

**A IMPORTÂNCIA DO LETRAMENTO DIGITAL NA
APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA DIANTE DE UMA SOCIEDADE
DA CULTURA-MUNDO**

**THE IMPORTANCE OF DIGITAL LETTERING IN
MEANINGFUL LEARNING AGAINST A WORLD-CULTURE
SOCIETY**

DOI: <http://dx.doi.org/10.4025/notandum.vi52.51447>

CHAGAS, Alexandre Meneses¹
SANTOS, José Daniel Vieira²

Resumo

As transformações no âmbito político, econômico e social que a sociedade tem passado, nos últimos anos, são cada vez mais intensas devido à constante inserção das Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) aos hábitos diários. A expansão das TIC ajudou na reconfiguração de novas formas de viver, comunicar, socializar, consumir e educar, e rompeu com a heterogeneidade tradicional da cultura, atendendo ao interesse mercantil do capital, surgindo a cultura-mundo. Desse modo, a cultura-mundo é conduzida pelo capitalismo que se utiliza das informações que circulam na rede, por meio de linguagens multimidiáticas, com o objetivo de influenciar e persuadir os usuários. Diante dessas ideias, surgiu a inquietação sobre a utilização dessas tecnologias e como fazer um uso em busca de uma aprendizagem significativa digital, nesse sentido, ficou evidente a necessidade de desenvolver uma competência capaz de ler e interpretar essas linguagens midiáticas. Foi diante dessa realidade que surgiu o objetivo de discutir a importância do letramento digital para uma aprendizagem significativa na sociedade da cultura-mundo. Para atingi-lo, foi necessário realizar uma pesquisa bibliográfica exploratória de abordagem qualitativa, na qual foi possível perceber a necessidade de um Letramento Digital, a fim de entender as tendências e influências que são impostas diariamente.

Palavras-chave: Educação; Aprender; Cibercultura; Cibertempo.

Abstract

The transformations in the political, economic and social sphere that society has undergone in recent years are increasingly intense due to the constant insertion of Information and Communication Technology (ICT) into daily habits. The expansion of ICT has helped to reconfigure new ways of living, communicating, socializing, consuming and educating, and has broken with the traditional heterogeneity of culture, meeting the market interest of capital and the emergence of world-culture. Thus, the world-culture is driven by capitalism that uses the information circulating on the network, through multimedia languages, with the aim of influencing and persuading users. Given these ideas came the unease about the use of these technologies and how to use one in search of a digital meaningful learning. In this sense, the need to develop a competence capable of reading and interpreting these media languages was highlighted. Given this reality came the objective of discussing the importance of digital literacy for meaningful learning in the culture-world society. To reach it, it was necessary to carry out an exploratory bibliographical research with a qualitative approach. Being able to realize the need for digital literacy to understand the trends and influences that are imposed daily.

Keywords: Education; Learn; Cyberculture; Cybertime.

¹ Doutor em Educação, PPED/Universidade Tiradentes. Professor do Curso de Comunicação Social e do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Tiradentes – Unit. Editor Gerente do Portal de Periódicos do Grupo Tiradentes com 14 revistas, especialista em sistema de submissão SEER (OJS) e processo editorial de periódicos e livros. Pesquisador do Grupo de Pesquisa Comunicação, Educação e Sociedade (GECES/UNIT/CNPq) e do Grupo de Pesquisa Educação, Tecnologia da Informação e Cibercultura (GETIC/UNIT/CNPq).

² Mestrando em Educação (bolsista PROSUP/TAXA/CAPES) pelo Programa de Pós-Graduação em educação da Universidade Tiradentes (PPED/UNIT). Membro do Grupo de Estudos e Pesquisas em Políticas Públicas, Gestão Socioeducacional, Formação de professores e Tecnologia Assistiva (GPGFOP/PPED-UNIT/CNPQ).

Introdução

A sociedade, ao longo da história, passou por diversas transformações no âmbito político, econômico e social. Na conjuntura atual, as modificações têm sido cada vez mais rápidas e intensas, devido à inserção das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC), principalmente a partir da terceira revolução industrial e com o avanço da internet.

As tecnologias digitais contribuem para uma maior velocidade e fluidez das informações que circulam pela rede, mais especificamente pelo Ciberespaço³, que possibilita a emissão e a recepção de conteúdo, e reconfigura os hábitos da sociedade. Percebe-se uma mudança nas práticas cotidianas, com nova forma de viver a intimidade, sexualidade, exposição midiática, relações trabalhistas e de consumo.

Os dados e informações circulam na rede e carregam conteúdos diversificados, desde entretenimento, comércio, ciência, a violência, ou seja, variadas temáticas. No decorrer do tempo, entende-se que as informações divulgadas atendem a interesses comerciais, sendo direcionadas a públicos específicos, que, por sua vez, são bombardeados com excesso de informações. O acesso às mídias digitais tem sido cada vez mais desburocratizado e tem ultrapassado fronteiras, principalmente no que se refere à faixa etária dos seus usuários. Os jovens, cada vez mais cedo, têm acesso a diversos conteúdos, que tradicionalmente seriam inviáveis para certos grupos de idades. Nesse sentido, enxerga-se que acesso às informações e conteúdos dificilmente será limitado, e o consumo de mídias por parte dos jovens é intenso, como demonstra pesquisa realizada pela Organização das Nações Unidas (ONU) por meio da União Internacional das Telecomunicações (UIT), em que o Brasil apresenta aproximadamente 20 milhões de Nativos Digitais, ficando em 4º lugar no ranking mundial. São Chamados de Nativos Digitais todos que nasceram na era digital (KENSKY, 2008).

A relação dos jovens com o consumo de tecnologias digitais é intrínseca ao seu modo de vida social, e por isso é indissolúvel a sua relação de comunicação, socialização, e, sobretudo, educação. O uso das TIC ultrapassou as fronteiras físicas dos ambientes educacionais, que, por sua vez, as inserem como opções de instrumentos tecnológicos, com fins de atração para os alunos mais dispersos. Nesse sentido, as discussões se o uso de tecnologias

³ “O ciberespaço (que também chamarei de "rede") é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo.” (LÉVY, 2010, p. 21)

digitais traz benefícios ou não para a educação, por exemplo, têm dado lugar aos questionamentos de “como”, “para que” ou “por que” usar as tecnologias digitais nos ambientes educacionais e fora deles.

O grande questionamento é se a sociedade e, de maneira específica, os jovens sabem que tipo de conteúdo está verdadeiramente consumindo através das mídias digitais e suas interfaces sedutoras. Será que eles conhecem de onde vêm as informações, quem as emitiu, com qual finalidade foram criadas e compartilhadas na rede. Nesse sentido, o objetivo desse artigo é discutir a importância do letramento digital para uma aprendizagem significativa na sociedade da cultura-mundo.

Para isso, foi realizada uma pesquisa bibliográfica exploratória e descritiva, por meio da qual tenta-se uma caracterização da sociedade em questão e das relações de poder que a impulsiona, procurando entender de que forma o acesso a essas informações implica de certa forma uma aprendizagem significativa a partir do uso do Letramento Digital.

Diante desse cenário, de constante mudança e da complexidade digital, há necessidade de uma adaptabilidade aos novos cenários. As instituições de ensino devem estar preparadas, para que os alunos possam ser capazes de desenvolver habilidades e competências, através do Letramento Digital, para trabalhar de forma colaborativa nos ambientes digitais. Sendo os professores mediadores desse processo, proporcionando ao aluno a capacidade de se adaptar de forma rápida, através de uma aprendizagem significativa e contínua ao longo da vida.

A sociedade da cultura-mundo

Para que se possa entender as características da atual sociedade e a relação com as TIC no período pós-industrial, é importante entender o contexto da globalização, tendo em vista que ela ainda pode ser considerada como o estágio atual do capitalismo, principal responsável pelas mudanças na sociedade. No contexto histórico, a globalização é um fenômeno que surgiu no mercantilismo das Grandes Navegações, entre os séculos XV e XVIII, período que caracterizou o início do capitalismo, tendo em vista que foi nesse momento que as nações europeias, por meio da exploração colonial, acumularam riquezas e ampliaram seus laços comerciais.

O acúmulo de riquezas do período mercantilista propiciou a Europa entrar em um novo estágio do capitalismo, o industrial. A revolução dos modos de produção, que teve início na Inglaterra, na segunda metade do século XVIII, se consolidou no final do século XIX e início do século XX. Esse momento ficou marcado pelo surgimento da indústria e do proletariado, momento de estreitamento da relação homem x máquina. Nesse período, o uso de inovações tecnológicas gerou maior produtividade e ampliou o mercado consumidor, tendo em vista que

esse processo se espalhou por outras partes da Europa, além de chegar nos Estados Unidos da América e Japão.

A expansão industrial pelo mundo, o desenvolvimento de novos meios de transportes, a inserção de tecnologias ao modo de produção e o incremento das TIC não revolucionaram apenas as formas de produzir, alterou espaços de vivência, práticas culturais, relações trabalhistas e sociais, mas foi o início da última fase da Revolução Industrial: técnico-científico-informacional (SANTOS, 2001). A atual fase da globalização pode-se entender como fase internacional do capitalismo, a qual resulta da necessidade do capitalismo de ampliar seus domínios e conquistar mais adeptos. Nessa conjuntura, se alterou a percepção do mundo, pois a noção de espaço e tempo foi repensada, assim como as relações de articulação, interação e principalmente comunicação e socialização, que têm usado atualmente mídias digitais como novas formas de recepção e emissão de dados.

A velocidade e fluidez das informações que circulam pela rede, mais especificamente pelo Ciberespaço, que possibilita a emissão e recepção de conteúdo, reconfigurou as práticas da sociedade. Nesse sentido, entende-se as práticas sociais como a cultura e, a princípio, o pensamento de Santaella (2003) quando discorre cultura como sinônimo de tradição, aquilo que pode ser aprendido, transmitido, e permite a adaptação humana ao seu ambiente natural, tendo em vista que a vida é uma dicotomia entre o habitat natural e o seu ambiente social (SANTAELLA, 2003).

Diante da constante inserção das TIC, e o uso da internet, diversos autores adotam sobre a sociedade atual uma característica específica, em relação à pensada por Santaella (2003), defendem uma cultura digital, uma cibercultura. Pensamento compartilhado por Lévy (2010) e Lemos (2010), que também utilizaram o termo cibercultura para ilustrar o hibridismo entre homem e tecnologia digital, que ressignificou as noções de tempo e espaço mediados pelos dispositivos em rede. Mas acredita-se que, diante das transformações ocorridas nos últimos anos, os conceitos de Cibercultura apresentados não são suficientes para delimitar o momento atual da sociedade. Em que se pode pensar a Cibercultura como uma cultura contemporânea mediada pela tecnologia digital.

Para melhor embasar o conceito de cultura, será adotado o conceito de Lipovetsky e Serroy (2017), por descrever com maior propriedade o atual estágio da sociedade e suas práticas sociais. Como a globalização é um fenômeno mundial, apesar de atingir diferentemente as partes do mundo, a cultura, que outrora era restrita ao contato local, ganha também proporções maiores, assim a cultura tornou-se mundial.

Diante da internacionalização da cultura, ela tornou-se também símbolo de consumo, midiática, impulsionada pelas redes digitais. Lipovetsky e Serroy (2017, p. 11), afirmam:

Com a excrecência dos produtos, das imagens e da informação, nasceu uma espécie de hipercultura universal, que, transcendendo as fronteiras e baralhando as antigas dicotomias (economia/imaginário, real/virtual, produção/representação, marca/arte, cultura comercial/alta cultura), reconfigura o mundo em que vivemos e a civilização que se aproxima.

Nesse sentido, compreende-se que a cultura tem se tornado cada vez mais mundial, tem se tornado uma cultura-mundo, impulsionada pela globalização (braço do capitalismo). A reconfiguração das novas formas de: viver, comunicar, socializar e consumir rompe com a heterogeneidade tradicional da cultura, atendendo o interesse mercantil do capital. A hipercultura ou cultura-mundo é informacional e midiática, e por meio desses recursos foram construídos novos sistemas de valores e objetivos.

Desse modo, observa-se que a cultura atual é marcada por uma mercantilização, direcionada por grupos hegemônicos, que, na luta de poder, domina a grande massa. Além do mercado, do consumo e dos graves problemas de imigração, economia e violência, por exemplo, a cultura-mundo é marcada pelos avanços tecnológicos e grandes consumos de mídias, principalmente das digitais. Nesse sentido, nos aprofundaremos na análise dessa classe da sociedade, midiaticizada, informativa, consumista, que diante da velocidade da circulação das informações, produz, cada vez menos, sentidos. A relação entre produção de sentidos (significados) e circulação de informações se dá pela capacidade de processamento dos dados recebidos, Berardi (2005) traduz como cibertempo.

Entende-se que cibertempo é o tempo necessário para que o indivíduo processe os dados e estímulos emocionais derivados do ciberespaço. Porém, ainda que ampliada por meio de psicofármacos, a capacidade cerebral do indivíduo em processar e absorver os dados e informações que recebe não evoluiu com a mesma dimensão e velocidade que as informações circulam por meio do ciberespaço. Ao não ter tempo de processar tais dados e estímulos, como pode-se pensar em um processo de aprendizagem em relação ao que se acessa, seja nos meios educacionais ou para a vida. Por mais que essas mensagens sejam criadas para gerarem interesse nos indivíduos, a falta de cibertempo não contribui para uma aprendizagem significativa, pois as referidas mensagens não são processadas, apenas consumidas instantaneamente.

Diante dessa relação intensa entre o homem e as TIC, que se dá no ciberespaço, já caracterizada no decorrer do texto, percebe-se o surgimento de uma classe cognitiva, digital, mas que possui um corpo físico, que tem sido reconfigurado para adequar-se ao interesse

mercadológico, utilizando-se principalmente de tecnologias imersivas, por serem mais atrativas ao indivíduo.

Diante da descrição dessa sociedade, percebe-se inicialmente uma necessidade da prática do Letramento Digital, como forma de aproveitar o potencial da Cibercultura no processo de uma aprendizagem significativa no ambiente digital.

Por uma aprendizagem significativa digital

O processo de aprender faz com que o indivíduo possa continuar crescendo permanentemente, possibilitando uma educação constante por toda a vida. Esse processo de aprendizagem torna-se mais visível no período da infância, mas durante as outras fases da vida continua a aprender. (TEIXEIRA, 1965)

Essa aprendizagem pode ser observada na capacidade de modificar alguns de seus atos, na independência de algumas ações, no desenvolver novos hábitos. Para entender melhor o processo de aprendizagem, é necessário ter claro o objetivo dessa aprendizagem para o indivíduo, que não pode ser confundido com o objetivo da educação. Para Dewey (2007, p. 9) “[...] o objetivo da educação é habilitar os indivíduos a dar continuidade a sua educação, e que o objetivo da aprendizagem é a capacidade de desenvolvimento constante.”, sendo assim, a aprendizagem pode ser o modo de adquirir novos hábitos e se tornar um hábito.

Na concepção do pragmatismo de Dewey (1965), esse hábito de aprender com a própria vida, é algo que torna o processo de aprendizagem rico e interessante, pois estará aprendendo durante o processo de viver. Aprender algo durante o processo de viver faz com que se possa “[...] fazer a coisa pelo novo modo aprendido, temos que fazê-la por esse novo modo. A aprendizagem se fixa intrinsecamente no organismo, dele passando a fazer parte como nova forma de comportamento.” (TEIXEIRA, 1965, p. 33). Assim, realmente aprenderá pela e para a vida.

Na perspectiva de Freire (2002), aprender é estar aberto a experimentar, construir, reconstruir e constatar para realizar mudança, pois neste processo os envolvidos na aprendizagem sempre se modificam, “Quem ensina aprende ao ensinar e quem aprende ensina ao aprender. Quem ensina, ensina alguma coisa a alguém.” (FREIRE, 2002, p. 12)

Já Ausubel (2003) direciona a sua perspectiva para uma aprendizagem significativa, na qual é importante a aquisição de novos significados, sendo estes novos significados o produto final desta aprendizagem, pois “[...] o surgimento de novos significados no aprendiz reflete a ação e a finalização anteriores do processo de aprendizagem significativa.” (AUSUBEL, 2003, p. 71)

Seguindo os pressupostos da aprendizagem significativa, Novak e Gowin (1996) colocam a aprendizagem humana como algo que sempre irá gerar mudança no significado da experiência vivenciada pelo indivíduo. Levando esse indivíduo a refletir sobre a experiência, construindo assim novos significados a partir da experiência. A experiência deve envolver o pensamento, a ação e o sentimento, para assim enriquecer o significado que construirá a partir desta experiência. Aprender a compreender a natureza da aprendizagem é algo que torna

[...] mais eficiente na aquisição e produção do conhecimento, mas também contribui para a sua autoestima e sentido de controlo sobre a própria vida. Os tempos atuais são tempos revolucionários, e ajudar as pessoas a aprender a aprender⁴ é uma ideia que se impôs. (NOVAK; GOWIN, 1996, p. 10).

Cabe, aqui, destacar algumas diferenças da Aprendizagem Significativa "meaningful learning" de Ausubel (2003), da Aprendizagem Significativa "significant learning" de Rogers (1959, 1975). "Rogers é um autor humanista, preocupado com os aspectos afetivos e relacionais da aprendizagem. Já Ausubel, como cognitivista, enfatiza aspectos relacionados à aquisição, organização e consolidação do conhecimento." (NETO, 2006, p. 123). Ausubel procura analisar os pontos relacionados à aprendizagem dos conteúdos escolares, interligados às questões metodológicas, focando nos aspectos cognitivos do processo de aprendizagem. Enquanto Rogers procura as questões humanistas, como as atitudes dos professores e dos alunos.

Um dos pontos de divergência entre as teorias de Ausubel e Rogers está interligado às questões de avaliação e do papel do professor. Para Rogers, o aluno deve realizar a sua autoavaliação, por considerar que uma avaliação realizada de forma externa (por outra pessoa) se demonstra sem utilidade ao inutilizar a criatividade do indivíduo. Na visão de Ausubel, é importante uma avaliação externa, realizada pelo professor, por ser esta de sua responsabilidade.

No entanto, dois pontos comuns das teorias de Ausubel e Rogers são sobre a motivação e o relacionamento interpessoal. Embora Rogers dê mais ênfase ao relacionamento interpessoal, para Ausubel ele contribui se facilitar o processo de aprendizagem significativa, como sendo mais um elemento.

⁴ Na visão de Rogers (1975), "aprender a aprender" está correlacionado a busca do conhecimento, um pouco diferente da visão de Novak e Gowin (1996), que procura uma reflexão sobre os processos cognitivos, ou o famoso aprender a aprender, tanto difundido por eles. Mesmo com essa diferença conceitual do "aprender a aprender", Novak e Gowin (1996) colocam que a visão humanista tem importância, amplamente defendida por Rogers (1975), lembrando que o ambiente educacional deve sempre propiciar uma boa experiência emocional e um desenvolvimento afetivo.

Para entender em quais condições se processa a aprendizagem, Kilpatrick (1978) tenta elucidar algumas questões que permeiam as mentes daqueles que se propõem a aprender algo, como, quando de fato aprendeu algo. Dessa forma coloca a “Aprendizagem como aquisição de novos modos de comportamento.” (KILPATRICK, 1978, p. 83) concordando com Dewey (2007) como modo de adquirir novos hábitos. A primeira regra da aprendizagem de Kilpatrick (1978) fala da aprendizagem do indivíduo através da prática, sendo necessária a prática do que se pretende aprender.

Durante o processo de aprendizagem, através da prática, aprendem-se as reações durante o exercício, assim, a prática deve ser adequada ao aprendizado. Esta regra é reforçada pela seguinte, da qual “não aprendemos tudo que praticamos” Kilpatrick (1978, p. 69), pois alguns elementos durante a prática são classificados de acordo com o sucesso que se obtém ao utilizar determinados esforços. Quando o esforço é bem-sucedido aprende-se a utilizar primeiro esse esforço nas próximas práticas similares, eliminando os esforços que não geraram bons resultados. Mas o fato de aprender que não deve utilizar de forma desnecessária determinado esforço, por saber que ele falhou em determinada prática similar, é algo que se aprende com a prática.

Desta forma, Kilpatrick (1978) coloca que sempre se aprende mais de uma coisa, “[...] à medida que aprendemos uma coisa, várias outras coisas são simultaneamente aprendidas.” (TEIXEIRA, 1965, p. 35). O fato de gostar ou não do que está praticando, já é um tipo de aprendizagem; além do tipo de ação que deverá imprimir na prática; a ideia da prática e de como esta prática age na sua aprendizagem, também se configura elementos de aprendizagem.

Outro ponto importante do processo de aprendizagem é o interesse⁵ em aprender por parte do aluno, pois “não posso adquirir um novo modo de agir, se não tenho a intenção de adquiri-lo” (TEIXEIRA, 1965, p. 34), sendo a atitude, o propósito e a intenção deste aluno os fatores decisivos sobre o que será aprendido. Sendo assim, os ambientes educacionais devem mobilizar os alunos a terem experiências reais de vida, desenvolvendo práticas que possibilitem construir e reconstruir novos hábitos ou comportamentos. Por menor que seja o crescimento, ele irá acontecer a qualquer indivíduo que empenhe interesse em algo que faz. (DEWEY, 1965)

Outra parte do processo de aprendizagem é que deve estar integrada a fatos reais da vida, desta forma irá gerar interesse e, assim, o aluno terá motivo para se empenhar na realização da prática. Neste cenário de motivação e interesse por parte do aluno, a aprendizagem ocorrerá

⁵ “O legítimo princípio de interesse [...] uma identificação entre o fato que se deve ser aprendido ou a ação que se deve ser praticada e o agente que por essa atividade se vai desenvolver” (DEWEY, 1965, p. 65)

mais facilmente, pois ele identificará relação da sua prática ou conteúdo a ser aprendido com elementos da sua vida, ou de qualquer situação na qual possa utilizar o novo hábito aprendido.

E para finalizar, Kilpatrick (1978) coloca que a cada etapa do processo de aprendizagem “disposições emocionais” ficam associadas, podendo assim dizer que se aprende por associação, por se dá de forma simultânea. Como não se aprende apenas uma única coisa por vez, estas coisas geralmente estão associadas pelo fato de que “Muitas aprendizagens sempre se dão ao mesmo tempo. É a associação que está sempre a construir o nosso caráter, volitivo e emocional.” (KILPATRICK, 1978, p. 73). Ao ler um texto, o indivíduo se relaciona com o texto (com as ideias do texto), com o professor, com os colegas, com o ambiente, aprendendo com cada associação que faz. No ambiente digital, ao navegar por diversos conteúdos, os indivíduos se relacionam com cada tipo de mídia encontrada, seja um texto, vídeo, áudio, imagem ou qualquer outro tipo de conteúdo. Além de estar relacionado com o ambiente digital ao qual está acessando para consumir determinado conteúdo, como: as redes sociais, blog, fórum, site, dentre outros. Sendo assim necessário um letramento específico para que ele possa ler essa nova realidade digital, dentro de uma cultura-mundo.

O letramento digital para uma aprendizagem mais significativa

Ao longo da história da humanidade, percebe-se que o domínio do conhecimento colaborou para o desenvolvimento das sociedades, sendo arma de dominação nas relações de poder. Nesse sentido, não somente o domínio das informações foi vital para a supremacia de uma nação sobre a outra, mas a forma que essa informação era transmitida e consumida servindo, assim, como estratégia de controle econômico, político e social.

Apesar de o processo de aprendizagem se desenvolver espontaneamente no ser humano, como afirma Teixeira (1965), é inegável o papel da instituição escolar no processo de formação do indivíduo, e que esta funciona como processo político. A escola tem sido um importante espaço de aprendizagem, embora o sujeito também aprenda fora dos ambientes escolares, a partir das relações sociais com outros sujeitos.

Por isso, os processos de alfabetização, no que se refere a aprender códigos e sinais, que nos permitem ler e escrever, dito de outro modo, apenas decodificar signos e símbolos são condicionados a interesses específicos, e variam de acordo com o desenvolvimento socioeconômico de cada região. A alfabetização, por vezes, era realizada por meio da repetição de fonemas e grafemas (métodos de fonação e soletração) guiados por cartilhas educativas, presentes nos livros didáticos. As cartilhas, principalmente nas décadas de 1970 e 1980, fizeram parte, por exemplo, do processo de alfabetização brasileira.

Nessa conjuntura, a alfabetização se apresentava como um processo de importante controle e formação educativa, porém limitado diante das adversidades que a sociedade apresentava nos diversos lugares pelo mundo. Com efeito, na década de 1980, em partes diferentes do planeta, começava-se a discutir a questão do Letramento, assim chamado no Brasil. O termo em questão foi criado para se referir a competências específicas sobre a leitura e a escrita, nas quais se observava uma necessidade de maior domínio técnico sobre o que se aprendia na alfabetização, frente às relações sociais e trabalhistas. O entendimento aqui abordado sobre Letramento está pautado em autores como Soares (2006) e Buzzato (2006), por concordarem que o termo Letramento é uma tradução direta da palavra *literacy* (habilidade de ler e escrever). Porém, este termo no Brasil se assemelhava ao conceito de alfabetização que já era utilizado, no entanto, diante das novas necessidades das práticas de leitura e escrita, o termo Letramento ganhou outros significados.

Na sociedade da cultura-mundo que fora descrita anteriormente, o Letramento ganha dimensões maiores, pois as TIC condicionam novas formas de ler e escrever por meio das telas. São imagens, vídeos, áudios, hipertextos, jogos, enfim, diversos recursos que criam formas de interação e comunicação, mediados pelas mídias digitais, que para serem compreendidos, necessitam que os usuários saibam mais que ler e escrever.

Diante de diversas formas de conteúdos circulantes no ciberespaço, Kenski (2008, p. 41) alerta que “na era da informação, comportamentos, práticas, informações e saberes se alteram com extrema velocidade”, sendo assim necessária uma adaptação muito mais rápida do indivíduo, principalmente em relação ao cibertempo de Berardi (2005).

A sociedade atual, conforme Kenski (2008), é formada por nativos digitais, e por aqueles que são imigrantes digitais, ou seja, nasceram em uma época na qual as informações não circulavam com tanta velocidade e em grande quantidade. Como o Letramento depende das práticas sociais, culturais, políticas e econômicas, nas quais os sujeitos estão inseridos. Assim, o Letramento Digital, por exemplo, depende do perfil do indivíduo, logo, os nativos digitais tendem a ter maior facilidade nesse processo, por já nascerem e crescerem dentro dessa realidade.

No que se refere ao Letramento Digital, o conceito, assim como o de Letramento, data da década de 1980, para definir uma relação de domínio da leitura e escrita com o uso das mídias. Mas o conceito de Letramento Digital vai além do operar com eficiência os programas computacionais, ou realizar tarefas de emissão e recepção de dados, Buckingham (2010). Outra perspectiva de Letramento digital que tem se discutido, principalmente na Europa, mais

especificamente na escola de Londres, é sobre a segurança nas redes digitais, nesse contexto, Buckingham (2010, p. 48) reitera:

O Plano de Ação por uma Internet mais Segura, da Comissão Europeia, por exemplo, enfatizou a importância do conhecimento da Internet para as crianças protegerem-se de conteúdos nocivos. Além da variedade de linhas diretas, filtros e *awareness nodes*, a Comissão financiou diversos projetos educacionais destinados a alertar as crianças quanto aos perigos da pedofilia e da pornografia *on-line* – embora, é claro, seja digno de menção que muitos destes projetos tenham adotado uma concepção bem mais ampla do conhecimento da Internet, e isso vai muito além da estrita preocupação com segurança.

Apesar de importantes, as discussões acima sobre a perspectiva do Letramento Digital ainda não contemplam a profundidade das relações entre as mídias digitais e a informação. As discussões têm se pautado basicamente sobre as informações, como se elas transmitissem exatamente e somente aquilo que aparentam, e não levasse em consideração a verdadeira intenção (mercadológica e ideológica) que está camuflada nas tecnologias imersivas (Realidade aumentada, Virtual) e interfaces dinamizadas. Para tanto, não se leva em consideração os aspectos persuasivos e mercadológicos, restringindo o indivíduo digitalmente letrado como aquele capaz de fazer buscas na internet e operar com êxito toda parte técnica do mundo digital.

Diante disso, compreende-se que o Letramento Digital passa pela competência no manuseio de *software*, por uma navegação segura pela rede, mas que só se torna completo quando se desenvolvem competências que permitam fazer análises críticas as informações acessadas. Nesse sentido, Buckingham (2010, p. 49) afirma:

[...] o *letramento digital* é bem mais do que uma questão funcional de aprender a usar o computador e o teclado, ou fazer pesquisas na *web*, ainda que seja claro que é preciso começar com o *básico*. Em relação à Internet, por exemplo, as crianças precisam saber como localizar e selecionar o material – como usar os navegadores, *hyperlinks*, os mecanismos de procura etc. Mas parar por aí é confinar o letramento digital a uma forma de letramento instrumental ou funcional: as habilidades que as crianças precisam em relação à mídia digital não são só para a recuperação de informação. Como com a imprensa, elas também precisam ser capazes de avaliar e usar a informação de forma crítica se quiserem transformá-la em conhecimento. Isso significa fazer perguntas sobre as fontes dessa informação, os interesses de seus produtores e as formas como ela representa o mundo, compreendendo como esses desenvolvimentos tecnológicos estão relacionados a forças sociais, políticas e econômicas mais amplas.

Compreende-se a assertiva de Buckingham (2010) quando se pensa em Letramento Digital como sendo uma noção mais crítica sobre a mídia. Para melhor contextualizar essa

noção crítica, serão discutidas algumas competências que os usuários precisam desenvolver. No primeiro momento, a capacidade de avaliar a informação e os dados recebidos, a fim de verificar sua confiabilidade e a intenção de quem emitiu a informação, tendo em vista que carregam valores e ideologias, que nem sempre estão evidentes.

Se o processo de aprendizagem procura propiciar independência, criatividade e autoconfiança, as avaliações externas pautadas no acerto/erro, são improdutivas. O recomendado é uma autoavaliação, na qual os indivíduos possam chegar a suas próprias conclusões e decidir quais destes padrões lhe atendem para atingir os seus objetivos. Nesse caso, pode-se pensar em avaliações coletivas, com o intuito de formar um ambiente colaborativo entre os indivíduos, não como apenas uma avaliação negativa, apontando o erro do outro, mas para contribuir, somar e crescer coletivamente. (ROGERS, 1975)

Outra competência a ser desenvolvida está ligada à linguagem da rede e, nesse sentido, requer conhecer, por exemplo, como os *sites* são produzidos, como são pensados, estruturados e projetados, tendo em vista que, na rede, a comunicação é interativa.

Diante de uma sociedade hipercapitalista, outra competência a ser desenvolvida é a capacidade de identificar as influências mercadológicas que circulam na rede, que estabelecem além de padrões de consumo, práticas comportamentais, de socialização e educação. Na maioria das vezes, estas estão camufladas em músicas, filmes, livros, notícias, jogos e desenhos e buscam influenciar os consumidores. As crianças, por exemplo, são alvo de apelos comerciais que estão presentes nos jogos e desenhos animados, que utilizam computação gráfica, Realidade Virtual e Aumentada, a fim de influenciar o consumo. Ressalta-se que, cada vez mais, os grupos capitalistas aproveitam as características de fluidez das informações da rede para influenciar e encontram na globalização uma forte aliada.

Pela observação dos aspectos analisados, aprender a ler as diversas linguagens midiáticas, implica desenvolver habilidades que nos permitem ler e entender o mundo. O processo de Letramento Digital pressupõe a leitura crítica das informações que derivam dos diferentes contextos sociais, econômicos e políticos, assim permite ao indivíduo uma maior liberdade, conhecimento e clareza sobre as relações mercadológicas, políticas e ideológicas que circulam pela rede. Para tal, é necessário que o indivíduo se deixe envolver por completo, por conta própria, assim, a sua aprendizagem será mais eficaz, duradoura, completa, pois também será afetiva, além de cognitiva. (ROGERS, 1975)

Rogers (1975) aponta a importância de incorporar as mudanças ao processo de aprendizagem necessária ao tempo atual, sendo assim imprescindível que o indivíduo esteja em um processo contínuo de aprendizagem, de forma continuada, pois “[...] o objetivo da

aprendizagem é a capacidade de desenvolvimento constante.”(DEWEY, 2007, p. 9). Destacamos aqui as colocações de Lévy (2010) sobre as constantes mudanças que estão ocorrendo na cultura-mundo, o qual afirma que o conhecimento e habilidades necessárias para a realização de um trabalho estarão obsoletas de forma muito rápida. Esse princípio demonstra a importância do Letramento Digital no contexto atual.

Considerações finais

A internacionalização da cultura ocorre graças a globalização, fenômeno mundial, que pode ser entendido como o processo de internacionalização do capitalismo. Nesse sentido, vive-se uma sociedade capitalista, na qual, a todo momento, são construídos novos sistemas de valores e objetivos, impulsionados pelo consumismo. Além do consumo, a sociedade hipercapitalista e hipermediatizada influencia nas relações trabalhistas, emocionais, políticas e educacionais. Reconfigura as relações de socialização, comunicação e educação, estimula as rivalidades, a individualização, em que as Instituições (Estado, Igreja e Família) perdem espaço para o mercado que dita as regras, dando a sociedade uma sensação de liberdade.

Todas essas transformações, que têm ocorrido na sociedade, têm sido cada vez de forma mais rápida diante do uso das mídias digitais. Por meio dessas mídias digitais, a nova cultura-mundo ganha mais forças e adentra as casas e famílias de maneira sucinta, pois tem chegado por meio de filmes, músicas, séries de TV, vídeos, arte e etc. As informações, nunca são apenas simples informações, sempre carregam valores e ideologias persuasivas. É nesse cenário que o Letramento Digital, em busca de uma aprendizagem mais significativa, deve levar o indivíduo a refletir sobre a experiência, construindo assim novos significados a partir da experiência que teve. Pois para Novak e Gowin (1996), essa experiência deve envolver o pensamento, a ação e o sentimento, desta forma estará enriquecendo o novo significado com base na experiência.

Estima-se que a população mundial é composta de cerca de 7 bilhões de pessoas, e desse montante, mais da metade, aproximadamente 3,9 bilhões, usam a internet, segundo a Agência para Informação e Comunicação (UIT) da Organização das Nações Unidas. Os dados da ONU são de 2018, e demonstram uma expectativa de crescimento do consumo da internet, principalmente nos países desenvolvidos. Os números demonstram que a Europa é a principal consumidora, seguida dos Estados Nacionais da CEI (Comunidade dos Estados Independentes) e da América.

Os dados revelados pela ONU evidenciam que se vive uma sociedade mediatizada, na qual as informações circulam pelo ciberespaço com fluidez e velocidade. Por meio das

interconexões da rede, a cultura tem tomado proporção mundial, havendo uma padronização de uma cultura-mundo.

Para Rogers (1975, p. 164) “A aprendizagem é facilitada quando o aluno participa responsabilmente do seu processo. A aprendizagem significativa aumenta, ao máximo, quando o aluno escolhe suas próprias direções [...]”, os recursos de aprendizagem, quais ações deverá empenhar na experiência e aceita as consequências de suas escolhas. Mas Ausubel (2003) não concorda com este princípio de Rogers, pois, para ele, o professor deve ser o responsável por direcionar e selecionar os materiais com os quais os alunos irão ter acesso para uma aprendizagem significativa.

Recomenda-se adotar a mescla dos princípios dos dois autores, na qual o professor deve fornecer um mínimo de instrução (caminhos) para a experiência, a fim de que os alunos possam definir quais estratégias, ações e direções irão optar para a construção do seu conhecimento. Este professor tem ainda o papel de facilitador da aprendizagem (termo adotado por Rogers), pois “[...] ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua produção ou a sua construção.” (FREIRE, 2002, p. 12)

Nesse sentido, conclui-se que uma das formas de não ser manipulado, ou ao menos, de entender as tendências e influências que são impostas diariamente é por meio do Letramento Digital. Ele deve ser algo mais completo em que o indivíduo esteja preparado para avaliar e usar as informações de forma crítica se quiser transformá-las em conhecimento. Por meio do Letramento Digital, a sociedade hipermediatizada será capaz de resistir às influências capitalistas mercadológicas, que tanto buscam transformar os valores sociais de acordo com seus interesses.

Referências

AUSUBEL, D. P. **Aquisição e Retenção de Conhecimentos:** uma perspectiva cognitiva. Lisboa: Paralelo, 2003.

BERARDI, F. (Bifo). **A fábrica da infelicidade:** trabalho cognitivo e crise da new economy. Rio de Janeiro: DP&A, 2005.

BUCKINGHAM, D. **Cultura Digital, Educação Midiática e o Lugar da Escolarização.** Artigo produzido para Revista Educação & Realidade. Porto Alegre, v35, n. 3, p. 37-58. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/educacaoerealidade/article/view/13077/10270>>. Acesso em: 2 nov. 2019.

BUZATO, M. E. K. **Letramento digital:** um lugar para pensar em internet, educação e oportunidades. In: CONGRESSO IBERO-AMERICANO EDUCAREDE, 3., São Paulo, 2006. Anais... São Paulo: CENPEC, 2006. s/p.

DEWEY, J. **Vida e educação**. 5. ed. São Paulo: Melhoramentos, 1965.

DEWEY, J. **Democracia e educação**: capítulos essenciais. Tradução Roberto Cavallari Filho. São Paulo: Ática, 2007.

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia**: saberes necessários à prática educativa. 25. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

KENSKI, V. M. **Educação e Tecnologias**: O novo ritmo da informação. Campinas: Papirus, 2008.

KILPATRICK, W. H. **Educação para uma civilização em mudança**. Tradução Noemy S Rudolfer. 15. ed. São Paulo: Melhoramentos, 1978.

LE MOS, A.; LÉVY, P. **O futuro da internet**: em direção a uma ciberdemocracia planetária. São Paulo: Paulus, 2010.

LÉVY, P. **Cibercultura**. 3. ed. São Paulo: Editora 34, 2010.

LIPOVETSKY, G.; SERROY, J. **A cultura-mundo**: Resposta a uma sociedade desorientada. Lisboa: Ed. 70, 2017.

NETO, J. A. da S. P. Teoria da aprendizagem significativa de David Ausubel: perguntas e respostas. **Série-Estudos - Periódico do Programa de Pós-Graduação em Educação da UCDB**, [s. l.], n. 21, p. 117–130, 2006. Disponível em: <<https://goo.gl/5qhk8i>>. Acesso em: 10 jan. 2019.

NOVAK, J. D.; GOWIN, D. B. **Aprender a aprender**. Lisboa: Paralelo, 1996.

ROGERS, C. R. **Liberdade para aprender**. Tradução Edgar Godói da Motta Machado; Márcio Paulo de Andrade. 3. ed. Belo Horizonte, MG: Interlivros, 1975.

ROGERS, C. R. Significant Learning: In **Therapy and in Education**. *Educational Leadership*, [s. l.], p. 232–242, 1959. Disponível em: <<https://goo.gl/cECwic>>. Acesso em: 13 jan. 2019.

SANTAELLA, L. **Cultura e artes do pós-humano**: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.

SANTAELLA, L. **Aprendizagem ubíqua substitui a educação formal?** Artigo produzido para Revista de Computação e Tecnologia PUC – SP, v.11, n.1, 2010. Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/index.php/ReCET/article/viewFile/3852/2515>>. Acesso em: 1 jun. 2019.

SANTOS, M. **Por uma outra Globalização**: do pensamento único a consciência universal. Editora Record, 2001.

SOARES, M. **Letramento**: um tema em três gêneros. Belo Horizonte: Autêntica, 2006.

Notandum, ano 23, n. 52, jan./abr. 2020
CEMOrOC-Feusp / IJI-Univ. do Porto

TEIXEIRA, A. S. A pedagogia de Dewey. In: **Vida e educação**. 5. ed. São Paulo: Melhoramentos, 1965. p. 13–41.

Recebido em	15/12/2019
Aceito em	25/12/2019