

A Contemporaneidade e as Novas Práticas Socioculturais na Educação: O Celular e a Sala de Aula

Ivana Maria Schnitman
Universidade Federal do Sul da Bahia - Teixeira de Freitas/BA
ivanaufsb@gmail.com

Resumo. *Um dos signos da contemporaneidade é a intensa relação entre os jovens e seus dispositivos móveis. Tecnologias móveis, especialmente os smartphones, são utilizados não apenas como artefatos comunicacionais, mas também como um espaço de mediação entre a realidade virtual e presencial. Dispositivos móveis se tornaram parte tão importante da experiência educacional, que modificaram a forma como estudantes interagem uns com os outros e com a informação, tornando importante avaliar o papel destes dispositivos no ambiente educacional. Este artigo busca discutir como o uso de dispositivos móveis afeta o comportamento de estudantes universitários, dentro de sala de aula, em especial a sua sociabilidade e hábitos de estudo.*

Palavras-chave: dispositivos móveis; hábitos de estudo; estudantes universitários.

Abstract. *One of the sign of the contemporary age is the intense relation between youth and their mobile devices. Mobile Technologies, specially smartphones, are being used not just as communicational artifacts, but also as a space of mediation between face-to-face and virtual realities. Mobile devices became such an important part of the educational experience, that have modified the way students interact among each other and with the information, turning important to evaluate the role of those devices on the educational environment. This paper attempts to discuss how the uses of mobile devices affects the behavior of college students, inside the classroom, in special, their sociability and learning habits.*

Key-Words: mobile devices; learning habits; college students.

1. Introdução

Mesmo o não uso de uma determinada tecnologia denuncia as diferentes formas de apropriação e consumo desta tecnologia. Dispositivos móveis, especificamente *smartphones*, dentre todas as funções sociais que possam ter, se tornaram o veículo de comunicação por excelência. Relatórios, como o Pearson Student Mobile Device Survey, mostram que 80% de todo o acesso que as pessoas fazem à Internet é através deste dispositivo (POLL, 2015). O desenvolvimento tecnológico que os *smartphones* estão tendo está permitindo que estudantes desempenhem diversas atividades, tais como: enviar mensagens de texto, ligar, bater-papo, manipular documentos, checar emails, navegar pela internet e baixar arquivos de forma bem

mais conveniente. A tecnologia móvel fornece muitos benefícios aos usuários, na medida em que eles rapidamente podem acessar e disseminar a informação, sem limitações espaciais (JOLLIE; LIEZEL, 2016).

A importância do uso da tecnologia móvel no ensino superior é evidente. O relatório EDUCAUSE 2016 (BROOKS, 2016) revelou a importância dos dispositivos móveis para estudantes universitários. De 2015 a 2016, a compra de *smartphones* aumentou, mostrando que metade dos estudantes que ainda não tinham um destes aparelhos em 2015, agora o tem. O relatório ainda mostra que em torno da metade dos estudantes (52%) possuem ao menos uma, das três, principais tecnologias móveis — *notebook*, *tablet* e *smartfone* (BROOKS, 2016).

Na medida em que o celular se afirma como artefato-símbolo da contemporaneidade, um ponto importante a ser considerado é o do papel dos telefones celulares na inclusão simbólica dos indivíduos em uma lógica de modernidade marcada pela conectividade e pela interatividade (SILVA, 2007). De acordo com a pesquisa conduzida pela Pearson, Student Mobile Device Survey (POLL, 2015), estudantes universitários sentem uma forte necessidade de estar continuamente conectados à internet – sendo que a maioria destes (57%) reporta ter necessidade de estar conectado o dia todo, mesmo quando está na universidade. Consequentemente, a tecnologia móvel aparece, de forma proeminente, no futuro do ensino superior, particularmente no que tange a sua integração ao processo de ensino-aprendizagem. Rossing et al. (2012) pontua que tecnologia móvel possibilita que estudantes expandam a discussão e investigação para além das paredes da sala aula, permitindo assim a colaboração e a construção do conhecimento através da interação com múltiplas opções de conteúdo.

O crescimento do uso da tecnologia móvel em colégios e universidades é uma tendência atual que está inspirando pesquisadores a investigar os benefícios e limitações que o uso dessa tecnologia pode trazer ao ambiente educacional. A proposta desse artigo é a de refletir o papel que dispositivos móveis têm no comportamento do estudante de ensino superior, especificamente, no ambiente de sala de aula.

Entender tal processo é muito denso e rico, sendo importante salientar que a diversidade dos contextos de ensino superior, assim como do uso, hábitos e ações frente aos dispositivos móveis é algo em constante transformação. Assim, este artigo busca discutir como o uso de dispositivos móveis está afetando o comportamento de estudantes do ensino superior dentro de sala de aula, em especial a sua sociabilidade e seus hábitos de estudo. O objetivo deste texto é examinar as mudanças que estão ocorrendo nos corpos e nas relações interpessoais dos estudantes de ensino superior, a partir do diferentes usos de dispositivos móveis.

2. Geração Digital e a Aprendizagem

É importante situar que o jovem universitário da atualidade é o que se tem denominado geração digital ou nativos digitais (TAPSCOTT, 1998). Esta geração aprende de forma diferente das gerações predecessoras, pois foi a primeira a ter crescido imersa nas tecnologias digitais. Não só a geração digital está aculturada ao uso dessa tecnologia, como também está saturada dela (BARNES et al, 2007). Um jovem de 21 anos de idade da geração digital terá, em média:

- Despendido mais de 10.000 horas jogando vídeo game;
- Escrito mais de 200.000 emails;
- Assistido mais de 20.000 horas de televisão;

- Dispendido mais de 10.000 horas usando telefone celular e;
- Menos de 5.000 horas lendo livros (BONAMICI et al., 2005 apud BARNES et al, 2007).

O relatório da Kaiser Family Foundation (2010) levanta que com o acesso ilimitado que crianças e adolescentes estão tendo à tecnologia digital, o montante de tempo gasto com mídias de entretenimento aumentou dramaticamente na sua rotina diária. Os jovens, de 8-18 anos de idade, dedicam, em média, em um dia típico, 7 horas e 38 minutos (7:38) em mídias de entretenimento (mais de 53 horas por semana). E por passar grande parte desse tempo acessando vários programas simultaneamente, eles adicionam 10 horas e 45 minutos (10:45) a mais de conteúdo acessado.

Por crescer em uma época de saturação da mídia e ter acesso ilimitado às tecnologias digitais, os nativos digitais pensam, se comunicam e aprendem de forma diferente das gerações anteriores (OBLINGER; OBLINGER, 2005). Os nativos digitais tendem a ter um comportamento mais autônomo e independente com sua aprendizagem (CARLSON, 2005). Isso faz com que sejam mais assertivos na busca de informação e definam como devem conduzir sua experiência de aprendizagem em sala de aula. Estes estudantes são mais conscientes de como aprendem melhor e de forma mais fácil. Isso os torna capazes de escolher quais estratégias de aprendizagem querem utilizar para aprender. As mídias interativas - apresentações, imagens ou vídeos online ou mesmo trabalhos colaborativos online estão dentre o leque de opções disponíveis preferidos (BARNES et al, 2007).

Como estudantes da era digital expressam necessidade de formas mais variadas de comunicação e se entediam facilmente com métodos tradicionais de ensino, demonstram um grande desejo por experiências de aprendizagem ativas, engajadoras e motivadoras (OBLINGER; OBLINGER, 2005). Tapscott (1998) ressalta que isso faz parte de um estilo de aprendizagem mais independente, surgido a partir do desenvolvimento de hábitos de busca e coleta de informação na Internet. Este comportamento contrasta muito com o das gerações anteriores, que tendiam a adquirir informação de forma mais passiva, através de algum tipo de reconhecida autoridade de uma área específica de conhecimento.

3. A Experiência Educacional No Ensino Superior E As Tecnologias Digitais

A experiência educacional no ensino superior vai muito além da aprendizagem em sala de aula. Diz respeito também a desfrutar de novas situações e adquirir novas habilidades sociais. Estudantes universitários na contemporaneidade utilizam a tecnologia digital em rede como um recurso comunicacional, assim como um recurso educacional. Eles a usam tanto para suplementar partes formais de sua aprendizagem, como para estar conectado online e expandir sua vida social.

Com o avanço da tecnologia móvel, dispositivos móveis se tornaram parte importante da experiência educacional de um estudante de ensino superior. Eles utilizam o dispositivo móvel para se comunicar com professores e colegas de turma, para pesquisar e para acessar os materiais de aula. Para a maioria dos estudantes universitários, dispositivos móveis são um recurso funcional, que modificou a forma deles interagirem com os outros e com a informação (BARNES et al, 2007).

Uma das razões que fazem do uso da tecnologia móvel uma parte tão importante na rotina diária de um estudante universitário pode ser explicada, em parte, por eles terem crescido cercados por computadores. Este artefato está integrado nos seus hábitos comunicacionais diários e se tornou uma tecnologia tão básica como o telefone fixo ou a televisão (JONES, 2002). Claro que a tecnologia móvel está altamente

relacionada ao acesso à Internet, que é prioritariamente utilizado por estudantes universitários na atualidade para:

- 42% usam, primariamente, para estar presente nas redes sociais.
- 10% usam, primariamente, para entretenimento.
- 72% dizem que a maior parte da sua comunicação online é com amigos.

Mesmo que a geração digital seja um fenômeno puramente geracional ou que esteja associada ao intenso uso da tecnologia, isto traz várias implicações para as universidades. É quase que instintivo assumir que os estudantes da geração digital quererão usar intensamente, tecnologia na sua aprendizagem, pois o fazem em todas as outras atividades da sua vida pessoal. No entanto, se um nativo digital é perguntado sobre que tecnologia utiliza para estudar, ele não saberá responder, pois ele não pensa em termos de tecnologia, mas sim em termos da atividade que a tecnologia está possibilitando. A atividade que a tecnologia possibilitou é mais importante que a tecnologia que está por trás dela. Em geral, para a geração digital, a Internet é uma ferramenta de acesso – um meio para distribuição de recursos - ao invés de um recurso com limitações (OBLINGER; OBLINGER, 2005).

3.1 As tecnologias digitais e a sala de aula

O relatório EDUCAUSE 2016 (BROOKS, 2016) mostra que estudantes universitários tendem a se relacionar com as tecnologias digitais na sala de aula de quatro formas:

1. Como um recurso, que permite se engajarem com os materiais didáticos de uma maneira menos tradicional. 3 em cada 10 estudantes informam que é mais provável que eles faltem à aulas gravadas ou teletransmitidas (31%) ou que tenham seus materiais didáticos disponíveis online (28%). Estudantes mais jovens (18–24) são, quase o dobro (36% versus 19%), mais propensos a faltar a uma aula, que estudantes mais velhos (25+), se a aula, ou seus materiais didáticos (33% versus 17%), estiverem disponíveis online.
2. Como um conjunto de habilidades e competências que devem possuir. A maioria (68%) concorda que estavam adequadamente preparados, quando iniciaram seus estudos na universidade, para usar a tecnologia necessária nas aulas. Porém, 4 em cada 10 estudantes (39%) desejariam ter sido melhor preparados para lidar com sistemas específicos da universidade (sistema de matrícula, ambiente virtual de aprendizagem, sistema da biblioteca e outros sistemas acadêmicos) e 3 em cada 10 estudantes (27%) desejariam ter sido melhor preparados para utilizar programas básicos, como : MS Office, Google Apps, etc.
3. Como um fator que os excita e empodera. Em torno de 47% dos estudantes concordam que eles se tornam mais ativamente envolvidos nas aulas que utilizam tecnologia; somente 18% reportaram que a tecnologia não os deixa mais envolvidos.
4. Estudantes são ambivalentes sobre o quanto a tecnologia contribui na perda da privacidade. Em torno de 1/3 dos estudantes expressaram preocupação de que o avanço da tecnologia talvez invada sua privacidade, enquanto o outro terço não demonstrou ver nisso uma ameaça.

Não se pode assumir que, por ser nativo digital, todos os estudantes estão preparados para lidar com novas tecnologias. É sempre importante avaliar o grau de conhecimento e conforto que os estudantes têm das tecnologias digitais que venham a ser utilizadas em sala. E se for o caso, faz-se necessário devotar algum tempo de aula, para explicar e aclimatar os estudantes com o recurso e assim, mitigar futuras

frustrações.

Os diferentes usos que o estudante faz da tecnologia móvel em rede tem promovido uma mudança comportamental. A indissociabilidade do ambiente educacional e social, no que tange a utilização de tecnologia, tornam os dispositivos móveis elementos fundamentais na vida do estudante. Logo, seus hábitos e comportamento, dentro e fora da sala de aula, não poderiam permanecer os mesmos. Se por um lado, o uso de dispositivos móveis em sala de aula traz um sopro de inovação ao modelo educacional tradicional, já tão desgastado, por outro, tem efeitos colaterais ainda não bem compreendidos. Professores têm expressado sua preocupação sobre a distração que o uso do celular, em sala de aula, pode causar aos estudantes. O relatório EDUCAUSE 2016 (BROOKS, 2016) levantou que 60% dos professores universitários consideram que o uso destes artefatos em sala de aula age como um elemento distrator, ao invés de facilitador do aprendizado. E os efeitos disso são os esperados: Professores que consideram que o uso do celular em sala de aula distrai, tendem a banir ou desencorajar o seu uso.

4. Conclusões

Bauman (2001) considera o celular uma tecnologia símbolo da compressão espaço-tempo, sendo uma das marcas da “modernidade líquida”: “Corpo esguio e adequação ao movimento, roupa leve e tênis, telefones celulares (inventados para o uso dos nômades que têm de estar ‘constantemente em contato’), pertences portáteis ou descartáveis – são os principais objetos culturais da era da instantaneidade.” (Bauman, 2001, p. 149)

Como alerta NICOLACI-DA-COSTA (2004), as alterações que os dispositivos móveis estão trazendo à vida cotidiana não diz respeito somente à sociabilidade. A nível individual, percebem-se mudanças na liberdade, na autonomia e na privacidade do indivíduo. A centralidade que os celulares adquiriram na vida cotidiana está intimamente relacionada ao sentimento de inclusão, próprio da contemporaneidade, marcada pela instantaneidade, mobilidade e virtualidade. Ter e usar um celular se tornou uma forma de fazer parte do mundo (SILVA, 2007).

Por terem nascidos imersos na tecnologia digital, não surpreende que os nativos digitais vejam seus celulares como um artefato indispensável. A conectividade e a interatividade definem a lógica da modernidade e atribuem a este dispositivo um caráter essencial. Isto tem ocasionado um fenômeno, classificado como dependência digital. Sem esses aparatos sociotécnicos perde-se o acesso imediato às redes sociais. E, a ausência desse acesso provoca um sentimento de exclusão e isolamento, promovendo uma nova forma de solidão (NICOLACI-DA-COSTA, 2004).

Considerando a importância que estudantes universitários atribuem ao uso deste aparato na sua vida pessoal, é importante compreender o quanto eles representam na sua experiência educacional. Uma das grandes discussões que o modelo educacional enfrenta na contemporaneidade diz respeito a incorporação das tecnologias digitais em rede na sala de aula. Se estas estão, de fato, desviando a atenção do estudante ou se estão contribuindo para o seu aprendizado. Mas, mais importante, do que se os dispositivos móveis estão distraindo ou colaborando com a aprendizagem é o que pode ser feito a esse respeito. Certamente, limitar ou mesmo impedir o uso de celulares em sala de aula não evitará que estudantes continuem a buscar alternativas frente a uma aula pouco motivadora.

Estudantes precisam de limites claros com relação ao uso apropriado de tecnologia móvel em sala de aula. Explicitar o que seria considerado um uso apropriado da tecnologia talvez reduzisse o grau de distração. O relatório EDUCAUSE

2016 (BROOKS, 2016) reporta que estudantes que foram preparados, quando entraram na universidade, nos programas básicos utilizados em sala de aula, são significativamente menos propensos a se distraírem com a tecnologia. Assim, é importante, quando o estudante se matricula no 1o ano, fornecer um treinamento em programas e sistemas básicos da universidade. Relacionar esse treinamento a orientações básicas sobre o que seria apropriado, seguro e civil no uso de tecnologia, dentro e fora da sala de aula – especialmente no que tange as mídias sociais – pode auxiliar na redução dos níveis de distração em sala de aula. Embora o bloqueio do acesso as mídias sociais no campus pareça ser uma solução fácil e pouco dispendiosa para o problema da distração em sala de aula, este tipo de abordagem é pouco eficiente a longo prazo, minando a liberdade acadêmica e colocando os setores de Tecnologia da Informação da universidade na indesejada posição de ser censurador (ROSSING et al. 2012).

Combinar abordagens pedagógicas de aprendizagem ativa com o uso intencional de tecnologia no processo de ensino-aprendizagem pode promover um ganho significativo aos estudantes. Considerando que 63% dos estudantes que usam dispositivos móveis em sala relatam que o fazem por estarem entediados (BROOKS, 2016), talvez seja hora de professores reverem como ensinam e de encontrarem formas alternativas, onde o uso da tecnologia ajude a engajar cada vez mais o estudante.

5. Referências

BARNES, K.; MARATEO, R. C.; FERRIS, S. P. **Teaching and Learning with the Net Generation**. Innovate: Journal of Online Education, vol. 3, n. 4, 2007. Disponível em: <http://nsuworks.nova.edu/innovate/vol3/iss4/1>. Acesso em 02 de março de 2018.

BAUMAN, Z. **Modernidade Líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2001.

BROOKS, D. C. **ECAR Study of Undergraduate Students and Information Technology, 2016**. EDUCAUSE Center for Analysis and Research report. Louisville, CO: ECAR, October 2016.

CARLSON, S. **The Net Generation goes to college**. The Chronicle of Higher Education, October 7, 2005. Disponível em: <http://chronicle.com/free/v52/i07/07a03401.htm>. Acesso em 02 de março de 2018.

JOLLIE N, A.; LIEZEL, V. M. **Smart Phones usage among College Students**. IMPACT: International Journal of Research in Engineering & Technology (IMPACT: IJRET), vol. 4, n. 3, Março 2016, p. 63-70.

JONES, S. **The Internet Goes to Colege: How Students Are Living in the Future with Today's Technology**. Pew Internet and American Life Project, Washington, DC, 2002.

KAISER FAMILY FOUNDATION. **Generation M2: Media in the Lives of 8- to 18-Year-Olds**. Janeiro 2010. Disponível em: <http://www.kff.org/other/event/generation>. Acesso em 02 de março de 2018.

KISCHINHEVSKY, M. **Cultura da portabilidade – Novos usos do rádio e sociabilidades em mídia sonora**. Observatorio (OBS*) Journal, 8, p. 223-238, 2009. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/regionais/sudeste2010/resumos/R19-1221-1.pdf>. Acesso em 02 de março de 2018.

MORAIS, M. G.; FUSER, B. **A sociabilidade por celular entre jovens da periferia de Juiz de Fora**. XV Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste – Vitória, ES, 2010.

NICOLACI-DA-COSTA, A. M. **Impactos psicológicos do uso de celulares: uma pesquisa exploratória com jovens brasileiros**. Rio de Janeiro, 2004. Disponível em: http://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0102-37722004000200009&script=sci_arttext&tlnq=pt. Acesso em 02 de março de 2018.

_____. **Sociabilidade virtual: separando o joio do trigo**. Rio de Janeiro, 2005. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/psoc/v17n2/27044.pdf>. Acesso em 02 de março de 2018.

OBLINGER, D.; OBLINGER, J. **Is It Age or IT: First Steps Toward Understanding the Net Generation**. In OBLINGER, D.; OBLINGER, J.; LIPPINCOTT, J. K. (Eds.) *Educating the Net Generation*. Brockport Bookshelf.212, 2005.

PAMPANELLI, G. A. **A Evolução do Telefone e uma Nova Forma de Sociabilidade: O Flash Mob**. Razón y Palabra, Número 41, México, 2004. Disponível em: <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n41/gazevedo.html>. Acesso em 29 de julho de 2017.

POLL, H. **Pearson Student Mobile Device Survey 2015**. National Report: College Students, Junho, 2015. 2017, Disponível em: <http://www.pearsoned.com/wp-content/uploads/2015-Pearson-Student-Mobile-Device-Survey-College.pdf>. Acesso em 02 de março de 2018.

ROSSING, J. P.; MILLER, W. M.; CECIL, A. K.; STAMPER, S. E. **iLearning: The future of higher education? Student perceptions on learning with mobile tablets**. *Journal of the Scholarship of Teaching and Learning*, vol. 12, n. 2, June 2012, p. 1–26.

SILVA, S. R. **“Eu Não Vivo Sem Celular”: Sociabilidade, Consumo, Corporalidade e Novas Práticas nas Culturas Urbanas**. In XXX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Santos, 2007. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2007/resumos/R1736-1.pdf>. Acesso 02 de março de 2018.

TAPSCOTT, D. **Growing up digital: The rise of the Net Generation**. New York: McGraw-Hill, 1998.