



O USO PEDAGÓGICO DE FERRAMENTAS DE INTERATIVIDADE

Carlos Alberto Machado

Caros alunos,

Esse ebook é um pdf interativo. Para conseguir acessar todos os seus recursos, é recomendada a utilização do programa Adobe Reader 11.

Caso não tenha o programa instalado em seu computador, segue o link para download:

<http://get.adobe.com/br/reader/>

Para conseguir acessar os outros materiais como vídeos e sites, é necessário também a conexão com a internet.

O menu interativo leva-os aos diversos capítulos desse ebook, enquanto as setas laterais podem lhe redirecionar ao índice ou às páginas anteriores e posteriores.

Nesse *pdf*, o professor da disciplina, através de textos próprios ou de outros autores, tece comentários, disponibiliza links, vídeos e outros materiais que complementarão o seu estudo.

Para acessar esse material e utilizar o arquivo de maneira completa, explore seus elementos, clicando em botões como flechas, linhas, caixas de texto, círculos, palavras em destaque e descubra, através dessa interação, que o conhecimento está disponível nas mais diversas ferramentas.

Boa leitura!

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO

Olá aluno,

Bem-vindo à primeira aula da disciplina *O uso pedagógico de ferramentas de interatividade digitais*. Aqui você perceberá que usar tecnologia na disciplina não é tão difícil quando parece. Vamos mostrar a você como a tecnologia está impregnada em nossa sociedade e que usá-la não é uma mera necessidade, mas sim primordial.

Dividimos todo o conteúdo da disciplina em quatro módulos de aulas, bem como no e-book, e duas videoaulas, para que você possa maturar as ideias e apreendê-las de modo adequado e dentro do seu ritmo de estudo. O importante é refletir sobre a leitura e os vídeos apresentados.

Temos certeza que você achará interessante a discussão que levantamos aqui, respaldada por vários pensadores da área da educação.

MÓDULO 1 - A RELAÇÃO DA TECNOLOGIA COM A POLÍTICA E ECONOMIA NA INTERATIVIDADE DIGITAL

Não temos como fugir da realidade que nos cerca. A cada dia nos bancos, supermercados, nos escritórios, nos lares a tecnologia desponta de tal maneira que se adapta a nossa realidade, criando mundos virtuais que entram também no dia a dia, em nossa rotina. Dessa forma, como educadores, temos que preparar os alunos para um mercado que constantemente está em transformação, sempre cheio de novidades, que obriga a estarmos constantemente empenhados em nos atualizar com as novidades tecnológicas.

Muito se fala em tecnologia e cada vez mais, fica difícil ao professor fugir dessa realidade. Seja na televisão com os filmes via internet, seja nos celulares que carregamos, seja nos computadores pessoais que utilizamos. O problema é a quantidade de informação que abarrota esses meios, todos os dias. Muita informação e pouco conhecimento, ou conhecimento deturpado, o que é mais perigoso ainda.

A inclusão social da qual agora você faz parte, pois só o fato de realizar um curso EaD isso já fica demonstrado, auxilia e muito na absorção dessas informações de forma mais adequada transformando-as em conhecimento, para sua vida e para seu mundo profissional.

O fato de você estar usando várias ferramentas como vídeoaulas, fotografias e vídeos da internet, moodle, Youtube, materiais do Facebook, já mostra, por si só, uma interatividade relativa à educação. Se você é professor, todas essas ferramentas podem ajudá-lo, sobremaneira de forma pedagógica, na interação com alunos e turmas, de qualquer nível.

Não podemos esquecer que televisão, jornal, rádio, revista, quadro negro entre outros também são tecnologia e podem, perfeitamente, interagir com as novas tecnologias. Quando eles reinavam no mercado, até pouco tempo, era os que buscávamos para enriquecer as aulas. Hoje, ainda fazemos o mesmo, mas com auxílio das tecnologias que sempre estão surgindo. O computador pessoal absorve toda essa tecnologia passada e lhe dá uma outra roupagem, cria paradigmas. O mesmo aparelho serve para digitar um texto, assistir um filme, ouvir música, jogar videogame,

criar e desenvolver projetos, desenhar, editar. Enfim, praticamente tudo é possível fazer com essa ferramenta. Sem dúvida é uma ferramenta interativa.

Pierre Lévy (2003) afirma que o que caracteriza a interatividade é que, com a evolução crescente dos dispositivos técnicos, o que vemos constantemente é que transformam as pessoas envolvidas no processo de comunicação em emissores e receptores da mensagem respectivamente. Recebemos informações e as transmitimos da mesma forma. É um tipo de bidirecionalidade, pois existe uma interação mútua.

Se tentamos ignorar a tecnologia, corremos o risco de virar ermitões tecnofóbicos, ou a viver como uma comunidade Amish, que escolheu ignorar a eletricidade e todo tipo de tecnologias. Vivem como viviam os ancestrais há mais de 300 anos. Na sociedade contemporânea, com exceção dos Amish, não há como fugir dela, está em todo lugar e cada vez mais próxima da realidade dos filmes de ficção científica que constantemente são exibidos nas telas dos cinemas ou no écran do seu computador.

Atualmente já não é possível prescindir das novas tecnologias. Fazê-lo significaria um retrocesso histórico de proporções incalculáveis. Mas também não se trata de acolher a tecnologia tal e como ela nos é oferecida pelo mercado, nem para os fins que os mesmos produtores e comerciantes da tecnologia desejam. (OROZCO-GÓMEZ, 2002, p. 58)

Jogar videogame on-line é interativo, participar de um programa de tv via telefone ou votando sua opinião pelo celular ou pela internet utilizando um aplicativo é interativo, enviar msn para um programa de rádio também é interativo. A interatividade virou uma espécie de moda.

Se você se afasta ou tenta se afastar dela por um tempo considerável, ao retornar, sentir-se-á um alien, de outro planeta, na sociedade, pois a grande maioria estará utilizando termos incompreensíveis, falando sobre coisas que ignoramos. Para que isso não ocorra, precisamos sempre estar interessados nas novidades, interagir com a tecnologia seja por meio do computador pessoal navegando pela web, seja atualizando-se de cursos específicos ou mesmo de tutoriais que cada vez aumentam mais e estão à disposição. Os tutoriais hoje estão em voga e ensinam praticamente tudo, tiram dúvidas, respondem a indagações.

Por trás das técnicas agem e reagem ideias, projetos sociais, utopias, interesses econômicos, estratégias de poder, toda gama dos jogos dos homens em sociedade. Portanto, qualquer atribuição de um sentido único à técnica só pode ser dúbia. A ambivalência ou a multiplicidade das significações e dos projetos que envolvem as técnicas são particularmente evidentes no caso do digital. O desenvolvimento das cibertecnologias é encorajado por estados que perseguem a potência, em geral, e a supremacia militar em particular. É também uma das grandes questões da competição econômica mundial entre as firmas gigantes da eletrônica e do software, entre os grandes conjuntos geopolíticos. Mas também responde aos propósitos de desenvolvedores e usuários que procuram aumentar a autonomia dos indivíduos e multiplicar suas faculdades cognitivas. Encarna, por fim, o ideal de cientistas, de artistas, de gerentes ou de ativistas da rede que desejam melhorar a colaboração entre as pessoas, que exploram e dão vida a diferentes formas de inteligência coletiva e distribuída. (LÉVY, 2003, p. 24)

O AVANÇO NAS TECNOLOGIAS É RESULTADO DE DECISÕES POLÍTICAS E ECONÔMICAS

Cientes dessa realidade sobre a qual o pensador reflete, precisamos nos preocupar com o uso adequado dessas ferramentas, conscientizando também os alunos. Nem todos os interesses econômicos ou políticos permitem produtos tecnológicos de ponta acessíveis a todos. Recordo que há cerca de 3 décadas, em 1984, uma revista denominada Mergulhar, publicou um artigo denominado “Guelras para mergulhadores” de Antonio Rogério. O artigo refere-se a um casal de cientistas patrocinados pela marinha americana que descobriu uma forma de retirar oxigênio da água marinha, denominada hemoesponja, que facilitaria a vida dos mergulhadores profissionais (plataformas marinhas, instrutores, pesquisadores) ou amadores (turismo subaquático). Recebeu este nome por conta da inspiração inicial da pesquisa com relação a esponjas marinhas, que retiram o oxigênio da água naturalmente. Imagine não ter que usar mais aqueles pesados e desajustados cilindros de oxigênio para mergulhar, mas apenas um pequeno cilindro na cintura? Este invento possibilitaria ao homem permanecer muito mais tempo debaixo d’água. Quando a patente estivesse disponível a marinha seria a principal detentora, por 10 anos (possivelmente para uso de espionagem), mas depois deveria liberar para o público mundial. O problema é que já se passaram várias décadas e até hoje

essa história da hemoesponja não trouxe resultados práticos. Aqui, percebe-se uma interferência no desenvolvimento do mergulho, por conta de interesses políticos ou econômicos. Agora imaginem a gama de descobertas que ficam restritas a pequenos ou mesmo grandes laboratórios por conta desses interesses. O mesmo vale para descobertas no mundo virtual e das tecnologias.

Essa compreensão crítica do desenvolvimento tecnológico na história mundial supõe entender que o motor da tecnologia não é a descoberta científica nem sequer a descoberta tecnológica em si mesma, mas sim a particular mediação política no desenvolvimento dos mercados das forças de poder operantes, tanto em nível local, regional como, sobretudo agora, em nível mundial. (OROZCO-GÓMEZ, 2002, p. 59)

Outro exemplo a citar é o caso da televisão colorida que poderia ter entrado no mercado canadense na década de 50, mas teve um ligeiro atraso devido a interesses econômicos relacionados a programas de TV que ainda usavam tecnologia preto e branco. No México o Estado permitiu, por muito anos, a existência de apenas uma rede de televisão, a Televisa, que predominou sem concorrência, não permitindo concessões a outras emissoras de televisão que queriam surgir.

Outro exemplo ocorreu no Brasil com relação à televisão aberta, quando da implantação do sistema HDTV, ou televisão digital em 2006. Existiam pelo menos dois sistemas digitais que poderiam ser implementados. O primeiro, o europeu, que permitia mais de 100 canais digitais por faixa. O segundo, o japonês, que era muito similar, mas permitia cerca de 10 canais por faixa. Adivinhem qual foi adotado? Naturalmente o segundo, pois seria mais fácil para o governo controlar a concessão de 10 canais por faixa do que 100. Claro que 100 canais seria mais democrático, mais rico em informação, não necessariamente em qualidade. De qualquer forma a internet também trouxe o inesperado, corrigindo ou sobrepujando essa necessidade, tais como canais particulares no Youtube, que não necessitam de concessão e que podem transmitir o que quiserem, realizados por qualquer pessoa que entenda o mínimo de edição. Talvez, isso explique porque, por duas vezes, o governo já tentou controlar sem sucesso, a internet no País.

ATIVIDADE AVALIATIVA

Ler artigo abaixo e desenvolver uma resenha crítica relacionando o conteúdo do texto (fotos) com a interatividade das novas tecnologias e citando outros exemplos na indústria automobilística, farmacêutica, midiática, etc.

Artigo:

MÓDULO 2 - USANDO INTERATIVIDADES DIGITAIS COM OS DISCENTES

Mas qual é o problema em usar essas interatividades digitais com os alunos?

O problema aqui não é ensinar os jovens a lidar ou conhecer essas tecnologias, eles já as conhecem. O real problema é como estimulá-los a exercitar outras formas de pensar, de selecionar a informação que interessa, construindo seu jeito próprio de trabalhar com o conhecimento, para então gerar novos significados, relacionados a interesses e necessidades. Como despertar a curiosidade dos alunos? Como fazê-los descobrir dados e informações, enriquecer o diálogo com conhecimento, e tudo isso com prazer? Como fazê-los conhecer outras culturas, outras comunidades, outras realidades, compreender as diferenças existentes no país, no planeta? O objetivo é que enxerguem que o mundo é mais do que o bairro, a sala em que estuda, sua cidade.

Inicialmente deve existir o interesse da comunidade. Na escola ou colégio há que existir um Projeto Político Pedagógico (PPP) que admita a aplicação de tecnologias. A proibição do uso da internet e do celular já são os primeiros empecilhos que o professor enfrenta. O impedimento ao acesso nunca é solução, principalmente quando no resto da sociedade essas

tecnologias correm soltas e sem embaraços. Assim, se você é professor nessa realidade coercitiva deve, na medida do possível, mudá-la, realizando reuniões com colegas e com membros da comunidade, trocando ideias, discutindo a importância de participarem da interatividade e, se for o caso, até auxiliando políticos locais, como vereadores ou deputados, a elaborar projetos que mudem este fato.

Formar cidadãos abertos e conscientes à realidade que o cerca, sabendo tomar decisões e trabalhar em grupo, faz parte da educação. Faz parte também da formação dos alunos, pessoas que atuarão em uma sociedade mais humana e menos desigual. Mas, para isso, fazem-se necessárias competência e organização política.

Além do PPP da escola, também é indispensável a elaboração e criação de projetos interdisciplinares para a aplicação adequada de tecnologias, de suas vertentes, aplicativos. Os temas transversais apresentados nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs), oportuniza, ao educador, um amplo espaço de construção na área da interdisciplinaridade.

Dessa forma, o professor pode e deve elaborar projetos de trabalho que proponham desafios e explorações em ambientes que conduzam os alunos a descobertas, instiguem a curiosidade, inclusive, além do esperado. Promover a construção do conhecimento, utilizando meios interativos que fazem parte das tecnologias, faz parte desse processo.

Diante de uma situação problema, o mestre orienta o aluno na identificação dos recursos mais adequados para encontrar uma solução, podendo articular diferentes interações tecnológicas digitais contidas nos games, Facebook, Twiter, Youtube, Vimeo ou Instagram, por exemplo. Esse papel mediador, além do domínio das tecnologias, exige do professor, constante formação continuada e articulação entre ação pedagógica no uso dessas interações e as teorias educacionais. Temos que pensar como aprendemos e como ensinamos. Temos que compreender essa nova prática e de como transformá-la na realidade educacional.

Da mesma maneira que a criatividade inventiva do homem gera ferramentas tecnológicas e modifica constantemente os utensílios que inventa, ocorre o inverso, a tecnologia

transforma a expressão criadora do cérebro humano, modificando a maneira de adquirir conhecimento e interferindo na forma de perceber as coisas.

A construção da cidadania passa hoje pela incorporação das tecnologias, não apenas porque são tecnologias de ponta, mas porque é por intermédio delas que circula o conhecimento que está sendo produzido pela humanidade. (TOCHI, 2003, p.115).

Estar ciente dessa realidade leva a patamares educacionais pedagógicos que somente beneficiam os alunos e o futuro da humanidade. Tecnologia por tecnologia não muda absolutamente nada, ao contrário, serve de mero enfeite ou como recorda Martin-Barbero (2000), apenas reforça, ainda mais, os obstáculos que a escola já enfrenta para se inserir na sociedade.

Atualmente valer-se e indicar o uso da internet para os alunos é recomendável. E não precisa ficar preso apenas aos textos. Eles podem baixar vídeos, imagens, áudios e muitos outros materiais que complementam o conteúdo de um trabalho escolar, incentivando o levantamento de hipóteses sobre o que foi encontrado e instigando discussões sobre os resultados. Há que cobrar do aluno o retorno do que descobriu com a pesquisa, fazer com que relate, em forma de reflexão, para a turma e não que simplesmente entregue o trabalho digitado. Isso evita o problema do copia e cola, sem leitura e reflexão. Temos que construir novos modelos de espaço de conhecimento e não ficar presos a antigos modelos ultrapassados.

Certa vez, em uma conferência na UNICENTRO, em Guarapuava, para cerca de 400 professores do Programa de Desenvolvimento Educacional (PDE), sobre o uso da internet e das redes sociais em sala de aula, soube que pelo menos dois colégios estaduais tinham acesso à internet, por um programa federal. Apesar dos protestos de alguns professores presentes, eles confirmaram que era perfeitamente possível a utilização da web em sala de aula. Bastava planejamento.

Assista ao documentário no Youtube:

MÓDULO 3 - A EVOLUÇÃO TECNOLÓGICA E OS ESTEREÓTIPOS QUE A CERCAM

Outro fator preponderante da tecnologia são suas constantes mudanças e adaptações técnicas e de design, que costumam ocorrer.

O acelerado desenvolvimento que contemplamos nos permite, além disso, ver como cada aparelho ou instrumento de comunicação está diferenciando-se intrinsecamente, ampliando e melhorando suas possibilidades técnicas enquanto instrumentos. (OROZCO-GOMES, 1997, p.59)

Essas melhorias, naturalmente, estão relacionadas às necessidades mercadológicas que o tempo e as necessidades práticas costumam trazer. O celular, quando criado, tinha o mesmo papel do telefone fixo. Hoje, percebe-se que como computador pessoal, insere-se no conjunto, a ponto de até esquecermos, muitas vezes que, principalmente, foi criado para conversar. Esse hibridismo tecnológico está intimamente relacionado com o processo de globalização que, cada vez, exige mais praticidade e versatilidade. WhatsAap e Facebook, atualmente, são os aplicativos que dominam, mas que logo serão substituídos por outros. O computador pessoal, que até pouco tempo era considerado quase uma peça da casa ou do escritório, pois tomavam um considerável espaço nos quartos e salas, hoje cabem no colo, dentro das mochilas e nas carteiras escolares. Os laptops são versáteis, dinâmicos e práticos. Substituem bibliotecas de papel, grandes dicionários e, com as televisões interativas, como a Netflix, também deixam de lado os aparelhos de mídia digital como os DVDs e os Blue-rays. Os antigos aparelhos de TV que ainda existem, também estão se tornando ferramentas de interatividade digital, pois incorporam tecnologias como SmartTV (internet), cabos extensores de HDMI, que permitem também interação com os computadores pessoais. Naturalmente que essas adaptações estão relacionadas, como explicamos no primeiro módulo, a interesses políticos e, conseqüentemente, econômicos. Tudo está em constante mudança e adaptação e é um processo muito rápido. Locadoras de vídeos desaparecem, canais de televisão a cabo, por enquanto estão predominando. Tudo ao nosso redor está em constante mudança.

Foto da evolução dos computadores pessoais e dos celulares

Os videogames também estão evoluindo cada vez mais. Da mesma forma que as televisões, eles interagem com a internet permitindo jogos on-line que alguns professores já perceberam formas de aprendizagem em conceitos de história, por conta dos jogos ambientados em mundos medievais ou ensinando línguas estrangeiras que, em alguns casos, superam os livros de papel. Assim sendo, percebe-se que as oportunidades de informação contrastam com o formato tradicional dos livros que, sozinhos, não encontram parâmetros de comparação atrativos. As preferências das crianças e dos jovens frente a tantas novidades tecnológicas de entretenimento, desfavorecem seu interesse em frequentar as escolas ou os ambientes escolares tradicionais.

Pior é o fato de que, queiramos ou não, a televisão, os jogos de videogame e o computador, somados à internet, moldam, de forma diferenciada, as crianças e adolescentes. Apesar da qualidade duvidosa, o método educativo está presente. Eles aprendem mais rápido, músicas de clips ou jingles de comerciais, do que o Hino Nacional, por exemplo. Sabem mais sobre conteúdo de uma série de desenho animado japonês, do que o conteúdo de uma disciplina (tabuada ou tabela periódica, por exemplo).

Como alerta o pesquisador mexicano Guilherme Orozco, já em 1997, “[...] ou enfrentamos os Meios de Comunicação de Massa (MCM) com astúcia, estratégia e métodos ou corremos o risco de perder relevância como educadores. Isto é, corremos o risco de ficar fora da ‘jogada educativa’” (p. 61). Lidar com essa situação, como mediadores, é o que propõe o pensador citado e também é o que propõe John Dewey que costumava lembrar que o que é importante para a criança deve ser trazido para dentro da escola. Concordamos com ambos os autores. Pensamos que é necessário conhecer o mundo delas e, de alguma forma, trazê-lo para a sala de aula, mas também relacionar com o conteúdo estabelecido pela disciplina ou por suas

ementas. Isto é perfeitamente possível, mas exige do educador um pouco de sacrifício, pois nem sempre apreciamos o que eles gostam. O fato é que não há necessidade de gostar do que eles gostam, mas de conhecer o que eles conhecem. Isso não só facilita o acesso ao mundo deles, como aproxima o professor dos discentes. Usar exemplos cotidianos vistos na internet, citados em redes sociais, é a melhor forma de interligar o interesse dos alunos com o conteúdo ministrado na matéria. Orozco-Gómez ainda reforça esse aspecto quando afirma que: “É claro que o que as crianças aprendem fora da classe tem importância em sua aprendizagem formal escolar, é motivo suficiente para tal vivência ter importância também para nossa prática docente.”(1997, p.63)

Foi-se o tempo em que crianças eram consideradas adultos em miniatura. Precisamos lembrar que agora que elas têm seu papel na sociedade, também têm gostos e preferências que fazem parte de sua formação, de seu amadurecimento. Nós também tivemos nossa infância e também tivemos nossos conteúdos preferenciais. Devemos também distanciar-nos dos estereótipos generalizados com relação à televisão e à internet acusando-as de apresentarem apenas conteúdos idiotas. Há que rever nossos conceitos pois, uma forma de trabalhar e utilizar a nosso favor esses meios de comunicação, é mostrar, por exemplo, como eles costumam manipular a opinião pública. Assim, o aluno conhece os dois lados e aprende a ser mais autônomo, crítico e mais criterioso nos seus processos de escolha.

Um segundo estereótipo negativo com relação aos meios midiáticos, um tipo de senso comum pedagógico, é o de que a educação está restrita apenas ao ambiente escolar, ao conhecimento dos professores que estudaram boa parte de suas vidas, que aprenderam a pedagogia. Essas imagens, muitas vezes, aumentam quando o professor percebe que o conhecimento adquirido nos meios midiáticos anterior aos estudos, ou mesmo fora da escola, se sobrepõe a algum conteúdo de sua disciplina. Justamente esse conteúdo externo, relacionado com o ensino escolar, que fará diferença para que o professor se coloque como mediador.

Um terceiro estereótipo existente e de forte dominação é que a educação é coisa séria. Pensa-se que o lúdico superficializa a nobreza e a qualidade da educação e, neste caso,

o resultado torna-se inexpressivo com relação aos processos pedagógicos, contrariando o que apontam pesquisas, que as crianças não apreciam jogos e programas com conteúdo educativo. Qual o lema da TV Cultura de São Paulo? “Educar entretendo”. O lúdico, neste caso, unido ao ensino, também educa, mas de forma mais agradável.

Outro estereótipo preocupante inclusive é com relação ao poder exagerado destes meios que influenciariam as crianças para sempre, como se elas fossem apenas e tão somente seres passivos (como se acreditava, no ensino tradicional, ser o aluno uma tábula rasa sem conhecimento algum) e totalmente desprovidos de discernimento. Nesse quesito Orozco (1997) alerta que

A aprendizagem não se define no professor e sim no aluno e só em parte depende do esforço instrutivo. Não há garantia de que se quer ensinar seja aquilo que os alunos aprendem, nem há garantia de que as mensagens dos MCM, elaboradas segundo os interesses do emissor, sejam as que realmente recebem os membros da audiência. A audiência não nasce, se faz e se faz de distintas maneiras. Há espaço para a transformação e para a educação para os meios. Os receptores dos MCM não são recipientes, vítimas, nem se encontram indefesos frente às mensagens. A audiência está constituída por um conjunto de sujeitos culturais, historicamente situados, capazes de negociar as mensagens e, eventualmente, de resistir a elas. (p.65)

Visto que é na recepção que o resultado ocorre, não se pode culpar o transmissor e sim os vários fatores e filtros que resultam nesse processo.

Leia o texto: *A imagem do professor e da sala de aula, na visão da televisão e do cinema de ficção científica.*

MÓDULO 4 - COMO USAR AS REDES SOCIAIS EM FAVOR DA EDUCAÇÃO

Discutir com os alunos sobre o conteúdo das redes sociais, ligando-os a conteúdos didáticos das disciplinas é mais interessante do que evitar falar sobre eles, ou até mesmo proibir os alunos de continuarem a falar sobre isso durante as aulas. A proibição só aumenta a desaprovação, por parte do aluno, com relação aos conteúdos chatos da disciplina e do ambiente escolar. No Brasil temos uma realidade preocupante. Muitos alunos só vêm à escola por conta da merenda escolar ou dos amigos que ali encontra. Destaca-se, ainda o fato que a violência escolar vem aumentando, mas essa é uma realidade internacional, não se restringe apenas ao país, como muitos pensam. De acordo com Esteve (1995), estudos europeus apontam que a origem do problema dos conflitos está relacionada à escolaridade obrigatória. Escolaridade vista como um ambiente descolado da realidade social que nos cerca, pois continua despreparada no sentido de adaptar-se a uma realidade da qual ela insiste em não participar.

A afinação da mensagem percebida começa antes mesmo do aluno interagir com seu computador ou entrar na internet, ou em redes sociais. Ela relaciona-se, também, com o horário da aula, intervalos, socializações, o retorno para casa, os horários posteriores de diálogos com a família até o horário de ir dormir. É um processo de recepção longo, largo e repleto de interconexões. Para se ter uma ideia do absurdo que seria uma pessoa ser influenciada somente pelos programas exibidos por uma televisão, citamos o filme *Muito além do jardim* (1979) estrelado por Peter Sellers. Ele narra a história de um adulto que nunca saiu de casa, não frequentou a escola e não tinha relações sociais de nenhum tipo. Foi educado apenas pela babá eletrônica e dessa forma seus conhecimentos se limitavam tão somente aos conteúdos dos programas televisivos de vários canais de televisão de sua cidade e também muito sobre jardinagem, pois quando cansava da TV, cuidava do jardim. Naturalmente, como já dito acima, não é assim que o processo educacional normal ocorre, existem variantes influenciadoras que formam a opinião do cidadão.

Hoje, todos os professores e alunos são aprendentes e ensinantes, e essa compreensão requer processos comunicativos não-coercitivos, horizontais, circulares, não lineares, sobretudo porque tais processos é que são garantidos de uma circularidade mais democrática dos diferentes saberes, de aprendizagens múltiplas, de mosteiro e de cidadela, de conhecimento e de reflexão sobre as diferentes linguagens circulantes na vida social: linguagem da televisão, do vídeo, do videogame, do cinema, das imagens em geral, do computador, em especial, uma vez que o computador é a mídia cognitiva e é multimídico. (Toschi, 2003, p.118)

Os modelos dominantes não são mais a escola e a família, mas a imprensa e a internet. Na verdade, toda a interatividade digital que hora domina a sociedade. A rapidez e as constantes transformações que surgem neste campo assustam a todos, pois elas trazem em seu bojo como bem lembra Lévy (2003), uma revolução tecnológica que torna o conhecimento obsoleto em alguns casos. Para muitos, essa revolução assume um papel atemorizante, pois arrisca tomar o lugar do indivíduo, portanto, é vista como um outro ameaçador. Tomemos como exemplo minha antiga profissão antes de ser professor universitário. Trabalhei por uma década como editor de telejornais. Naquele tempo, antes do advento da internet e do mundo digital, as edições eram realizadas em fitas de vídeo cassete. E isso já vinha ocorrendo desde a invenção do videotape, nos idos de 1950. Com o surgimento do computador, a edição ficou mais dinâmica pois se tornou digital e, naturalmente, ameaçadora para nós que trabalhávamos nessa área. Ou se aprendia a trabalhar com edição digital, ou mudava de profissão. A edição de computador também trouxe outro inconveniente (não para os empresários naturalmente), ela substituía em um único papel, nesse caso o editor, pelo editor de som ou sonoplasta e o diretor de TV. 3 em 1.

Para dizer a verdade, cada um de nós se encontra em maior ou menor grau nesse estado de desapontamento. A aceleração é tão forte e tão generalizada que até mesmo os mais 'ligados' encontram-se, em graus diversos, ultrapassados pela mudança, já que ninguém pode participar ativamente da criação das transformações do conjunto de especialidades técnicas, nem mesmo seguir essas transformações de perto. (LÉVY, 2003, p.28)

A internet, sem dúvida, trouxe à tona, como afirma o mesmo pensador, uma inteligência coletiva que traz consigo novas formas de viver: isolamento e sobrecarga (estresse pelo trabalho); dependência (vício em jogos ou em navegação pela internet), dominação (por parte de monopólios

empresariais); exploração (teletrabalho vigiado) e de bobagem coletiva que constantemente se vê nas redes sociais que costumam espalhar inverdades ou meias verdades, dependendo dos interesses de quem as criou. Além dos rumores, conformismos em rede e acúmulos de dados sem qualquer informação. Naturalmente que como tudo que é bom, quando demais, fará mal.

Atualmente, existem os youtubers, que apresentam programas em canais próprios nos quais falam sobre tudo. Eles costumam ter seguidores que assistem e curtem praticamente tudo que exibem. Ficam tão conhecidos, como celebridades televisivas e chegam a ser convidados a participar de eventos para realizar palestras e conferências. Seus cachês (sim eles recebem cachês) variam de acordo com a audiência que têm. Alguns possuem milhões de seguidores em seus canais. Mas como as pessoas tomam conhecimento desses canais? Pelas redes sociais como o Facebook por exemplo, o melhor exemplo de interatividade que encontramos atualmente. Nele temos acesso a blogs, sites, fotografias, memes, gifs, e vídeos do Vimeo e Youtube. No Youtube, alguns youtubers levantam polêmicas, normalmente para conseguir audiência e aumentar seus seguidores. Apela para estereótipos, criando personagens teatrais que de tanto acesso e sucesso, acabam sendo convidados para serem entrevistados em programas de televisão aberta ou de canais pagos. Recentemente um desses youtubers, com milhões de seguidores, pretendendo ensinar o português, apareceu fazendo crítica à maneira como as pessoas falam, esquecendo e ignorando (propositadamente?) os costumes locais e sotaques coloquiais. Levar esses vídeos para a sala de aula e discuti-los em seu conteúdo é uma maneira de enriquecer as disciplinas escolares e integrá-las com a realidade que, atualmente, está embutida na digitalização.

Outro segmento que cresce na internet são os podcasts. Os podcasts são programas de entrevistas, que aprofundam um assunto específico, convidando um ou mais especialistas, professores muitas vezes. Esses programas que sempre são confundidos com programas de rádio, ao contrário, ficam armazenados e à disposição de quem quiser para ser ouvido quantas vezes o usuário achar conveniente em comunidades específicas do Facebook. Se estão gravados e são armazenados, também estão disponíveis para serem usados por professores. Muitos deles abordam assuntos relacionados às mais variadas disciplinas.

Ser jogador de vídeo games on-line já virou uma das profissões mais rentáveis do mundo. Existem grupos que recebem consideráveis quantias deixando-os, muitas vezes, milionários. A multidão que costuma frequentar eventos no intuito de assistir a campeonatos nacionais e internacionais cada vez aumenta mais e muitos, muitos mesmo são nossos alunos, inclusive alguns jogadores ou campeões.

Os vídeos virais, que constantemente estão presentes em redes sociais como o Facebook e o WhatsApp, são outro exemplo de audiência recorrente. Geralmente são vídeos engraçados, na maioria das vezes carregados de estereótipos que trazem preconceito e discriminação, normalmente vistos por milhares ou milhões de pessoas. Deixando à solta esses elementos “internéticos”, sem uma discussão mais adequada, corre-se o risco de, paralelamente, nos tornarmos obsoletos. Toda essa cultura estabelecida nas redes sociais, trazem elementos chave para enriquecer discussões em sala de aula e ignorá-los não facilitará nossa função, ao contrário. Para que isso não ocorra, basta que o professor fique atento ao que ocorre nas redes sociais.

Portanto compreender e apropriar-se da interatividade digital, aumentando nossa participação ativa na cibercultura, se não quisermos ficar para trás, se faz emergencialmente necessário. A tendência, de acordo com Lévy (2003) é “[...] excluir de maneira ainda mais radical aqueles que não entraram no ciclo positivo da alteração, de sua compreensão e apropriação.” Isso vale para todos, inclusive para nossos alunos e para nós, professores.

ATIVIDADE AVALIATIVA

Assistir ao filme *Muito além do jardim* (1979) e desenvolver uma resenha crítica relacionando o conteúdo do filme, com o que aprendeu até aqui e demonstrando como você o utilizaria em um trabalho com sua turma.

Muito além do jardim (1979)

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ESTEVE, José M. Mudanças sociais e função docente. In: NÓVOA, Antonio (org.) Profissão professor. 2. ed. Porto (Portugal): Porto . 1995.

FRÓES, Jorge R. M. A relação homem-máquina e a relação da cognição. Série de Estudos Educação a Distância. TV e informática na educação, MEC (Ministério da Educação e do Desporto), 1998.

LEMOS, André L.M. Anjos interativos e retribalização do mundo. Sobre interatividade e interfaces digitais, 1997, [<http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemos/interac.html>] 12/05/1999.

LÉVY, Pierre. Cibercultura. São Paulo: Ed. 34, 2003.

MARTIN-BARBERO, Jesús. Desafios culturais da comunicação à educação. Comunicação & Educação. São Paulo, n. 18, p. 7-14, maio/ago., 2000.

OROZCO-GÓMES, Guilherme. Professores e meios de comunicação: desafios, estereótipos. São Paulo: ECA, USP. Comunicação & Educação. N.10, p.57/68, 1997.

OROZCO-GÓMEZ, Guilherme. Comunicação, educação e novas tecnologias: tríade do século XXI. São Paulo: ECA, USP. Comunicação & Educação. n. 23, p. 57/70, 2002.

ROGÉRIO, Antonio. Guelras para os mergulhadores. Revista Mergulhar: a descoberta do mar. São Paulo, nov. dez. 1984.

TOSCHI, Mirza Seabra. O Professor e a comunicação: que professor é este? In: PORTO, Tania Maria Esperon (org). Redes em Construção: meios de comunicação e práticas educativas. Araraquara: J.M., p. 111-119, 2003.