

2

O professor da cultura digital

A Web é um meio relativamente jovem e em constante evolução. Em pouquíssimo tempo passamos de uma web estática, em que o usuário exercia um papel passivo de observador para uma web dinâmica, participativa e colaborativa. Para Lemos (2003), a Internet é um espaço de migração e não de aniquilação das outras mídias. Nela, além de executar tarefas comuns ao computador e à Internet – como escrever textos e partilhá-los via email, por exemplo –, podem-se ler jornais e revistas, assistir a programas de televisão, ouvir rádio, jogar sozinho ou acompanhado. Isto é, “a Internet não é uma mídia no sentido que entendemos as mídias de massa. Não há fluxo um-todos e as práticas dos utilizadores não são vinculadas a uma ação específica.” (2003, p. 5)

Com esta ferramenta em ação, surge o chamado Ciberespaço, termo criado pelo escritor norte-americano William Gibson na década de 1980, em seu romance de ficção científica Neuromante, e um dos primeiros termos utilizados para representar o meio que estava surgindo. Hoje há uma tendência a chamar-se simplesmente de Cultura Digital.

Nesse novo modo de se fazer/viver a cultura de nossa época, o espaço de comunicação não pressupõe a presença física do homem para que se dê a interação. Hoje se vê que é um espaço de comunicação aberto e flexível gerado a partir não só da conexão mundial de computadores, como também da conexão e convergência de outras mídias, como celulares, Ipods, netbooks etc. Percebe-se, então, que a cultura digital já está inserida no dia a dia das pessoas quando fazem compras e usam cartões com chip, quando enviam mensagens utilizando computadores, celulares ou outros dispositivos; quando se inscrevem em cursos, concursos ou enviam o imposto de renda via rede de computadores para a Receita Federal; quando utilizam GPS para se localizar nas ruas da cidade ou viajar. Exemplos não faltam para observar que estamos vivendo e interagindo homens e homens, homens e máquinas a todo instante.

É na relação do professor que atua neste momento em sala de aula com esta cultura digital que se baseia este trabalho.

2.1

Do professor pioneiro ao praticante e o neófito

*Buscar para encontrar e encontrar para seguir buscando
Santo Agostinho*

Tenho, como atores de minha pesquisa, professores que já estão familiarizados com as ferramentas da *Web* e que as utilizam em sua prática pedagógica cotidiana.

Vou chamar esses professores não-resistentes a essas inovações de professores pioneiros, segundo categoria já conhecida e utilizada na pesquisa europeia Ulearn, um projeto europeu que identificou os chamados “professores pioneiros” como uma figura-chave potencial no processo de inovação da escola. No entanto, para entendermos a postura e atuação desses profissionais que se destacam pelo uso das mídias digitais na sala de aula, é preciso conhecer também quem não é pioneiro. De acordo com a mesma categorização, existem, além dos pioneiros, os professores praticantes e os considerados neófitos.

Para melhor defini-los, considero que cabe aqui trazer a posição de Breton (2000) em sua obra *Le culte de Internet*. Discutindo o valor da Internet no mundo atual, resume em três categorias as posições de autores que abordam o tema: a dos que a cultuam, a dos tecnofóbicos que lhe são hostis e a dos que consideram o seu uso racional.

Breton afirma que os primeiros consideram que as tecnologias da informação invadirão todos os lugares (onze anos depois da obra lançada, será que não estamos, de certo modo, quase confirmando essa visão?). O autor acredita ser esta a posição que possui as maiores chances de se afirmar como ideologia dominante. Com uma visão um pouco utópica a meu ver, seus adeptos acreditam que as tecnologias são as responsáveis por um mundo novo (o ciberespaço), que substituiria progressivamente o mundo real – ou, ao menos, seria melhor que este.

A segunda posição é o oposto da primeira. Seus seguidores vão, radicalmente, de encontro não só às tecnologias, mas também aos valores que as

acompanham por filosofia. Eles são verdadeiros tecnofóbicos, resistentes a todo tipo de inovação.

Os adeptos da terceira visão não são nem radicais como os que cultuam as TIC nem tecnofóbicos. Eles defendem um uso racional e equilibrado da tecnologia. Interessante é que, segundo Breton, essa postura teria dificuldade em se afirmar justamente porque toda a discussão sobre a Internet tem sido reduzida a uma opinião a favor ou contra: “Ou você é jovem, partidário do novo mundo; ou é velho e ultrapassado.” (Breton, 2000, p. 20) Apesar dessa impressão de Breton, acredito ser esta a posição que melhor se encaixa em todos os aspectos da nova sociedade.

Assim sendo, se usarmos a classificação de Breton (2000), os pioneiros se encaixam no grupo dos que consideram as mídias digitais (MD) o futuro geral, não podendo agir sem elas, isto é, acreditam que as MD invadirão todos os lugares e que na ausência delas pouco ou nada se fará. Ou, então, no grupo moderado que aceita a chegada das MD, defendendo sua utilidade, mas não se deixa levar pelos exageros – nem a favor nem contra – das mudanças esperadas com o advento das mídias digitais. A visão dos tecnofóbicos não está presente entre os pioneiros. Este segundo grupo, em oposição àquele, me parece mais flexível às transformações e mais adaptável às necessidades sociais e, por conseguinte, às necessidades didático-pedagógicas. Afinal, não podemos ser ingênuos e acreditar que somente a entrada dessas mídias transformaria/“salvaria?” o ensino.

Segundo o Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa, *pioneiro*, em todas as suas acepções, tem o significado de aquele que dá início a algo. Seja como um desbravador (que é o primeiro a penetrar ou colonizar uma região); seja como um precursor (que anuncia algo de novo ou se antecipa a algo ou a alguém); seja, ainda, como um antecessor (que antecipa uma pesquisa, progresso ou empreendimento). Em todos os sentidos, o termo pioneiro cabe ao professor ora aqui pesquisado, pois ele está desbravando as terras virtuais, anunciando as possibilidades educacionais que as ferramentas da Web proporcionam e empreendendo uma nova forma de atuar no processo ensino-aprendizagem a partir dessa cultura digital. Por outro lado, o projeto Ulearn oferece uma série de competências vistas como essenciais no delineamento de seu perfil. Pela Conferência internacional “O Impacto das Tecnologias da Informação e

Comunicação – TICs – Educação, realizada em 2010 pela UNESCO¹¹, o Ministério da Educação do Brasil ainda não criou diretrizes a respeito de quais habilidades específicas o professor do século XXI deva ter. Entretanto, entende-se que urge capacitar professores para lidar com as novas tecnologias e as novas exigências da sociedade. Por isso, ainda que não considere muito profícuo ter-se uma lista de características que pode se tornar um tanto prescritiva, acho importante que elas sejam aqui enunciadas.

O professor considerado pioneiro é um gerente e *designer* de ambientes que facilitam a aprendizagem de seus alunos. Conhecendo muito bem o que ensina, tem mais possibilidades de entender como as mídias digitais podem apoiá-lo, mas tem senso crítico quanto ao impacto que tais inovações geram sobre sua disciplina e seu ensino. Destaca-se por ter habilidades no tratamento da informação, da comunicação e da colaboração, que exploram as potencialidades oferecidas pelas mídias digitais, Conhece o conceito de comunidades virtuais de aprendizagem e como as novas tecnologias podem apoiar essas comunidades. O professor pioneiro é capaz de identificar, avaliar, escolher e utilizar as melhores práticas e recursos disponíveis para a concepção de ambientes e a aprendizagem para a(s) sua(s) classe(s). Ele sabe como acompanhar a evolução das mídias digitais na sua escola e contribuir para o seu processo de inovação. Sabe também avaliar como as mudanças podem entrar no currículo e nas práticas de sala de aula, respeitando sempre as necessidades dos alunos de acordo com as diferenças culturais e sociais. (Dossier Ulearn, 2003, p. 19-20)

O pioneiro, na verdade, incomoda os que não querem ser incomodados, mas também há os que veem que os pioneiros incentivam aqueles que ambicionam oportunidades novas. Observando, através desta pesquisa, o que os professores disseram nas discussões e já relataram também em seus blogs, os professores pioneiros são resistentes, isto é, resilientes. Eles sobrevivem à pressão contrária dos colegas e das instituições extremamente burocráticas e com suas atuações arraigadas. Eles driblam aqueles que os ridicularizam e os boicotam e continuam com energia e vontade para seguir adiante. Eles são os verdadeiros *inquietum cor*, de Santo Agostinho.

¹¹ United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization

Mas, pensemos em uma outra opção oferecida pela pesquisa ULearn: os praticantes. Segundo o mesmo Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa, praticante é “aquele que está no período de treinamento”, ou seja, uma pessoa que está construindo um conhecimento através da própria ação sobre este conhecimento; está aprendendo fazendo, aliás uma posição muito defendida por Piaget em sua obra, *Fazer e compreender* (1978).

Nesta dissertação, considero professor praticante aquele que é usuário de ferramentas da Web em sua vida pessoal, mas não coloca essa prática em uso na sua vida profissional, ou seja, no seu ofício docente em sala de aula. Já o neófito, “iniciante, aprendiz de qualquer ofício; novato, principiante”, é o professor que ainda não é usuário de ferramentas do computador e/ou da Web por interesse pessoal. Ele apenas faz uso delas, quando não há outro jeito, por exigências sociais ou profissionais. Exemplo: fazer inscrição (apenas online) para concursos; lançar notas (em instituições que exigem isso do professor); entregar provas digitadas etc. Esses estão ainda bem longe das novas exigências do mundo moderno, embora não possam se enquadrar integralmente no grupo definido por Breton como tecnofóbicos

Diante do exposto, ratifico como atores desta pesquisa os professores que se encaixam no perfil de pioneiros. Embora os neófitos, a princípio, de modo algum tenham tido oportunidade de participar de qualquer das etapas aqui desenvolvidas, em inúmeras situações me deparei com professores praticantes que ainda estão conhecendo as novas possibilidades que as mídias digitais promovem. Muitos deles, com certeza, em breve, serão também pioneiros. Alguns dos que estão em fase de transformação de praticantes para pioneiros também entraram nesta pesquisa.

E a relevância de se pesquisar sobre professores pioneiros hoje?

Porque tudo indica que os mestres em geral vão ter que se apropriar da cultura digital, simplesmente por um motivo: ela está aí e não se pode negá-la. É necessário assumir e praticar o exercício da alfabetização digital e da alfabetização crítica.

Nossos alunos precisam treinar o pensamento crítico para desconstruir e reconstruir as mensagens, distinguir fato de opinião, não serem ludibriados por leitores do mundo mais vorazes. A sociedade atual está se construindo com uma intensa comunicação mediada por computador. Isso significa que a leitura e as

escolhas através de leituras são cada vez mais comuns. E isso passa por todos os meios à nossa disposição para comunicarmo-nos, socializarmo-nos e aprendermos colaborativamente, seja com o pergaminho, com o livro, com o vídeo ou com o Blog, o Wiki¹² e tudo o que a Web 2.0¹³ pode nos proporcionar. Em suma, aprender a ser cidadão crítico e, com esta possibilidade, poder participar ativamente da vida pública.

Ratificando essa necessidade, encontrei resultados, de pesquisa feita nos Estados Unidos (Bachen, 2009), que mostram que crianças de 8 a 18 anos ficam expostas às mídias cerca de 8 horas e meia por dia. Fatorando a proporção de tempo que os jovens utilizam mais de uma mídia concomitantemente, chegou-se à média de cerca de seis horas e vinte e um minutos por dia. No entanto, ainda segundo a autora, se a criança tiver a posse, em seu quarto, de TV, videogame e computador, esse tempo aumenta em média duas horas por dia.

Hoje, no Brasil, a “geração interativa” parece estar bem à frente de seus pais e professores. De acordo com pesquisa sobre a Geração Interativa na Ibero-América, feita entre outubro de 2007 e junho de 2008¹⁴, oito de cada dez crianças de 6 a 9 anos e 95% dos jovens (10-18 anos) são internautas. (Sala & Chalezquer, 2008, p. 38) 63% navegam aos seis anos de idade e 96%, aos dezessete.

Estávamos acostumados com alunos cuja identidade se produzia com base em uma cultura local; por isso as incompatibilidades atuais professor-aluno e aluno-escola.

¹² Wiki é um site que permite a criação e edição de conteúdos coletivamente. A Wikipédia, por exemplo, é uma enciclopédia virtual, multilíngue, online e de conteúdo coletivo livre, isto é, alimentada por qualquer usuário da Internet.

¹³ Criado em 2004, o termo Web 2.0 designa uma nova geração de comunidades e serviços. Sua maior mudança, porém, ocorreu sobre os usuários e desenvolvedores, que interagem e participam de forma diferente da Web (1.0), utilizando inúmeras linguagens.

¹⁴ A pesquisa Geração Interativa na Ibero-América entrevistou 4.526 crianças de 6 a 9 anos e 20.941 jovens entre 10 e 18 anos, sendo que, no Brasil, foram 790 de 6 a 9 anos e 3.415, de 10 a 18 anos.



Figura 1 – Humor: “Santo Google”¹⁵

castigos medievais

Essas incompatibilidades dizem respeito à extensão da cultura local para a cultura global. Para Fisherkeller (2009, p. 281), as mídias produzidas e distribuídas por sistemas globais e de rede proporcionam para as crianças “meios de negociar identidades que transcendem sua cultura local”. Lustyik (2009, p. 356) ratifica essa ideia expondo que à proporção que se aumenta o intercâmbio cultural, promovido pela globalização das tecnologias e dos serviços das mídias, os jovens passam a viver segundo as novas organizações de uma “cultura mundial compartilhada”, alterando suas atitudes, seu modo de viver no mundo e de pensar o mundo.

Abreu (2009) apresenta uma boa definição sobre os nossos alunos de hoje. Ela os chama de “cabeças digitais” e explica:

O sujeito do século XXI é alguém que sente prazer e facilidade em quase tudo que faz on-line; está disposto a experimentar novas formas de ser; faz diversas coisas ao mesmo tempo – é multitarefa; está em constante movimento, mesmo mantendo seu corpo imóvel; habita vários espaços (muitas vezes simultâneo) através da escrita (e não de seu corpo), o que lhe permite ter acesso a diferentes realidades (culturais, imaginárias, sociais etc); experimenta identidades e características diferenciadas de si mesmo, construindo diferentes narrativas de si (verdadeiras ou não, anônimas ou não); (...) está cada vez mais singular e auto referido como

¹⁵ <<http://opanca.blogspot.com/2009/08/salao-de-humor-de-piracicaba-2009.html>> (Caetano Cury - www.clubedopanca.com.br)

consequência de ter que efetuar, ele próprio, um recorte nas realidades às quais está exposto; é flexível, adaptável, inquieto, ávido de novas experiências; tem uma atenção diferente; e conhece poucos limites para seus desejos.

Interessante é perceber que, pela pesquisa Geração Interativa (Sala & Chalezquer, 2008), das cabeças digitais na faixa etária de 6 a 9 anos, 55% navegam em casa, 61% na escola e 31% em outros lugares; 40% delas navegam sozinhas, isto é, sem a supervisão de adulto algum. O mesmo acontece com 81% dos jovens (10-18 anos). Na pesquisa feita pelo JER¹⁶, 92% dos jovens recém-entrados na universidade, com situação financeira mais estável usam computador há mais de cinco anos. A porcentagem dos jovens de classes menos favorecidas, no entanto, não é tão diferente. Do ProUni, 71% deles usam computador pelo mesmo tempo: há cinco anos ou mais.

Segundo os dados da pesquisa Geração-Interativa, apenas um de cada dez participantes brasileiros afirma ter aprendido a usar a Internet graças aos seus professores (Sala & Chalezquer, 2008, p. 47). No JER, somente 5% dos jovens do centro e 12 % dos jovens do ProUni dizem ter adquirido conhecimento para usar a Internet através de práticas no Ensino Médio. Os dados mostram que o Brasil ocupa o último lugar em relação à existência de docentes mais ativos no uso da Internet e que a recomendam aos seus alunos. Aliás, os alunos consultados dizem que 44% de seus professores não são usuários nem recomendam a Internet como recurso de estudo. (Sala & Chalezquer, 2008, p. 58) Essa triste constatação nos faz ressaltar que os modelos de observação aluno-professor estão em defasagem, em relação às necessidades e desejos atuais. O docente sempre foi visto pelo discente como um exemplo a seguir. Hoje, no entanto, ele está se colocando aquém das expectativas e anseios dos jovens.

Uma análise estatística que estuda os percentuais de professores usuários da Internet, para ensinar sua matéria dentre os países da América Latina, nos mostra a seguinte distribuição:

¹⁶ JER obteve 998 respostas voluntárias ao questionário aplicado no ato da matrícula do primeiro período na PUC-Rio, incluindo, neste contingente, também aqueles que ingressaram pelo PROUNI (Programa Universidade para Todos), programa do governo federal que tem como finalidade a concessão de bolsas de estudo integrais e parciais a estudantes de cursos de graduação e sequenciais de formação específica, em instituições privadas de educação superior. Após este processo de coleta, os questionários incompletos foram retirados, restando 981 (novecentos e oitenta e um) questionários considerados válidos. Fazendo um enxugamento final, a pesquisa ouviu 965 universitários, grupo que representava 61,85 % da população dos universitários que acabavam de chegar à PUC-Rio. O grupo era composto de 51% de mulheres e 49% de homens, com idade entre 17 a 19 anos, dividido em dois tipos: com entrada pelo vestibular tradicional ou pelo ENEM (chamado daqui para frente de GRUPO A) e pelo PROUNI.

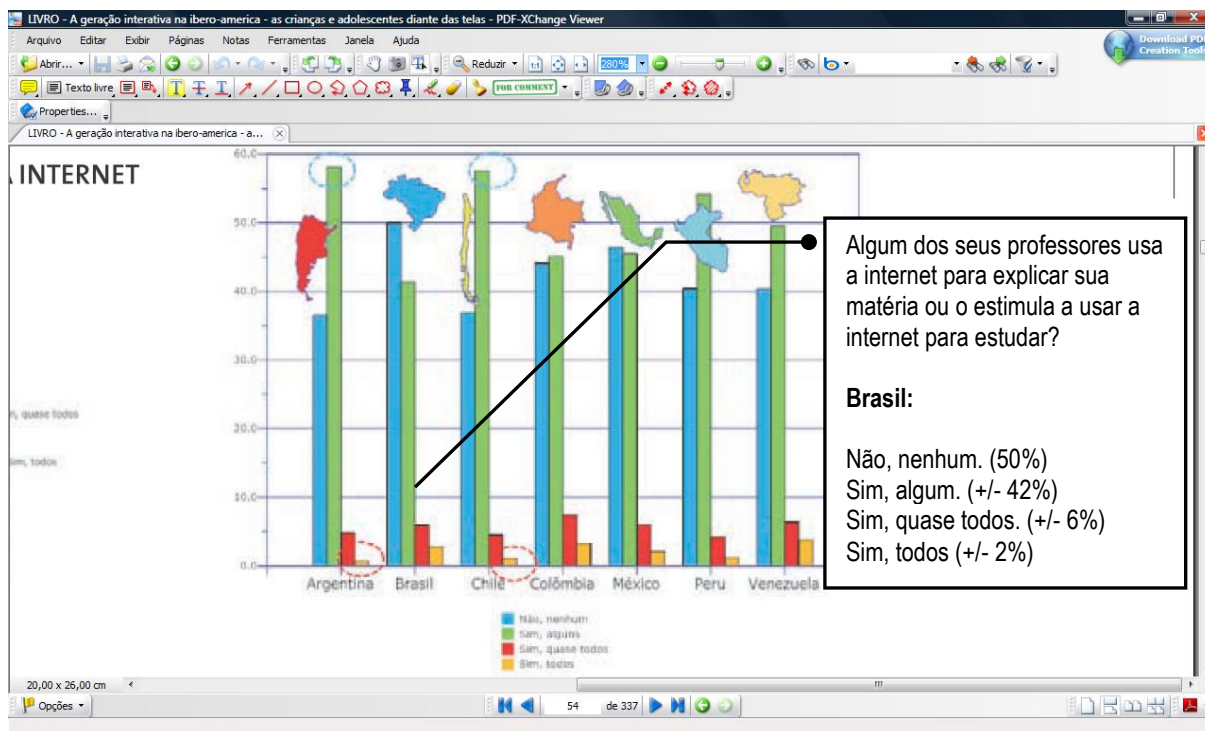


Gráfico 1 - Distribuição de professores na América Latina, segundo o uso da internet para ensinar sua matéria (pesquisa Geração-Interativa) N = 20.941 (jovens entre 10 e 18 anos)¹⁷

Nela, o Brasil (com 3415 alunos pesquisados entre 10 e 18 anos) apresenta o pior índice. Na opinião de 50% dos discentes, nenhum professor faz uso da Internet para explicar sua matéria ou estimular os alunos a utilizarem-na para estudar. Infelizmente, o quadro não é muito diferente na América Latina como um todo. É vergonhoso, porém, detectar essa situação da educação em nosso continente. Os resultados finais do conjunto inteiro estão muito aquém, se compararmos com outras categorias profissionais que nos últimos 20 anos tiveram suas atividades totalmente modificadas pela entrada das mídias digitais (jornalistas, bancários, administradores, médicos cirurgiões, contadores, arquitetos entre outros).

Em uma época em que urgem mudanças na escola, relevantes são os dados apresentados sobre os estudantes que têm acesso à rede em salas de aula: eles “utilizam a Internet de forma mais intensa, em tempo, serviços e conteúdos” (Sala & Chalezquer, 2008, p. 65). Apesar de isso não implicar maior preferência por conteúdos educacionais ou culturais, o acesso em ambiente escolar reforça o papel dos alunos como criadores de conteúdos.

¹⁷ Gráfico 2.1.3.9, do livro Geração Interativa na Ibero-América, p. 58.

E o processo de mudança geral do corpo discente está se dando rapidamente. No quadro a seguir, vemos que de 2000 para 2009, o uso de Internet em países da América Latina teve um crescimento de 934,5%:

INTERNET USAGE STATISTICS
The Internet Big Picture
World Internet Users and Population Stats

WORLD INTERNET USAGE AND POPULATION STATISTICS

World Regions	Population (2009 Est.)	Internet Users Dec. 31, 2000	Internet Users Latest Data	Penetration (% Population)	Growth 2000-2009	Users % of Table
Africa	991,002,342	4,514,400	86,217,900	8.7 %	1,809.8 %	4.8 %
Asia	3,808,070,503	114,304,000	764,435,900	20.1 %	568.8 %	42.4 %
Europe	803,850,858	105,096,093	425,773,571	53.0 %	305.1 %	23.6 %
Middle East	202,687,005	3,284,800	58,309,546	28.8 %	1,675.1 %	3.2 %
North America	340,831,831	108,096,800	259,561,000	76.2 %	140.1 %	14.4 %
Latin America/Caribbean	586,662,468	18,068,919	186,922,050	31.9 %	934.5 %	10.4 %
Oceania / Australia	34,700,201	7,620,480	21,110,490	60.8 %	177.0 %	1.2 %
WORLD TOTAL	6,767,805,208	360,985,492	1,802,330,457	26.6 %	399.3 %	100.0 %

Tabela 1 – Distribuição dos continentes segundo o uso de Internet (Netcraft¹⁸)

Da mesma forma que o número de internautas vem aumentando, o número de blogs, sites, wikis e a participação em redes de relacionamento – seja por interesses específicos comuns, seja como um espaço de pura socialização – também crescem sem precedentes antes vistos. Em apenas três meses, de janeiro a março de 2008, foram criados 4,5 milhões de novos sites na rede, segundo a Netcraft. Os professores, no entanto, ainda são um número bem pequeno na Web.

Schittine, ao dizer que “a Internet abre para o diarista (escritor de blogs), a possibilidade de ser lido sem que, no entanto, ele precise desenvolver relações face a face com seus leitores” (2004, p. 14), ratifica e amplia os resultados obtidos por Rodrigues (2008), que desenvolveu uma pesquisa-ação em que constatou a importância da entrada de novos recursos tecnológicos na sala de aula. A fim de verificar a hipótese se a escola está distante na prática das experiências de produção textual produzidas no meio digital, meio este pertencente à atual

¹⁸ Netcraft é uma empresa de serviços de Internet. Oferece testes de segurança e outros serviços e também publica notícias e estatísticas. Neste caso, está apresentando uma estatística de usuários da Internet pelos continentes: <<http://www.internetworldstats.com/stats.htm>>

sociedade, a autora partiu primeiramente da análise dos parâmetros de ensino que legitimam o ensino de redação em sala de aula e depois desenvolveu seu experimento. Sempre como “professora-pesquisadora e professora-participante” (2008, p. 83), ela desejava entender como o processo de inclusão digital, por parte de professores e alunos, poderia favorecer a prática pedagógica e incentivar e favorecer a aprendizagem da escrita de forma ainda não explorada nas práticas escolares. Daí o tema da dissertação, que também deu título a ela, *O uso de blogs como estratégia motivadora para o ensino da escrita na escola*. A autora concluiu que os blogs produzidos confirmaram que a tarefa proposta promoveu realmente maior engajamento dos alunos, propiciando a leitura de uma diversidade de gêneros disponibilizados na Internet, além de gerar debates e comentários mediados pela escrita. Os dados obtidos também indicaram uma complexidade na produção escrita, o que prova que não foi um trabalho superficial, que pudesse ser enquadrado por críticos, pejorativamente, no chamado *Internetês*. A teoria apresentada por Rodrigues discute a importância das mídias digitais no contexto educacional e as transformações que a tecnologia promove na linguagem. Segundo ela, as mudanças linguísticas estão atreladas às mudanças da sociedade e, em decorrência disso, surgem novas modalidades de leitura e de escrita que não podem ficar de fora da sala de aula.

Isso muda completamente o paradigma tradicional do processo de redação escolar: tema imposto pelo professor – produção do aluno – correção do professor – frustração do aluno. Segundo Stern e Willis (2009, p. 264), os adolescentes precisam falar para ter um desenvolvimento saudável, mas os espaços para isso não são tão fáceis de encontrar. A Internet, porém, “aparece para oferecer um novo ambiente promissor”. Se até bem pouco tempo atrás existia, em apenas alguns lugares específicos (escolas, universidades, bibliotecas, laboratórios), a possibilidade de se *adquirir/conquistar* o saber, hoje, com os novos meios e recursos tecnológicos, “é o saber que viaja” (Serres, 1994, p. 134). De acordo com Silva (2008, p. 94):

O professor que se dispõe a aprender com o movimento contemporâneo das tecnologias digitais de informação e comunicação precisa perceber a distinção entre mídia clássica e mídia digital. Este professor poderá se dar conta de que tal modificação significa a emergência de um novo leitor. Não mais aquele que segue as páginas do livro de modo unitário e contínuo, mas aquele que salta de um ponto a outro, fazendo seu próprio roteiro de leitura.

Henry Jenkins (2010¹⁹) confirmou essa ideia do novo leitor e criador de histórias em debate no “Ciclo de Palestras Transmídia” na Rede Globo²⁰. Segundo ele, para as crianças,

a história se expande a outros aspectos da vida. Quando alguém faz uma encenação com seus personagens, mostra como isto está no imaginário das pessoas. Quando você vê um adesivo, um boneco ou álbum de figurinhas é parte disso. Em todos estes canais de mídia esta história está sendo contada. Ela está dispersa em todas as plataformas, e a criança começava a contar suas próprias histórias (...).

Jenkins²¹ (2010) ainda acrescenta que hoje as crianças entendem esquemas de personagens de desenhos animados muito complexos. A figura que segue nos mostra um exemplo claro dessa complexidade. O quadro contém uma linhagem de personagens que se entrelaçam e se entrecruzam ao longo da história e, apesar de haver um número bastante expressivo de personagens, as crianças conhecem e sabem quem é quem e qual o papel e importância de cada um nas histórias. E esse tipo de estrutura vem se multiplicando em diversos desenhos como Pokemon, Digimon entre outros.

¹⁹ <<http://blogs.redeglobo.globo.com/tarolando/2010/05/28/novas-geracoes-de-criadores-exemplo-vem-de-antes/>>

²⁰ A Rede Globo promoveu um debate sobre transmídia. Henry Jenkins esteve presente no primeiro dia (28/05/2010) e esse evento foi transmitido via Twitter. Respostas às perguntas feitas e pontos centrais da discussão permanecem disponíveis no “Tá Rolando”, blog oficial da Rede Globo: <<http://blogs.redeglobo.globo.com/tarolando/2010/05/28/e-vai-comecar/>> (Acesso em 28/05/2010).

²¹ <<http://blogs.redeglobo.globo.com/tarolando/2010/05/28/novas-geracoes-de-criadores-exemplo-vem-de-antes/>>

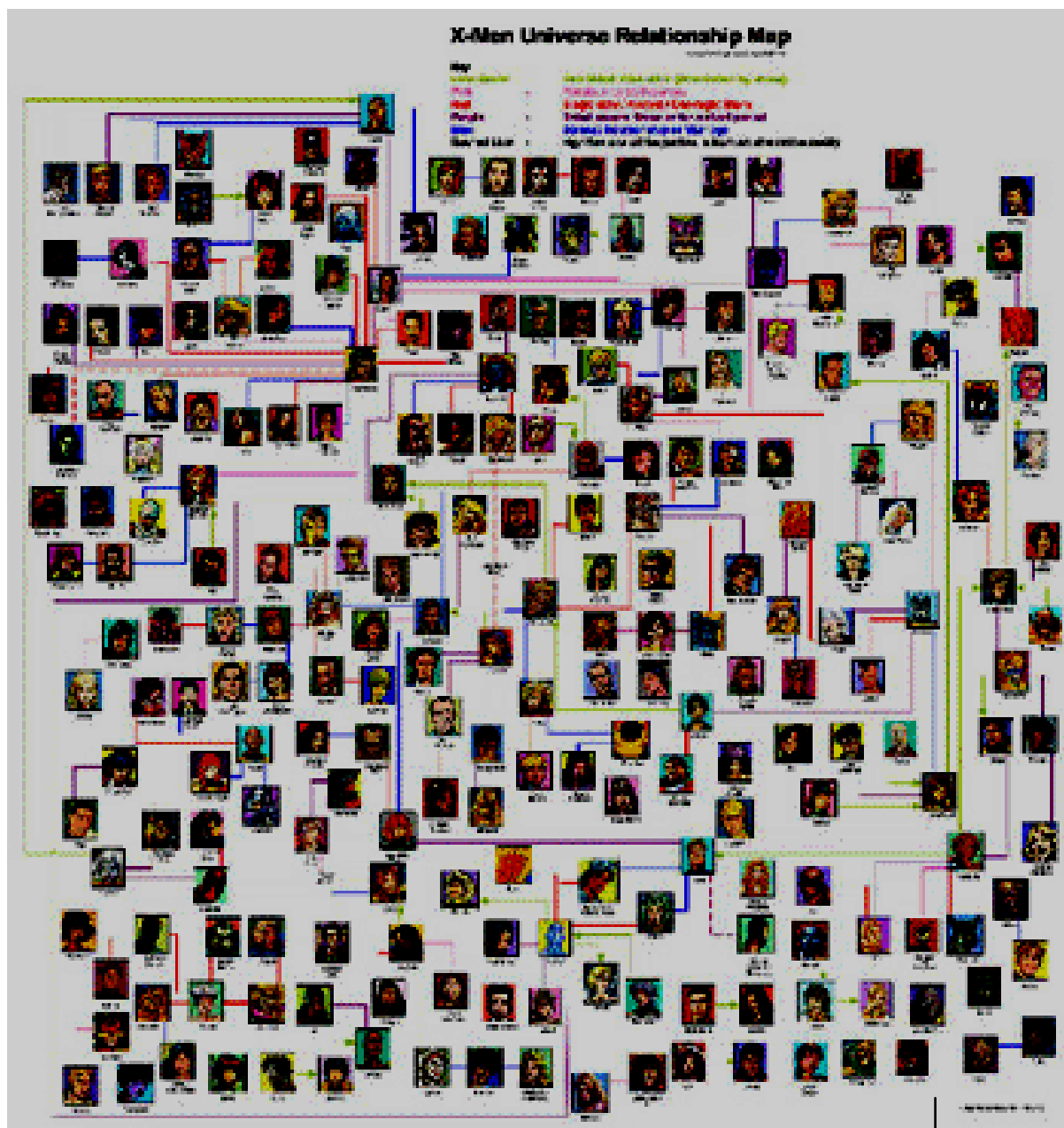


Figura 2 – Esquema complexo de personagens de desenhos animados²²

Não importa, aqui, enxergar os nomes ou os rostos, mas perceber a quantidade de personagens que interagem e se ramificam nas histórias infantis.

Isso me faz pensar que a capacidade de aprendizagem, de correlação e de construção de conhecimento pode ter um grande crescimento se os docentes entenderem essas novas possibilidades que cativam e motivam as crianças em

²² <<http://blogs.redeglobo.globo.com/tarolando/2010/05/28/o-envolvimento-do-fas-com-o-universo-da-historia/>>

suas atividades de entretenimento. Infelizmente, porém, o que encontramos ainda hoje é uma maioria que continua ensinando com uma estrutura totalmente linear.

Assim, percebemos que é com essa nova postura de leitura por parte dos alunos que o professor já está tendo de lidar. Vani Kenski (1998), há mais de 10 anos já apontava as mudanças sociais e comportamentais ocorridas a partir da inserção das tecnologias na vida humana, desde as tecnologias mais primitivas até as mais atuais. Para ela,

as tecnologias – velhas, como a escrita, ou novas, como as agendas eletrônicas – transformam o modo como dispomos, compreendemos e representamos o tempo e o espaço à nossa volta. O universo de aparelhagens de que nos servimos diariamente redimensionam as nossas disponibilidades temporais e os nossos deslocamentos espaciais. (Kenski, 1998, p. 60)

De acordo com Belloni & Gomes, diante de todas as inovações tecnológicas a que temos acesso em nosso dia a dia, a sala de aula tradicional, convencional deve parecer aos alunos “linear, sem graça e totalmente desinteressante, senão pelos conteúdos (que podem interessar às crianças), certamente pela forma (magistral, hierárquica, expositiva, com quadro de giz e pouquíssimas imagens)” (2008, p. 734). Essa realidade mostra o descompasso entre a escola e a sociedade digital.



Figura 3 – Tira “Chiquinha”, de Miguel Paiva²³

Kenski (2008) nos mostra que os recursos digitais dão origem a muito mais do que o simples consumo de novos aparelhos tecnológicos. Surgem, com esses equipamentos, novas formas de aprender; desenvolvem-se novos estímulos perceptivos; criam-se novas necessidades, novas áreas de atuação e novas

²³ Paiva, Miguel. “Chiquinha”, in: *Globo*, 15/08/2009, p. 6.

maneiras de estar e de ser no mundo. Ratificando a visão de Kenski (1998), Soares apresenta que tecnologias de escrita diferentes geram, naturalmente, diferentes estados ou condições nas pessoas que fazem uso dessas tecnologias em suas práticas e acrescenta que “diferentes tecnologias de escrita criam diferentes letramentos” (Soares, 2002, p. 155). Isso não torna o usuário de uma tecnologia mais inteligente ou mais capaz do que o usuário de outra tecnologia, apenas são diferentes no modo de pensar e (re)agem diferentemente nas interações e práticas sociais.

Sabemos, no entanto, que a mídia informa, mas não produz conhecimento por si só. Por isso, é necessário conhecer como essas inovações estão sendo levadas pelos professores pioneiros à sala de aula. O que eles estão fazendo realmente? Como afirmam Belloni e Gomes,

embora o uso das TIC propicie aprendizagens novas, especialmente novos modos de aprender, ele não é suficiente, por si só, para desenvolver o espírito crítico e utilizações criativas. Para tal desenvolvimento serão sempre necessárias as mediações dos adultos e das instituições educativas (...).(2008, p. 722)

Será que os professores estão, com seus alunos, (re)construindo a partir do que a mídia lhes oferta? Entendendo, portanto, que o professor, na escola da sociedade digital, não perde a sua importância, mas é uma peça fundamental na formação do aluno (afinal tecnologia não é metodologia – as ferramentas sozinhas nada podem fazer), acredito que é necessário descobrir o “caminho das pedras” e ver o que os professores mais abertos às inovações e autônomos no uso das ferramentas da Web estão criando em sua prática de sala de aula. É preciso deixar bem claro isto: quem transforma tecnologia em aprendizagem, quem dá forma ao processo didático-pedagógico é o professor. Segundo Gutierrez (2010b),

as redes de aprendizagem interligam os professores e encorajam o diálogo e a colaboração, a pesquisa conjunta de novas tecnologias e recursos, o compartilhamento de descobertas. Os meios, os novos recursos e aplicativos criados vão sendo socialmente incorporados, ampliando ainda mais o potencial da rede. Dar suporte e motivar a formação destas redes abre uma série de possibilidades para a educação e o trabalho.

Por isso, a necessidade real deste estudo: o que o professor está fazendo com as mídias digitais em sua vida pessoal e profissional tem de ser estudado, tem de ser conhecido, pois mudanças na escola são necessárias agora. Essa é, pois, a necessidade real deste estudo. Mais precisamente, é preciso conhecer o que os

professores pioneiros estão fazendo para propiciar a entrada das TIC na sala de aula e que transformações estão ocorrendo no processo ensino-aprendizagem.