REVISTA TRANSDISCIPLINAR
UNIVERSO da Saúde
ISSN 2965-2340

REFLEXÕES SOBRE HÁBITOS DIGITAIS, APRENDIZAGEM E HOMEM CONTEMPORÂNEO

Ezequiel Fabiane Spanholi
Maria das Graças Moura Lobo Moreira
Rita de Cássia Santos Pereira Benigno

Resumo

O mundo digital abriu uma nova era na educação. O desenvolvimento tecnológico dos últimos 30 a 40 anos possibilitou uma verdadeira revolução na forma de ensinar e aprender, ao trazer para as sala de aula inúmeras ferramentas digitais. Porém, nem sempre foi assim. No inicio desse período em que o ser humano tornou-se o *Homo Zappiens*segundo a definição de Veen e Vrakking (2009), os hábitos digitais lúdicos eram vistos apenas como fonte de entretenimento e passaram a ser marginalizados a medida do tempo em que observa-se certa dependência dos mais jovens aos jogos eletrônicos e sua dispersão das tarefas escolares. Com o entendimento de que, tornar-se digital, era um caminho rico de possibilidades e, de certo modo, sem volta, a sociedade passou a explorar a gamificação e a interatividade como fonte de aprendizado, incorporando suas práticas e recursos em sala de aula. Mesmo vivendo tempos futuros hoje, notamos que sua implementação vem ocorrendo de maneira lenta e gradual talvez acelerada nos últimos meses pela necessidade de inovação e re-invenção da educação em tempos de pandemia.

Como não imaginar que a aprendizagem significativa se beneficiaria de recursos que mesclam multimodos de representação? Como duvidar que o ambiente virtual tornar-se-ia mais atrativo que a sala de aula tradicional? Essas perguntas na verdade são reflexões sobre nosso momento atual de ensino. A aprendizagem significativa proposta por Ausubel (2003) precisa se ancorar em subsunçores para que ocorra e as ferramentas digitais permitem, de certa forma, personalizar o conteúdo e aumentar as chances para esse processo de ligação. Só há aprendizado significativo se houver, por parte do aluno, interesse em aprender. O uso de imagens, sons, interatividade tornam o processo de aprendizado mais dinâmico, fluido e imperceptível. Aprender torna-se brincadeira. Porém, para acessarmos esse mundo virtual, dependemos das ferramentas tecnológicas que nem sempre estão disponíveis a todos os alunos. O elevado custo dos computadores, *tablets* e celulares e a precária infraestrutura de rede demonstrada por uma internet de má qualidade e elevado preço, são pontos fundamentais que atrapalham esse salto evolutivo do saber. Nesse quesito entraria o processo de desenvolvimento tecnológico e científico, pouco estimulado pelos nossos governantes. Nossa indústria tecnológica é básica pois, pela globalização, torna-se mais barato “comprar de fora” do que criar todo processo necessário a sua nacionalização. Bom para o curto prazo e péssimo para o futuro.

Todas essas questões que foram expostas nos parágrafos anteriores, deixam claro como estamos nos moldando quanto sociedade. O homem de hoje, contemporâneo, é aquele que vê com naturalidade o mundo digital, tira proveito de suas facilidades e vantagens e acredita em um futuro cada vez mais virtual. Toda essa geração que cresceu rodeada por computadores, games e informação das redes está habituada com a linguagem cibernética. Trocamos expressões por símbolos, reuniões por encontros, chats e webinares, visitas a

museus por ambientes virtuais, sem abrir mão da nossa humanidade. Hoje lemos muito e com velocidade impressionante, mas entendemos os conteúdos de maneira cada vez mais superficial. Nossos telefones celulares viraram uma janela para o mundo e cada um porta sua própria imprensa de bolso com opiniões variadas, baseadas em verdades e também em *fake news*. Todos tem voz e vez em uma democracia cada vez mais inclusiva, mas nem todos tem boas intenções. Assim como o mundo está tornando-se melhor e mais justo, mesmo ainda bem aquém do que gostaríamos, o poder financeiro e político tenta monopolizar as fontes de informação. É papel do homem contemporâneo lutar por uma sociedade justa e verdadeira, calcada nos princípios analógicos e sempre válidos do bem estar, respeito mútuo, individualidade, ética, caráter e tantos outros, que surgiram com o *Homo Erectus* e persistem até hoje. Ser digital não significa mudar valores mas sim dar nova significação a eles aos passo que os transportamos para outras realidades, mesmo que virtuais. O mundo da Ciberculturaproposto por Lévy (2010) está aberto para novas possibilidades. Ele propõe diversos sentidos para o virtual, do mais fraco que está relacionado ao senso comum e inclui uma idéia de ilusão, irrealidade e imaginação, para um estágio mais forte, um mundo virtual no sentido tecnológico estrito, que inclui a ilusão de interação sensório motora com um modelo computacional. Porém, nem só de ganhos vive a evolução tecnológica. A este respeito,Léwy (2010, p. 244) afirma que:

> A inovação técnica gera fenômenos de crescimento, de atualização das virtualidades latentes. Contribui também para a criação de novos planos de existência. Complexifica a estratificação dos espaços estéticos, práticos e sociais. O que não significa, contudo, que não provoque desaparecimentos. Não há mais ferreiro em cada cidade, nem excrementos de cavalo nas ruas das cidades. Alguma coisa se perdeu. Os hábitos, as habilidades, os modos de subjetivação dos grupos e das pessoas adaptadas ao mundo antigo não são mais adequados.

Por fim, cabe a cada um de nós essa imersão responsável no mundo atual. Usar as ferramentas certas para o bem comum e utilizar os avanços para o desenvolvimento social devem ser as prioridades de cada indivíduo nesse contexto. Todos temos a ganhar.

Palavras-chave: [não informadas]

REFERÊNCIAS

AUSUBEL, D. **Aquisição e retenção de conhecimentos: uma perspectiva cognitiva**. Lisboa: Editóra Plátano, 2003.

LÉWY, P. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 2010.

PRENSKY, M. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. São Paulo: Editora SENAC, 2012.

VEEN, W.; VRAKKING, B. **Homo Zappiens: educando na era digital**. Tradução de Vinícius Figueira. Porto Alegre: Artmed, 2009.