

ANPEd - Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação

16187 - Resumo Expandido - Trabalho - XV Reunião ANPEd Sul (2024)

ISSN: 2595-7945

Eixo Temático 25 - GE Corpo e Educação

A Manualidade e o Digital: O Corpo como Potência na Era da Ubiquidade Tecnológica

Erika Kraychete Alves - UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

Agência e/ou Instituição Financiadora: CAPES - Fundação Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior

A MANUALIDADE E O DIGITAL: O CORPO COMO POTÊNCIA NA ERA DA UBIQUIDADE TECNOLÓGICA

RESUMO: Este estudo investiga as possíveis relações do corpo e das tecnologias digitais nos processos educativos contemporâneos, propondo uma ressignificação das práticas pedagógicas na era da ubiquidade. Partindo da premissa de que a educação tradicional tende a negligenciar o corpo, a pesquisa explora como o protagonismo do corpo nos ambientes educativos pode contrapor a tendência de redução dos indivíduos a "corpos-aplicativo" (Katz, 2015). Fundamentada na Teoria Corpomídia (Greiner e Katz, 2005) e na discussão sobre multiletramentos, corpo e tecnologias (Pereira, 2014; Santaella, 2013), a partir de uma revisão de literatura narrativa e articulada com aportes da pesquisa em um contexto de laboratórios de criação de videodanças, a investigação analisa a dicotomia corpo-mente nos espaços de aprendizagem e propõe o uso de metodologias que valorizem a experiência corporal ativa e criativa. Os achados da pesquisa evidenciam a urgência de superar os descompassos entre a infraestrutura escolar, as práticas pedagógicas e as realidades dos estudantes do século XXI, enfatizando a necessidade de uma abordagem que integre efetivamente corpo, tecnologia e educação. Conclui-se que uma educação corporalmente consciente e tecnologicamente articulada é fundamental para promover uma aprendizagem contextualizada, preparando os/as estudantes para os desafios de um mundo cada vez mais digitalizado e interconectado.

PALAVRAS-CHAVE: Educação. Corpo. Mediação Tecnológica. Manualidade. Pedagogia da Ubiquidade.

A educação contemporânea enfrenta um desafio significativo: a aparente dissociação entre as práticas pedagógicas tradicionais e a realidade corpórea e tecnológica dos estudantes do século XXI.

Ao analisar o contexto pré-pandêmico e as metodologias ainda utilizadas, percebe-se uma desconexão temporal entre as instâncias que deveriam estar conectadas: escolas, professores/as e alunos/as. Como observa Paulo Cysneiros (1999), muitas escolas brasileiras, especialmente nas grandes cidades, enfrentam desafios de infraestrutura que desencorajam atividades além da aula tradicional. Essa realidade demanda um esforço adicional dos professores e professoras para implementar uma educação que escape da lógica bancária e valorize o corpo.

De mesma forma, a autora Paula Sibilía (2012) reforça a ideia acima ao afirmar que a estrutura escolar tradicional está se tornando incompatível com os corpos e as subjetividades das crianças contemporâneas. A escola, vista como uma máquina antiquada, enfrenta dificuldades para entrar em sintonia com os jovens do século XXI.

Assim, torna-se necessário superar estas incompatibilidades nos processos educacionais e

integrar as mídias digitais de forma mais efetiva, não submetendo a utilização das tecnologias digitais apenas como instrumentos, mas sim, compreendê-las como uma linguagem que permeia a sociedade atual (Kraychete Alves, 2023).

Logo, esta pesquisa investiga como metodologias que evidenciam a prática e o protagonismo do corpo nos ambientes educativos podem constituir uma estratégia para contrapor a tendência de redução dos indivíduos a "corpos-aplicativo" (Katz, 2015), conceito que surge da metáfora para a instrumentalização e padronização dos seres humanos na era digital. Este termo deriva da corporificação de *modus operandi* dos aplicativos e softwares que utilizamos no cotidiano, o que acaba por tornar os corpos e as coisas do mundo existentes apenas para executar funções específicas, resultando em ações de resolução imediata, o que reforça um caminho de uma resposta rápida e instantânea para todos os nossos desejos, como afirma Katz (2015, p. 254), “acostumados à velocidade, ansiamos pela imediatez. Acostumados à simultaneidade, desejamos pela ubiquidade”.

Ao partirmos da premissa de que os ambientes educativos, em muitos casos, tendem a desviar da temática do corpo, dificultando sua potência na escola, é possível perceber um apagamento e esquecimento das vivências corporais nestes espaços, priorizando os processos mentais em detrimento da experiência da carne, o que reforça a dicotomia cartesiana entre corpo e mente. Como aponta Mossi (2015), essa abordagem relega o corpo a uma posição secundária nos processos de ensino-aprendizagem. Deste modo, mesmo com novas "roupagens", as estruturas dos processos de ensino-aprendizagem continuam a intimidar o corpo expressivo e questionador, ensinando através de lógicas restritivas que, como enfatiza o autor (2015), tentam conter as manifestações corporais que desorganizam o sistema estabelecido.

Assim o corpo, que já não possui um espaço consolidado dentro dos ambientes de ensino aprendizagem, corre o risco de ser cada vez mais subalternizado quando estes mesmos espaços são mediados pelas tecnologias digitais, como nos explica Pereira:

Em detrimento da potência estética e comunicativa do corpo, gestos são disciplinados, movimentos são proibidos, técnicas eficientes são repetidas, funções pragmáticas são atribuídas ao lúdico. Aprender e conhecer, sob essa noção de corpo, são ações de uma consciência racional e independente da nossa presença corporal no mundo. Se nos fiarmos no *cogito* cartesiano, se acreditarmos que o conhecimento é externo ao sujeito e apropriado apenas a partir do pensamento, à medida que as tecnologias digitais são aproximadas das escolas e oferecem novos e sedutores suportes para a informação e a comunicação, o corpo corre o risco de ser visto cada vez mais, como um estranho, *démodé* (Pereira, 2014, p. 48).

Consequentemente, o corpo que se desenvolve nos processos educativos formais ao longo de anos de formação acaba por se tornar um corpo específico, dicotomizado, acostumado a fazer separações binárias, como corpo e mente, corpo e ambiente, teoria e prática, que sabe servir e responder, mas que raramente se coloca na posição de questionar e criticar.

Sendo assim, um ponto crucial nessa discussão é a reafirmação do verbo "ser" em relação ao corpo, em oposição ao "ter". Como explica Santaella (2003), é preciso superar a dicotomia cartesiana entre mente e corpo, reconhecendo que a existência do sujeito não se limita ao seu pensamento. A premissa "nós somos corpo" torna-se urgente em uma sociedade sem fronteiras claras entre os ambientes digitais e não-digitais, onde novas formas de se relacionar,

divertir, conhecer e aprender são constantemente criadas.

Isto posto, esta pesquisa propõe que educar e aprender devem ser ações de perguntar e descobrir enquanto se faz, na práticateoria / teoriaprática. Essa abordagem se aplica tanto na educação formal quanto na não-formal, reconhecendo que os alunos e alunas carregam consigo experiências e potencialidades para além das salas de aula, sejam elas digitais ou não.

No contexto específico do ensino mediado por tecnologias, é fundamental considerar o corpo como elemento central, mesmo com o uso intensivo das tecnologias digitais e dos meios de comunicação. Surge então a pergunta: que corpos são estes que habitam os espaços de ensino-aprendizagem na era da ubiquidade?

Para compreender essa questão, é necessário reconhecer a hibrididade dos processos de aprendizagem na sociedade contemporânea, como apontam Han (2019) e Santaella (2003; 2013). A proposta de ressignificação metodológica desta pesquisa parte do entendimento de que os corpos que apr(e)endem o mundo não estão restritos a uma única modalidade de aprender e ensinar.

A Teoria Corpomídia, elaborada por Greiner e Katz (2005), oferece uma base teórica importante para compreender como os corpos assimilam e se inserem no mundo. Essa teoria propõe que as relações entre corpo e ambiente se dão por processos coevolutivos, produzindo uma rede de predisposições perceptuais, motoras, de aprendizado e emocionais. O corpo, nessa perspectiva, não é um mero recipiente de informações, mas o resultado de cruzamentos e negociações entre informações novas e aquelas já existentes, todas entrelaçadas intimamente com o espaço habitado.

Diante dessa realidade, torna-se urgente desenvolver metodologias de ensino que incorporem as mídias digitais de forma crítica e reflexiva. Como sugerem Cruz e Bizelli (2016), é necessário utilizar ferramentas pedagógicas que agucem o senso crítico do/da estudante e sua reflexão sobre o mundo, permitindo a reconstrução criativa de ações concretas. Essa abordagem pode ajudar a subverter as lógicas de ensino nos espaços não-formais e formais, integrando as mídias digitais como parte essencial do processo educativo.

Nesta perspectiva, compreendo que um caminho possível para o deslocamento da lógica da educação bancária para uma educação que protagonize o corpo, entendido aqui como Corpomídia, seja através do destaque para as práticas, nesta investigação, as práticas de criação de videodanças no processo de ensino-aprendizagem em Dança.

O contexto em que esta pesquisa acontece concerne aos alunos e alunas de um curso online livre de dança contemporânea e produção audiovisual, onde todas as aulas foram desenvolvidas no ambiente digital pelas plataformas de videoconferência: Zoom de Reuniões Virtuais e Google Meet.

A manualidade de criar videodanças, isto é, a feitura, o processo de criar, e não o seu produto final, é um lugar que pode potencializar o corpo nos processos de ensino-aprendizagem, justamente, por deslocar o/a aluno/a do lugar de assimilador/a passivo/a para criador/a de narrativas.

Este movimento de mudança de posição auxilia não só nas habilidades e competências técnicas da criação de um material audiovisual, mas sim, o extrapola, ensinando formas outras de produzir sentidos, mas também de aguçar o olhar crítico para as produções semelhantes,

como nos explica Peres:

Destacamos que o fato de submeter o meio social ao enquadramento de uma câmera de vídeo estimula a conscientização pessoal e coletiva, assim como o senso crítico frente a essa realidade, pois através da manipulação da câmera não se aprende apenas destreza técnica, mas novas formas de produzir sentido. O vídeo possui de maneira inerente um aspecto de grande conotação psicológica: ele promove a oportunidade de ser utilizado como espelho tornando possível a contemplação e a consequente reflexão sobre o próprio comportamento (Peres, 2020, p. 81).

Deste modo, este movimento da mão à tela, da manualidade da criação, potencializa o corpo, suas narrativas e a produção de sentidos no chão dos processos de ensino-aprendizagem, afastando a noção de recipiente, de educação bancária, para trazer para o foco o corpo em si, seus modos de ver e estar no mundo.

Portanto, quando nos aproximamos e participamos de um processo de criação em todas as suas etapas – não somente dando ênfase ao produto, à obra finalizada –, além da sensação de pertencimento e do vínculo gerados entre autor/a e seu objeto, podemos perceber o quanto nos apropriamos daquilo que criamos a partir da manualidade, do artesanal, compreendidos aqui a partir do ponto de vista do artífice, como proposto por Richard Sennett (2009), quando compreendemos que a habilidade artesanal vai além do entendimento de um trabalho feito com as mãos, mas sim, um engajamento do criador/a com seus processos, uma relação de compromisso e um impulso para a participação no desenvolvimento de uma criação.

Em conclusão, esta pesquisa propõe uma ressignificação das práticas pedagógicas que valorize a experiência corporal ativa e criativa no processo de ensino-aprendizagem. Ao reconhecer a centralidade do corpo e sua relação intrínseca com as tecnologias digitais, busca-se fomentar uma educação mais holística e resistente à lógica de reprodução tecnicista. O desafio está em desenvolver metodologias que integrem efetivamente o corpo e as tecnologias digitais, promovendo uma aprendizagem significativa e contextualizada para os estudantes do século XXI, visto que, o corpo, ainda visto como obsoleto nas discussões entre educação e tecnologia, continua a ser a nossa condição de existência na realidade que conhecemos.

Referências

- CRUZ, José Anderson Santos; BIZELLI, José Luis. Inovação e ensino: educação, tecnologias e mediação pedagógica. In: NAGAMINI, Eliana. (Org.) **Práticas educativas e interatividade em Comunicação e Educação**: volume 3 – Ilhéus, BA: Editus, 2016. p. 337-352.
- CYSNEIROS, Paulo Gileno. Novas tecnologias na sala de aula: melhoria do ensino ou inovação conservadora? **Informática Educativa**, v. 12, n. 1, p. 11-24, 1999.
- GREINER, Christine. **O corpo**: pistas para estudos indisciplinados. São Paulo: Annablume, 2005.
- GREINER, Christine; KATZ, Helena. Por uma Teoria Corpomídia. In: GREINER, Christine. **O corpo**: pistas para estudos indisciplinados. São Paulo: Annablume, 2005. p. 125-133.
- HAN, Byung-Chul. **Hiperculturalidade**: cultura e globalização. Petrópolis: Vozes, 2019.
- KATZ, Helena. **Corpo Apps**: do dispositivo ao aplicativo. In: GREINER, Christine; KATZ, Helena. Arte e cognição: corpomídia, comunicação, política. São Paulo: Annablume, 2015. p. 239-255.

KRAYCHETE ALVES, Erika. Letramento midiático audiovisual: uma abordagem para formação docente dentro e fora das telas. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO - EDUCERE, XVI., 2023, Curitiba. **Anais...** Curitiba: PUCPR, 2023. p. 7322-7332.

MOSSI, Cristian Poletti. **Teoria em Ato: o que pode e o que aprende um corpo?**. Educação e Pesquisa, São Paulo, v. 41, n. especial, p. 1541-1552, dez., 2015. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ep/a/p58XhbRjZ3NfLqpRmWfJfKJ/?lang=pt&format=pdf>. Acesso em: 27 jul. 2024.

PEREIRA, Rogério Santos. **Multiletramentos, Tecnologias Digitais e os Lugares do Corpo na Educação**. 2014. 227 f. Tese (Doutorado em Educação) - Setor de Educação, Universidade Federal de Santa Catarina, 2014.

PERES, Fabiano Lessa. Rodando o Engenho: reflexões teórico-metodológicas sobre a brincadeira de fazer vídeo, na perspectiva da mídia-educação. In: Girardello, Gilka; Fantin, Monica. **Trajetórias Inventivas de pesquisa em Educação Contemporânea: infância, comunicação, cultura e arte**. São Paulo: Pimenta Cultural, 2020. p. 78-98.

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

SANTAELLA, Lúcia. **Comunicação ubíqua: repercussões na cultura e na educação**. São Paulo: Paulus, 2013.

SENNETT, Richard. **O Artífice**. Rio de Janeiro: Record, 2009.

SIBILIA, Paula. **Redes ou paredes: a escola em tempos de dispersão**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012.