

## O *figital* e o não lugar da escola contemporânea

Alan César Belo Angeluci<sup>1</sup>

Orcid: [orcid.org/0000-0002-4093-0590](https://orcid.org/0000-0002-4093-0590)

### Resumo

Este texto propõe uma discussão sobre a urgente aproximação das práticas educacionais e dos processos de ensino-aprendizagem à cultura digital, buscando compreender como a escola pode se aproximar da realidade de vida de jovens alunos. Parte de uma ideia de crise de linguagem que afeta a educação e destaca como a linguagem midiático-digital de *edutubers*, *booktokers* e outros influenciadores digitais têm dado indícios de caminhos para aproximação entre jovens alunos e a escola, onde ainda impera um modelo apegado aos rituais tradicionais. O argumento central situa-se em reconhecer o “figital” – o hibridismo contemporâneo e a necessidade da convivência dos artefatos físicos e digitais – mas alerta para a tendência de um pensamento que reduz o espaço da educação a um mero espaço de consumo. Por fim, apoia-se nos preceitos da pedagogia dos multiletramentos e da literacia transmídia como possíveis caminhos para práticas educativas mais atentas, éticas e conscientes à realidade da vida contemporânea.

**Palavras-chave:** cultura digital; tecnologia e educação; processo de ensino-aprendizagem.

### Abstract

This text proposes a discussion on the urgent alignment of educational practices and teaching-learning processes with digital culture, aiming to understand how schools can get closer to the real-life experiences of young students. It begins with the idea of a language crisis affecting education and highlights how the media-digital language of edutubers, booktokers, and other digital influencers has provided indications of pathways for bridging the gap between young students and the school, which still clings to traditional rituals. The central argument revolves around recognizing the "phygital" - contemporary hybridism and the need for the coexistence of physical and digital artifacts. However, it also warns against the tendency to reduce the educational space to a mere realm of consumption. Finally, it relies on the principles of multiliteracy pedagogy and transmedia literacy as potential pathways for more attentive, ethical, and conscious educational practices in line with the reality of contemporary life.

**Keywords:** digital culture; technology and education; teaching-learning process.

Citação: Angeluci, Alan César Belo. *O figital e o não lugar da escola contemporânea*. **Revista Estudos Aplicados em Educação**, v. 8, e20239313, 2023. DOI <https://doi.org/10.13037/reae.vol8.e20239313>

<sup>1</sup> Bolsista de Produtividade do CNPq e Doutor em Ciências com ênfase em Sistemas Eletrônicos pela Escola Politécnica da Universidade de São Paulo (EP/USP). Professor da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA/USP). São Paulo – Brasil. E-mail. [aangeluci@usp.br](mailto:aangeluci@usp.br)



## 1 Introdução

Não é de hoje que boa parte dos especialistas e gestores da educação atentos às transformações tecnológicas contemporâneas estão de acordo com uma afirmação: é preciso que a escola se aproxime da realidade de vida dos alunos. Essa “realidade de vida” se traduz em um novo ecossistema complexo representado por uma cultura digital que hoje acolhe as trocas sociais, afetivas e de aprendizagem formal e não formal de todas as gerações, mas, sobretudo, das novas, que estão imersas em um cenário de múltiplas fontes de informação. Incorporar a Internet, as mídias sociais, elementos multimidiáticos e linguagem presentes em games e produções audiovisuais destinados a crianças e adolescentes deixou há muito tempo de ser apenas um modismo: trata-se agora de real necessidade para engajar e trazer os alunos de volta ao contexto de ensino-aprendizagem escolar, antes que se percam os jovens alunos definitivamente.

Há hoje, no entanto, uma fronteira muito tênue que separa as práticas pedagógicas e seus objetivos educacionais com as lógicas de consumo que regem quase que a totalidade da ambiência das mídias digitais. É evidente que existem elementos do mundo digital que podem e devem ser incorporados às rotinas educacionais, mas não se estaria correndo o risco de sujeitar o espaço da educação a uma lógica exclusiva de consumo se a abordagem de mercado digital for tomada como ponto de partida? Vive-se hoje em um “não lugar” da escola contemporânea, nos termos de Marc Augé (1994), buscando-se entender esse território de passagem para a educação na construção de uma nova vida social em que se cruzam passado, futuro e objetos técnicos.

De fato, o contexto digital contemporâneo está em rota de conflito e tensão constante com os métodos tradicionais da educação, ainda baseados em uma era da sociedade em que o acesso à informação era difícil e a escola detinha os privilégios sociais para transmitir informações por meio de seus professores. Hoje, em todo o Brasil, 96% dos usuários de Internet de 9 a 17 anos acessam a Internet todos os dias ou quase todos os dias<sup>2</sup>. Mesmo entre crianças e adolescentes das classes D e E esse número chega a 88%. Apesar de se reconhecer que a conexão a Internet ainda representa importante barreira ao acesso à informação para grande parte da população, já vivemos distantes dos longínquos anos 2000 em que o acesso à Internet era ainda uma experiência *underground*. A informação outrora predominantemente disponível em impressos de livros, apostilas e materiais de apoio ocupa hoje os acervos e repositórios digitais, além de ter ganhado novos formatos, novas linguagens e conteúdo em um estado de inflamação digital que nos levou aos dias de desordem informacional e hiperinformação – para o bem e para o mal.

Nesse contexto, se propõe aqui uma reflexão que está muito distante de se encerrar nas próximas linhas, mas que busca se lançar sobre os argumentos que nos levam a constatar a necessidade iminente de se construir um novo espaço em que as práticas educacionais e os processos de ensino-aprendizagem operem na convivência com a cultura digital. Busca-se concentrar em compreender a forma pela qual a escola pode estreitar sua conexão com a vida cotidiana dos jovens estudantes. Parte-se da constatação que há uma crise de linguagem que impacta a esfera educativa, destacando o papel da linguagem midiático-digital empregada por influenciadores digitais como um indício de diálogo possível entre jovens alunos e a escola. Nesse quadro, é relevante observar que a escola muitas vezes segue um modelo apegado a rituais tradicionais, com atualizações que ocorrem de maneira notavelmente lenta. O ponto

---

<sup>2</sup> TIC Kids Online Brasil 2022. Disponível em [https://cetic.br/pt/pesquisa/kids\\_governo-eletronico/indicadores-online/](https://cetic.br/pt/pesquisa/kids_governo-eletronico/indicadores-online/), Acesso em 18 de setembro de 2023.



central desta discussão está na identificação do conceito de "figital", que representa a fusão entre elementos físicos e digitais no ambiente educacional contemporâneo. No entanto, é importante destacar que este texto também ressalta a preocupação com a tendência de reduzir o propósito educacional a um mero espaço de consumo. Nesse sentido, os princípios da pedagogia dos multiletramentos e da literacia transmídia atuam como potenciais norteadores para promover práticas educativas mais conscientes, éticas e atentas à complexa realidade da vida contemporânea.

## **2 A crise de linguagem é a crise do não lugar da escola**

Há uma crise de linguagem estabelecida: alunos habituaram-se a situar a escola como um lugar distante de suas realidades afetivas e sociais. A escola não se comunica efetivamente com o aluno, que por consequência não se motiva e não se engaja efetivamente. São poucas as exceções que fogem a essa realidade. Um primeiro palpite que se levanta ao discutir as razões pelas quais jovens alunos hoje evidenciam com tanta ênfase o descompasso entre suas vivências e o ambiente escolar é o *gap* geracional entre os profissionais da escola e os jovens aprendizes. Hoje, boa parte de gestores e professores são conhecidos como imigrantes digitais (Prensky, 2001) que apresentam comportamentos sociais e culturais distintos dos mais jovens, muito em função dos usos e apropriações feitas das mídias contemporâneas (Passarelli; Junqueira; Angeluci, 2014). Se parte desse distanciamento pode ser explicado pela diferença geracional, é preciso entender também que o resultado dessa diferença de apropriação entre as mídias contemporâneas resulta em novas formas de interagir e produzir com e para essas mídias. Gerações mais antigas aprenderam usando livros, jornais impressos e talvez o rádio e a televisão. Nascidos pós anos 2000 tiveram a influência de novos *gadgets*, aplicativos e um sem-número de dispositivos portáteis e móveis, em uma comunicação interativa e assíncrona, que exige novas práticas de comunicação e linguagem antes não experimentadas. A apropriação dessa linguagem, agora digital, fragmentada, mais imagética e icônica, requer também um repertório de vivência em um contexto social em que há um lugar de construção de uma identidade transformada pelo ambiente digital. De repente, o lugar histórico e identitário da escola também passou a se transformar pelo digital: tornou-se lugar de passagem, um não lugar (Augé, 1994), que tem agora também na instância da virtualidade (Levy, 1999) um potente fator de desconcentração e de deslocalização. A crise da linguagem se estabeleceu, pois o território escolar também entrou em crise: se deslocou, se desterritorializou, também se tornou, ao menos em parte, virtual.

O golpe final desse processo se deu com a pandemia da COVID-19, que forçou milhões de crianças e adolescentes em todo o mundo a adotarem o chamado “ensino remoto” à força, no improviso em grande parte dos casos, na precariedade em quase sua totalidade. A exceção que virou regra fez alunos passarem a ter aulas direto de casa conectados aos computadores e celulares, recebendo vídeos, ao vivo ou assíncronos, de seus professores e tutores. Nem mesmo os vultuosos investimentos empenhados por governos para formação de professores e compra de equipamentos, *tablets* e *notebooks* para prover os jovens de acesso às tecnologias promoveu o engajamento esperado: apesar de se reconhecer o importante esforço para adaptação dos docentes de suas práticas pedagógicas à nova realidade, muitos alunos seguiram tão desmotivados e desatentos quanto se estivessem presencialmente dentro da sala de aula. A falta de intimidade com o ambiente digital e com a linguagem audiovisual tornou-se o principal obstáculo de professores, muitos deles se tornando, inclusive, alvos de zombaria.

O Estado se move também para acompanhar as transformações. As escolas públicas são normalmente alvo de projetos (BNDES, 2023) de financiamento para acesso à Internet de



qualidade – o que resolve parte do problema – o acesso. Essas ações têm ocorrido em âmbito global:

Universalizar a conexão com a internet em escolas tornou-se prioridade global após a pandemia, com investimentos pesados dos diferentes governos. A União Europeia tem fundos bilionários que podem ser usados pelos países-membros para digitalizar escolas. Um deles tem um orçamento de € 44,5 bilhões (R\$ 270 bilhões). Em 2022, o governo britânico anunciou uma política de £ 150 milhões (R\$ 921 milhões) para ajudar escolas a atualizarem sua tecnologia. No Brasil, o plano é aplicar R\$ 6,5 bilhões para criar pontos de internet ou melhorar a qualidade da conexão de todas as escolas públicas do País (Valfré, 2023).

No entanto, cabe retornar à tese dessa seção: se há uma crise de linguagem, há uma necessidade de apropriação de uma forma de se comunicar com o jovem aluno nesse novo lugar comunicacional: esse lugar de passagem, que não é mais só físico, mas também multimídia, interativo, criativamente digital. Esse não lugar convive com objetos técnicos ora físicos, ora virtuais, que se atravessam, se espelham e se plasmam em uma dinâmica ágil repleta de atores humanos e não humanos (Latour, 2012). A crise de linguagem que se fala é, portanto, reflexo da crise do não lugar escolar, da des(re)construção de uma identidade histórica sobre a instituição escolar como *locus* único do conhecimento. É, portanto, necessário entender esse novo espaço não mais fixo, mas de passagem, físico-digital, ou “figital” (físico e digital), de novas instâncias de troca de conhecimento e de produção de conteúdo.

### 3 Uma educação figital

O conceito de “figital” descreve a integração dos ambientes físicos e digitais no contexto educacional contemporâneo (Chaturved *et al.*, 2021). Esse fenômeno está reconfigurando a forma como o aprendizado ocorre, assim como a maneira como o conhecimento é transmitido e assimilado. Nesse contexto, é essencial compreender as dinâmicas da educação “figital” como um elemento crucial na evolução do sistema educacional (Vate-u-lan, 2016).

A convergência entre o mundo físico e o digital tem promovido cenários de experimentações nas salas de aula e transformado os modos de ser e agir dos atores envolvidos. A incorporação de dispositivos tecnológicos, como *tablets*, *laptops* e quadros interativos, se tornou uma prática a ser perseguida em determinadas situações educacionais. Isso permite que educadores possam acessar recursos digitais, materiais de aprendizagem interativos e ferramentas de colaboração em tempo real, por exemplo. A aprendizagem móvel desempenha um papel significativo na educação “figital”. Dispositivos móveis, como *smartphones* e *tablets*, possibilitam o acesso a conteúdo educacional em qualquer local e momento. Isso é particularmente relevante para a aprendizagem fora do ambiente de sala de aula convencional.

Plataformas de ensino *on-line*, aplicativos de aprendizagem e ambientes virtuais de aprendizado tornaram-se populares no pós-pandemia. Essas ferramentas permitem que os alunos acessem materiais do curso, participem de discussões, enviem tarefas e recebam *feedback*, tudo por meio de dispositivos digitais. No entanto, o potencial é maximizado quando a aprendizagem móvel se entrelaça com experiências físicas. A realidade virtual (RV) e a realidade aumentada (RA) desempenham um papel central (Queiroz; Tori; Nascimento, 2017). Essas tecnologias permitem que os alunos se envolvam em ambientes virtuais que complementam e enriquecem o aprendizado no ambiente físico. Por exemplo, os alunos podem explorar sítios arqueológicos históricos em uma sala de aula de história por meio de um *headset* de RV (Li; Chang, 2017). Eles podem realizar experimentos de química em laboratórios virtuais



sem preocupações com substâncias químicas perigosas ou em tantos outros cenários que envolvam o ensino de ciências (Durukan *et al.*, 2020). Essas experiências imersivas não apenas tendem a tornar o aprendizado mais envolvente, mas também aumentam a eficácia, já que os alunos têm maior probabilidade de reter informações vivenciadas do que as simplesmente lidas ou ouvidas.

A educação "figital" facilita uma maior personalização do processo de aprendizado. As ferramentas digitais têm o potencial de coletar dados sobre o desempenho do aluno, como tarefas concluídas, tempo dedicado a tópicos específicos e áreas onde surgem desafios. Essas informações permitem a adaptação do conteúdo do curso e das atividades para atender às necessidades individuais dos alunos. Por exemplo, um programa de aprendizado de línguas pode ajustar o nível de dificuldade das lições com base no progresso do aluno (Reinders, 2018). Essa abordagem assegura que os alunos não fiquem entediados com tarefas muito fáceis ou desmotivados por desafios muito complexos. A personalização é uma estratégia eficaz para manter os alunos engajados em seu aprendizado.

A perspectiva "figital" não está isenta de desafios, no entanto. A infraestrutura tecnológica deve ser robusta o suficiente para atender às necessidades dos alunos e garantir o acesso igualitário aos recursos digitais. Além disso, questões relacionadas à segurança cibernética e à privacidade dos dados dos alunos são preocupações cruciais que necessitam de atenção (Hoel *et al.*, 2017).

Por fim, a formação de professores é um elemento essencial. Os educadores precisam estar preparados para utilizar eficazmente a tecnologia em suas salas de aula, projetar experiências de aprendizado inovadoras e lidar com a diversidade de necessidades dos alunos. Em alguns casos, as experiências inovadoras estão sendo praticadas em espaços considerados até recentemente pouco convencionais, como o *Youtube*.

#### **4 *Youtubers*: guardiões da nova Galáxia de Gutenberg?**

MacLuhan (1972) pensou conceitualmente a Internet ao vislumbrar a relação do homem, inicialmente com a palavra escrita, e depois com as mídias eletrônicas (rádio e televisão, à sua época), imaginando um momento histórico em que todos viveríamos em uma única "aldeia global". Em sua obra "A Galáxia de Gutenberg", discutiu como o homem e a palavra escrita se modificaram mutuamente, de forma que, ao mudar a linguagem, novos processos cognitivos também foram alterados e novas formas de ver o mundo também foram construídas. Gutenberg fora um artesão alemão que no século XV mudou a história da humanidade ao criar a prensa tipográfica que permitiu a difusão do conhecimento por meio da reprodução em maior escala de materiais impressos.

Seriam os *youtubers* ou *digital influencers* das mídias sociais os guardiões de uma nova linguagem contemporânea? Nos últimos dez anos, *youtubers* que falam sobre os mais variados assuntos passaram a arregimentar a atenção de milhões de crianças e adolescentes ao adotar uma linguagem de "Internet", mais ágil, fluida e multimídia, retendo esses usuários por horas diante das telas consumindo seus conteúdos, consolidando-se em um fenômeno que tem influenciado a formação de conceitos de toda uma geração. *Youtubers* como os irmãos brasileiros Felipe e Luccas Neto, por exemplo, suscitaram acaloradas discussões sobre discriminação contra o Brasil por conta da influência de seus vídeos na entonação e gírias de jovens portugueses<sup>3</sup> – uma espécie de "reparação histórica" ou "invasão 2.0", como alguns poderiam chamar em alusão ao processo histórico de colonização de Portugal no Brasil.

---

<sup>3</sup> Mais sobre o caso em: <https://oglobo.globo.com/cultura/youtubers-brasileiros-mudam-jeito-de-falar-das-criancas-portuguesas-1-24995679>. Acesso em 17 de novembro de 2023.





Com o tempo, os *youtubers* passaram a se observar nichos de atuação cada vez mais especializados. Não demorou muito para emergirem os professores *youtubers* – conhecidos como *edutubers* – ficando evidente que aqueles docentes, que criavam videoaulas em diversas áreas voltadas para o Ensino Fundamental e Médio, sabiam como atrair a atenção e fidelizar jovens aos seus canais se apropriando de estratégias que funcionaram muito bem para nichos mais voltados ao entretenimento, por exemplo. Muitos, tratados como *webcelebridades*, chegam a atrair mais de 3,5 milhões de seguidores – como o caso do canal do Professor Noslen (Fig. 1), que ensina língua portuguesa. Os mais conhecidos da rede chegam a ganhar mais de US\$ 2 mil por mês com a monetização dos vídeos por conta do alto número de visualizações e da publicidade associada, além da popularidade alcançada gerar a venda de cursos *on-line* e convites para palestras.

Figura 1 - Capa de vídeo sobre Gêneros Textuais do Professor Noslen



Fonte: YouTube

Outro exemplo de fidelização em assuntos ligados à educação são os *booktokers* – celebridades da rede social Tik Tok que impulsionaram o interesse dos seguidores pela leitura – como o caso da Tatiana Feltrin (@tatianagfeltrin), do “*Tiny Little Things*”, que, não por acaso, é também professora de língua inglesa. Uma breve inspeção em diversas plataformas vai revelar tantos outros exemplos de professores inovadores em aplicativos de áudio, como *Spotify*, e de games, como o *Twitch*. Iniciativas como as produções audiovisuais educativas de “*A Liga Zei*” (Fig. 2), capitaneadas pela Neo4Max Inovação Educacional em parceria com o NACE Escola do Futuro-USP, também são bons exemplos da abordagem criativa na produção de produtos educacionais físicos e digitais. Assim, com elementos de linguagem que incorporam práticas e modos do *Youtube*, *Twitch* e Instagram, situam esse lugar de passagem, “figital”, mais próximo da vida cotidiana de jovens alunos, sobretudo dessa nova geração Z, nativa digital e tecnologicamente.

Figura 2 - “A Liga Zei”



Fonte: Material de divulgação de Neo4Max Inovação Educacional e NACE Escola do Futuro-USP

Mas o que os *edutubers* e os *booktokers* fazem de diferente? Usam e se apropriam de novas linguagens para poder praticar uma pedagogia inovadora. Não se trata, portanto, somente de uma competência técnica de saber manejar um *software* ou ferramenta: trata-se, sobretudo, de entender e interpretar sua linguagem, seus símbolos e incorporar as diversidades culturais de cada público-alvo às suas lógicas de produção para atender a determinado objetivo de aprendizagem. Há ciladas, porém, nesse caminho. A sociedade contemporânea tem incorporado, inclusive no contexto da educação, rituais de consumo às práticas educacionais. E não se pode esquecer que o ambiente das redes e mídias digitais surge e emerge em potência para atender objetivos muito claros: a manutenção de um modelo de negócio que explora e analisa dados de comportamento de seus usuários para, a partir de uma experiência de entretenimento, reter cada vez mais a atenção de sua audiência e torná-la cativa em ambientes onde se publiciza todo tipo de negócio.

É fundamental guardar com reverência os espaços de subjetividade e da criatividade na educação; caso contrário, corre-se o risco de transformar o espaço da educação como um não lugar de um aluno visto somente como consumidor. Ao equiparar a experiência da aprendizagem a uma jornada comercial, corre-se o risco de se sujeitar as inovações digitais no ensino às práticas de mercado; pode haver também o risco de que essa abordagem aumente as desigualdades, uma vez que alunos mais privilegiados podem ter mais recursos e opções de escolha, enquanto os alunos mais vulneráveis podem ter acesso limitado. A ênfase excessiva na educação como mercadoria pode levar à comercialização da educação, onde o lucro passa a ser o principal objetivo, em detrimento da qualidade e da missão educacional, em um processo de mercantilização do ensino. A obsessão com métricas de satisfação do cliente pode diminuir o foco na aprendizagem efetiva, colocando ênfase excessiva na satisfação imediata dos alunos em detrimento do desenvolvimento acadêmico a longo prazo. Por fim, professores e gestores podem sentir uma pressão crescente para atender às demandas dos "clientes", o que pode afetar

negativamente a autonomia profissional e a qualidade da educação. Esse tipo de alerta não se trata de mero purismo, mas emerge da necessidade da convivência de práticas e saberes que conciliem uma pedagogia ética, sustentável, porém atenta às mudanças e demandas de uma vida social influenciada por lógicas contemporâneas do mercado.

Compreender de que maneira os jovens exploram as diversas formas de comunicação é uma questão essencial que precisa ser incorporada às abordagens educacionais contemporâneas atentando-se à linha tênue que separa uma prática educacional inovadora de um estímulo a um ritual de consumo. A rotina diária do estudante, seus comportamentos tanto na escola como fora dela, suas inclinações e aversões, bem como as influências culturais e midiáticas, entre outros aspectos, constituem dados cruciais que precisam ser considerados em associação e reverência às boas práticas e teorias pedagógicas em face desta nova realidade marcada pela fusão de meios de comunicação e pela ativa participação da sociedade, a qual desempenha um papel proeminente tanto na criação quanto na apropriação de conteúdo.

## 5 Novas literacias, novas linguagens

Na literacia tradicional, a escrita é predominante, enquanto na literacia midiática, áudios, vídeos e textos desempenham um papel fundamental no processo de ensino-aprendizagem, promovendo uma abordagem mais analítica em relação aos meios de comunicação. No entanto, estamos vivenciando uma era de mudanças significativas que requer a adoção de novas formas de alfabetização. Grupos de pesquisa em todo mundo têm se dedicado a essa perspectiva. Um primeiro exemplo que merece menção é o *New London Group* – pesquisadores britânicos e americanos que fundaram a ideia de uma pedagogia dos multiletramentos (Cope; Kalantzis, 2016). Esses especialistas em educação entendem que é necessário incorporar formas multimodais de comunicação e trazê-las para a sala de aula. Isso significa se aproximar de elementos da linguagem e da cultura midiática que fazem parte da vida diária dos jovens – dominando as ferramentas e símbolos necessários para a produção de conteúdo com e para esse ambiente digital.

Se, por exemplo, eles consomem e produzem vídeos curtos no *reels* e no *stories* do Instagram e passam boa parte do seu dia nessas plataformas, como os educadores podem ressignificar suas práticas para se aproximar desse ambiente e levar conteúdo até esses ambientes digitais? Saber como os jovens aproveitam as mídias é um questionamento que precisa estar presente nas novas práticas educativas. Assim, o dia a dia do aluno, o que ele faz dentro e fora da escola, suas preferências e desgostos, as influências culturais e midiáticas, entre outras, são informações que devem ser levadas em conta diante dessa nova realidade, caracterizada pela convergência dos meios e participação ativa da população, que assume papel de destaque tanto na criação como no consumo de conteúdo.

O projeto Literacia Transmídia (*Transmedia Literacy*), conduzido pelo pesquisador argentino radicado na Espanha Carlos Alberto Scolari, traz abordagem similar. O estudioso em linguagens midiáticas diz que “se os outros letramentos viam a escola como o lugar quase exclusivo de formação, a literacia transmídia está interessada em estratégias de aprendizagem informal e nas competências que os sujeitos desenvolvem fora das instituições educacionais” (Scolari *et al.*, 2016, p. 20).

O projeto Literacia Transmídia, que teve a participação de jovens entre 12 e 18 anos de idade, buscou responder às questões: “O que estão os jovens a fazer com as mídias?” e “Como é que eles aprendem a usar e criar com as mídias?”. Entre os diversos achados do estudo, foram identificadas algumas capacidades transmidiáticas como “usar ferramentas para a criação e edição de desenhos e imagens, criar e editar fotografias, criar e editar videogames e usar as TIC





e ferramentas de codificação”, sendo o *YouTube*, inclusive, considerado “um dos mais importantes espaços de aprendizagem online, [...] ocupa papel central no consumo de conteúdo e (às vezes) na produção dos jovens” (Scolari, 2018, p. 9; 14). O projeto também conclui que o engajamento dessa geração com as novas tecnologias exige das instituições de ensino o aproveitamento das capacidades transmidiáticas desses alunos em seus métodos pedagógicos.

Em síntese, cabe ressaltar que a educação deve se adaptar a esse novo *zeitgeist*, um espírito de um tempo que demanda novas competências e habilidades com e para o ambiente digital, em um esforço de apropriação de novas linguagens digitais que têm grande aderência e predileção dos públicos infantis e juvenis. É possível engajar e manter o foco do aluno por meio de recursos de linguagem que já se provaram eficientes nas experiências de produção de conteúdo dos youtubers; essas estratégias, no entanto, tornam-se ainda mais significativas e ricas se suportadas por teoria educacionais consolidadas no campo científico. É necessário que se reconheçam os benefícios dessa combinação de saberes, já que dela pode resultar uma educação mais eficiente no futuro agora.

## 6 Considerações Finais

O texto buscou refletir nuances sobre a educação contemporânea ao situá-la sob o prisma de uma crise de linguagem, resultado de um profundo descompasso entre a escola e as vivências dos alunos em um mundo cada vez mais digital e multimídia. Os jovens de hoje estão imersos em um ambiente repleto de tecnologia, mídias sociais e influenciadores digitais, enquanto a escola permanece muitas vezes distante de suas realidades afetivas e sociais. Essa desconexão linguística entre a escola e os alunos tem raízes profundas não só na diferença geracional e na maneira como as gerações mais antigas e as mais jovens se apropriam das mídias contemporâneas, mas também no deslocamento e na transformação do espaço e do lugar da escola na sociedade, cuja identidade se torna mais “figital” – permeada por aparatos físicos e digitais em convivência e tensão –, um território conformado cada vez mais em uma via de passagem, cuja transformação deve guardar com reverência os espaços de subjetividade.

Discutiu-se como muitos dos gestores e professores que atuam nas escolas são considerados “imigrantes digitais”. Eles cresceram em uma época em que os principais meios de comunicação eram livros, jornais impressos, rádio e televisão. Por outro lado, os jovens nascidos após os anos 2000 foram influenciados por uma geração de novos aparatos, em um ambiente de comunicação interativa e assíncrona. Essa diferença na apropriação das mídias contemporâneas resulta em novas formas de interação e produção de conteúdo. Também, as rígidas estruturas formais dos sistemas educacionais privilegiam a manutenção do modelo tradicional, restando pouco espaço para a incorporação de novas práticas e linguagens, vistas com ressalvas, preconceitos e inclusive desconhecimento de alguns ditos arautos da educação – muitos deles na liderança de diversas instituições.

No entanto, se por um lado há um descompasso claro das escolas com um *momentum* da sociedade midiaticizada e digitalizada, há também um importante trabalho a ser feito pelos alunos e seus pais e/ou responsáveis de corresponsabilização: a construção desse não lugar da escola contemporânea exige deles uma postura mais proativa e colaborativa com esse novo espaço educacional, de construção conjunta de novas práticas e saberes. Acomodar-se nas lástimas de uma escola desatualizada e dita “chata” é uma atitude covarde e que só colabora com a depreciação e deformação de algo tão fundamental às sociedades democráticas. De nada também ajuda supervalorizar qualquer tipo de produção dita educacional disponível nos ambientes digitais: há muito equívoco, desinformação e más intenções em conteúdos



compartilhados na Internet. É importante adotar critérios éticos e cientificamente robustos para respaldar conteúdos e materiais dignos de ressalva e inspiração.

A linguagem digital, caracterizada por ser fragmentada, mais imagética e icônica, de fato exige um novo repertório de vivências em um contexto social moldado pela era digital. A escola, que costumava ser um lugar de construção da identidade e do conhecimento, também se viu transformada pela digitalização, tornando-se um espaço virtual e multifacetado. Mas não é a primeira nem será a última vez em sua trajetória histórica que será confrontada por transformações e novas plataformas. Os registros temporais nos mostram que, quando há pesquisa e engajamento sério de educadores, as novas mídias podem ser incorporadas de maneira inovadora: a *práxis* de Mario Kaplún e o uso do rádio como linguagem inovadora na educação na segunda metade do século XX é um dos muitos exemplos de que mentes brilhantes motivadas por dispositivos tecnológicos e midiáticos pertinentes são capazes de promover transformações educacionais.

É preciso observar com atenção e respeito como os influenciadores digitais estão moldando a linguagem e a comunicação contemporânea. Não à toa, 75% dos jovens brasileiros responderam a um estudo da Nielsen em 2022 indicando que querem ser influenciadores digitais como profissão. Esse prestígio indica que esses influenciadores digitais desempenham um papel significativo na criação e disseminação de uma nova perspectiva sobre a vida social e profissional, que passa pela adoção de novas práticas de linguagem - mais ágil, multimídia e envolvente. Eles se tornaram influentes na formação de conceitos e no entretenimento de toda uma geração. É importante não adotar, no entanto, uma postura *naïve*: se em um passado não tão remoto os primeiros influenciadores iniciaram suas jornadas motivados pela experimentação, expressão de suas identidades e lazer desprezioso, hoje há uma indústria muito bem estruturada para engajar e monetizar conteúdos. É crucial distinguir entre a promoção da criatividade e da aprendizagem e a comercialização vazia e sem propósito de conteúdos ditos educacionais.

A educação contemporânea enfrenta uma crise de linguagem decorrente da rápida digitalização e mudanças na forma como os jovens se comunicam e aprendem. Para enfrentar esse desafio, é essencial que a educação se adapte a essa nova realidade, incorporando novas linguagens digitais, mas sem perder de vista o objetivo central da aprendizagem significativa. A combinação de estratégias dos influenciadores digitais com teorias educacionais sólidas pode resultar em uma educação mais eficiente no futuro agora. A educação do futuro precisa equilibrar a inovação com a qualidade, considerando as necessidades e preferências dos alunos em um ambiente cada vez mais digital e multimídia.

A integração das tecnologias e a adaptação às linguagens digitais são fundamentais para o engajamento e o sucesso dos alunos. A crise de linguagem que enfrentamos, agravada pela pandemia, exige uma abordagem inovadora e uma compreensão profunda das preferências e habilidades dos jovens e da compreensão do novo lugar da educação contemporânea. Os *edutubers*, *booktokers* e outros influenciadores digitais estão demonstrando como é possível repensar a educação e trazê-la para o contexto digital. O alerta está em não condicionar a educação ao ritual de consumo da sociedade contemporânea, em que o modelo de mercado se sobrepõe às boas práticas pedagógicas e estudos educacionais sérios. A literacia transmídia e a pedagogia dos multiletramentos oferecem caminhos para a criação de práticas educativas mais eficazes e relevantes ao contexto “figital”. Portanto, a educação do futuro deve abraçar esse novo *zeitgeist* e aproveitar as capacidades transmidiáticas dos alunos para proporcionar uma educação mais eficiente e envolvente no presente e no futuro.

## Referências



AUGÉ, M. **Não lugares**: uma introdução a uma antropologia da supermodernidade. São Paulo: Papyrus, 1994.

BNDES – Banco Nacional do Desenvolvimento. **BNDES amplia em R\$ 1,1 bi crédito para acesso à banda larga; foco são escolas, favelas e áreas rurais**. 14 ago. 2023.

Disponível em:

<http://www.bndes.gov.br/wps/portal/site/home/imprensa/noticias/conteudo/bndes-amplia-em-rs-1,1-bi-credito-para-acesso-a-banda-larga-foco-sao-escolas-favelas-e-areas-rurais>. Acesso em: 12 out. 2023.

CHATURVERDI, S.; PUROHIT, S.; VERMA, M. Effective teaching practices for success during COVID 19 pandemic: Towards phygital learning. **Frontiers in Education**. Frontiers Media SA, p. 646557, 2021.

COPE, B.; KALANTZIS, M. **A pedagogy of multiliteracies**: Learning by design. Springer, 2016.

DURUKAN, A.; ARTUN, H.; TEMUR, A. Virtual reality in science education: A descriptive review. **Journal of science learning**, v. 3, n. 3, p. 132-142, 2020.

HOEL, T.; GRIFFITHS, D.; CHEN, W. The influence of data protection and privacy frameworks on the design of learning analytics systems. *In*: INTERNATIONAL LEARNING ANALYTICS & KNOWLEDGE CONFERENCE. 7., 2017. **Proceedings** [...], p. 243-252, 2017.

LÉVY, P. **O que é o virtual?** São Paulo: Editora 34, 1996.

LI, P.; CHANG, P. A study of virtual reality experience value and learning efficiency of museum-using shihshang museum as an example. *In*: 2017 INTERNATIONAL CONFERENCE ON APPLIED SYSTEM INNOVATION (ICASI). IEEE, 2017. p. 1158-1161, 2017.

MCLUHAN, M. **A Galáxia de Gutenberg: a formação do homem tipográfico**. São Paulo: Ed. Nacional/Edusp, 1972.

PASSARELLI, B.; JUNQUEIRA, H.; ANGELUCI, A. C. B. Digital natives in Brazil and their behavior in front of the screens. **Matrizes (Online)**, v. 8, p. 159, 2014.

PRENSKY, M. Digital natives, digital immigrants. **Gifted**; n.135 p.29-31; February 2005, (135), 29–31, 2005.

QUEIROZ, A. C. M.; TORI, R.; NASCIMENTO, A. M. Realidade virtual na educação: panorama dos grupos de pesquisa no Brasil. *In*: CONGRESSO DA SOCIEDADE BRASILEIRA DE COMPUTAÇÃO. **Anais** [...]. p. 203-212, 2017.

REINDERS, H. Learning Analytics for Language Learning and Teaching. **Jalt Call Journal**, v. 14, n. 1, p. 77-86, 2018.



SCOLARI, C. A. Estrategias de aprendizaje informal y competencias mediáticas en la nueva ecología de la comunicación. **Telos - Cuadernos de Comunicación e Innovación**, p. 01-09, 2016. Disponível em:

[https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/27788/Scolari\\_Telos\\_alfa.pdf?sequence](https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/27788/Scolari_Telos_alfa.pdf?sequence).  
Acesso em: 22 out. 2023.

SCOLARI, C.A. **Literacia Transmedia na nova ecologia mediática**. Livro branco. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra. Departament de Comunicació, 2018. 16 p. Disponível em: <https://repositori.upf.edu/handle/10230/33910>. Acesso em: 23 jun. 2018.

VALFRÉ, V. Governo Lula muda regra para internet em escola e o starlink de Elon Musk pode atender à exigência. **Estadão On-line**. 01 dez. 2023. Disponível em:

<https://www.estadao.com.br/politica/governo-lula-muda-regra-para-internet-em-escolas-e-so-starlink-de-elon-musk-pode-atender-exigencia/>. Acesso em: 7 out. 2023.

VATE-U-LAN, P.; QUIGLEY, D.; MASOURAS, P. Phygital learning concept: from big to smart data. *In*: INTERNATIONAL CONFERENCE ON ELEARNING FOR KNOWLEDGE-BASED SOCIETY, 13., 2016. **Proceedings** [...]. Thailand, 2016.

