhecem o significado dos ícones e o seu valor de informação, bem como o significado das cores.

- *Executar múltiplas tarefas*: eles conversam, enviam torpedos para os amigos pelo celular, escutam música em seu mp3 e usam o MSN; sabem lidar com diferentes níveis de atenção simultaneamente e reconhecer sinais de que há a necessidade de destinar maior atenção a uma determinada fonte em um determinado momento.

- *Zapear*: assistir à televisão é uma maneira especial de executar tarefas múltiplas, exigindo conhecimento de estruturas mais ou menos padronizadas de fluxos de informação audiovisuais; zapeando ele consegue assistir a pequenos pedaços de diferentes fluxos de informação e não perder nada importante, processando informação descontínua; esta habilidade leva as crianças a processar três ou mais vezes informação em uma hora do que um adulto.

15ª Jornada Nacional de Literatura
Leituras jovens do mundo

**12º Seminário Internacional de Pesquisa em Leitura
e Patrimônio Cultural**
Leitura, arte e patrimônio: redesenhado redes.

De 27 a 31 de agosto de 2013
UPF
Passo Fundo (RS), Brasil.

- *Comportamento não-linear*: é dirigido pela investigação do aprendiz e, como a informação digital é acessível por meio de estratégias que não só a leitura, as abordagens não-lineares fomentam estratégias de aprendizagem e a habilidade de determinar as palavras-chave certas. O aprendiz está no centro no processo de aprendizagem, decidindo quais perguntas e sequências de questões serão definidas e respondidas; adota a não-linearidade e formula as perguntas necessárias e eficientes à pesquisa que realiza.

Na verdade, o nativo digital está desafiando a educação a explorar outras habilidades e estratégias muito mais do que faz hoje. A imersão e a motivação são aspectos fundamentais para uma aprendizagem profunda, porque há uma nova espécie de aprendizagem, não mais centrada na figura do professor enquanto transmissor de conteúdo, mas sim na descoberta de caminhos de forma muito mais autônoma, característica marcante dos nativos digitais.

Considerações e (in)conclusões - algumas palavras

É inútil fechar os olhos diante das transformações iminentes que se processam tanto nas formas de aprender – vejamos o comportamento da geração da rede – quanto nas formas de ensinar, dadas as possibilidades que surgem com o virtual.

Considerando a linguagem hipermediática do ciberespaço e seus recursos comunicacionais, além das habilidades do nativo digital, é preciso adotar como cenário principal a interação entre os sujeitos, a readequação dos papéis sociais e o uso da tecnologia como suporte para novas metodologias de ensino.

O perfil do nativo digital não aceita a passividade do ensino tradicional, focado na transmissão de saberes. Somente ao assumirmos novas posturas e parcerias criaremos possibilidades de atingir um ensino potencial à altura das transformações que a sociedade vive, ou seja, adotando papéis dialógicos, que contemplem a lógica colaborativa das redes de conhecimento, abertas e polifônicas.

15ª Jornada Nacional de Literatura
Leituras jovens do mundo

**12º Seminário Internacional de Pesquisa em Leitura
e Patrimônio Cultural**
Leitura, arte e patrimônio: redesenhado redes.

De 27 a 31 de agosto de 2013
UPF
Passo Fundo (RS), Brasil.

Referências

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Trad.: Carlos Irineu da Costa. São Paulo: 34, 1999.

_____. **O que é o virtual?** Trad.: Paulo Neves. São Paulo: 34, 1998.

_____. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática.** Trad.: Carlos Irineu da Costa. São Paulo: 34, 1993.

MARCUSCHI, Luiz Antonio. Gêneros textuais emergentes no contexto da tecnologia digital. In: MARCUSCHI, L. A.; XAVIER, A. C. (Orgs.). **Hipertexto e gêneros digitais: novas formas de construção do sentido**. Rio de Janeiro: Lucerna, 2005a.

PRENSKY, Marc. **Teaching digital natives: partnering for real learning**. Califórnia: Corwin, 2010.

RAMAL, Andrea Cecília. **Educação na cibercultura: hipertextualidade, leitura, escrita e aprendizagem**. Porto Alegre: Artmed, 2002.

SANTAELLA, Lucia. **Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo**. 2. ed. São Paulo: Paulus, 2007.

VEEN, Wim; VRAKKING, Ben. **Homo Zappiens: educando na era digital**. Trad.: Vinicius Figueira. Porto Alegre: Artmed, 2009.

ⁱ (Mestre em Letras – Estudos Linguísticos – Universidade Federal de Santa Maria, Brasil. Docente do Instituto Federal Farroupilha – campus Panambi). E-mail: josi@pb.iffarroupilha.edu.br