

7

O usuário do livro didático pesquisado: o (pré)adolescente brasileiro

7.1.

O pré-adolescente

A palavra ‘adolescência’ vem do latim *adolescere*, que significa amadurecer. A pré-adolescência, como o próprio nome diz, é uma preparação para essa fase, e dura por volta dos 9/10 aos 13 anos de idade. A pré-adolescência é uma época de intensas mudanças físicas e psicológicas, ou seja, é “um período de transição, confusão, autoconsciência, crescimento, e mudanças no corpo e na mente”⁸⁵ (Brown, 2001, p.92).

A pré-adolescência é a época da puberdade, na qual os jovens passam por diversas transformações biológicas e hormonais. A puberdade é marcada principalmente pelo aumento do ritmo do crescimento corporal e pelo amadurecimento dos órgãos sexuais. Essas mudanças físicas fazem com que os jovens ganhem uma grande consciência de si e de seus corpos, com os quais geralmente demonstram grande insatisfação.

Apesar de mais óbvias, as transformações físicas estão longe de serem as mais importantes nas vidas dos jovens, já que, neste período eles também passam “por transformações (...) emocionais, psicológicas e sociais que os preparam para se tornarem independentes de seus pais”⁸⁶ (Siniscalchi, 2004, p.16). Por volta dos 12 anos, a capacidade intelectual dos jovens adquire também pensamento abstrato operacional, o que possibilita processos intelectuais mais sofisticados. De acordo com Brown (2001, p.92), nessa idade, “problemas complexos podem ser resolvidos com o pensamento lógico”. O processo de maturação do cérebro do jovem ocasiona também duas outras mudanças que têm um impacto direto no aprendizado da LE: o pré-adolescente tem um tempo de concentração mais longo e passa a ser capaz de lidar e compreender a metalinguagem que passa a poder ser usada, a partir de então, como uma aliada no processo pedagógico.

⁸⁵ “...an age of transition, confusion, self-consciousness, growing, and changing bodies and minds.”

⁸⁶ “...physical, emotional, psychological and social transformations that prepare them to grow independent of their parents.”

Sobre as mudanças emocionais e sociais da pré-adolescência, Vigotsky (1991 apud Leon, 2001, p.42) diz que essa é uma “idade de transição, [em que] ⁸⁷ a imaginação se caracteriza por confusão, por destruição e pela busca de um novo equilíbrio”. As mudanças emocionais dos pré-adolescentes são conseqüências da independência intelectual e das capacidades de abstração e reflexão recém adquiridas por eles. O (pré-)adolescente começa a questionar os princípios e instituições de sua sociedade, tais como: a família, a religião, a política e a escola. Ele se rebela contra as regras estabelecidas, que acredita injustas e ultrapassadas, e acredita poder mudá-las e “consertar” o mundo.

Como se pode ver, a pré-adolescência é um período de grandes transformações, excitações e insatisfações, e essas características acabam se refletindo na sala de aula de inglês, no processo ensino-aprendizado, no relacionamento do jovem aluno com o seu professor e, obviamente, na sua visão do LD adotado.

7.2. A geração *net*

O público-alvo da Série A, o (pré)adolescente brasileiro do século XXI, é conhecido como ‘geração (inter)net’ (*net generation*) ou ‘geração digital’ (*digital generation*). O termo *net generation* foi cunhado por Tapscott e define essa geração de jovens nascidos entre 1977 e 1997 e que cresceram na era digital. Nas palavras do autor, os *net generation* “são uma geração nova que aprende, trabalha, brinca, se comunica, consome e cria comunidades de modos profunda e fundamentalmente diferentes daqueles usados por seus pais” ⁸⁸ (Tapscott, 1998, p.1).

Ao contrário da geração anterior, que tinha a televisão como a sua principal fonte de informação e divertimento, a geração *net* não concebe o mundo sem a tecnologia digital. Na verdade, sua vida circula ao redor de aparelhos digitais (computadores, *video cams*, *video games*, celulares, tocadores de *MP3*, *iPods*, *blackberries*, *entre outros*), programas de comunicador instantâneo como o MSN Messenger, comunidades de relacionamento (Orkut é a favorita) e *sites* pessoais

⁸⁷ Nota minha.

⁸⁸ “...are a new generation who, in profound and fundamental ways learn, work, play, communicate, shop, and create communities very differently than their parents.”

como *blogs* e *photologs*. Enquanto a televisão propiciava um entretenimento passivo, hierárquico e não interativo para os pais da geração *net*, que se viam reduzidos a meros telespectadores, o computador e a Internet promovem a participação ativa e compartilhada de seus usuários, favorecendo, assim, a sua interação (virtual). Na verdade, a geração digital não percebe muita diferença entre a interação real (presencial) e a virtual.

A importância da tecnologia digital para a (pré)adolescência brasileira é absolutamente inquestionável hoje em dia. De acordo com a revista Exame (30 ago. 2006, p.27), apesar da juventude conectada ainda ser uma minoria no nosso país, “já existem 32 milhões de brasileiros que usam a Internet, dos quais 9 milhões têm banda larga”. Pesquisas feitas pelo Ibope NetRatings, também publicadas nesta revista, dizem que os adolescentes brasileiros de 12 a 17 anos ficaram *online* mais de 28 horas no mês de junho de 2006 e que os internautas brasileiros são os campeões mundiais em número de horas de uso da Internet, vencendo os japoneses e norte-americanos.

A geração digital não só passa horas na frente do computador diariamente, mas também consegue ser multi-tarefa (*multi-task*), ou seja, conciliar essa atividade com um sem número de outras e executá-las simultaneamente (eles “zapream” as dezenas de canais da TV a cabo ou satélite, surfam na Internet, usam o MSN, ouvem música, falam ao telefone e, até, estudam ao mesmo tempo). De acordo com Prensky, a constante exposição da *net generation* a este tipo de ambiente e ao grande volume de informação e interação que ele pressupõe, mudou os seus padrões de pensamento, fazendo com que “os alunos de hoje **pensem e processem informação de uma maneira fundamentalmente diferente** da de seus predecessores”⁸⁹ (Prensky, 2001, p.1). O autor sugere que os jovens da geração digital processam informação paralelamente, geralmente “lêem” as imagens antes dos textos lingüísticos, preferem ter acesso randômico à informação ao invés de linear, são estimulados por prêmios e gratificações frequentes e gostam mais de jogos do que de atividades sérias.

Além da fantástica capacidade de organizar o caos da informação da era digital, a geração *net* “é excepcionalmente curiosa, auto-suficiente, rebelde,

⁸⁹ “...today’s students *think and process information fundamentally differently from their predecessors.*”

inteligente, focada e adaptável, tem alta auto-estima e uma orientação globalizada”⁹⁰ (Tapscott, 1998, p.2).

Essa é a geração que temos nas salas de aulas de inglês de hoje, mas será que estamos preparados para lidar com ela?

7.3. Ensinando a geração *net*

O mundo do século XXI está passando por uma revolução, e ela se deve à tecnologia digital e à tecnologia da informação. De acordo com Horn, “a tecnologia da informação vai mudar tudo no mundo em que vivemos. Não haverá nenhuma instituição, nenhuma pessoa e nenhum governo que não seja afetado” (Horn apud Rettie, 2002, p.1)⁹¹.

As instituições educacionais aparentemente já foram afetadas por essa revolução e começam a demonstrar certa inadequação ao mundo e aos alunos de hoje. O sistema educacional atual permanece o mesmo do século passado, mas “os alunos de hoje não são mais as pessoas para as quais o nosso sistema educacional foi criado”⁹² (Prensky, 2001, p.1), já que os estudantes de hoje são a geração digital. Paton explora essa contradição ao dizer que

(...) o próprio cerne das vidas dos nossos adolescentes está imbuído da tecnologia (da Internet, em particular) e, como educadores, ignorar esse fato seria ariscar, ao mesmo tempo, perder o contato com eles como pessoas, e desperdiçar as valiosas oportunidades de preencher a lacuna entre a sala de aula e as suas próprias realidades⁹³ (Paton, 2004, p. 19).

Portanto, essas instituições educacionais (escolas, faculdades, universidades, cursos de línguas estrangeiras e outras), precisam se adaptar a essa nova realidade composta de uma era informacional e digital num mundo globalizado, e aos alunos geração digital que agora ocupam os seus bancos escolares. De acordo com Morais e Paiva,

⁹⁰ “...is exceptionally curious, self-reliant, contrarian, smart, focused, able to adapt, high in self-esteem, and has a global orientation.”

⁹¹ “Information technology will change everything in the world in which we live. There will be no institution, no person and no government that will be unaffected.”

⁹² “Today’s students are no longer the people our educational system was designed to teach.”

⁹³ “...the very fabric of our teenagers’ lives is imbued with technology (in particular the Internet) and, as educators, to ignore this fact is both to risk losing touch with them as people and to miss out on valuable opportunities to bridge the gap between the classroom and our students’ realities.”

a necessidade de corresponder às complexas exigências decorrentes desta era informacional, que se impõe a cada momento, vai refletir-se obrigatoriamente no pensamento e nas práticas de educação, no sentido da definição de um novo paradigma educacional. A escola tem necessidade de se renovar no sentido de poder ser mais atrativa para os jovens de hoje, que têm necessidades e interesses decorrentes da sociedade em que vivem (Morais e Paiva, 2005).

Na opinião de Tapscott (1999, p.3), a educação escolar, que na maioria das situações ainda segue um paradigma de ‘aprendizagem por transmissão’ (*broadcast learning*), está aos poucos adotando um novo modelo de aprendizado: a ‘aprendizagem interativa’ (*interactive learning*). Este autor compara esses dois paradigmas educacionais, que ele não considera como dois extremos estanques, e sim como um *continuum*, ou seja, instituições que adotam qualquer um dos dois paradigmas podem apresentar algumas ou várias características do outro. Analisaremos agora o *continuum* proposto por Tapscott.

Quadro 3: *Continuum* de paradigmas educacionais de Tapscott (1998, p.3)

‘Broadcast learning’	‘Interactive learning’
← Linear/seqüencial/serial	Aprendizado ‘hypermedia’ →
← Ensino	Construção/descoberta →
← Tamanho único	Customizado →
← Absorção de conteúdos	Aprender a aprender →
← Escola	Vida inteira →
← Centrada no professor	Centrada no aluno →
← Escola como tortura	Escola como diversão →
← Professor como transmissor	Professor como facilitador ⁹⁴ →

De acordo com Tapscott, as abordagens mais tradicionais adotam a premissa de que o aprendizado se dá de modo linear e seqüencial e, conseqüentemente, adotam materiais que se propõem a serem usados desta forma, tais como livros (inclusive os didáticos)⁹⁵, que geralmente são lidos e utilizados linearmente, ou

94

<i>Broadcast learning</i>	<i>Interactive learning</i>
← <i>Linear/sequential/serial</i>	<i>Hypermedia learning</i> →
← <i>Instruction</i>	<i>Construction/discovery</i> →
← <i>One size fits all</i>	<i>Customized</i> →
← <i>Absorbing materials</i>	<i>Learning how to learn</i> →
← <i>School</i>	<i>Lifelong</i> →
← <i>Teacher-centred</i>	<i>Learner-centred</i> →
← <i>School as torture</i>	<i>School as fun</i> →
← <i>Teacher as transmitter</i>	<i>Teacher as facilitator</i> →

⁹⁵ Nota minha.

seja, do início ao fim. As abordagens mais recentes, no entanto, tendem a refletir o modo como a geração *net* acessa a informação na vida real, em outras palavras, de modo interativo e não seqüencial.

Nos séculos passados, a “pedagogia estava relacionada com à melhoria da transmissão da informação”⁹⁶ (Brown apud Tapscott, 1998, p.6), com o ensino de certos conteúdos pré-escolhidos e uniformizados, que deviam ser ensinados no ambiente escolar sem nenhuma preocupação com o interesse, relevância e motivação do aluno. Esse paradigma de *broadcast learning* colocava todo o foco no professor, que era o detentor do conhecimento e o responsável por sua transmissão. Hoje em dia, o foco da pedagogia mudou e, ao invés de se preocupar com a transmissão do conhecimento, passou a se ocupar da sua descoberta e construção. Essa abordagem construtivista, proposta por Vygotski, defende que as pessoas aprendem melhor quando descobrem um fato ou conceito do que quando ele é ensinado a elas. O construtivismo é centrado no aluno, nas suas necessidades e interesses, o que possibilita que o seu aprendizado seja customizado, na medida em que a experiência educativa de cada aluno é sempre pessoal e única. Nesse novo paradigma, o papel do professor deixa de ser o de transmissor da informação e passa a ser o de facilitador do aprendizado. Num mundo cientificamente frenético como o de hoje, em que a cada dia novas descobertas são feitas e em o que ontem era uma ‘verdade científica’, hoje, pode não ser mais, ter certos conhecimentos é bem menos importante do que ser capaz de achar, sintetizar e aprender novos conteúdos. No século XXI “o aprendizado se tornou um processo contínuo, que dura toda a vida”⁹⁷ (Tapscott, 1998, p.8).

Trabalhando numa instituição educacional de inglês que se encaminha, a passos largos, para a adoção de um paradigma de ‘aprendizagem interativa’, mas que faz a opção pelo desenvolvimento de LDs próprios para a geração digital, a pergunta que eu, como autora da Série A e como pesquisadora, não podia deixar de fazer era: como estabelecer uma conexão com essa geração digital e com o seu estilo de aprendizado e vida através de um material pedagógico considerado mais ‘convencional’ e linear como o LD? Apesar dessa não ser a minha questão de

⁹⁶ “Pedagogy had to do with optimizing the transmission of the information.”

⁹⁷ “Learning has become a continuous, lifelong process.”

pesquisa neste estudo, espero que ele possa contribuir para o acirramento da discussão desse tópico tão relevante neste momento crucial na história da educação institucional.