

O ENCONTRO DAS CULTURAS

De um lado a cultura impressa , livresca, linear-seqüencial da escola. Do outro, a cultura audiovisual, rizomática e fragmentada trazida pelo contato com as tecnologias da informação e da comunicação. O que ocorre no encontro destas duas culturas?

Há muito vem se desenhando nos meios educacionais a concepção de que o uso das tecnologias de informação e comunicação na escola serviria para colocá-la em conexão com seu tempo, já que ela tende a se modernizar de forma bem mais lenta dos que outros campos da sociedade. Esta idéia pode ser conferida observando-se as ações governamentais adotadas pelo MEC em diferentes épocas. Desde a polêmica política de "Tecnologia Educacional" impulsionada a partir do final da década de 60, quando se procurou levar à escola um funcionamento racional de formação de mão de obra (com a supervalorização do tecnicismo educacional como solução para problemas educacionais), quanto atualmente, com as novas Diretrizes Curriculares Nacionais incluindo em seu discurso a necessidade da informatização da sociedade e a inclusão digital. Nesse contexto, as tecnologias da informação e da comunicação seriam usadas, em primeiro lugar como agentes sensibilizadores da população para a importância da educação; em segundo lugar, como ampliadores das oportunidades de escolarização, e por fim, como ferramentas de apoio ao processo de ensino-aprendizagem, num esforço de melhoria da qualidade do trabalho educativo. No entanto, o que verificamos nas escolas (administradores e corpo docente) é uma certa resistência em utilizar os equipamentos tecnológicos (nem sempre) existentes, ou, quando muito, uma tendência a usá-los como acessórios, como "aulas- prêmio" para turmas que se comportam bem.

Souza (1997) afirma que a escola e as mídias vivem uma relação de conflito, ou pelo menos de fragilidade de parcerias. Este conflito se acentuou nas últimas décadas por causa da forma como se interpretou o processo social da comunicação contemporânea. A escola sempre tendeu a se afastar da comunicação midiática, quer pelo desconhecimento do seu significado na vida de jovens e crianças, quer porque a mídia poderia expressar o que se repudiava, uma dominação sistêmica. Para a escola, o advento das mídias eletrônicas (fenômeno

recente na história da humanidade) na vida social foi visto como pouco reforçador da ação educativa formal na medida em que representava a cultura da imagem em contraposição à cultura, até então hegemônica, da escrita. Apesar de hoje esta oposição entre imagem e escrita ser questionada, o pensamento predominante ainda é o de que a escola trabalha a reflexão, o saber, o conteúdo, valendo-se dos códigos da escrita e das construções intertextuais, e as mídias voltam-se para o lazer, a diversão, a ficção, a informação, sob os códigos do som e da imagem em movimento e de outros suportes tecnológicos de que se servem.

Judith Lazar (s/d) acredita que a escola não pode ignorar a cultura televisiva, pois ela impregna as crianças de tal maneira a ponto de interferir em sua linguagem, mentalidade, modo de viver. Para ela, a criança encontra-se prisioneira de duas culturas fundamentalmente diferentes: uma livresca, citada como referência e a outra televisual, contestada e, no entanto, universal.

Belloni (2001) afirma que a defasagem da cultura escolar com relação aos jovens que ela deve educar é gritante, tanto nos aspectos éticos (conteúdos, mensagens) quanto nos estéticos (imagens, linguagens, modos de percepção, pensamento e expressão). E esta defasagem torna ainda mais claro o impacto das tecnologias da informação e da comunicação na cultura jovem. Ela questiona como a escola irá enfrentar o desafio de compreender os impactos do avanço tecnológico sobre processos e instituições relativos à estrutura simbólica da sociedade (educação, comunicação, imaginário, lazer e cultura).

Barbero (2001) enfatiza que a escola ignora o fato de que a sociedade conta hoje com dispositivos de armazenamento, classificação, difusão e circulação muito mais versáteis, disponíveis e individualizados e por isso, se poupa de questionar a profunda reorganização que o mundo das linguagens e da escrita vive, com a conseqüente transformação dos modos de ler "*deixando sem apoio a obstinada identificação da leitura com o que se refere somente ao livro e não à pluralidade e heterogeneidade de textos, relatos e escrituras que hoje circulam*". (p. 58) Para este autor, a atitude defensiva da escola e do sistema educativo os está levando a desconhecer ou disfarçar que o problema de fundo está no desafio proposto por um ecossistema comunicativo no qual o que emerge é uma outra cultura, outro modo de ver e de ler, de aprender e conhecer. Ao reduzir a comunicação educativa à sua dimensão instrumental, isto é, ao uso das mídias, o que se deixa de fora é o que é estratégico pensar: a inserção da educação nos

processos complexos de comunicação da sociedade atual, no *ecossistema comunicativo* que constitui o entorno educacional difuso e *descentrado* produzido pelas mídias. O professor M, ao refletir sobre a questão do modelo de comunicação da escola afirma que:

"É o modelo de comunicação da escola que é um modelo nascido e gerado dentro de um mundo, de um ambiente comunicacional, de um momento de uma sociedade que também tá mudando. A gente pode até discutir isso mais profundamente porque é um assunto complicado. É o seguinte: olhando o desenho, vou apelar pra o design. Olhando o desenho, não há diferença entre um pastor na igreja seduzindo a sua platéia, entre um professor tentando seduzir a sua platéia, entre um político no palanque tentando seduzir a sua platéia, e entre uma televisão seduzindo a sua platéia na sala de estar. O desenho é o mesmo. É um modelo unidirecional, é um modelo platéia, espetáculo, é um modelo baseado na sedução, que se fundamenta no poder de sedução. Acabaram-se os recursos de sedução do professor num universo onde o aluno tem outro padrão de sedução."

Seymour Papert, constata que o fazer escolar se compõe de uma série de atos técnicos como: planejamento e planos diários de aula, currículos em fases pré-estabelecidas, testes e provas de aferição e com isso, promove a "tecnização" da aprendizagem. A escola tenta fazer do professor um técnico. Para ele, a educação do futuro usaria os recursos tecnológicos para "destecnizar" o modelo teórico vigente de aprendizagem, pois o computador oferece uma alternativa de alfabetização mais ampla do que a da atividade escolar, na medida em que abrange os modos não formalizados de conhecer. A aprendizagem não está restrita às condições impostas pelas escolas, às vezes se desenvolve a sua revelia, apesar delas e contra elas. A principal tarefa dos professores, para este autor, é favorecer a criação de um ambiente educacional onde os alunos se sintam engajados numa atividade significativa e socialmente importante.

No âmbito da informática educativa, que trata da inserção do computador na escola, há certos pressupostos que adequam os paradigmas educacionais ao uso do computador. Abreu (2001) afirma que existem dois paradigmas pedagógicos fundamentais: o do ensino e o da aprendizagem. No primeiro, a função é difundir o conhecimento elaborado, baseada num legado humanista, no qual o professor, dono do saber, deverá passá-lo aos alunos. No segundo, a ênfase está na aprendizagem ao invés de estar no ensino; está na construção do conhecimento e não na instrução. Estas duas tendências pedagógicas também estão presentes no uso do computador na educação. Existem softwares que

representam o paradigma instrucional, cuja filosofia de educação é o de ensinar ao aluno o conteúdo de cada disciplina, o conhecimento é fragmentado e o aluno é visto como uma tabula rasa, cuja tarefa é adquirir o conhecimento existente através dos órgãos dos sentidos, associando as impressões percebidas umas às outras. Porém, o computador pode provocar a mudança do paradigma do ensino para o da aprendizagem, onde o aluno constrói o seu conhecimento, com o auxílio da máquina. O que contribui para a diferença entre essas duas maneiras de construir o conhecimento é a presença do computador — o fato de o aprendiz estar construindo algo através desta ferramenta. O uso do computador requer certas ações que são bastante efetivas no processo de construção do conhecimento. Quando o aprendiz está interagindo com a máquina, ele está adquirindo e manipulando conceitos (da mesma maneira que os adquire quando interage com objetos do mundo) e isso contribui para o seu desenvolvimento mental. A informática educativa afirma que o computador oferece ao aluno a possibilidade de construir seu próprio conhecimento a partir da descrição de uma idéia que será executada fielmente pelo computador, da reflexão sobre seu trabalho e da depuração, já que ele poderá vislumbrar imediatamente o resultado deste trabalho. O erro não será mais punido, mas sim depurado, e o trabalho poderá ser refeito ou melhorado pelo próprio aluno que lançará mão de estratégias de usar e buscar novas informações, aprendendo a aprender. Isto se deve também ao caráter eminentemente prático do computador que "responde" ao aluno em linguagem precisa e imparcial.

A maneira de se utilizar o computador descrita acima, opõe-se à abordagem tradicional de ensino, pois ela pressupõe a flexibilização de um sistema centralizado e controlador: o aluno se torna mais autônomo, o papel do professor passa a ser o de mediador e provocador, o erro passa a ser depurado e não punido, as disciplinas ficam menos segregadas.

A concepção de que se pode usar o computador de modo inteligente aparece também no âmbito da informática educativa através de autores como Valente (1997). Para ele, o uso inteligente da informática na escola se dá quando o professor visualiza o computador como apoio, ou seja, uma ferramenta pedagógica que permite trabalhar de forma diversificada e criativa e ao mesmo tempo avaliar o resultado desse trabalho. Segundo ele:

“A interação aluno-computador precisa ser mediada por um profissional que tenha conhecimento do significado do processo de aprendizado através da construção do conhecimento, que entenda profundamente o conteúdo que está sendo trabalhado pelo aluno e que compreenda os potenciais do computador. Esses conhecimentos precisam ser utilizados pelo professor para interpretar as idéias do aluno e para intervir apropriadamente na situação de modo a contribuir no processo de construção de conhecimento por parte do aluno”.

Antes de passar para o próximo capítulo, retomo certas questões fundamentais que guiaram esta investigação, a saber: como conviver com tantas tecnologias e utilizá-las dentro dos padrões éticos e humanos que desejamos? Até que ponto somos atores de nossos destinos quanto ao uso da tecnologia? De que maneira a escola pode usar as tecnologias como aliadas no processo educativo para construir uma sociedade mais justa e democrática?