

# **A TECNOLOGIA INTERATIVA NO ESPAÇO ESCOLAR: NOVOS AMBIENTES VIRTUAIS E VELHOS DISCURSOS PEDAGÓGICOS**

**Beatriz Nogueira Marques de Vasconcelos, graduanda em pedagogia, UFPE/CAA**

Resumo: O presente artigo propõe compreender as novas formas de aprendizagem diante a expansão dos meios digitais de comunicação fundamentados na linguagem interativa, considerando a tecnologia como produtora de possibilidades democráticas na dinâmica das relações sociais. Tais mudanças, reconfiguram uma nova forma de comunicação e aprendizagem interpessoal fora dos muros da escola. Tendo em vista este novo paradigma pretende-se analisar o discurso do professor perante as transformações culturais e físicas nas escolas do agreste central pernambucano. Este estudo faz parte de uma pesquisa mais ampla sobre inclusão docente que se desenvolve em nível nacional no bojo de um programa de educação tutorial da Universidade Federal de Pernambuco. Adotou-se como recurso teórico-metodológico o debate entre os processos de construção cultural dos indivíduos em Elias (1994) e as ideias de Goffman e Joy (2007) que apontam o surgimento da cultura tecnológica baseada nas rupturas sociais visando à democratização e descentralização da informação. Há um novo paradigma nas relações sociais, potencializado pelas redes que fundam uma interatividade virtual quebrando limites sócio-espaciais fazendo com que não haja mais universos micro/macro, da mesma forma que extinguem centro/periferia numa teia de comunicação na qual os usuários têm a oportunidade de emitir e receber informações simultaneamente. Neste contexto, a tecnologia interativa modifica o processo de ensino e aprendizagem dos alunos. A partir da análise de discurso, indicado por Orlandi (2010) dos professores entrevistados, reafirmamos que apesar da expansão tecnológica na sociedade e no corpo físico das escolas analisadas os discursos pedagógicos dos professores reforçam o modelo tradicional de ensino.

Palavras-chaves: Tecnologia digital de informação e comunicação, interatividade, ambientes virtuais de aprendizagem e discursos pedagógicos.

## **INTRODUÇÃO**

A cultura juvenil é construída através de estruturas simbólicas que se transformam ao longo do tempo, influenciada pelos diversos contextos sociais e diferentes discursos que incidem sobre esta etapa da vida, como também, pelo poder dos produtos culturais globais. Em uma era que a tecnologia digital de informação e comunicação (TDIC) reforça as relações de poder, democratiza o acesso aos bens culturais e possibilita as expressões juvenis por meio de ambientes interativos e participativos, tais como blogs, sites de compartilhamento, chats e redes sociais. Reafirmam uma nova cultura juvenil, na partilha de informações, afinidades e descobertas. Assim, estes jovens e crianças nascidos no final do século XX e início do século XXI, em plena efervescência

digital, dinamizam as formas de relações sociais. Não é por acaso que as TDCI são eleitas para mediar as relações sociais entre jovens, na medida em que a falta de fronteira especial faz que novas identidades sejam adquiridas, agora sem barreiras, a juventude do quinto maior país em extensão territorial, compartilha vídeos, fotos, textos, opiniões, mostrando uma nova dimensão da cultura da juventude, em evidente globalização, as informações culturais deixam de ser exclusividade dos grandes centros urbanos, os quais ainda emanam a produções culturais e artísticas, e passam a ser um bem comum, graças ao compartilhamento via *web* que começa a difundir e descentralizar a informação.

O presente texto parte da cibercultura, nome dado aos fenômenos culturais surgidos com a expansão das TDCI, como uma cultura da juventude atual. Deste modo queremos refletir o seu reconhecimento pelos educadores e os discursos pedagógicos que permeiam o uso das novas tecnologias na educação, compreendendo os discursos dos educadores, como um conjunto das práticas de linguagens construídas *nas e sobre* as variadas situações pedagógicas que usam a tecnologia. (ORLANDI, 2005) Diante de tais argumentos temos como objetivo refletir os novos significados e aprendizagens que os alunos adquirem devido à expansão tecnológica em suas vidas. Com a consolidação da cultura digital que transpassa distinções sociais, de gênero, espaciais e política entre os jovens. Sem dúvidas, muito se tem discutido acerca da dimensão das políticas educacionais de inserção das TDCI nas escolas brasileiras (KENSKI, 2007, BARRETO, 2001 e MACEDO, 2002) com elemento fundamental de uma nova ação pedagógica. As escolas brasileiras têm se tornando cada vez mais ambientes virtuais de aprendizagem, contudo, aliada ao ensino tradicional<sup>1</sup> que reforçam práticas de transmissão de informações ou técnicas de memorização.

Inicialmente, analisaremos os processos de construção da cultura juvenil, sob olhar de Norbert Elias (1994) que conceitua os fenômenos sociais criados a partir construções internas dos próprios indivíduos, sendo os processos sociais distintos em cada grupo social de pertença. Para a compreensão da era interativa, ressaltaremos a cultura “hacker”<sup>2</sup> uma contracultura nos anos 80 e a atual cultura formal resultante da

---

<sup>1</sup> “Apesar dos investimentos tecnológicos, os alunos relatam uma utilização esparsa dos computadores anãs escolas... eles não superaram o ensino tradicional; pelo contrario, os professores usam para suplementar e reforçar o modelo existe de ensino. Desta forma os computadores agregam custos e ficam longe de revolucionar a experiência em sala de aula” (Cristensen et al, 2009, p. 90-91)

<sup>2</sup> O conceito de Harker significa: “programadores de computador e pessoas que tinha aquilo como um

consolidação das redes sociais online como mecanismo de socialização e informatização. Goffman e Joy (2007), nos oferecem caminhos para atingir a compreensão de um novo tempo na comunicação e construção da aprendizagem pelos jovens. Em seguida, analisaremos a escola, com um novo ambiente virtual de aprendizagem (CRISTENSEN ET AL, 2009) apontando para uma nova postural cultural, afastada de mudanças somente estruturais e simplistas. Reconhecendo a mudança ideológica da escola, em não considerar o uso das TDCI como uma alternativa para o ensino, e sim uma nova postura pedagógica frente às mudanças culturais do nosso tempo.

### **AS TRANSFORMAÇÕES CULTURAIS DA JUVENTUDE NA ESCOLA: DA REBERLDIA NAS RUAS ÀS EXPRESSÕES VIRTUAIS**

A cultura tecnologia acarreta novas formas de sociabilidade entre os indivíduos, a juventude como categoria social tecnologicamente letrada em sua maioria, dita um novo paradigma cultural centrado na divulgação e descentralização da informação, a exemplo, temos os blogues de conteúdo musical e cinematográfico que disponibilizam filmes e discos musicais para *download* em formatos digitais totalmente gratuitos. Assim, percebe-se uma nova ordem de produção social, onde tudo é compartilhado e dividido com pessoas que não estão em seu ciclo social real<sup>3</sup>. Uma nova maneira de socialização e vivenciada acionada pelas intervenções tecnológicas. O que queremos chamar atenção é como as transformações culturais evidenciam a formação social dos indivíduos. Norbert Elias (1993) enfoca seus estudos no paradigma cultural baseado na interação indivíduo-indivíduo, centrando sua análise no processo psíquico que a socialização impregna no indivíduo, desenvolvendo assim a cultura. Assim, Elias analisa o processo de socialização alusivo a idéias, costumes e valores sociais, para Elias o conceito de interação das ordens sociais e dos costumes são imprescindíveis para a transmissão valores e regras operadas em determinada sociedade. Outro aspecto importante na obra de Elias é o cuidado com o custo psíquico no processo de civilização dos indivíduos. Elias enfatiza o processo civilizador na construção do próprio indivíduo,

---

passatempo, e não apenas fora-da-lei, produziu muitas posturas ou éticas que eram influenciadas tanto pelo espírito antiautoritário da cultura quando pelo que eles consideram implícito na natureza da computação e da comunicação” (Goffman e Joy, 2007, p. 371)

<sup>3</sup> Segundo Coffaman e Joy (2007), a expansão da interatividade tecnologia permitiu que pessoas de interesses comuns partilhassem seus interesses tornando as “amizades virtuais” uma fuga para a solidão das pessoas.

sendo o indivíduo uma construção da produção humana, entretanto ressalta a formação do sujeito em sociedade se civilizando e se moldando a juízos de valores que o envolvem em sua vida social:

No estudo desse processo de civilização, não podemos deixar de sentir desconforto e embaraço. É bom estamos conscientes dele. É necessário, ao menos enquanto estudamos esse processo, tentar suspender todos os juízos e críticas associadas aos conceitos de ‘civilizado’ ou ‘incivil’. (...) A ‘civilização’ que estamos acostumados a considerar como uma posse que aparentemente nos chega pronta e acabada, sem que perguntemos como viemos a possuí-la, é um processo ou parte de um processo em que nós mesmos estamos envolvidos. (ELIAS, 1994, p. 72/73).

Nota-se a necessidade por parte do indivíduo em conceber um enquadramento das emoções para que assim se defina a “auto-regulação do comportamento” entrando em vida social e assumindo o comportamento civilizado; este processo deve-se à capacidade de racionalização do indivíduo que consiste em um dos principais valores da vida em sociedade. Para Elias os indivíduos não chegam ao mundo acabados, nem munidos de sentimento padronizados os processos se dão ao longo da história, em um processo individual e coletivo. Assim, o indivíduo é um ser social que se insere e se manifesta nas esferas da sociedade.

Para se inserir nas esferas sociais, o indivíduo passa pela “auto-regulação do comportamento” do indivíduo apontado como elemento central da experiência de vida social pautada em códigos sociais de conduta. Para o autor, os adultos estão submetidos a padrões e normas sociais pré-estabelecidas em seus grupos. Os indivíduos chegam ao mundo para serem civilizados para assim compreender sua função em sociedade. Desta forma, o indivíduo ao adentrar na vida social (“mundo civilizado”) constrói suas visões de acordo com seu desenvolvimento no mundo social de pertença. O argumento de Elias reforça que a “auto-regulação do comportamento” é o elemento central da experiência de vida moderna acarretando “fluxo” da vida como um todo na modernidade apresentando gabaritos elevados de regulação.

O estudo desenvolvido por Elias (1994) enfatiza que ao nascer o indivíduo tem uma dependência natural do outro para se tornar social, ao enfatizar os processos sociais presentes na infância, ele destaca os valores ou crenças, as representações, os sistemas simbólicos constituídos pelas crianças e o significado das suas experiências ao longo de seu processo civilizador. Na medida em que o indivíduo se relaciona com os demais indivíduos à sua volta, a sua subjetividade se depara com novos mundos que transforma

seu comportamento social e suas funções psicológicas. Em uma análise Elisiana, o indivíduo só se humaniza através do outro. Neste sentido, poderíamos afirmar que para Elias as culturas juvenis são um fenômeno social construído dentro de um ordenamento civilizador das gerações adultas.

Se para Elias as vivências sociais e culturais a qual o indivíduo está imerso fazem parte de sua estrutura psíquica e social, as mudanças culturais laçam um novo paradigma de ordenamento civilizatório. Assim, pode-se dizer que interatividade tecnológica nas relações sociais apresenta uma regulação a uma racionalidade intrínsecas, nas funções de aprendizagem, trabalho e lazer. Elias (1994) reforça que as sociedades humanas consistem em indivíduos diferentes que só se humanizam e agem diante do convívio com os outros. Diante das mudanças nas relações entre jovens devido a informatização das relações sociais no compartilhamento da vida social potencializado pelas teias interativas de comunicação, estaríamos diante de uma nova forma de humanização virtual? Até que ponto esta teia de informação interativa consiste em uma nova era de socialização?

Longe de obter todas as respostas a estas perguntas, apontamos que a Cibercultura corresponde a toda esta comunicação e informação interativa. Tais adventos acarretam mudanças culturais, segundo Goffman e Joy (2007) as culturas surgem como mecanismo de ordenação dos seres humanos, já as contraculturas surgem como forma experimentar o que está a margem da ordenação, florescendo as vozes silenciadas daqueles que não representados, em um regime antiautoritário. A contracultura cibernética nasce junto aos Geeks e Freaks, representados principalmente por Bill Gates (na década de 70, um rapazinho tímido e com cabelos longos) que propunha novos e desenvolvidos programas para uso doméstico de computadores e Steve Jobs que já que apresentava o primeiro computador viável (o Apple II) para o uso de computadores pessoais para a população. Tal contracultura Hacker, foi concretizada pelo acesso livre de computadores no início dos anos 80, época em que computadores permaneciam sobre o poder de departamentos políticos, instituições militares e científicas, e universidades, quando nasce a ideia da juventude “rebelde com causa” o acesso livre a computadores, os colocando nas mãos da população promovendo informação, desmistificando a autoridade do Estado e promovendo a descentralização do poder:

Em outras palavras, o computador, particularmente quando conectado a

internet era uma ferramenta para partilhar informações livremente, instantaneamente, a qualquer distância, e em pouca possibilidade de interferência. Os computadores permitiram uma nova forma de comunicação chamada de muitos-a-muitos. (GOFFAMAN E JOY, 2007, P. 373)

Graças à popularização da internet as pessoas passam a ter acesso livre a qualquer informação enviada por pessoas desconhecidas de milhares de parte do planeta, podendo consultar sempre que necessitar bastando estar conectado. Sem dúvidas, a tecnologia interativa inserida no meio social passa a transformar os modos de comunicação entre as pessoas, as relações interativas ganharam força no início dos anos 90, contexto marcado pela expansão e popularização da rede mundial de computadores, à medida que o mercado capitalista se volta a esta nova realidade de comunicação: “... os computadores iriam se transformar em um mecanismo para as pessoas partilharem informações, alternativas ou não.” ( Goffaman e Joy, 2007). Com a expansão da internet aos ambientes privados as pessoas passaram e comunicar-se via emails, a competir em jogos eletrônicos em grupos separados espacialmente em tempo real e a compartilhar informações que estaria imediatamente disponibilizadas e armazenadas pela rede. Tais mudanças marcam um novo tempo na comunicação e na cultura dos seres humanos.

Na dinâmica das relações sociais, a internet, passa a ser um sistema de comunicação e significações sociais, obtendo uma vida própria, com organização e regras únicas. A interatividade passa criar núcleos de pessoas separadas pelas distâncias especiais, fazendo com que cooperem por uma causa, por exemplo, no ano de 2011, vários blogues e microblogues (Twitter, Orkut e Facebook)<sup>4</sup> acionaram campanhas e denúncias sobre a pornografia infantil na web e em campanhas publicitárias infantis de cunho eróticos. Em apenas 12 meses, segundo conteúdo divulgado na revista online *Istoé independente*, a pornografia infantil liderou no ranking de denúncias enviadas à *SaferNet*<sup>5</sup>, que somara ao total 15.517 notificações em 2011.

Assim, poderíamos afirmar que a articulação destes sujeitos ligados pelas teias virtuais marca o início de uma não hierarquização do poder, por exemplo, ativistas ambientalistas, por intermédio de fóruns ou redes sociais *online* passam a divulgar seus ideais do não consumo de produtos de origem animal. Estas novas relações passam a abrir um pluralismo de idéias de pessoas com a mesma ideologia mais de culturas

---

<sup>4</sup> Segundo a matéria publicada na seção de Infográficos do portal da Época, Um pesquisa realizada pelo IBOPE, Net Ratings, divulgou que mais de 80% dos internautas têm perfis em redes sociais. O Orkut tem 72% dos usuários no Brasil.

<sup>5</sup> A SaferNet Brasil é uma organização não-governamental especializada no combate a violações de direitos humanos na internet.

distintas, nascendo assim um novo paradigma da diversidade cultural. Se antes da popularização da internet os jovens recorriam a manifestações e militâncias para reivindicar direitos e oportunidades de voz nas ruas, atualmente as redes sociais e fóruns interativos, lotam textos de cunho político e reivindicatório. É nesta nova dinâmica social, que pessoas separadas geograficamente se aproximam, e se conscientizam das vantagens ou desvantagens de votar em algum candidato político, fazer uso de determinada marca, ou consumo de algum produto. A velocidade da transmissão da informação faz com sua circulação ganhem força e cada vez mais novos adeptos a esta nova forma de socialização, assim a internet tem sido cada vez mais ativada para o compartilhamento de campanhas e causas sociais, sobretudo nas redes sociais interativas.

### **A CULTURA INTERATIVA NA APRENDIZAGEM ESCOLAR: COMO NASCE ESTE NOVO PARADIGMA?**

As redes interativas *online* alicerçam uma gama considerável de informações, elas reafirmam uma nova forma de descentralização do conhecimento e informação incluindo aqueles excluídos historicamente, moradores de zonas periféricas, cidades de pequeno porte econômico e populacional e moradores de áreas rurais afastadas de centros urbanos, como também exclui aqueles que não a dominam e não fazem parte dela por motivos históricos, contudo vale ressaltar que o seu custo e abrangência global é algo que caminha a passos lentos, em regiões brasileiras economicamente desfavorecidas. De certo a expansão da web na educação desafia os conhecimentos escolares estáticos e cristalizados, pois a conexão promove novas maneiras de aprendizagem, descentralizando os saberes curriculares fixos, centrado nos manuais didáticos e na figura do professor. Imersos em uma era digital, percebemos novos modos de aprender e de construir conhecimentos a partir das práticas sociais virtuais, nasce uma nova necessidade de um letramento digital para selecionar quais são as informações úteis, nesta teia informativa que é a internet.

Neste sentido, Clayton Christensen e demais autores, apresentam no livro: *Inovação na sala de aula: como a inovação de ruptura muda a forma de aprender* uma nova realidade sobre o percurso histórico da educação nos Estados Unidos, com foco na evolução das relações de ensino aprendizagem em escolas da rede pública de ensino. No livro são ressaltados os caminhos necessários para a inovação do ensino, trazendo

questionamentos para o desenvolvimento centrado na aprendizagem do aluno, assim a inovação educacional está baseada na ruptura dos velhos padrões e discursos que incidem sobre a educação de ponto de vista tradicional. Para uma aprendizagem informatizada precisa-se mais que investimento, para sustentar este argumento, os autores discutem o porquê das escolas estadunidenses não conseguirem elevar sua qualidade de ensino, apesar do investimento de US\$ 60 bilhões, aplicado pelo governo no objetivo de equipar as salas de aula com computadores conectados a *Web*:

Os computadores não aumentam o aprendizado centrado no aluno nem as práticas de ensino baseadas em projetos. A implementação dos computadores não provocou qualquer melhoria mensurável nos escores de aproveitamento... **o desafio mais importante que tiveram o potencial de mudar: permitir que os alunos aprendam de acordo com o alinhamento dos seus cérebros em relação ao aprendizado, o que consequentemente os faria migrar para uma sala de aula centrada no aluno.** (grifo nosso) (Christensen et al, 2009, p.92)

Neste ponto, poderíamos perceber que não adianta usar a tecnologia centrada no aluno com o uso do computador, é necessário romper com as estruturas ideológicas do sistema educacional na qual o ensino é universal. O ensino e aprendizagem intermediado pelo computador não é uma alternativa para sair da mesmice da sala de aula centrada na resolução de exercícios e aulas expositiva, é sim uma nova forma de aprendizagem mediada pela linguagem. Assim, um computador conectado a rede mundial abre uma “janela” para um mundo de informações, na qual o aluno interage com informações novas atingido novos conhecimentos. Christensen et al (2009) enfatiza que para as novas tecnologias na escola funcionarem é necessário a capacitação dos docentes para que a inovação aconteça. Partindo para a realidade brasileira das escolas analisadas no trajeto desta pesquisa, percebemos que a formação docente se detém a aprendizagem das competências necessárias para o docente fazer o uso de computadores, não havendo uma interação entre as tecnologias e as novas formas de aprendizagem.

Em nossa realidade educacional, as escolas públicas brasileiras, vêm recebendo investimentos técnicos para a informatização do seu espaço físico, principalmente através do Programa Nacional de Informática na Educação – ProInfo que objetiva a democratização do uso didático-pedagógico das tecnologias digitais de informação para todas as regiões brasileiras, entretanto através de nossa pesquisa percebemos que as possibilidades pedagógicas do uso das tecnologias na construção de novos rumos para a



aprendizagem, não são aproveitadas, visto que o uso do computador está centrado com mais um recurso para incrementar a dinâmica das aulas, é não baseado na interação e na troca de informações entre alunos e o mundo virtual. Seguindo os argumentos travados por Christensen et al (2009), intuímos que o grande desafio da integração das TDCI na educação básica é tornar o aprendizado interessante e motivador ao discente. Deste modo, no âmbito deste trabalho destacaremos os meios digitais interativos como um enorme potencial para o ensino.

## **OS VELHOS DISCURSOS PEDAGOGICOS: A RELAÇÃO TÊNUE ENTRE AS TECNOLOGIAS INTERATIVAS E A EDUCAÇÃO**

No atual contexto da educação brasileira, percebemos que o uso da tecnologia se insere na formação técnica do aluno, com a justificativa de “informatizá-lo” para atender as exigências do mercado de trabalho. Do ponto de vista do discurso dos professores acerca do uso pedagógico das tecnologias digitais de informação, ressaltaremos o discurso como uma ação do sujeito com o mundo, percebendo as práticas de linguagem como manifestação de suas concepções históricas e culturais. Para a interpretação dos discursos abaixo, iremos perceber os sentidos do discurso e os processos de significação dos sujeitos, na medida em que o discurso rompe com as estruturas lingüísticas. Assim, as palavras trocadas no cotidiano, já estão em um processo anterior a nossa existência, chegando até nós carregadas de signos sociais, políticos e culturais. Os significados fazem parte de um contexto que possuem um passo e um futuro projetado pelos sujeitos. (Orlandi, 2010).

Os dados levantados pelas entrevistas, foram analisados mediante ao uso da análise do discurso conforme os estudos de Orlandi (2010). Do ponto de vista do discurso destacaremos os sentidos dados pelos educadores ao uso das tecnologias na sala de aula. No campo educacional, quando o assunto é tecnologia na educação, têm sido recorrente termos clichês como: “importante”, “inovador”, “necessário” e “enriquecedor”. Mas afinal, como os educadores fazem uso dos laboratórios de informática? Conforme vimos em alguns argumentos históricos levantados por Goffaman e Joy (2007) as salas de informática com computadores conectados a web, foram por muito tempo tratados com “templos” do conhecimento científico, apenas usados em Universidades e grandes centros de pesquisa. Atualmente, com a expansão das TDCI nas escolas públicas, quais são os discursos que incidem sobre ela?

O depoimento do professor entrevistado pode revelar muito sobre a forma que os docentes concebem o uso das tecnologias no cotidiano da escola como forma de construção de conhecimento e interação coletiva na aprendizagem. Aqui, analisaremos o discurso pedagógico referente ao uso das TDCI do professor Artur<sup>6</sup>, na qual são atribuídos alguns elementos da memória do “universal” dos professores, como por exemplo a visão do educador como condutor da aprendizagem, em tal discurso encontramos a paráfrase, produzindo e legitimando a memória discursiva, nela o sujeito toma como suas palavras o discurso coletivo:

O aluno sabe mexer no computador, mesmo sem ter ele em casa, um cyber custa 1 real, ela vai e usa, joga e principalmente bate papo, usa o Orkut, o que falta é alguém que o guie para este uso...Não uso sempre (pausa média) mas gosto de usar para que eles pesquisem assuntos relacionados ao conteúdo de forma mais direcionada, com minha orientação! (Artur, 2011)

No trecho acima o professor destaca a democratização do acesso dos computadores conectados a Web, o que nos anos 90 era algo caro e centralizado aos grandes centros urbanos, na atual realidade passa a ter um custo mais acessível que transpassa as várias camadas sociais e espaciais. As tecnologias serem algo caro é de difícil acesso foi por muito tempo uma verdade construída historicamente justificada pelo seu uso e suas relações de poder. Assim, observamos que para o professor a informática na educação pedagógica de crianças e jovens, estudantes das escolas públicas têm um significado revolucionário, de ruptura com os mecanismos do ensino tradicionalista. Encontramos a paráfrase que mantém em seus dizeres feitos, como sua convicção que a web é um “mundo aberto”, disponível para ser usado pedagogicamente, sendo necessária a figura do professor autoritário “guinado” o processo de aprendizagem dos alunos. Ao elucidar as coisas “ruins” da web no cotidiano dos alunos, ele pontua as redes sociais como algo negativo (pejorativo) o que poderia ser uma ferramenta de trabalho atrativa aos jovens, no “velho discurso pedagógico” é destaca como perda de tempo, falta de orientação e inutilidade.

Sem as redes sociais interativas, os alunos acabam sendo “receptáculos” de informação, como diria o professor: “.. gosto de usar para que eles pesquisem assuntos relacionados ao conteúdo de forma mais direcionada.” Nesta prática temos o uso da

---

<sup>6</sup> Os nomes usados são fictícios a fim de preservar a identidade dos sujeitos envolvidos na construção desta pesquisa.

tecnologia aliado ao ensino tradicional, se antes as pesquisas eram realizados em livros didáticos e enciclopédias, agora com a expansão das tecnologias as pesquisas passa a serem realizadas com o auxílio de computadores conectados à internet. No discurso do professor está claro o argumento levantado por Christensen et al (2009), que destaca que as escolas ainda caminham em moldes tradicionais, sendo as tecnologias usadas para maquiar o ensino tradicional centrado no professor.

Usadas a este molde as tecnologias interativas não estão de encontro aos interesses dos alunos, que não expandem as informações construídas; em textos, vídeos e fotografias que poderiam ser compartilhadas na rede. O silêncio do professor ao falar dos males da “tecnologia” para depois anunciar seu uso em sala de aula, também é discurso. Vemos que quando o professor está envolvido com o conteúdo da sua fala, ele o cita de forma mais rápida e espontânea, ao lembrar que a pergunta era para saber como ele usava a tecnologia com seus alunos, ele indiretamente começa a pensar para reelaborar seu discurso. Na sua fala pouco se vê sua prática didática, apresentando contradições que reafirma que as relações entre tecnologia e aprendizagem seguem os moldes da educação centrada em manuais. Mesmo o professor admitindo a facilidade do uso dos computadores pelos alunos, confirmando que para tal uso eles não precisariam de orientações didáticas, assim ele passa a legitimar uma “verdade universal” de que as crianças e jovens não sabem usar a *web* de forma construtiva para sua aprendizagem.

## **PARA NÃO CONCLUIR: AS NOVAS TECNOLOGIAS E OS VELHOS DISCURSOS**

Nossa atual sociedade é furto de avanços tecnológicos nos meios de informação e comunicação, tais mudanças exigem um novo modelo de escola e um novo perfil de professor. Como pudemos ver, existem inúmeros desafios e muitas questões para a reorganização da escola, como ambiente virtual de aprendizagem. Sem dúvidas, a internet é uma importante conquista da escola, que ajuda aos alunos terem acesso a informações, embora percebemos seu uso atrelada a prática educativas centradas no professor e na informação, é não no processo e construção do aluno. Então vivemos o “disfarce” do ensino centrado nas práticas curriculares rígidas, onde os conteúdos disponibilizados pela *web*, passam a ser verdades absolutas durante as pesquisas escolares orientadas pelo professor.

As tecnologias digitais interativas estão atreladas ao cotidiano da maioria dos alunos

das escolas brasileiras, contudo os professores insistem em bombardeá-las com as velhas críticas pedagógicas. A interatividade é um meio que apresenta um enorme potencial para a construção de uma aprendizagem baseada na Cooperatividade, visto que a cultura interativa foi construída dentro de uma solidariedade social baseada na descentralização da informação. Percebemos que romper com os velhos discursos que incidem sobre o uso das TDCI nas escolas é um grande desafio, assim, faz-se necessário pensar em uma pedagogia que acompanhe a velocidade das ações tecnológicas interativas próprias da nova cultura digital a qual os alunos se inserem. Enquanto os velhos discursos moralistas sobre a interatividade incidirem no cenário educacional brasileiro, continuaremos com ambientes virtuais tecnológicos usados em uma perspectiva tradicional de ensino.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CHRISTENSEN, C. M. et al. *Inovação na Sala de Aula: como a inovação de ruptura muda a forma de aprender*. Tradução Raul Rubenich. Porto Alegre: Bookman, 2009

ELIAS, Norbert. *O processo civilizador I*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., vol 1, 1994.

\_\_\_\_\_, N. *O processo civilizador II*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., vol 2, 1994.

\_\_\_\_\_, N. *A sociedade dos Indivíduos*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1994.

GOFFMAN, Ken; JOY, Dan. *Contracultura através dos tempos: do mito de Prometeu à Cultura Digital*. Introdução de Timothy Leary; trad. Alexandre Martins. Rio de Janeiro: Ediouro, 2007

ORLANDI, Eni P. *Análise de discurso: princípios e procedimentos*. Campinas: Pontes, 2010.

Revista Istoé Independente online (São Paulo), janeiro de 2012. Disponível em: [http://www.istoe.com.br/reportagens/184984\\_PORNOGRAFIA+INFANTIL+LIDERA+DENUNCIAS+ENVIADAS+A+SAFERNET+](http://www.istoe.com.br/reportagens/184984_PORNOGRAFIA+INFANTIL+LIDERA+DENUNCIAS+ENVIADAS+A+SAFERNET+). Acesso em: 5 de maio de 2012.