



Midiatização no cotidiano escolar: processos de significação e construção das representações dos alunos

Mediatization in daily school life: processes of signification and construction student's representations

Walcéa Barreto Alves

Professora Adjunta da Faculdade de Educação da Universidade Federal Fluminense (UFF/Niterói - RJ). Professora Colaboradora do Programa de Pós-graduação em Mídia e Cotidiano/UFF. Coordenadora do Curso de Pedagogia da Universidade Federal Fluminense. Líder do Núcleo de Estudos Contemporâneos em Educação, Etnografia e Representações Sociais (NECEERS/UFF/CNPq). Integrante da Comissão Editorial da Revista Aleph Online (UFF). Graduação em Psicologia pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (2000), Mestrado em Educação pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (2003), Doutorado em Educação pela Universidade Federal Fluminense (2012) e Pós-Doutorado pelo Programa de Pós Graduação em Educação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro



(2014). Experiência acadêmica e profissional nas áreas de Educação e Psicologia, dentro das seguintes temáticas/ áreas de atuação: Didática, Etnografia, Psicologia da Educação, Representações Sociais e Tecnologias Educacionais.

Lucas Lima Coaracy

Mestrando no Programa de Pós Graduação em Mídia e Cotidiano da Universidade Federal Fluminense (PPGMC-UFF). Bacharel e licenciado em Psicologia pela Universidade Federal Fluminense (2016). Membro do Núcleo de Estudos Contemporâneos em Educação, Etnografia e Representações Sociais da Universidade Federal Fluminense (NECEERS/UFF). Pesquisa o Aluno e As Tecnologias Digitais no Cotidiano Escolar.



Resumo

O artigo discute os diferentes enfoques sobre conceitos e processos de mediação a partir de Stig Hjarvard e Muniz Sodré em articulação com dados de pesquisa advindos de um processo de investigação de cunho etnográfico realizado em uma escola pública. O objetivo central foi investigar as redes de significação configuradas nas representações sociais acerca dos conceitos e usos da tecnologia digital sob a ótica dos alunos. As análises dos dados apontaram que estão presentes nas representações elementos que configuram, nas atitudes e interações, processos de mediação vivenciados pelos estudantes e que se repercutem na dinâmica do cotidiano escolar..

Palavras-chave: Escola; Mediação; Representações sociais; Jogos digitais.

Abstract

This article discusses the different approaches to the concepts and processes of mediatization from Stig Hjarvard and Muniz Sodré in conjunction with research data from an ethnographic investigation process carried out in a public school. The main objective was to investigate the significance networks configured in social representations about the concepts and uses of digital technology from the students' view. Analysis of the data showed that in the representations there are elements that configure, in the attitudes and interactions, mediatization processes experienced by the students which have repercussions on the dynamics of the school routine.

Keywords: School; Mediatization; Social representations; Digital games.



Introdução

O presente artigo discute os diferentes enfoques sobre conceitos e processos de midiatização a partir das perspectivas de Stig Hjarvard (2012, 2014, 2015) e Muniz Sodré (2002, 2006) em articulação com dados de pesquisa advindos de um processo de imersão em uma escola pública, *locus* de investigação.

Apresenta análises atentando para a influência dos processos de midiatização na cultura e na sociedade, em especial no modo como as mídias digitais intervêm sobre a interação social dos sujeitos que compõem a comunidade escolar (com enfoque nos alunos), e como os indivíduos inseridos nessa instituição são “afetados” pelas mídias e produtos midiáticos, ou seja, como produzem, via processo de “mediação”, signos e sentidos na ordem do “inteligível” e “sensível”, que configuram a representação, incidindo sobre as práticas sociais e os processos de conhecer e aprender.

O diálogo entre as abordagens dos autores e os dados produzidos pela pesquisa se apresenta no texto mediante uma tessitura interpretativa e elucidativa de processos que, no cotidiano escolar, ficam invisibilizados e naturalizados.

As contribuições da análise apresentam profícuas possibilidades de construção de práxis que ampliem as dimensões de ação da escola junto ao processo de formação de sujeitos enquanto cidadãos críticos e autônomos frente ao mundo midiatizado. Visa um projeto educativo emancipatório, inclusivo e atento às diversidades que constituem a constelação das instituições de educação formal.

Hjarvard e Sodré: interlocuções sobre midiatização, tecnologias digitais e sujeitos sociais

Stig Hjarvard (2014) apresenta perspectivas dos estudos de midiatização, traçando um paralelo com o panorama histórico e a construção do conceito ao longo das mudanças sociais que ocorreram - como ele descreve - na era pré-moderna, moderna e pós-moderna. O autor situa sua análise a partir de uma perspectiva institucional, atentando para o modo como a mídia se intercambia,



interconecta e influencia as instituições, ao mesmo tempo em que se constitui, na contemporaneidade, enquanto instituição por si só. Os meios de comunicação foram ampliando seu alcance e seu papel social, configurando um *modus operandi* próprio, não mais condicionado ou determinado pelas demandas de outras instituições. Sob este prisma, se interpõe e interfere nos modos de estruturação e funcionamento de organismos sociais, o que se repercute na própria influência que esses exercem sobre a cultura e a sociedade. Nesse sentido, as mídias interferem também no comportamento das pessoas que estão relacionadas a essas instituições, modificando os modos de interação social. Para Hjarvard,

[O conceito de midiatização] É utilizado para caracterizar uma condição ou fase do desenvolvimento global da sociedade e da cultura, em que os meios de comunicação exercem uma influência particularmente dominante sobre outras instituições sociais. Sob tal perspectiva, a midiatização está no mesmo nível de outros processos importantes da modernidade, como a urbanização e a globalização (HJARVARD, 2014, p.30).

Nessa perspectiva, a midiatização reflete o fato dos meios de comunicação se tornarem instituições sociais “semiautônomas”, produzindo uma configuração de interdependência. Nos processos de midiatização, o crescimento exponencial dessas redes de ação e influência das mídias na estruturação e no *modus operandi* de outras instituições reconfigura os comportamentos dos atores sociais. De forma direta ou indireta – forte ou fraca, como define Hjarvard - a midiatização se reflete nos processos sociais com extensa capilaridade, entremeando-se nos aspectos culturais e organizativos, mediante a modificação de modos de interação entre os setores da sociedade e os sujeitos, assim como das significações que são estabelecidas a partir dessa relação. Nesse sentido, corroboramos com o autor quando aponta que: “A midiatização, enquanto processo social (...) [é] um produto complexo das mudanças tecnológicas, políticas e econômicas” (2014, p.49). O processo de midiatização da sociedade foi se instaurando, acompanhando e, dialeticamente, influenciando as novas configurações do mundo pós-moderno no sentido de disseminação e ampliação das novas tecnologias, novas possibilidades de acesso ao conhecimento e ampliação das possibilidades de interação.



O “boom” tecnológico (em especial o relacionado às mídias e redes digitais), ocorreu contextualizado aos demais interesses e organismos sociais que compõem as estruturas da sociedade. Esse todo articulado demonstra que há uma interlocução e interdependência dos fatores, de modo que são intercambiáveis e precisam ser compreendidos dentro de uma visão sistêmica. Associando essa questão às mudanças sociais do século XX advindas da “bomba das telecomunicações” - segundo Einstein - e “dilúvio das informações” – segundo Roy Ascott *apud* Lévy (1999), apontamos para o fato de que a expansão das redes e da internet enquanto grande avanço no campo das tecnologias, radicalmente, atinge e alcança os processos midiáticos, que organicamente se desenvolvem e se apropriam das ferramentas e possibilidades que se apresentam diante do contexto dos usos do ciberespaço e da interatividade produzida no/pelo ambiente virtual.

A midiatização (...) É, antes de tudo, um fenômeno que se acelerou particularmente nos últimos anos do século XX, em sociedades modernas e altamente industrializadas. Com o avanço da globalização, mais e mais regiões culturais são afetadas pela midiatização, mas possivelmente existem diferenças da influência por ela exercida. A globalização relaciona-se com a midiatização em pelo menos dois aspectos: por um lado ela presume a existência de meios técnicos que permitem estender a comunicação e a interação a longas distâncias e, por outro, impulsiona o processo de midiatização ao institucionalizar a comunicação e a interação mediada em muitos novos contextos” (HJAVARD, 2014, p. 38 - grifos do autor).

Tal compreensão nos permite ver que a midiatização, atrelada à expansão das tecnologias digitais e das mudanças sociais, embora seja atrelada ao processo de globalização, é apropriada a partir de experiências culturais e subjetivas, considerando-se as diferenciações que ocorrem entre os grupos sociais. Diante disso, esse trabalho volta o seu olhar para a análise específica de um grupo social imerso no contexto de uma instituição escolar.

Nesse sentido, caminhamos com Sodré, que nos auxilia a refletir sobre as estratégias sensíveis que vão configurando os processos comunicacionais e os modos como as mídias “podem instrumentalizar o sensível, manipulando os afetos” (SODRÉ, 2006, p. 11). O autor nos ajuda a compreender que os processos midiáticos atuam na construção de signos a partir dos jogos de vinculação que se fazem mediante a experiência estética do indivíduo com o meio. Lançando mão da concepção de McLuhan, de que o meio é a mensagem, nos leva a problematizar com as formas de midiatização se implementam no cotidiano de vida dos sujeitos a partir da própria interação dos



mesmos com os artefatos midiáticos, de modo que atua nas vivências que configuram os processos de individuação, ao mesmo tempo, trazendo características que vão apresentando novas necessidade de configurando de processos de institucionalização e de dinamização do papel social dos indivíduos que a compõem. O processo de “tornar-se aluno” (CASTRO, 2015) na contemporaneidade é atravessado por processos midiáticos que imprimem novos aspectos interacionais. Os alunos trazem vivências de processos de mediação que precisam ser acolhidos no cotidiano escolar. Nesse sentido, Sodré (2006) coloca imperativa a visão de que diante da “emergência de uma nova cidade humana no âmbito de novas tecnologias do social” (p. 12), faz-se necessária a diluição da dicotomia entre a razão e a paixão, cambiando para o entendimento de que o sensível e o inteligível são dimensões que se constroem via mediações entre signos e vinculações experienciadas, sistemicamente, nos planos intelectual, territorial e afetivo. Desse modo, o autor, na obra “As Estratégias Sensíveis”, nos auxilia a compreender como a mediação deve ser vista com o olhar criterioso sobre o afeto e a maneira como o mesmo se instaura na dinâmica do cotidiano escolar.

Metodologia

O objetivo central da pesquisa foi investigar as redes de significação configuradas mediante as representações sociais circulantes no ambiente escolar, permeadas pelos conceitos e usos relacionados à tecnologia digital sob a ótica dos alunos. Tratou-se de uma pesquisa qualitativa de cunho etnográfico (MATTOS, 2001, 2006, 2009; ERICKSON, 2001, 2004) em articulação com metodologias associadas à Teoria das Representações Sociais (MOSCOVICI, 1978, 1994, 2000). As análises dos dados foram orientadas pelas dimensões das representações sociais: a atitude, a informação e o campo de representação (MOSCOVICI, 1978; JODELET, 2001), integradas à análise de conteúdo (BARDIN, 2009 [1977]¹).

Os instrumentos utilizados para a realização da pesquisa foram levantamento e análise bibliográfica, observação participante com descrição densa da realidade observada em cadernos de

campo, realização de grupo focal e aplicação de Questionário de Evocação Livre, com os termos indutores “tecnologia digital” e “escola”.

A pesquisa foi realizada em uma escola da rede municipal de Niterói/RJ. Os dados foram produzidos no período de 2017 a 2019. Foram acompanhadas turmas do Ensino Fundamental II, com alunos entre 12 e 17 anos. Grande parte dos participantes da pesquisa mora numa comunidade de baixa renda localizada próxima à escola. Outros moram no próprio bairro em que a escola se situa. Os participantes secundários foram os professores, diretores e funcionários que colaboraram, através de informações dadas sobre o cotidiano da escola e sobre os alunos, assim como na disponibilização de documentos (PPP, redações e tabelas de rendimento das turmas) e no consentimento ao acompanhamento das aulas e dos Conselhos de Classe. Para realização da pesquisa, os participantes assinaram o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido.

A pesquisa de campo se desenvolveu a partir do contato com algumas dimensões da escola: as salas de aula; o pátio; a sala dos professores; o laboratório de informática; aulas no auditório da escola (um anfiteatro); reuniões de Conselhos de Classe.

Meios, mediações e midiatização: processos de significação, afeto e vinculação no cotidiano escolar

Durante a realização da pesquisa de campo, a presença do uso e manuseio de telefones celulares e fones de ouvido pelos alunos foi marcante - dentro e fora das salas de aula. Paralelamente, nos corredores da escola, nos avisos em pequenos cartazes, se lia: “proibido o uso de celular”. Logo no primeiro dia de observação, escutamos a coordenadora de turno se dirigir, em voz imperativa, a alguns alunos: “Ei! Não pode usar celular! Guardem na mochila!” (Notas de campo, 2017).

Essa foi uma cena prévia das muitas outras similares que presenciávamos sobre a relação que se deu entre os alunos (os sujeitos), esses artefatos digitais (os meios) e a instituição escolar (o contexto).

Ao longo do percurso de investigação, o olhar e a escuta se voltavam para as representações expressas nos processos de significação que emergiam das interações, das falas, dos gestos.

A partir da realidade observada, diversas cenas se despontaram, no momento da análise de dados como fatores de significância acerca das tecnologias digitais no contexto de vida dos estudantes e da escola.

Uma categoria analítica que se fez notória foi a mídiatização do cotidiano via ação do estudante sobre a realidade pesquisada. Nesse sentido, queremos destacar como primeiro ponto, a ação do aluno nesse processo: o que as vozes e comportamentos dos estudantes têm a nos dizer sobre as dimensões que envolvem os contextos da cibercultura (LÉVY, 1999) e dos processos de mídiatização (HJARVARD, 2014 e SODRÉ, 2006).

Como primeiro enquadre, vamos apresentar elementos levantados quando da realização do grupo focal, da aplicação do questionário e da observação participante. Assim como eventos anteriores e posteriores, com uma das turmas pesquisadas (uma turma do 9º ano), o grupo focal teve como objetivo investigar sobre as representações de tecnologia digital com os estudantes. Foi utilizado este como termo indutor e realizadas mediações e questionamentos que estimulassem a fala dos estudantes.

Na ocasião, com um dos fortes elementos que surgiram, grande parte da turma expressou, diante do termo tecnologias digitais, o interesse e envolvimento com jogos digitais via celular, destacando o jogo *Free Fire*¹. Os jogos digitais foram também elemento que apareceu com frequência nas respostas registradas pelos alunos nos questionários de evocação livre, aplicados em outro momento da pesquisa. A relação do jogo com o uso do celular e, por conseguinte, enquanto elemento de configuração das representações sobre as tecnologias digitais, se fez presente também

¹ Garena Free Fire é um jogo mobile que pode ser baixado gratuitamente. É um game do gênero Battle Royale (batalha real, em língua portuguesa), que permite a participação simultânea de até 100 jogadores, que podem escolher ser um personagem com características e habilidades específicas. O pano de fundo é uma ilha deserta, onde os jogadores são deixados e precisam sobreviver, encontrando, rapidamente, armas e equipamentos para sobrevivência e eliminação dos demais jogadores. O ganhador do jogo é o que consegue sobreviver.

na observação participante, mediante a percepção de estudantes jogando ao celular (algumas vezes durante as aulas, com o aparelho escondido embaixo da mesa; outras vezes de modo mais explícito, ao fundo da sala de aula; outras vezes, durante os intervalos e no momento do recreio) ou dialogando e tecendo comentários sobre as táticas, os status ou referindo-se a disputas anteriores. Ao perguntarmos, sobre o motivo do uso desse jogo, alguns alunos afirmaram a preferência, afirmando que esse é um produto midiático de fácil acesso e de melhor adaptabilidade aos celulares, por ocupar menos memória do aparelho. Entretanto, a preferência pelo *Free Fire* aparecia nos diálogos dos alunos como algo que já fazia parte de sua realidade, sendo significado, por algumas vezes, com vinculações em sua própria realidade social. Mediante suas falas, foi observado que há uma significativa identificação dos ambientes e situações que o jogo proporciona com questões relacionadas às próprias realidades dos alunos, como quando, por exemplo, mencionam elementos e palavras específicas para exemplificar ou fazer referência a contextos que vivenciam na sala de aula ou histórias que contam sobre seu cotidiano (a exemplo dos nomes das armas usadas em comparação a que "viram na comunidade).

A interação dos sujeitos com o meio nos leva a pensar que, tal como discursa Hjarvard (2014), o envolvimento do público com o produto passa a ocorrer de forma diversa e intensa na medida em que o aspecto social se torna central na relação dos seus usuários com o conteúdo midiático. O autor também cita que a expansão das redes e meios de comunicação digitais possibilitaram uma participação mais ativa do público na produção de conteúdo midiático pelos próprios usuários. Diferente de uma produção voltada para o consumo passivo, "o serviço prestado pelos novos meios de comunicação consiste, especialmente, em produzir relações sociais entre as pessoas, e os usuários são cada vez mais estimulados a gerar conteúdo por si próprios". (HJARVARD, 2014, p.50).

Nesse sentido, os estudantes revelaram a criação de canais em plataformas de compartilhamento de vídeos desenvolvendo tutoriais de jogos, dentre outros conteúdos. No caso do cotidiano escolar, ao ser abordada a discussão no grupo focal sobre as tecnologias e surgir as falas dos estudantes, os alunos se mobilizaram a promover um campeonato do jogo digital na escola entre



as turmas com o objetivo de, quiçá, fazer entre escolas. A mobilização se deu através de organização de listas de interessados, de grupos para o jogo, resultando em um movimento que surpreendeu os docentes e levantou o ânimo e a motivação dos estudantes, mas esbarrou na autorização da escola e também na questão estrutural diante da necessidade de liberar o sinal de internet aos potenciais usuários, entre outros fatores. Considerando-se a perspectiva de Hjarvard, tal fato pode ser lido como na ordem da conveniência – afinal, graças aos recursos do jogo e dos *smartphones* os alunos podem ter essa experiência compartilhada entre diferentes turmas, ter acesso a possíveis ferramentas que permitiriam o campeonato escolar e uma eventual intervenção pedagógica. Essa criação de experiências compartilhadas pode se estender (com é o caso em ambientes externos à escola) a níveis nacionais e globais pelos novos meios de comunicação, que já superaram o status de retratar e produzir conteúdos que descrevem o mundo, fornecendo categorias básicas para a apreensão do mesmo, assim como novas possibilidades de produção de vida (COULDRY, 2012).

Como âncora para o entendimento da relação dos meios de comunicação com as interações sociais, o psicólogo da percepção James Gibson (1979) *apud* Hjarvard traz o conceito de *affordances*. *Affordances* se remetem aos usos potenciais dos objetos e seres do mundo, surgidos a partir das diferentes características, locais de partida dos envolvidos e de suas percepções. As representações criam usos e estruturam as ações entre o ator e objeto. Tal concepção, embora não aplicada inicialmente à comunicação, é apresentada na obra de Hjarvard como uma ponte possível para uma análise dos meios comunicacionais. Pelo pensamento de Hutchby (2001), as tecnologias não demonstram limites do que é possível fazer - remetendo aqui às *affordances* - porque essa dinâmica é potencializada e significada mediante a ação dos sujeitos sobre elas. Em especial, existem diversas maneiras de responder à variedade de *affordances* de ação e interação que uma tecnologia apresenta. Os relatos de campo apresentados aqui, nos ajudam a visualizar como a midiatização do cotidiano se dá, na escola, por via dos sujeitos que a compõem - essa relação vai muito além do consumo, mas tem o potencial de transbordar para uma ação pragmática e concreta na realidade dos sujeitos, que altera as interações, as significações e provoca um descentramento das questões que antes pareciam intactas e arraigadas no tradicionalismo.



Muniz Sodré (2006), ao destacar a máxima de Marshall McLuhan “o meio é a mensagem”, observa como não é mais possível encarar os aparatos midiáticos como apenas transmissores dos conteúdos, como veículos isentos de sentidos ou ideologias. Pelo contrário: a forma já é a própria matriz de significações, definindo a cultura cada vez mais por signos de envolvimento sensorial, corpóreo, por excitação do gozo e os sentidos (SODRÉ, 2006).

O uso dos celulares - assim como dos seus apetrechos (fones de ouvido, etc) constituem sentido e significação por si só, traduzindo seus conteúdos e formas de interações. para Sodré, são experiências estéticas. Entende-se aqui que o estético não se refere apenas ao âmbito imagético, mas ao sentimento que acompanha a intuição, não dependendo do conhecimento do objeto, mas sim do sentimento de prazer advindo da experiência que ocorre na simbiose entre sujeito, meio e mensagem. Essa afetação radical da experiência pela tecnologia nos faz desembarcar da era onde reinava o pensamento conceitual, dedutivo e sequencial, porém, sem ainda termos conseguido elaborar uma práxis coerente com esse novo contexto, marcado pela imagem e pelo sensível. A pesquisa do cotidiano escolar vislumbrou o quanto as significações acerca dos elementos se perfazem em outras ramificações de sentido - os aparelhos celulares, potencialmente vistos como simples dispositivos móveis, se tornam, a partir dos processos de mediação, uma relação de semiose, na medida em que se torna, de posse dos alunos, enquanto dispositivo social - por vezes, válvula de escape, por outros, como símbolo de status entre os adolescentes, por outro, como potencial instrumento pedagógico etc.

Sodré (2006) também apresenta contribuições ao processo analítico dos dados ao ponto que afirma como o artifício da publicidade e da mídia - entendendo-se aqui também como a posição cultural que os aparelhos celulares agora ocupam - converte-se em uma espécie de “terceira natureza do homem”, progressivamente aceita como plenamente social e em estreita ligação com a estética. Afirmções dos estudantes levam-nos a traçar tematizações que envolvem essa perspectiva. Em uma das cenas vivenciadas, no contexto de uma discussão dos alunos na turma, um estudante exclama: “Todo mundo joga [o *Free Fire*] na escola. Se acabar o *Free Fire* hoje, todo mundo se mata” (Notas de campo, 2019). Tal fala nos remete à análise do contexto que configura esse conteúdo de



fala. Olhada de forma deslocada, poderia ser considerada como uma corriqueira hipérbole ou exagero, ainda que tenha sido essa a intenção inicial de sua enunciação. No entanto, observando o contexto dos eventos entrecruzando as fontes de dados, atentamos para o seu potencial enquanto desvelador dessas dinâmicas de captura em jogo pelos meios midiáticos, produtores de realidade. As estratégias de manipulação do sensível operam na maior parte das vezes em níveis não apreensíveis pela consciência (SODRÉ, 2006), de modo que os sujeitos passam por um processo de identificação, afetação e significação a partir da imersão na experiência lúdica e sensorial do jogo. A dinâmica do jogo se dá mediante rápido registro e acesso do usuário, que logo se vê dentro de uma batalha, o que permite que o mesmo seja envolvido pelo pretexto do game o mais breve possível. Ao avançar da primeira rodada, o jogador se depara com uma tela de recompensas que se dá mediante *logins* diários: para cada dia consecutivo de jogo, mais recompensas o jogador alcança. No menu inicial, brilham os botões da loja virtual e o “*sorte royale*”, onde os jogadores podem utilizar seus investimentos monetários fora do jogo para comprar itens para seus personagens. Personagens esses múltiplos, também à venda. Por padrão, dois personagens iniciais - Eve e Adam (uma mulher e um homem) estão disponíveis para seleção. Selecionando-os é possível customizar seu tom de pele. Os reforços pelas vitórias, pelo consumo dos itens, pela representação racial, pelos detalhes engendrados no aplicativo servem como essa maneira de afetação, tornando a experiência tátil. (SODRÉ, 2006). Não são meras circulações de conteúdo, mas sim sensações imagéticas e cinestésicas que mobilizam sua corporeidade e seus desejos. Para Sodré, estratégias racionais instrumentalizam o sensível e manipulam o afeto, arrebatando o sujeito em vivências que o capturam. Dessa maneira, entende-se que os recursos no jogo, conforme colocado e significado pelos estudantes, vão para além da experimentação de um recurso digital, se refletem na sua imersão e experiência de vinculação com o real. No sentido de compreender o processo de vinculação, que é constituído pelo sensível em imbricação com o inteligível, esse estudo aponta para nós questionamentos que nos levam a problematizar a relação do estudante com a escola. Os processos de vinculação, significados e representação que o aluno constrói sobre os processos pedagógicos desenvolvidos na escola ressoam enquanto “configuração perceptiva e afetiva que recobre uma nova



forma de conhecimento, em que as capacidades de codificar e decodificar predominam sobre os puros e simples conteúdos" (SODRÉ, 2006, p.20). Cabe a nós refletir sobre de que modo os processos comunicacionais na escola se dão no sentido de que o estudante possa se envolver com os processos educativos de forma semelhante à qual se engaja nas ações que desenvolve frente aos produtos midiáticos com os quais interage e faz contato, no sentido citado por Sodré no trecho acima, visto que para o autor:

Vincular-se (diferentemente de apenas relacionar-se) é muito mais do que um mero processo interativo, porque pressupõe a inserção social e existencial do indivíduo desde a dimensão imaginária (imagens latentes e manifestas) até às deliberações frente às orientações práticas de conduta, isto é, aos valores. A vinculação é propriamente simbólica, no sentido de uma exigência radical de partilha da existência com o Outro, portanto dentro de uma lógica profunda de deveres para com o socius, para além de qualquer racionalismo instrumental ou de qualquer funcionalidade societária. (SODRÉ, 2006, p.93)

Nesse sentido, cabe apontar que, frente aos processos de midiaticização, à escola se faz imperativo buscar a realização de atividades pedagógicas vinculativas, não meramente interativas. O vínculo pressupõe a inserção social e existencial do indivíduo. A partir dos próprios significados, construídos na ordem do sensível, os alunos podem ser sujeitos ativos nos processos de mudança da estrutura tradicional e conteudista da escola, para além da inclusão de novas tecnologias digitais ao processo pedagógico, pois como consta na pesquisa realizada por Mamede-Neves e Duarte (2008), as tecnologias digitais, por si só, não são suficientes para um maior envolvimento ou melhores índices de aprendizagem.

Importa, para além dos conteúdos, atentar para as relações do sujeito (aluno) com o meio (os artefatos), compreendendo que essa relação configura, mediante a estratégias sensíveis, os processos de significação que constroem representações que precisam ser atentamente observadas e "capturadas" para que haja mudanças significativas nos processos educacionais desenvolvidos nas escolas.

Considerações Finais



Os resultados da pesquisa na escola estudada revelam representações dos alunos acerca das tecnologias digitais, seus mecanismos de significações e como estão imersas nas relações sociais de seus cotidianos. Os pensamentos de Stig Hjarvard (2012, 2014, 2015) e Muniz Sodré (2002, 2006), apresentaram elementos essenciais para compreendermos de que forma os processos de midiaticização estão presentes nas falas dos alunos e nos eventos observados no cotidiano escolar.

As análises partiram de concepções mais amplas para se confluírem para uma análise microsocial das interações e significações permeadas pelos novos meios de comunicação vivenciados no ambiente pesquisado.

No sentido das asserções epistemológicas desenvolvidas no estudo, o processo analítico apontou para a importância da compreensão sobre a influência das mídias no contexto da escola, partindo-se da visão do aluno para a instituição, olhando dialeticamente para as experiências estéticas imagéticas e sensoriais, em contraponto às influências da mídia enquanto instituição que influencia e, por vezes, determina essenciais ligados à cultura e a sociedade.

A partir da análise dos resultados deste trabalho, pretendemos buscar caminhos para compreender os processos de mudança na contemporaneidade de modo reflexivo em direção à relação entre o homem, os meios e as instituições - aqui, privilegiando a instituição escolar.

Referências

ABRIC, J-C. **Pratiques Sociales et Représentations**. Paris: P.U.F., 1994.

_____. A abordagem estrutural das representações sociais. In: MOREIRA, A.S.P. e OLIVEIRA, D.C (Orgs.) **Estudos Interdisciplinares de Representação Social**. Goiânia: ABEditora, 2000. p. 27-39.

BARDIN, L. **Análise de Conteúdo**. 5ª edição. Lisboa: Edições 70, LDA, 2009. [1977].

CASTRO, P. A. **Tornar-se aluno** - identidade e pertencimento: perspectivas etnográficas. Campina Grande: EDUEPB, 2015.

COULDRY, Nick. **Media, Society, World: Social Theory and Digital Media Practice**, 2012.

ERICKSON, F. Prefácio. In: COX, M. I. P. e ASSIS-PETERSON, A. A. (Orgs). **Cenas de Sala de Aula**. Campinas, SP: Mercado de Letras, 2001. p. 9-17.



ERICKSON, F. Descrição Etnográfica. In: MATTOS, Carmen Lúcia Guimarães de. (Tradutora). **Etnografia na Educação** – Textos de Frederic Erickson. Rio de Janeiro: 2004, p. 03-68. Disponível em: <www.academia.edu/31246189/Etnografia_em_Educa%C3%A7%C3%A3o_Textos_de_Frederick_Erickson>. Acesso em 25 de Abril de 2020.

HJARVARD, Stig. Miatização: teorizando a mídia como agente de mudança social e cultural. In: **MATRIZES**, v. 5, n. 2, 2012.

HJARVARD, Stig. **A midiatização da cultura e da sociedade**. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2014.

HJARVARD, Stig. **Da mediação à midiatização: a institucionalização das novas mídias**. Parágrafo, v. 3, n. 2, p. 51-62, 2015.

HUTCHBY, Ian. **Conversation and Tecnology: from the telephone to the internet**. Cambridge, Polity Press, 2001.

JODELET, D. Representações sociais: um domínio em expansão. In: JODELET, Denise (org). **As representações sociais**. Rio de Janeiro: Editora UERJ, 2001.

LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Ed. 34, 1999.

MAMEDE-NEVES, M.A.C. e DUARTE, Rosália. O contexto dos novos recursos tecnológicos de informação e comunicação e a escola. **Educação e Sociedade**, Campinas, vol. 29, n. 104 – Especial, p. 769-789, out. 2008. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/es/v29n104/a0729104.pdf>>. Acesso em 02 set 2014.

MATTOS, C. L. G. de. A abordagem etnográfica na investigação científica. **Revista Espaço (INES)**, n. 16, p. 42-59, jul-dez. 2001

MATTOS, C. L. G. de. Estudos Etnográficos da educação: uma revisão de tendências no Brasil. **Educação em Foco** (Juiz de Fora), v. 2, p. 39-57. 2006.

MATTOS, C. L. G. de.. Etnografias na escola: duas décadas de pesquisa sobre o fracasso escolar no ensino fundamental. In: MATTOS, Carmen Lúcia Guimarães de e FONTOURA, Helena Amaral de (Orgs). **Etnografia e Educação: Relatos de Pesquisa**. Rio de Janeiro: EdUERJ, 2009.

MOSCOVICI, S. **A representação social da psicanálise**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1978.

MOSCOVICI, S. Prefácio. In: GUARESCHI, Pedrinho & JOCHELOVICH, Sandra (Orgs.). **Textos em representações sociais**. Petrópolis: Vozes, 1994.

MOSCOVICI, S. O fenômeno das representações sociais. In: G. Duveen (Org.). **Representações sociais: investigações em psicologia social**. Petrópolis: Vozes, 2003. p.29-109.

SODRÉ, Muniz. **Antropológica do espelho: uma teoria da comunicação linear e em rede**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

SODRÉ, Muniz. **As Estratégias Sensíveis: Afeto, Mídia e Política**. Petrópolis: Vozes, 2006.