




Ludic digital culture: reflections on the habits of students of the education course in LD

Cultura digital lúdica: reflexões sobre os hábitos de estudantes do curso de pedagogia em EaD

Cultura digital lúdica: reflexiones sobre los hábitos de los estudiantes del curso de educación en la EaD

Anderson Jorge Marcolino Pinheiro¹ , Luciane Guimaraes Batistella Bianchini¹ ,
Marta Regina Furlan de Oliveira² 

¹ Unopar, Londrina, Paraná, Brasil.

² Universidade Estadual de Londrina, Londrina, Paraná, Brasil.

Autor correspondente:

Anderson Jorge Marcolino Pinheiro

Email: andersonjmpinheiro@gmail.com

Como citar: Pinheiro, A. J. M., Bianchini, L. G. B., & Oliveira, M. R. F. (2022). Ludic digital culture: reflections on the habits of students of the education course in LD. *Revista Tempos e Espaços em Educação*, 15(34), e17249. <http://dx.doi.org/10.20952/revtee.v15i34.17249>

ABSTRACT

This text aims to reflect on technological culture and digital habits in the context of Contemporary Higher Education and to analyze critically the perceptions of the students of the EaD School of Teaching at a University, with regard to play habits (games) in the light of new technological devices. The text is justified by the complexity of the culture of information and communication as sensory extensions of individuals, and, above all, in the educational field. The methodology, of a quantitative-qualitative nature, is a theoretical bibliographical and exploratory study with the application of a questionnaire to 310 students from different poles/units of Brazil. As a result, it is necessary to (re) think about the technological scenario governed by the playful digital culture and its impact on the training process of the students from Higher Education, specifically the Pedagogy Course, in favor of a new configuration of the look beyond the instrumentality of the technique, but as an educational, interactive and playful possibility of those involved.

Keywords: Digital culture. Ludic habits. Perceptions. Technology.

RESUMO

Este texto objetiva refletir acerca da cultura tecnológica e os hábitos digitais no contexto da Educação Superior Contemporânea e analisar criticamente as percepções dos estudantes do Curso de Pedagogia EaD de uma Universidade, no que tange aos hábitos lúdicos (jogos) à luz dos novos aparatos tecnológicos. O texto se justifica pela complexidade da cultura de informação e

comunicação enquanto extensões sensoriais dos indivíduos e, principalmente, no campo formativo educacional. A metodologia, de caráter quanti-qualitativa, é um estudo teórico bibliográfico e exploratório descritivo com aplicação de questionário a 310 estudantes de diferentes polos/unidades do Brasil. Como resultado é preciso (re) pensar o cenário tecnológico regido pela cultura digital lúdica e seus impactos no processo formativo dos estudantes do Ensino Superior, especificamente, do Curso de Pedagogia, em prol de uma nova configuração do olhar para além da instrumentalidade da técnica, mas como possibilidade formativa, interativa e lúdica dos envolvidos.

Palavras-chave: Cultura digital. Hábitos lúdicos. Percepções. Tecnologia.

RESUMEN

Este texto pretende reflexionar sobre la cultura tecnológica y los hábitos digitales en el contexto de la Educación Superior Contemporánea y analizar críticamente las percepciones de los estudiantes de la Escuela de Enseñanza de EaD de una universidad, con respecto a los hábitos de juego (juegos) a la luz de los nuevos dispositivos tecnológicos. El texto se justifica por la complejidad de la cultura de la información y la comunicación como extensiones sensoriales de las personas y, sobre todo, en el ámbito educativo. La metodología, de carácter cuantitativo-cualitativo, es un estudio teórico bibliográfico y exploratorio con la aplicación de un cuestionario a 310 estudiantes de diferentes polos/unidades de Brasil. Como resultado, es necesario (re) pensar en el escenario tecnológico regido por la cultura digital lúdica y su impacto en el proceso de formación de los estudiantes de Educación Superior, específicamente el Curso de Pedagogía, a favor de una nueva configuración de la mirada más allá de la instrumentalidad de la técnica, pero como una posibilidad educativa, interactiva y lúdica de los involucrados.

Palabras clave: Cultura digital. Hábitos ludicas. Percepciones. Tecnología.

INTRODUÇÃO

Toda educação hoje nos obriga a levar em conta a mudança crucial na vida das sociedades em consequência de mudanças no modo de acumulação do capital e no modo de relacionamento simbólico com o real, isto é, na cultura. [...] Não há de fato como deixar de reconhecer que as neotecnologias comunicacionais afetaram, nas últimas duas décadas do século XX, a forma de transmissão do conhecimento acadêmico. Tais ‘afetações’ dizem respeito ao advento de um provável novo paradigma de conhecimento (Sodré, 2002).

A partir da epígrafe de Muniz Sodré em sua obra “Antropológica do espelho: uma teoria da comunicação linear e em rede” (2002) objetiva-se refletir acerca da cultura tecnológica e os hábitos digitais no contexto da Educação Superior Contemporânea. De modo particular, analisar criticamente as percepções dos estudantes em processo formativo inicial no Curso de Pedagogia em Educação à Distância (EaD) de uma universidade privada no município de Londrina, Paraná no que se refere aos hábitos lúdicos (jogos) à luz dos novos aparatos tecnológicos.

O texto se justifica pela complexidade da cultura de informação e comunicação enquanto extensões sensoriais dos indivíduos e, principalmente, no campo formativo educacional. O favorecimento desta infraestrutura comunicacional tem assumido uma estratégia política de poder e controle. Nesse sentido, os recursos tecnológicos articulados ao processo formativo e lúdico consistem numa discussão que tem levado pesquisadores a investigar o tema, resultando em indagações e conhecimento em relação ao homem contemporâneo e suas novas formas de comunicação.

A cultura digital enquanto mecanismo de propagação macro e micro, por meio de ferramentas ou instrumentos tecnológicos tais como: meios eletrônicos e telemáticos de comunicação, rádio, televisão, smartphone, podem decorrer na potencialização dos hábitos lúdicos entre os indivíduos (Gobira, 2016). Potencializar as atividades lúdicas digitais ao integrá-las às atividades cotidianas ou ainda torná-las um hábito merece reflexões na medida em que ao serem

vivenciadas por meio dessas ferramentas midiáticas, promovem de um lado o alargamento da informação que constitui um meio intermediário de expressão capaz de transmitir mensagens. Considera-se pertinente ressaltar que junto à informação, também, se propagam ideologias, valores e comportamentos que potencializam o processo informativo e formativo dos indivíduos envolvidos. Assim, mediante aos processos de apropriação dos significados socioculturais pelos sujeitos, há a necessidade de ser contempladas reflexões pelas instâncias de compreensão e análises pedagógicas pertinentes, no caso da educação.

Diante disso, a problemática envolvente é: como tem sido desenvolvida a cultura tecnológica no Ensino Superior por meio de hábitos lúdicos digitais de estudantes do Curso de Pedagogia em EaD?

Por compreender que a tecnologia permeia a vida cotidiana das pessoas e, por perceber que se tem atualmente uma cultura digital lúdica expressiva desde a primeira infância até a vida adulta, a Indústria Cultural como porta-voz dessa nova configuração se utiliza desse instrumento técnico por meio da propagação enquanto potencial direcionador da vida humana, seja no lazer, diversão, trabalho, aprendizagem e formação.

A este respeito, Bernardo (apud Tavares & Gomes, 2014, p. 60) afirma:

Surgem, então, os que consideram a internet como a nova ágora, o fórum democrático e aberto de uma sociedade mundializada, onde os microcomputadores de bolso assegurariam a capacidade de intervenção de cada cidadão, onde cada um seria só ele e não o dinheiro ou o status que tenha, onde todos poderiam comunicar com todos para além de barreiras e de censuras ineficazes (Bernardo, apud Tavares & Gomes, 2014, p. 60).

Acrescenta:

Depois da domesticação do fogo e da invenção da roda, o conjunto formado por computadores pessoais e internet constitui talvez a tecnologia mais versátil criada pela humanidade. Tão versátil que os limites da sua utilização estão hoje muito longe de serem descobertos ou sequer imaginados (Bernardo, apud Tavares & Gomes, 2014, p. 60).

A todo o momento são expostos diversos produtos e conteúdos que divertem, seduzem e oferecem inúmeras oportunidades de acesso à informação, interação e troca de conhecimentos e experiências. Sendo, pois, envolvidos pelo poder e pela praticidade das mídias eletrônicas, cheios de fascínio e perplexidade pelas possibilidades inesgotáveis dessas tecnologias, cada vez mais, os indivíduos buscam sua inserção nesse contexto atual regido pela racionalidade instrumental e técnica.

Em “A Eclipse da Razão”, publicado em 1947 por Max Horkheimer (filósofo da Escola de Frankfurt na Alemanha) há uma compreensão mais apurada do que seja o conceito de racionalidade instrumental em sintonia com uma possível “falsa consciência”, na dinâmica da cultura digital em relação às condições de comprometimento com a autonomia que, de certa forma, vão se desmaterializando assim como acontece com o desenvolvimento técnico de fabricação de aparatos avançados. Nestes casos há uma diminuição gradativa da quantidade de matéria incorporada em cada produto (televisores e celulares que se tornam mais magros e eficientes como os Smartphones). Essa desmaterialização também acontece com o indivíduo e sua humanidade, assim como explicita Horkheimer (1976, p. 74):

Parece que enquanto o conhecimento expande o horizonte da atividade e do pensamento humanos, a autonomia do homem enquanto indivíduo, a sua capacidade de opor resistência, ao crescente mecanismo de manipulação de massas, o seu poder de imaginação e o seu juízo independente sofreram aparentemente uma redução. O avanço dos recursos técnicos de

informação se acompanha de um processo de desumanização. Assim, o progresso ameaça anular o que se supõe o seu próprio objetivo: a ideia de homem (Horkheimer, 1976, p. 74).

A metodologia, de caráter quanti-qualitativa, inicia-se com um estudo teórico bibliográfico tendo como parâmetro autores como Sodré (2002), Serres (2013), Bernardo (apud Tavares & Gomes, 2014), Medeiros (2018) entre outros que se dialogam à luz dos fundamentos críticos de sociedade e educação. A seguir apresenta-se a pesquisa com estudo descritivo exploratório, por meio de investigação simultânea ou sequencial de dados coletados com o intuito de auxiliar na compreensão do problema da pesquisa (Crescwell, 2007). Por pesquisa quanti-qualitativa Crescwell (2007, p.35) define como “aquela em que o pesquisador tende a basear as alegações de conhecimento em elementos pragmáticos”.

Em se tratando do termo “descritivo exploratório”, Gil (2017) considera que tem a finalidade de esclarecer os conceitos e ideias por meio de uma ampla visão dos fatos, com uso de procedimentos quanti-qualitativos adotados.

À luz dos dados quanti-qualitativos há a necessidade de uma reflexão acerca dos hábitos lúdicos digitais desenvolvidos pelos estudantes em processo formativo inicial no Curso de Pedagogia em Educação à Distância (EaD) de uma universidade privada no município de Londrina, Paraná. A pesquisa foi realizada por meio da plataforma Moodle, que é um Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) vinculado ao Programa de Pós-Graduação *Stricto Sensu* – Mestrado e Doutorado em Metodologias para o ensino de Linguagens e suas Tecnologias da Universidade Pitágoras Unopar.

Os participantes foram 310 estudantes do Curso de Pedagogia dos Polos/unidades distribuídas no Brasil, inscritos no Programa de Iniciação Científica (PIC) EaD e vinculados ao Projeto de Pesquisa: “Estudo do perfil das Brinquedotecas em Centros Municipais de Educação Infantil Brasileiros”. O referido projeto foi aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Pitágoras Unopar (CEP/Unopar) sob o Parecer nº 3.017.450.

A idade dos estudantes variou entre 18 e 52 anos, sendo que a maior porcentagem dos participantes está concentrada na faixa de 29 a 33 anos de idade, compondo mais de 20% na amostra, e seus gêneros são 299 feminino e 11 masculino, predominando em 96% o gênero feminino. O instrumento de coleta foi um questionário aplicado em formato on-line com 13 questões estruturadas, sendo que para essa reflexão analisar-se-á 05 (cinco) questões, a saber: 1- Você joga algum jogo digital, qual (quais)? 2- Quanto tempo você joga por semana? 3- Na sua opinião, o jogo digital promove a aprendizagem? Justifique. 4- Cite uma característica do jogo virtual que você mais gosta. 5- Como você avalia o seu tempo investido nessa atividade?

Por meio da observação dessa relação teoria e prática, surge a necessidade de pensar acerca da tecnologia e cultura digital lúdica no Ensino Superior, uma vez que esses estudantes em formação inicial atuarão a posterior com crianças em nível de educação infantil e ensino fundamental e como poderiam contribuir para que a tecnologia sirva de maneira significativa para o campo da formação e aprendizado humano.

A organização didática do texto consiste em dois momentos: a) reflexão acerca da tecnologia e cultura digital lúdica no contexto atual e implicações na formação humana dos sujeitos; b) confluências entre a teoria e prática por meio a análise e reflexão dos dados coletados a partir da pesquisa quanti-qualitativa com os estudantes dos diferentes polos/unidades do Brasil.

TECNOLOGIA E CULTURA DIGITAL: REFLEXÕES SOBRE OS NOVOS COMPORTAMENTOS HUMANOS

De acordo com Setton (2002), o conceito de *habitus* tem uma trajetória longa na ciência humana. É uma palavra latina utilizada pela tradição escolástica, que traduz uma informação utilizada por Aristóteles, com o intuito de transpor o corpo e a alma no processo de aprendizagem. Mais tarde, de acordo com Setton (2002), foi utilizada por Émile Durkheim, com o sentido de designar um conceito do estado interior e profundo do indivíduo.

Em 1983, Bourdieu retomou uma ótica original do conceito de habitus, aproveitando-se das reflexões anteriores e propondo uma visão sociológica contemporânea, sem se limitar às observações de uma sociedade sobre a semelhança do meio sistêmico, consciente e inconsciente.

Bourdieu (1983), ao observar a sociedade em sua semiestrutura e práticas, notou que o agente e estrutura social se integravam como um todo, sem que houvesse separação do indivíduo com a sociedade. Sobre isso, afirma que os habitus atuais surgiram muito antes que o indivíduo pudesse afirmar ter determinado hábito por própria escolha. Nesse sentido, é presente a ideia de que a tecnologia adequada às novas relações sociais e culturais articula num conjunto único, obedecendo ao mesmo tempo o quadro de determinações, a transformação dos elementos antigos e a criação de elementos novos, como é o caso dos hábitos digitais lúdicos (propagados por meio de jogos virtuais).

Ao tratar do conceito habitus em Bourdieu, Setton (2002 p. 63) pondera que, para o autor, o “habitus permite fugir da representação metafísica do tempo e da história como realidades nelas mesmas, exteriores e anteriores à prática”. Assim, habitus, na concepção de Bourdieu (1983, p. 65), é definido como:

[...] um sistema de disposições duráveis e transponíveis que, integrando todas as experiências passadas, funciona a cada momento como uma matriz de percepções, de apreciações e de ações – e torna possível a realização de tarefas infinitamente diferenciadas, graças às transferências analógicas de esquemas [...] (Bourdieu, 1983, p. 65).

Para Setton (2002) o habitus também surge como um conceito capaz de harmonizar a realidade exterior e a realidade individual, de modo que possa permitir fugir de uma representação metafísica do tempo e da história. A autora aponta que as ações do individual não resultam de planejamentos antecipados, mas advêm da relação do habitus.

Reitero a necessidade de considerar o habitus um sistema flexível de disposição, não apenas resultado da sedimentação de uma vivência nas instituições sociais tradicionais, mas um sistema em construção, em constante mutação e, portanto, adaptável aos estímulos do mundo moderno: um habitus como trajetória, mediação do passado e do presente; habitus como história sendo feita; habitus como expressão de uma identidade social em construção (Setton, 2002, p. 67).

Para Durkheim (2007), a ideia de hábitos pode ser considerada em relação à coerção física e à correção moral. O autor explica que um indivíduo ou grupo social, quando exerce de forma superior aos seus inferiores, ordens repetitivas, pode se tornar hábito, no entanto, este pensamento de Durkheim é sobre a classe trabalhadora. “É verdade que os hábitos, individuais e hereditários, têm, sob certos aspectos, a mesma propriedade. Eles nos dominam, nos impõem crenças ou práticas. Só que nos dominam desde dentro, pois estão inteiros em cada um de nós” (Durkheim, 2007, p. XXIX).

Aquino (2001) define o hábito como uma qualidade que se poder ter, ele classifica as virtudes morais e virtudes intelectuais como hábitos que são inatos.

O filósofo define o hábito como uma disposição segundo a qual alguém se dispõe bem ou mal, e no livro II da *Ética*, diz que é segundo os hábitos que nos comportamos em relação com as paixões, bem ou mal. Quando, pois, é um modo em harmonia com a natureza da coisa, então tem a razão de bem; e quando em desarmonia, tem a razão de mal. (Aquino, 2001 *Suma Teológica*, Iª seção, IIª parte, q. 49 a.2).

Mediante essas contribuições históricas, podemos pensar como e de que forma é possível a identificação dos hábitos digitais lúdicos na cultural tecnológica contemporânea? Sobre isso, Setton

(2002, p. 68), afirma que “o caráter transitório dos conhecimentos é um elemento-chave para a reflexão sobre o conceito de habitus”. A autora pondera que as transformações institucionais no mundo contemporâneo e a construção de um novo habitus constituem-se de uma forma particular:

[...] considero as instâncias tradicionais da educação, – a família e a escola – e a mídia – esta última, agente específico da socialização no mundo contemporâneo –, instâncias socializadoras que coexistem numa relação tensa de interdependência. São instâncias que configuram uma forma permanente e dinâmica de relação [...] Assim, é possível identificar a tendência de forjar um outro habitus, é possível pensar na construção de um novo agente social portador de um habitus alinhado às pressões modernas. No caso específico dos indivíduos da atualidade, grande parte deles precocemente socializados pela mídia [...] (Setton, 2002, p. 68-69, grifo da autora).

O homem contemporâneo, para Setton (2002, p. 69), adapta-se aos estímulos da sociedade; sendo assim o habitus decorre da interação dialética entre “indivíduo e sociedade, ambos em processo de transformação”. Passarelli, Junqueira e Angeluci (2014) contribuem ao afirmar que à medida que o tempo vai se renovando, os hábitos digitais também se renovam, possibilitando sempre novos estudos acerca das tecnologias e cultura digital lúdica.

Nesse sentido, ao refletir sobre a cultura digital lúdica contemporânea, é possível identificar que os hábitos e rotinas são rapidamente modificados, uma vez que são inconstantes no indivíduo, ou seja, seus hábitos vão se constituindo à luz das novas tecnologias e das influências da Indústria Cultural e de seus mecanismos de controle e consumo. Assim, o que hoje é um hábito para a maioria da população, amanhã pode ser uma prática esquecida do cotidiano. Para Bauman (2007) os indivíduos vivem em um tempo obscuro, sendo guiados por uma interferência cultural de grande escala que se revela nos artefatos tecnológicos e digitais.

É fato que os hábitos digitais existem porque há uma extraordinária e abrangente inovação tecnológica e digital, testemunhada por meio do processo de informação, comunicação, interação e ludicidade, principalmente no que tange à progressiva migração das mídias no mundo on-line. Essa inovação incrivelmente acelerada criou e revolucionou, sem dúvida, as condições para um novo e promissor ambiente social e cultural materializado pela cultura digital e, conseqüentemente, promoveu uma alteração espacial e sensorial do mundo lúdico para os “ambientes virtuais brincantes”, que são intitulados de “jogos virtuais”.

Baldi & Oliveira (apud Tavares & Gomes, 2014, p.126) afirmam que “engendrou-se uma ‘mediamorfose’, que deu nova estrutura e configuração às relações produtivas, distributivas e criativas no seio da sociedade, tornando o tratamento das informações um critério de valorização imprescindível”. Todavia, é preciso um olhar emancipatório dessa configuração no que compete a vida social e lúdica dos envolvidos. Por detrás de uma “liberdade” digital e de uma cultura inovadora no mundo tecnológico e lúdico, há também uma nova ordem social, cultural direcionada por um contágio, epidemia e mimese que se resume ao mundo das telas e do ambiente virtual. Acrescentam que somos:

Caçadores de elos e encurtadores de distâncias, com o mundo na mão (os dispositivos tecnológicos móveis) e na mão dele (dos mesmos dispositivos tecnológicos móveis), atualizamos, compulsivamente, a nossa interface com o ambiente exterior e com a nossa rede social (pensando-a como se fosse nossa), tentando, assim, antecipar o futuro e parar o presente (Baldi & Oliveira, apud Tavares & Gomes, 2014, p.128).

Hjarvard (2014), do mesmo modo, escreve que a sociedade contemporânea vive uma midiaticização intensiva, em razão da globalização e do comércio, as informações transcendentais de forma intercontinental, resultam na mudança de hábitos culturais, na formação de opiniões, na família, no trabalho, na política e religião. Ainda segundo o autor, o telefone móvel (celular) é uma

prova de que a midiatização trouxe mudanças de cultura para dentro das famílias, possibilitando a chegada das notícias, indiferentemente do espaço-tempo. De fato, existe uma pluralidade infinita de produtos e serviços que podem interferir nos hábitos atuais.

Nessa perspectiva, Santaella (2003, p. 24) argumenta: “Quer dizer, a cultura virtual não brotou diretamente da cultura de massas, mas foi sendo semeada por processos de produção, distribuição e consumo comunicacionais a que chamo de ‘cultura das mídias’”. O advento da internet, na década de 1990 (World Wide Web – WWW), surgiu disseminando novos hábitos da era digital e, com o avanço da Tecnologia da Informação e Comunicação (TIC), de forma dinâmica, a sociedade pôde conhecer novos hábitos culturais ao redor do mundo, até mesmo promovendo constantes transições sociais de hábitos digitais. No entanto, mapear todos estes novos hábitos seria um exercício grandioso, por se tratar de uma estrutura infinita ao redor do planeta (Bolaño & Vieira, 2014; Lévy, 2010).

Lévy (2010, p. 32) afirma que “as tecnologias digitais surgiram, então, com a infraestrutura do ciberespaço, novo espaço de comunicação, de sociabilidade, de organização e de transação, mas também, novo mercado da informação e do conhecimento”. Para Santaella (2003), mesmo que pelo fato de as culturas de massas, digitais e midiáticas estarem ligadas e misturadas, de forma singular, cada uma delas tem suas características e precisa ser estudada separadamente.

Gomes, (2007) ponderam:

Construção das diferenças ultrapassa as características biológicas, observáveis a olho nu. As diferenças são também construídas pelos sujeitos sociais ao longo do processo histórico e cultural, nos processos de adaptação do homem e da mulher ao meio social e no contexto das relações de poder. Sendo assim, mesmo os aspectos tipicamente observáveis, que aprendemos a ver como diferente desde o nosso nascimento, só passaram a ser percebidos dessa forma porque nós, seres humanos e sujeitos sociais no contexto da cultura, assim os nomeamos e identificamos (Gomes, 2007, p. 17).

Assim, as práticas tecnológicas estão ligadas à cultura contemporânea, de forma que a cultura local dos espaços urbanos entre em processo de transformação, especialmente com a sinergia da mobilidade tecnológica, tem emergido uma nova cultura telemática. Para Veen & Vrakking (2009, p. 19) “criamos ferramentas e condições para tornar nossas vidas o que é hoje”, mudando uma história e uma cultura que antes não se imaginava que poderia existir; desde hábitos mais comuns, tais como alimentos, moradia, transporte, até a forma de comunicar e obter conhecimentos por meio das mídias digitais; pois a tecnologia na contemporaneidade faz parte do dia a dia e está ligada no indivíduo, de modo que quase não se consegue mais viver sem ela.

Prensky (2001) ao tratar do imigrante digital, caracteriza-o como aquele que nasceu antes do século XXI e se moldou aos aspectos da nova tecnologia que estava sendo inserida em sua época. Aderiu às novas tecnologias sem deixar o seu “sotaque” do passado, pelo processo de socialização ao novo que está sendo apresentado em sua vida. O nativo digital, geração do século XXI, é envolvido pelo mundo dos computadores, videogames, smartphones e, constantemente ligado ao mundo on-line, possui a capacidade de utilizar a tecnologia digital de forma transparente:

E se expressam de maneiras mediadas por tecnologias digitais [...]; eles se sentem confortáveis em espaços on-line [...]; eles dependem de espaços on-line para procurar todas as informações de que necessitam [...] eles têm uma tendência para atender a várias coisas ao mesmo tempo – multitarefa; recebem e processam informações a um ritmo rápido; eles compartilham fotos e vídeos com seus amigos em todo o mundo (Franco, 2013, p.645).

Sobre isso, o nativo digital pode ser identificado pelo estudante de hoje, que se vê envolvido por uma cultura e linguagem digital sem limites, uma vez que é nascido e criado em meio às

tecnologias digitais. Diante disso, há uma contradição entre o imigrante digital (que foi criado em meio à tecnologia) e o nativo digital (nascido e criado em meio à tecnologia), dificultando uma relação de proximidade e diálogo. Essa descrição atual revela a dificuldade no processo formativo de se estabelecer uma metodologia de ensino e aprendizagem que potencialize a interação entre professores (imigrantes) e estudantes (nativos).

Essa relação é fragilizada, principalmente, no que se refere ao âmbito da linguagem, que, de certa forma, foi alterada neste contexto vigente, principalmente com os formatos técnicos aliados à cultura tecnológica e digital e, conseqüentemente, promotores de novos hábitos de comunicação. De acordo com Battro & Denham (2007), o componente simbólico digital é o computador que oferece símbolos, ícones que representam algo para a realidade na qual se está presente. Tudo isto de forma concreta, por meio de textos, sons e imagens. De fato, esses novos recursos promovem uma alteração nos hábitos culturais da sociedade com o passar do tempo.

Entre os hábitos culturais, regionais, encontra-se o hábito digital, descrito por alguns autores como aquele que tem a “frequência contínua” de usar a tecnologia. Em seu estudo, Modelski et al., (2019) classificam os professores com hábito de utilizar a tecnologia e acompanha seus avanços como fluência digital:

Refere-se à utilização dos recursos tecnológicos de modo integrado, em que o professor faz uso dos artefatos e produz conteúdo/material através dos mesmos de forma crítica, reflexiva e criativa. Sendo assim, quanto mais contato com os recursos, mais familiaridade o usuário adquire e com isso as possibilidades de uso se ampliam. Sendo assim, faz-se necessário constante atualização para acompanhar as mudanças provocadas pelos avanços tecnológicos que modificam a sociedade em que vivemos (Modelski et al., 2019, p. 6).

Para Serres (2013), o mundo global já não é mais o mesmo, e para a sociedade que vive atualmente não cabe mais uma cultura na qual o professor é o centro das atenções e as punições logo apareciam se houvesse distração. O autor denomina de “Polegarzinho” a geração atual e explica que se trata do indivíduo que, ao utilizar seus pequenos polegares para acessar um Smartphone tem acesso a milhares de conteúdos e respostas às quais nunca tivera acesso; ou seja, aquele que tem o hábito de estar sempre conectado a algo – redes sociais, internet das coisas, mapas, imagens, vídeos, fotos, textos, hiperlinks infinitos – trocando informações com seus amigos, conversando sobre um simples jogo que acaba de acontecer na escola.

A esse respeito, Battro & Denham (2007) também ressaltam que a sociedade atual teve uma grande mudança cultural nunca antes vivida, o hábito de trabalhar e ter uma vida cotidiana simples para a época antiga pode ser um grande absurdo nos dias atuais. No caso do ensino, por exemplo, ao indicar a leitura para alunos de forma digital e não mais impressa, o ensino já se torna híbrido, pois todos têm, de forma rápida e segura, informações que antes eram impressas ou transmitidas de diversas outras formas. Sendo assim, para os autores, “vivemos em uma era digital, onde estamos sempre conectados online, isto é integramos um sistema de comunicação permanentemente aberto” (Battro & Denham, 2007, p. 26).

HÁBITOS DIGITAIS LÚDICOS: O QUE PENSAM OS ESTUDANTES DE PEDAGOGIA EM EaD

Ao considerar a nova configuração da sociedade mediada pelas relações culturais voltadas ao mundo tecnológico e digital, há a necessidade de compreender como esse processo tem repercutido no campo formativo, especificamente dos 310 estudantes do Curso de Pedagogia, participantes da presente pesquisa.

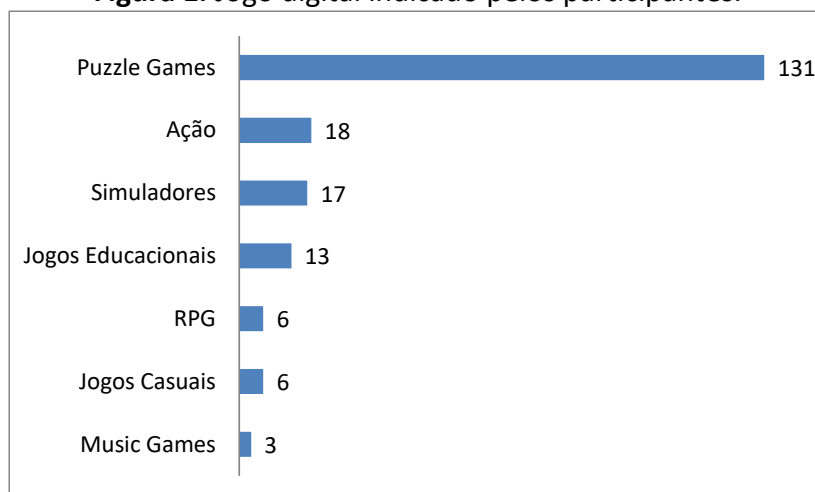
A obra “Polegarzinho” de Serres (2013) revela a nova geração que resume sua admiração à natureza, ao lazer e ao turismo pelo mundo virtual habitado no dispositivo móvel conectado. No mundo cibernético, as informações são acessadas ao toque do polegar que, de certa forma, é

promotora de novos hábitos na rotina do ser humano, principalmente na vida formativa, profissional e lúdica.

Sobre isso, a análise das cinco questões escolhidas, do questionário aplicado aos estudantes do Curso de Pedagogia dos polos/unidades do Brasil, promove algumas reflexões e auxilia na compreensão do contexto atual.

Ao serem questionados se jogam algum jogo digital e, no caso sim, qual ou quais são estes jogos (questão 01), 55% dos estudantes (n=138) responderam afirmativamente, os demais (45%, n=168) indicaram que não jogam. Como houve diversidade nos nomes dos jogos indicados, optou-se por classificá-los por gêneros de jogos. A frequência de citação de cada gênero pode ser observada na figura 1.

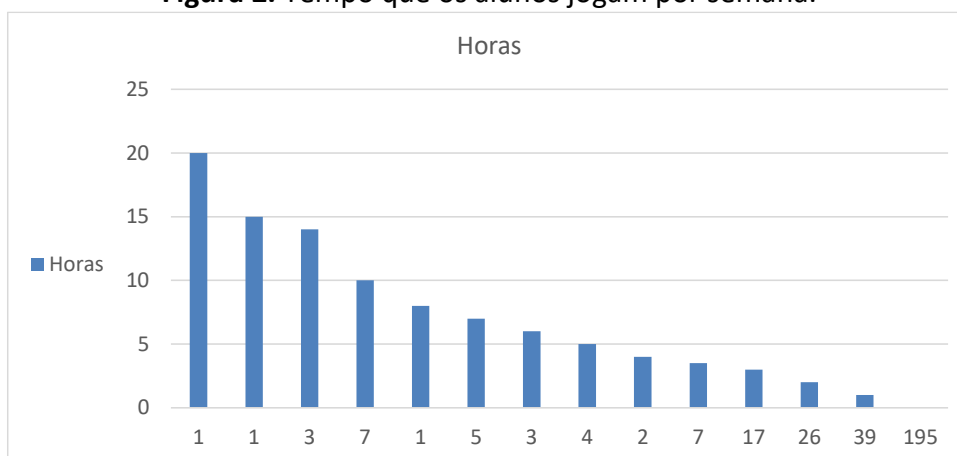
Figura 1. Jogo digital indicado pelos participantes.



A reflexão de Setton (2002) sobre novos hábitos lúdicos, pode ser vista nesta perspectiva, em que os jogos de Puzzle game, indicam a prevalência deste tipo de experiência que os alunos têm. Estes jogos objetivam, principalmente, desenvolver a fixação de conteúdos gramaticais e de linguagens, raciocínios lógicos e matemáticos. Ou seja, os jogos lúdicos, relacionados à aprendizagem de conteúdo, constituem como referência para os estudantes. (Bianchini, Pinheiro et al., 2019). Talvez esse resultado indique novas formas de estudo contemporâneo, na qual a ludicidade digital faz parte. Moran (2017) ao tratar da questão relacionada ao conteúdo e jogos digitais, ressalta que há maior probabilidade de aprendizado teórico pelos estudantes, quando estes conteúdos são desenvolvidos de maneira lúdica. Nesse prisma, os jogos digitais tornam instrumentos mediadores para o processo de saber escolar.

Em relação à temporalidade do uso jogo por semana (questão 02) a resposta obtida, pode ser materializada pelo gráfico abaixo (Figura 2).

Figura 2. Tempo que os alunos jogam por semana.



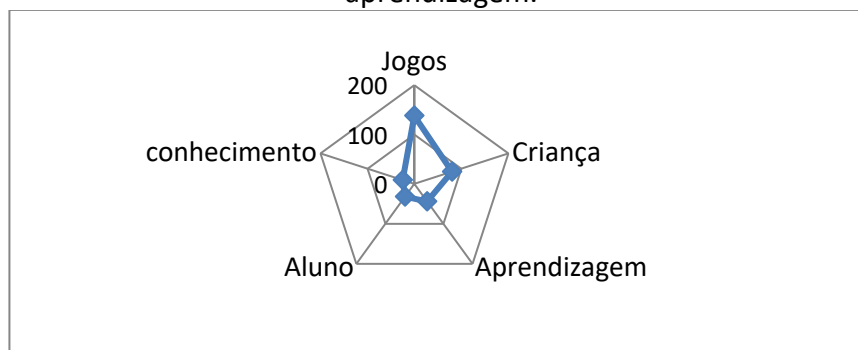
Em relação ao tempo de permanência no jogo, a figura 2 permite algumas reflexões. Inicialmente observa-se que a maior parte dos 310 alunos que utilizam os jogos digitais (n=95, 30%) dedicam-se de 1 a 5 horas por semana nesta atividade; 13 participantes (4%), de 5 a 10 horas e apenas 5 participantes (1%) de 10 a 20 horas semanais, características pertinentes aos hábitos dos imigrantes e nativos digitais, indicados por Prensky (2001). Para o autor, esta geração está se socializando dentro de um contexto digital que faz parte dos objetos culturais que lhes são apresentados e passam a integrar as ações de seu dia a dia. Sobre os jogos digitais, Evangelista (2018) os considera como parte das atividades de lazer contemporâneo.

Outra análise possível, mediante aos dados apresentados, pode ser observada na frequência do tempo igual a zero (0) de jogadores. Estudos indicam que muitas pessoas não percebem quanto tempo passam dedicados a um jogo lúdico digital e nesse sentido, pode-se inferir que os participantes da pesquisa se enquadrem neste contexto (Giddens, 1991; Paiva & Costa, 2015; Evangelista, 2018; Bianchini, Nishida et al., 2019). Ou ainda, essas respostas podem ser justificadas pelo fator “gênero” indicada pela autora Fortim (2008 p. 31) quando diz que: “os homens fazem mais uso dele (69%) enquanto apenas 38,7% das moças” utilizam de jogos lúdicos digitais. Dos participantes da presente pesquisa 96% são do gênero feminino.

Os hábitos para Baldi e Oliveira (apud Tavares & Gomes, 2014) e para Hayes (2005), podem estar relacionados a aspectos, sociais, pessoais e culturais, portanto, considerar o gênero e a profissão é relevante para o contexto analisado.

No questionamento referente ao jogo digital enquanto promotor da aprendizagem (questão 3), a percepção nas respostas foi de que os valores e parâmetros se cruzam no eixo central, dando uma perspectiva positiva entre aluno, aprendizagem, conhecimentos e crianças, com o deslocamento central para jogos quanto ao uso de jogos no ensino e na aprendizagem, conforme figura 3.

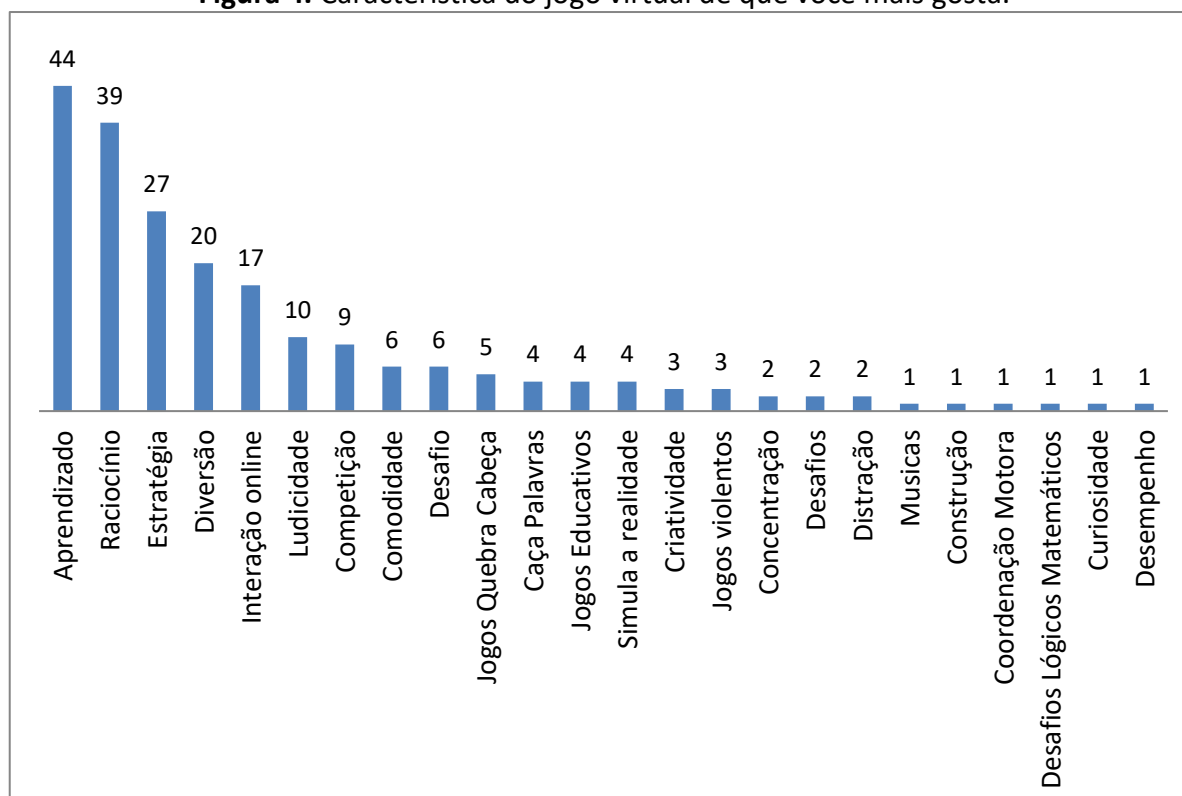
Figura 3. Respostas positivas em relação ao uso de jogos digitais no processo de ensino e aprendizagem.



Ainda sobre a apreciação pelo estudante, o jogo que mais se identifica e gosta (questão 04) teve-se a compreensão de que as três primeiras características apresentadas ou 51,67% das múltiplas respostas pelos futuros pedagogos, quando se trata de jogo digital, são de jogos digitais voltados aos hábitos de aprendizado, raciocínio e estratégia.

Pode-se também considerar que tal escolha relaciona-se ao curso e futura profissão dos participantes. No caso do pedagogo a busca é constantemente por estratégias que promovam a aprendizagem de modo significativo ao aluno e o jogo integrado à tecnologia está entre as propostas consideradas como metodologias ativas (Moran, 2017) e atividades com valor cultural significativo (Serres, 2013; Modelski et al., 2019).

Figura 4. Característica do jogo virtual de que você mais gosta.



Outros aspectos indicados com frequência pelos participantes foram a diversão, interação online, ludicidade e competição que são características de novos hábitos digitais e de quem busca uma interação maior no jogo digital de forma divertida ou lúdica com um grau de competição para promover a emoção.

As características competição, diversão e a própria ludicidade são interessantes: Competição pode sugerir uma sensação de desafio, o que para muitos está associado à motivação para entreter durante o período do jogo, o que poderia também ser útil para o processo de aprendizagem. Já a diversão, interação online e ludicidade podem estar associadas ao prazer da atividade e encurtamento de distância entre as pessoas (Hjarvard 2014; Franco 2013; Lévy 2010).

E, por fim, sobre o tempo de jogo que realiza, se é adequado ou não, (questão 5) pudemos perceber que, 107 estudantes consideraram permanecer mais tempo do que deveria; 113 consideraram não permanecer mais tempo do que deveria e 36 assinalaram depende.

Mediante esses dados, é possível compreender acerca dos novos desafios postos a educação e a formação docente, no sentido de que essa geração contemporânea está envolvida por uma nova característica que não se pode negar: novos hábitos digitais e lúdicos digitais. Desse modo, Lévy (2010), Moran (2017) e Valente & Almeida (2017), consideram relevante o professor saber lidar com ferramentas tecnológicas, tais como os recursos midiáticos, para uma discussão assíncrona, a fim

de atualizar as práticas com os estudantes e tornar os conteúdos e conceitos mais significativos para eles. Por outro lado, saber utilizar as ferramentas tecnológicas atuais é importante também para o seu próprio convívio social.

Há ainda uma gama de indivíduos que se sentem marginalizados do mundo virtual, por dificuldades encontradas em estabelecer uma conexão com a tecnologia presente, como é o caso dos Smartphones, além da falta de infraestrutura presente em sua mesorregião e renda per capita familiar. Sobre isso, recorreremos às discussões anteriores desse texto, quando tratamos de conceituar o imigrante e nativo digital. Se o professor realmente é considerado um imigrante digital, é preciso à luz desta pesquisa e dados revelados, compreender a nova configuração dos estudantes na Educação Superior, principalmente, no Curso de Pedagogia que é uma profissão atrelada à formação humana e relação social de crianças, adolescentes e jovens.

Assim, Bates (2017) destaca que uma característica da sociedade digital atual consiste no fato de que se exige “maior proporção de conhecimento acadêmico, ou conhecimento intelectual e conceitual, bem como habilidades de desempenho”, de profissionais e alunos. Em decorrência disto,

[...] as exigências sobre os responsáveis pelo ensino e instrução aumentaram, mas, acima de tudo, essas novas exigências para os professores na era digital significam que seu próprio nível de competências precisa ser elevado para lidar com elas. (Bates, 2017, pp.103-104).

Por isso, torna-se importante compreender todas as partes envolvidas no processo de ensino e aprendizagem, incluindo o professor, o aluno, a escola e a família, e quanto aos professores, é relevante analisar suas concepções e conhecimentos relacionados ao uso de tecnologias digitais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao tratar do assunto concernente sobre a cultura digital tecnológica e os hábitos lúdicos no contexto social e formativo, inferimos que essa é a nova forma de organizar e perpetuar ou modificar as relações sociais e os hábitos dos indivíduos. Para tanto, é necessário um olhar reflexivo e emancipatório dos sujeitos envolvidos – professores e estudantes – a fim de garantir uma presença no mundo de mudanças e transformações sem que sua presença seja ausente no campo das relações, formações e formas diversificadas de se relacionar ante ao processo de ensino e aprendizagem. Assim, quando trabalhados de forma crítica e consciente, os meios tecnológicos e virtuais podem contribuir no processo de formação dos estudantes no que se refere à criticidade, autonomia de pensamento, elaboração de ideias emancipatórias, análises e confrontações críticas e, como recursos lúdicos contribuir para o processo de compreensão e internalização de novos conceitos e ou saberes escolares.

Por conseguinte, o espaço formativo em todos os níveis e, especificamente, no Ensino Superior precisa ser (re) inventado à luz de novos lugares para o avanço da cultura digital. A vida e a aprendizagem virtualizada torna-se referência desse novo tempo. Para tanto, Oliveira & Agostini (2020) ressaltam que é preciso usufruir dessa nova realidade em comunhão com a ética. Esse desafio intelectual e humanitário está em compreender que a cultura digital lúdica pode nos favorecer, mas, se o seu uso for indevido e de maneira frágil, a consequência pode ser negativa.

Desse modo, no processo educacional, os estudantes precisam ser mediados na elaboração de análises críticas sobre os conteúdos dos produtos culturais digitais, tensionados e questionados no confronto com a realidade. Os ambientes virtuais e dispositivos móveis podem tornar-se mais um instrumento educativo de grande relevância no processo do conhecimento, se trabalhado de forma crítica e coerente em sintonia com a formação da humanidade nos indivíduos.

Assim, diante das reflexões desenvolvidas no texto, evidenciamos a urgência em efetivar a implementação de uma ação consciente sobre o mundo tecnológico que vemos, ouvimos e

sentimos. Destarte, os profissionais da educação precisam estar amparados por fundamentos teóricos e metodológicos voltados à experiência do pensar criticamente, a fim de que estabeleça uma ação mediadora entre os estudantes, o conhecimento e a cultura digital tecnológica e lúdica.

Contribuições dos Autores: Pinheiro, A. J. M.: concepção e desenho, aquisição de dados, análise e interpretação dos dados, redação do artigo, revisão crítica relevante do conteúdo intelectual; Bianchini, L. G. B.: concepção e desenho, aquisição de dados, análise e interpretação dos dados, redação do artigo, revisão crítica relevante do conteúdo intelectual; Oliveira, M. R. F.: concepção e desenho, aquisição de dados, análise e interpretação dos dados, redação do artigo, revisão crítica relevante do conteúdo intelectual. Todos os autores leram e aprovaram a versão final do manuscrito.

Aprovação Ética: Aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Pitágoras Unopar. Número: 3.017.450.

Agradecimentos: Não aplicável.

REFERÊNCIAS

- Aquino, T. (2001). *Suma Teológica* (v. 1, parte 1). São Paulo: Edições Loyola.
- Bates, T. (2017). *Educar na era digital: design, ensino e aprendizagem*. São Paulo: Artesanato Educacional, 7.
- Battro, A. M., & Denham, P. J. (2007). *Hacia una inteligencia digital*. Buenos Aires: Academia Nacional de Educación.
- Bauman, Z. (2007). *Tempos líquidos*. Rio de Janeiro: Editora Schwarcz-Companhia das Letras.
- Gomes, N. L. (2007). *Indagações sobre currículo: diversidade e currículo*. Organização do documento Jeanete Beauchamp, Sandra Denise Pagel, Aricélia Ribeiro do Nascimento. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica.
- Bianchini, L. G. B., Nishida, A. L. K., Daher, I. V., Stein, A. V., Baggio, A. L. B. D. C., Fernandes, B. B. C., Silva I. G. R., Munhoz, C. M. E. (2019). Tic tac tic tac: o "tempo" nos jogos digitais. *Anais do 22º Encontro de Atividades Científicas*. Londrina: Online UNOPAR. <https://pgsskroton.com/eac/anais/edicao-2019.php#trab13319>
- Bianchini, L. G. B., Pinheiro, A. J. M., Bedani, T. R., Ferreira, R. B., Costa, R., Molari, M., Guerreiro, J. R. G., Mazzafera, B. L., Guimarães, F. F., Helal, R. M. C. (2019) Preferência por jogos digitais em um grupo de alunos do ensino híbrido. *Anais do 22º Encontro de Atividades Científicas*. Londrina: Online UNOPAR. <https://pgsskroton.com/eac/anais/edicao-2019.php#trab13062>
- Bolaño, C., & Vieira, E. S. (2014). Economia política da internet e os sites de redes sociais. *Eptic online: revista electronica internacional de economia política da informação, da comunicação e da cultura*, 16(2), 71-84.
- Bourdieu, P. (1983). *Gostos de classe e estilos de vida*. Pierre Bourdieu: sociologia. São Paulo: Ática, 82-121.
- Creswell, J. W. (2007). *Projeto de pesquisa: Métodos qualitativo, quantitativo e misto* (2, ed). Porto Alegre: Artmed.
- Durkheim, É. (2007). *As Regras do Método Sociológico*. São Paulo: Martins Fontes.
- Evangelista, V. D. M. A. (2018). *Paraísos virtuais: um estudo sobre jogos eletrônicos e moralidade no mundo contemporâneo*. https://repositorio.unesp.br/bitstream/handle/11449/157424/evangelista_vma_dr_assis_par_sub.pdf?sequence=9&isAllowed=y
- Fortim, I. (2008). *Mulheres e Games: uma revisão do tema*. In VII Brazilian Symposium on Computer Games and Digital Entertainment November, 10-12, 2008 Belo Horizonte–MG–BRAZIL (p. 31). <http://www.sbgames.org/papers/sbgames08/ProceedingsSBGames-GC-2008-Final-CD.pdf>
- Franco, C. D. P. (2013). Understanding digital natives' learning experiences. *Revista brasileira de linguística aplicada*, 13 (2), 643-658. <http://www.scielo.br/pdf/rbla/v13n2/aop0513.pdf>.
- Giddens, A. (1991). *As conseqüências da modernidade*. São Paulo: Unesp.
- Gil, A. C. (2017). *Como elaborar projetos de pesquisa* (6. ed). São Paulo: Atlas.
- Gobira, P. (2016). Do mundo codificado ao mundo gamificado: possibilidades das tecnologias digitais para o ensino à distância. In: Neves, I. S. V., Corradi, W., Castro, C. L. F., Branco, J. C. S. (Orgs.). *EaD: diálogos, compartilhamentos, práticas e saberes*. Barbacena: EdUEMG.
- Hayes, E. (2005). Women and video gaming: Gendered identities at play. *Games & Culture*, 2(1), 23-48.

- Hjarvard, S. (2014). Mediatization: conceptualizing cultural and social change. *MATRIZES*, 8(1), 21-44. <http://www.revistas.usp.br/matrizes/article/view/82929/85963>
- Horkheimer, M. (1976). *A eclipse da razão*. Rio de Janeiro: Editorial Labor do Brasil.
- LÉVY, P. (2010) *Cibercultura* (3,ed.). São Paulo: Editora 34.
- Medeiros, M. M. (2018). O impacto da capacidade de inteligência analítica de negócios na tomada de decisões na era dos grandes dados [Dissertação de Mestrado, Universidade do Vale do Rio dos Sinos, Porto Alegre].
- Modelski, D., Giraffa, L. M., & Casartelli, A. O. (2019). Tecnologias digitais, formação docente e práticas pedagógicas. *Educação e Pesquisa*, 45, e180201. <http://www.scielo.br/pdf/ep/v45/1517-9702-ep-45-e180201.pdf>
- Moran, J. (2017). Metodologias ativas e modelos híbridos na educação. In: Yaegashi, S. F. R., Bianchini, L. G. B., Júnior, I. B. O., Santos, A. R., Silva, S. F. K. (org.). *Novas Tecnologias Digitais: Reflexões sobre mediação, aprendizagem e desenvolvimento*. Curitiba: EDITORA CRV. p. 23-35.
- Oliveira, M. R. F., & Agostini, N. (2020). Sociedade Multitela e a Semiformação: um desafio ético de grande monta (Multiscreen society and the semiformation: a great proportion ethical challenge). *Revista Eletrônica de Educação*, 14, 3753069.
- Paiva, N. M. N., & Costa, J. S. (2015). A influência da tecnologia na infância: desenvolvimento ou ameaça. *Psicologia*. pt, 1, 1-12. <http://www.psicologia.pt/artigos/textos/A0839.pdf>
- Passarelli, B., Junqueira, A. H., & Angeluci, A. C. B. (2014). Os nativos digitais no Brasil e seus comportamentos diante das telas. *Matrizes*, 8(1), 159-178.
- Prensky, M. (2001). Digital natives, digital immigrants part 1. *On the horizon*, 9(5), 1-6. <https://doi.org/10.1108/10748120110424816>
- Santaella, L. (2003). *Culturas e arte do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus.
- Serres, M. (2013). *Polegarzinha*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil.
- Setton, M. G. J. (2002). A teoria do habitus em Pierre Bourdieu: uma leitura contemporânea. *Revista brasileira de Educação*, (20), 60-70.
- SODRÉ, M. (2002). *Antropológica do espelho: uma teoria da comunicação linear e em rede*. Petrópolis: Vozes.
- TAVARES, R. H., & GOMES, S. S. (2014). *Sociedade, educação e redes: desafios à formação crítica*. Araraquara: Junqueira&Marin Editores.
- Valente, J. A., Almeida, M. E. B., & Geraldini, A. F. S. (2017). Metodologias ativas: das concepções às práticas em distintos níveis de ensino. *Revista Diálogo Educacional*, 17(52), 455-478. <https://periodicos.pucpr.br/index.php/dialogoeducacional/article/view/9900/12386>
- Veen, W., Vrakking, B. (2009). *Homo Zappiens: educando na era digital*. Porto Alegre: Artmed.

Recebido: 21 de dezembro de 2021 | **Aceito:** 20 de fevereiro de 2022 | **Publicado:** 31 de março de 2022



This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.