

INTRODUÇÃO

Neste começo de século, estamos vivenciando uma sociedade em mudança nas suas formas de organizar-se, produzir bens e comercializá-los, divertir-se, ensinar e aprender: a sociedade da comunicação e da informação. De acordo com Pérez Gómez (2001), três características básicas definem as condições desta nova sociedade: as leis do *livre mercado* como estrutura reguladora dos intercâmbios na produção, na distribuição e no consumo; sua configuração como *democracias formais*, como estados de direito constitucionalmente regulados; e a *onipresença dos meios de comunicação de massa* potenciados pelo desenvolvimento tecnológico da eletrônica e suas aplicações telemáticas. Esta última característica, na qual irei me ater, retrata uma revolução tecnológica onde há o deslocamento do trabalho humano da manipulação para o tratamento de símbolos abstratos, ou seja, há uma oposição da máquina-ferramenta e a revolução da automação, baseada na objetivação de certas funções cerebrais desenvolvidas pelo maquinismo industrial. Podemos dizer que vivemos na era da informação, na qual esta é uma nova moeda de troca, uma nova medida de valor, constituindo-se como um "cacife simbólico" tão importante quanto o dinheiro. A comunicação também teve suas barreiras e distâncias diminuídas. Hoje nos conectamos rápida e eficazmente com qualquer lugar no mundo. Os fatos que ocorrem em locais distantes de nosso país podem alterar e influenciar a nossa vida. Podemos debater e jogar com pessoas do mundo inteiro numa interação jamais vista em outra época da História.

Diante de tantas transformações, as sociedades contemporâneas começam a exigir um novo tipo de indivíduo e de trabalhador em todos os setores sociais e econômicos: um indivíduo dotado de competências técnicas múltiplas, habilidade no trabalho em equipe, capacidade de aprender e de adaptar-se a circunstâncias novas. Para sobreviver e integrar-se no mercado de trabalho deste século, os sujeitos precisam desenvolver uma série de capacidades: autogestão, resolução de problemas, adaptabilidade e flexibilidade diante de novas tarefas, assumir responsabilidades e aprender por si próprio e constantemente, trabalhar em grupo de modo cooperativo e pouco hierarquizado (Belloni, 2001).

Estas mudanças trazem desafios para os sistemas educacionais pois, nesta nova configuração social, o universo da informação dos alunos (e professores)

ampliou-se. As informações, saberes, conhecimentos são produzidos a partir de tantas fontes diferentes e com tanta velocidade que nem damos conta de acessar tudo. Os modos como o saber circula constituem uma das mudanças mais profundas que a sociedade vem experimentando. Disperso e fragmentado, o saber escapa dos lugares *sagrados* que antes o detinham e administravam. O impacto do avanço tecnológico sobre processos e instituições sociais (educação, comunicação, trabalho, lazer, relações pessoais e familiares, cultura, imaginário, identidades) tem sido muito forte, embora percebido de modos diferentes.

A penetração das máquinas inteligentes em todas as esferas da vida social é indiscutível e as transformações que elas trouxeram são visíveis. Nesta sociedade, a técnica mediatiza as relações humanas. Os objetos técnicos são os intermediários em todas as esferas, desde o campo do trabalho até as interações pessoais e das transmissões culturais. De acordo com Belloni (2001), o que é novo na sociedade atual não é a mecanização do trabalho, mas a mecanização da vida em geral, da esfera privada, da vida social: o lazer, a cultura, a vida doméstica. Nosso contato com o mundo e a forma pelas quais o apreendemos são cada vez mais vistas através de um filtro tecnológico, modificando nossa forma de percebê-lo e de senti-lo. E como fica a educação numa sociedade tão atravessada por tecnologias que, de um certo modo, modificam nossa relação com o mundo e com os outros?

A educação sofre uma forte pressão por mudanças, assim como as demais organizações. As formas de ensinar hoje precisam ser atualizadas. O ambiente cultural se tornou muito diferente do ambiente escolar e os estudantes se desmotivam e aprendem pouco. Os educadores reconhecem que os alunos já não são os mesmos e que há em gestação um novo processo de aquisição de conhecimento ainda desconhecido por eles e pela escola. Os novos modos de aprender são ainda uma incógnita para a maioria dos professores.

Belloni (2001) diz que o jovem da cultura da informação e do audiovisual está desenvolvendo uma "autodidaxia" importante através da mídia, além de absorver certo tipo de mensagem específica do discurso televisual, bem como linguagens, estilos, aspectos técnicos, elementos estéticos. A televisão habitua o espectador a privilegiar mensagens curtas, a praticar o *zapping* e a desligar a atenção ou o aparelho quando um certo ritmo de sucessão de imagens e sons não é respeitado. Os textos informáticos, "numeralizados", compostos por *bits* ganham

uma fluidez e uma circulação rápida, e como um caleidoscópio, dobram-se e desdobram-se diante de cada leitor e o transformam em coadjuvante no processo de criação. O receptor da mensagem no computador é emissor em potencial, o que transforma sua relação com as mensagens. *O desenvolvimento de uma maior autonomia no contato com as mídias favorece o surgimento de outras competências tais como: organizar e planejar o tempo, tarefas, fazer testes, responder a formulários, além das competências técnicas e teatrais indispensáveis para viver papéis ou personagens nos muitos domínios virtuais em atividade no ciberespaço.* (Turkle *apud* Belloni, 2001:7).

Diante deste novo jovem, não teria a escola que se transformar? Mas qual seria o caminho a trilhar nesse empreendimento tão complexo que é o de adequar uma instituição histórica e tradicional a sujeitos com novas percepções e ritmos de vida? Entendo que as tecnologias da informação e da comunicação trazem desafios à instituição escolar e acredito que sua integração ao cotidiano da escola, de modo criativo, crítico e competente é essencial para a formação dos jovens. Por isso, nesta pesquisa, busquei investigar a forma como os docentes de uma determinada escola utilizam e compreendem as tecnologias, tomando como base uma questão essencial, formulada por Belloni (2001): como poderá a escola contribuir para que todas as crianças se tornem usuárias criativas e críticas destas novas ferramentas e não meras consumidoras compulsivas de representações novas de velhos clichês?

Acredito que a escola tem um papel e uma força fundamentais na inclusão social e na educação para a cidadania, mas que os métodos e paradigmas com os quais ela ainda trabalha podem ser obstáculos para o exercício de sua plena função neste começo de século. Creio também que a escola só conseguirá atingir o objetivo de ensinar e educar o seu aluno se se voltar para ele, se compreender sua cultura e buscar trabalhar a partir dela e não a partir de pressupostos universalistas e arcaicos. E para isso, ela deverá se confrontar com a cultura da mídia, uma dentre outras presentes na escola. Pérez Gómez (2001) considera a escola como um espaço ecológico de "cruzamento de culturas", onde o termo "cultura" é entendido como um conjunto de significados, expectativas e comportamentos compartilhados por um determinado grupo social, o qual facilita e ordena, limita e potencializa os intercâmbios sociais, as produções simbólicas e materiais e as realizações individuais e coletivas dentro de um marco espacial e temporal

determinados. Este conceito de cultura, que tem como base as obras de Geertz e Bruner, foi tomado como referência para a elaboração desta dissertação.