

Participação na rede digital e aprendizagem: configurações da escola pública 2.0

Hernani Dimantas;
Drica Guzzi;
Dalton Martins e
Cacau Freire

(*)

Resumo: Protagonismo juvenil de estagiários do Programa ACESSA Escola - parte do programa de inclusão digital do Estado de São Paulo ACESSA SP- nas redes de ensino público paulista. O ACESSA Escola foi implantado em 2009 e, atualmente, atende a quinhentos e sessenta e sete escolas públicas em todo o Estado de São Paulo, com cento e setenta e seis mil e seiscentos usuários cadastrados e cinco mil e trezentos estudantes do ensino médio, capacitados como estagiários do Programa. Como os jovens disseminam o conhecimento por meio das redes sociais e como aprendem utilizando a Internet? Qual a implicação das mudanças no comportamento por meio do uso das novas tecnologias de Informação e Comunicação para a proposta de inclusão digital no Programa ACESSA Escola? A pesquisa foi realizada com os estagiários do Programa ACESSA Escola durante as capacitações ocorridas no primeiro semestre de 2009 com estagiários da capital paulista. *Metodologia:* abordagem quantitativa e qualitativa; métodos de coleta de dados: questionário fechado e entrevistas semi-estruturadas. Amostra do questionário: dois mil cento e vinte e cinco respondentes. Amostra de entrevistas: vinte e sete respondentes. Conclusões: dados demonstram o importante papel das mídias sociais na nova condição de aprendizagem nessas escolas, considerando o desenvolvimento cultural mais democrático entre estudantes das classes sociais menos favorecidas. Diante desse quadro o Programa ACESSA Escola é uma ferramenta chave para a apropriação da tecnologia social e para as novas formas de aprendizagem nas escolas públicas de ensino médio do estado de São Paulo.

Palavras-chave: mídias sociais; redes sociais, aprendizagem; inclusão digital, ACESSA Escola.

Abstract: The protagonism of Brazilian's youth students at social medias and the new ways of learning using the Internet in ACESSA Escola Programa - a digital divide program and a public policy on the State of São Paulo/Brazil. In the beginning of 2009, five hundred public schools of São Paulo received an Internet Classrooms with computers and Internet access given by the ACESSA Escola Programa. In its second semester, the programa reached a hundred and seventy thousand of users between students, teachers, workers and community around schools of the estate. In the first semester of 2009, five thousand students at age 15-17 years old was trained to act as monitors in the Internet Classrooms helping and teaching the users how to use the thecnology for different and self purposes. How is the behavior of this students/monitors on the Internet, and how they learn and spread knowledge using the Internet. The approach includes quantitative (survey) and qualitative (interviews) methods applied on a sample of two thousand and twenty five hundred students (surveyed) and twenty seven interviews.

Keywords: digital protagonism, learning with new medias, social medias, ACESSA Escola.

1. Introdução: novas formas de aprendizagem

A presença expressiva de crianças e adolescentes conectados digitalmente vem demonstrando o quanto a participação on-line, sobretudo em redes sociais, está influenciando os rumos do ensino formal. O uso fluente e especializado das tecnologias de informação e comunicação aponta para modificações no comportamento dos alunos em relação à aprendizagem, ampliando a demanda em prol da transformação inevitável de alguns conceitos nas escolas, abrindo espaço para uma dinâmica de aprendizagem em que o aluno assume maior autonomia para a experimentação, o imprevisto e a autoexpressão. Essa nova geração definida como *Geração Y* ou *Net Gen* (TAPSCOTT, 2009, p. 16) ou Nativos Digitais (PRENSKY, 2001, p. 6) traz consigo novidades em relação aos diferentes usos e comportamentos na Internet, bem como formas de aprendizagem, motivados pela crescente inovação das mídias digitais, segundo o estudo realizado em 2009 sobre as Gerações On-line (JONES, FOX, 2009) no *Pew Research Center*.

A aprendizagem no século XXI envolve uma disposição para iniciativas e atitudes que significam menos uma mudança formal e muito mais uma mudança cultural nos padrões da educação, uma vez que pais e instituições de ensino estão também aprendendo a lidar com a realidade e demandas das novas gerações que vão surgindo. “Mais pessoas estão conversando com mais pessoas, e essa tendência vai continuar crescendo exponencialmente. Esse fenômeno com tamanha escala de conversação é inédito na civilização” de acordo com SHIRKY (2009). O autor, ao tratar das *Futures Transformations* no filme documentário *US Now*, um projeto produzido e dirigido por Ivo Gomley, fala sobre a colaboração em massa e novas formas de governança na Internet. A sociedade não experimentara um fenômeno semelhante em termos de comunicação, capaz de romper inclusive com as barreiras de acesso ao conhecimento. A história mostra que o acesso ao conhecimento sempre foi estabelecido por uma hierarquia social muito rígida, intrínseca ao modelo de educação formal no Brasil e no qual baseiam-se também os processos subsequentes de legitimação do conhecimento.

Tapscott (2009, p. 73), a partir de pesquisas realizadas em doze países desde o ano de 2007, incluindo o Brasil, afirma que os jovens da geração Y (ou *Net Gens*) – nascidos entre 1977 e 1997 – se relacionam com o mundo do trabalho de forma diferente, estando dispostos a enfrentar ambientes com constantes mudanças, não separando instâncias de trabalho, estudos e lazer. Isso se torna evidente quando se observa a facilidade e a responsabilidade com a esse jovens criam novas oportunidades para aprender e ensinar: querem feedbacks instantâneos em suas interatividades, primam por balancear a vida profissional e pessoal e anseiam por relacionamentos fortes no ambiente de trabalho. Oito normas ou valores são importantes para essa geração, refletindo seus anseios e identificações: integridade (tanto pessoal, quanto por parte de instituições ou empresas), direito de ter liberdade de escolhas, customização (de produtos e serviços), são pesquisadores natos (buscam por informações a qualquer hora e lugar, nestes casos o acesso à Internet é algo essencial à vida cotidiana), a colaboração e o encontro de atividades em comum com outras pessoas, diversão aliada à aprendizagem e ao trabalho, velocidade de ação e tomada de decisões, inovação (em hábitos e produtos). Talvez algumas dessas características não pertençam somente a essa geração, mas a novidade nesse momento é a escala e a velocidade com que tais características abrangem a juventude ao redor do mundo.

Nos países desenvolvidos, os *Net Gens* possuem, atualmente, a faixa etária que vai dos 25 ao 35 anos de idade e passaram a integrar o mercado de trabalho fazendo-se acompanhar por uma série de mudanças e inovações advindas do comportamento frente ao uso das tecnologias da comunicação e informação, principalmente demandando desafios nas áreas de gestão das empresas. No Brasil, os computadores começaram a entrar nas escolas, no final da década 1980, ainda que muitas vezes o uso estivesse restrito a bibliotecários, professores e staff administrativo. Pode-se dizer que a geração on-line nasceu na segunda metade da década de 90, no século XX, quando os computadores pessoais, principalmente a Internet adentraram as residências e passaram a fazer parte do cotidiano das pessoas. Atualmente, os nascidos digitais brasileiros são adolescentes que frequentam as escolas do ensino médio, correspondendo à faixa etária que vai dos 14/15 anos aos 17 anos de idade.

Ainda que seja uma característica inerente à pedagogia que os métodos de aprendizagem se aperfeiçoem à medida em que as gerações se sucedem, o mundo da era Internet mostra que o conhecimento chega hoje de maneira muito mais direta, de múltiplas áreas e por vários caminhos ou links, a partir de ferramentas que as crianças e jovens aprenderam a usar, rotineiramente, fora das salas de aula. A atividade on-line direcionada para encontrar e fazer amigos ou motivada pelo interesse por determinados temas faz com que sejam criadas novas formas dos jovens se comunicarem e manterem algumas boas regras básicas para conduzir de maneira mais proveitosa os relacionamentos nas redes.

O que muda de fato é a maneira como acessar informações e toda uma produção cultural que antes envolvia estudantes e professores apenas como consumidores do conhecimento. O que era uma 'cultura lida' agora se torna uma 'cultura lida e escrita' por milhares de alunos, aos quais é dada a possibilidade do uso inteligente das ferramentas de comunicação para produzir seus próprios conteúdos e publicá-los na rede. Tal transformação cultural nos leva a questionar: como os alunos aprendem hoje? Como a Internet funciona para disseminar o conhecimento entre esses alunos?

Partindo do uso criativo e da cultura de troca e compartilhamento de conteúdos, os alunos estão cada vez mais utilizando os recursos disponíveis na Internet para fazer trabalhos escolares e pesquisas. Pode-se dizer também que cada aluno se torna um pesquisador autônomo tanto de temas escolares quanto de outros temas de seu interesse pessoal. Sob esse ponto de vista, as atividades sociais e de recreação on-line, que na maioria das vezes seriam consideradas fúteis e até mesmo prejudiciais por uma geração que privilegia o conhecimento institucionalizado, passam a ser interpretadas como importantes meios para o desenvolvimento pessoal e social, além de possibilitar maior capacitação intelectual dos estudantes. Como menciona Lessig (2008, p.107) a tecnologia deu aos alunos a capacidade de criar conteúdos culturais jamais vista. A atividade amadora de produção cultural deve ser encarada de maneira positiva, pois dessa perspectiva "remixar é aprender".

Esse artigo parte do pressuposto de que a aprendizagem no século XXI passa pelo conceito de apropriação, mais especificamente daquilo que denominamos por *apropriação da tecnologia social*. O conceito de tecnologia social segundo as autoras Jardim; Otero (2004) engloba um conjunto de técnicas, metodologias transformadoras, desenvolvidas e/ou aplicadas na interação com a população e apropriadas por ela, que representam soluções para inclusão social e melhoria das condições de vida. É

importante pensar que tecnologia social deve ser vista como processo mais que uma finalidade. Um movimento que se constitui como parte da consolidação da rede/sociedade conforme menciona Latour (2005, p. 19), numa abordagem sociotécnica da multidão. Um movimento em que os atores estão se influenciando constantemente e tomando decisões capazes de afetar uns aos outros especialmente por meio de intervenções comunicativas. O ator social está envolvido e participa do tecido social permeado por seres animados e inanimados (computadores, animais, contingências situacionais) nas quais acontecem o uso, a apropriação, a revitalização ou repotenciamento de conexões. É esse processo de apropriação da tecnologia que, ao adquirir dimensões e implicações políticas de desenvolvimento para a comunidade e para a nação, é capaz de suprir necessidades e expectativas [desejos em expansão] transformando-se em tecnologia social.

Tal conceito de apropriação da tecnologia social é proveniente principalmente do MetaReciclagem, um movimento que emergiu na rede em 2002 no Brasil e que replicou a idéia de reapropriação de tecnologia objetivando a transformação social. No MetaReciclagem o conceito abrange diversas formas de ação: da captação de computadores usados e montagem de laboratórios reciclados utilizando software livre, até a criação de ambientes de circulação da informação através da Internet, passando por todo tipo de experimentação e apoio estratégico e operacional a projetos socialmente engajados. Segundo Dimantas (2007) e Fonseca (2008) o MetaReciclagem, com o passar do tempo, não cabia mais na denominação genérica e oportunista da inclusão digital, e seus integrantes passaram a procurar níveis mais elaborados de ação crítica e compreensão da apropriação de tecnologia como fenômeno social. Conceitos como colaboração, produção coletiva de conhecimento, re-significação da tecnologia e apropriação crítica passaram a servir de base para outros níveis de experimentação e criação. De um grupo inicialmente reduzido, a MetaReciclagem transformou-se em metodologia livre e aberta, passível de replicação em qualquer contexto. Com o tempo, passou a ser adotada em diversos projetos de tecnologia social e a pautar e influenciar políticas públicas de universalização do acesso à tecnologia e de democratização da produção de conhecimento, além de participar de intercâmbios com outros projetos em todo o mundo.

Segundo os autores Jardim; Otero (2004), Dangino; Novaes (2003) e Dangino; Brandão; Novaes (2004) são características e consequências respectivamente do movimento de apropriação da tecnologia social: (1) desenvolvimento em interação; (2) aplicação na interação; (3) apropriação pela população. Consequências: (I) apropriação do conhecimento, inovação; (II) produção de conhecimento para transformação social; (III) cidadania; (IV) produção de conhecimento para transformação social; (V) alteração do modo de intervir diante das questões sociais devido ao empoderamento da população por meio da troca de conhecimento; (VI) Transformação do modo de as pessoas se relacionarem com algum problema ou questão social. De tais fatos é possível observar que qualquer projeto de inclusão digital ou social que perpassasse pelo conceito de apropriação da tecnologia social deve atentar para o fato de que as técnicas e metodologias devem ser transformadoras e participativas.

Muitos são os estudos e as pesquisas que enfocam a questão desta nova geração e da apropriação das novas tecnologias para produção de subjetividade na rede, baseada em focos de interesse. Uma delas, relativa ao Projeto Juventude Digital, da *MacArthur Foundation*, cujos resultados foram divulgados no final de 2008, demonstram que no

cenário mundial as redes sociais, os jogos em comunidades on-line, os sites de compartilhamento de vídeos e fotos, como o *YouTube* e o *Flickr*, e os equipamentos *iPods* e telefones celulares são hoje acessórios inseparáveis da cultura jovem no mundo todo. Assim, uma questão importante que está sendo observada pelos educadores é que os jovens estão se voltando para as redes on-line para participar de várias atividades públicas e desenvolver normas sociais que se configuram em uma organização e cultura próprias que a geração anterior tem dificuldades para reconhecer e legitimar. É fácil verificar que as relações de lazer, de produções escolares e outras atividades geralmente se misturam. No que diz respeito às relações de amizade, os jovens veem as mídias on-line como lugares para comunicação, exposição de idéias, realizarem atividades junto com outros. Nesse sentido, conforme os pesquisadores analisam, é importante compreender as convenções os comportamentos já criados por esses jovens na formação do conhecimento dos novos meios de comunicação, antes de desenvolver programas educacionais específicos para este espaço.

Um outro aspecto importante que podemos destacar na pesquisa da *MacCarthur Foundation* é a constatação de que há pais que não têm um conhecimento nem mesmo rudimentar de como alimentar uma interatividade on-line. Dessa perspectiva, em relação ao uso criativo das tecnologias de comunicação, os mais jovens têm se tornado professores tanto de seus pais quanto dos lentes nas instituições escolares, ao abordar as potencialidades dessas ferramentas comunicativas. Os resultados mostram que, uma vez que a prática de convivência em comunidade já existe para grande parte dos estudantes, não se pode nivelar por baixo as atividades de educação on-line “com regras complicadas, restrições e normas pesadas a respeito de como eles deveriam se entrosar on-line”, especialmente se esses pais não admitem que existam normas sociais entre os jovens. Simples proibições, barreiras técnicas ou limites de tempo de uso são instrumentos bruscos e os jovens os recebem como exercícios de poder e falta de informação. Provavelmente há muitos educadores que estejam nessa mesma situação ou mesmo impasse.

Talvez seja importante esclarecer que o problema não consiste no volume de acessos, mas na qualidade da participação on-line e consequente aprendizagem. Da mesma forma que ocorre com os adultos, a questão se refere muito mais a valores e suas complexidades do que aos malefícios que esse tipo de comunicação possa oferecer. Ou seja, o bom uso desses mecanismos está na dependência de quem os usa, como usa e quais são os domínios de sua participação on-line. Segundo Dimantas (2009) em recente artigo *O que é pedagógico?* pensando sobre a Internet mais especificamente nas redes sociais que emergem no espaço informacional, (...) em inteligência coletiva, em capital social, em produção de subjetividade, enxergo as possibilidades que a cultura digital vem desvelar. Um impacto que atravessa toda a organização da civilização. E transforma radicalmente todas as áreas do pensamento humano. Tal apropriação tem mais a ver com a forma como as pessoas conversam com outras pessoas na rede. Umas ensinam as outras; umas aprendem com as outras, numa dinâmica que só é possível quando temos as redes sociais como plataforma pública (Dimantas, 2009). Sendo assim, como pensar a inclusão digital e principalmente a inclusão digital para um público de adolescentes no Brasil?

1.2 O Programa Acessa Escola e a disseminação do conhecimento

Nos últimos dez anos, com a disseminação da banda larga no sudeste do Brasil, dos computadores no uso doméstico, nas *lan houses* e através dos postos de acesso público e gratuito dos programas de inclusão digital no Estado de São Paulo, o foco da aprendizagem deixou de ser definido por responsabilidades institucionais, passando a emergir dos interesses e da forma de comunicação entre os próprios estudantes.

O que hoje começa a transparecer como uma realidade é o resultado da introdução massiva dos computadores nas escolas da rede pública através do Programa Acessa Escola - Programa de Inclusão Digital do Estado de São Paulo - que teve início em janeiro de 2009. O governo do Estado de São Paulo, por exemplo, através da Secretaria de Estado da Educação, passou a investir, como uma extensão do programa de inclusão digital AcessaSP, na formação de recursos humanos na rede de ensino médio - o que abrange o treinamento alunos para atuarem como agentes de inclusão digital nas Salas de Internet dentro das escolas públicas do estado. O grande diferencial dessa política pública de inclusão digital no Brasil é a ausência de um projeto pedagógico em seu cerne, ainda que viabilizado pela Fundação para o Desenvolvimento da Educação (FDE) do estado de São Paulo, e ainda o fato de que os próprios alunos – denominados estagiários – constituem-se nos responsáveis pelas Salas de Internet implantadas nas escolas.

Coube ao Laboratório de Inclusão Digital e Educação Comunitária (LIDEC) do Núcleo de Pesquisa das Novas Tecnologias de Comunicação Aplicadas à Educação Escola do Futuro da Universidade de São Paulo, a tarefa de promover a capacitação de alunos estagiários remunerados das escolas da rede pública que seriam os responsáveis pelo processo de inclusão digital nas escolas. Esses jovens estagiários do ensino médio atuam como orientadores dos usuários (sejam alunos, professores, funcionários da escola e comunidade) a utilizar a tecnologia disponibilizada pelo Programa Acessa Escola. Segundo dados do Laboratório de Inclusão Digital, o projeto atingiu no segundo semestre de 2009, ao todo, 567 escolas ativas em todo o Estado de São Paulo, alcançando 167.323 usuários cadastrados. Até outubro de 2009 foram registrados 2.287.891 de atendimentos no programa. Na capital paulista e região da grande São Paulo e 5.332 estagiários passaram pelo processo de capacitação.

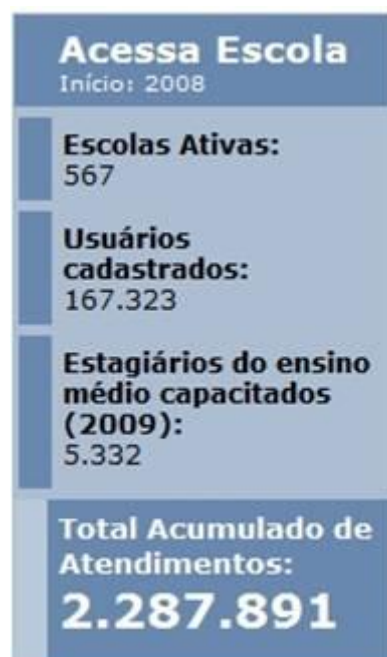


Tabela 1. Dados Programa Acessa Escola – Outubro/2009

Uma das maiores preocupações desta política pública consiste na democratização do acesso às fontes de informação por meio das ferramentas de comunicação disponíveis e da inclusão de alunos e da comunidade escolar em relação às habilidades que precisam ser desenvolvidas para garantir essa imersão nas tecnologias. A maioria dos atendimentos (64%) são de uso livre, oportunidade em que alunos, professores e funcionários podem navegar, fazer pesquisas, formatar e imprimir trabalhos, usar programas de conversação on-line, participar de redes sociais, criar seu próprio endereço de e-mail e usar serviços de governo eletrônico.

Nesse sentido, é preciso dar à comunidade escolar o direito de inovar suas práticas de aprendizagem através das salas de Internet, ainda que o Acessa Escola não imponha um programa pedagógico. Essa liberdade para inovar nas práticas é a razão pela qual a Internet se constitui um espaço tão habitado, alcançando, em 2006 o número de 1 bilhão de usuários no mundo de acordo com dados do relatório *Internet World States* de 2008. Além das salas de informática ficarem abertas nos três períodos de aulas, manhã, tarde e noite, nos finais de semana o acesso é gratuito também para as famílias dos alunos que participam do programa Escola da Família. O fato do computador e da Internet entrarem como complemento didático das salas de aula não quer dizer que a vida dos alunos fora delas seja excluída do exercício pedagógico (Guzzi, 2009). Segundo a autora, é importante que as experiências que têm com amigos, sobretudo nas redes de relacionamento e compartilhamento como *Orkut*, *YouTube*, *Flickr*, *Facebook* e *Twitter*, por exemplo, estejam presentes e possam ser compartilhadas no contexto escolar.

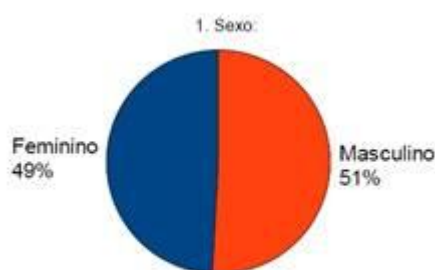
Os recursos da Internet utilizados de acordo com habilidades e interesses individuais – pesquisas, edições de textos, vídeos e música, artes digitais etc. – constituem um excelente incentivo para a atualização e o aprimoramento dessas habilidades nas áreas em que os estudantes desenvolvem maior foco de interesse. Esse tipo de incentivo faz com que o aluno ganhe mais autonomia, seja menos passivo e mais

interessado nos conteúdos e assuntos discutidos na escola, na medida em que passa a ter a possibilidade de contribuir com tudo aquilo que o afeta nas descobertas coletivas, queira entender as situações que se apresentam e busque soluções ou referências. Além disso, o computador pode ser utilizado como material de apoio na medida em que pode criar, com ajuda de programas simples, um laboratório experimental de audiovisuais, com edições de som e imagem que os alunos podem introduzir e compartilhar com os colegas, ou promover oficinas que desenvolvam criatividade e recreação através de games coletivos etc. As universidades, as revistas especializadas e seminários têm dado alguns exemplos de práticas em que diretores, professores, pedagogos, psicólogos e pais possam se envolver nessas conversas. A maneira como os educadores usam ou usarão os computadores nas salas de aula se, por um lado, depende dos recursos disponíveis em termos de equipamentos, por outro lado, depende de seu conhecimento do potencial dos computadores na educação.

1.3 Comportamento dos estagiários na internet

Perceber os comportamentos e hábitos dos alunos na Internet pode auxiliar a desenvolver formas comunicativas e novas formas de aprendizagem para um público escolar com características jamais vistas. Acerca dos hábitos de uso das redes sociais no estado de São Paulo, é interessante apresentar alguns dados retirados de uma pesquisa com os estagiários do ACESSA Escola, em julho de 2009, com idade média de 17 anos. Ao todo foram pesquisados 2.125 (dois mil cento e vinte e cinco) alunos/estagiários do ensino médio da Capital Paulista e Grande São Paulo nos dias 16 e 17 de maio de 2009. A esmagadora maioria dos entrevistados tem perfil na Orkut e a atividade on-line que mais cresce é assistir a vídeos on-line. Também pode-se constatar que os *scraps* no Orkut, mensagens instantâneas e e-mail são os principais meios de comunicação entre eles, conforme demonstra os gráficos abaixo:

1.3.1 Sexo dos estudantes/estagiários pesquisados:

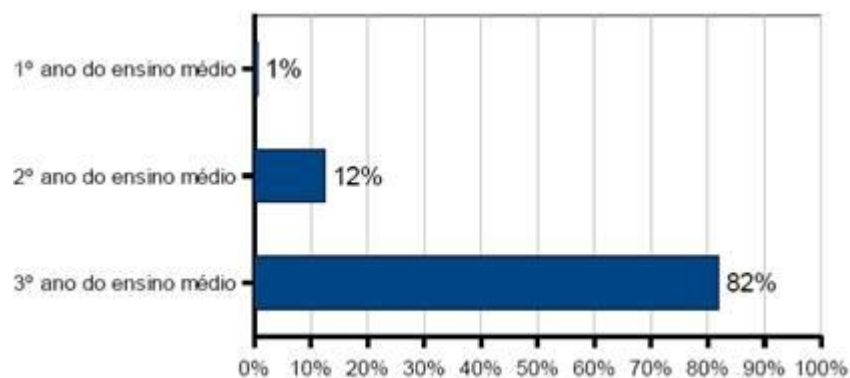


Total: 2.125 estudantes brasileiros

Gráfico 1. Variável Sexo de Estagiários do Programa ACESSA Escola

Quanto à variável sexo, dentre os estagiários da Capital Paulista e Grande São Paulo, 51% (cinquenta e um por cento) eram do sexo masculino, enquanto 49% (quarenta e nove por cento) eram do sexo feminino.

1.3.2 Escolaridade:

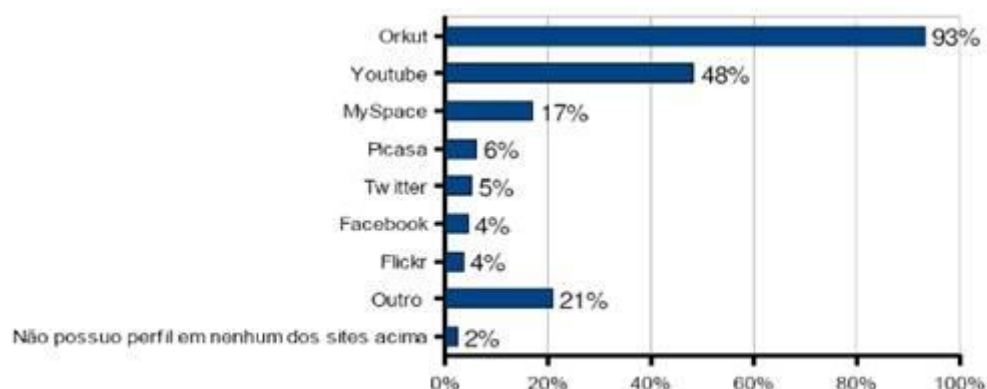


Total: 2.125 estudantes brasileiros

Gráfico 2. Variável Escolaridade

A maioria dos estudantes/estagiários 82% (oitenta e dois por cento) está concluindo o terceiro ano do ensino médio, com faixa etária entre 16 e 18 anos de idade. Além disso, são usuários de várias plataformas de interação on-line, escolhendo as que mais lhes convêm no momento.

1.3.3 Você possui perfil no:

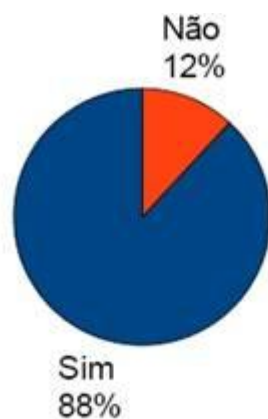


Total: 2.125 estudantes brasileiros

Gráfico 3. Variável Perfil nas Mídias Sociais

Sobre as mídias sociais e a configuração de perfis, 93% dos estagiários/estudantes afirmaram ter perfil no Orkut e 48% afirmaram possuir perfil no YouTube. Esses dois constituem-se nas mídias sociais mais populares.

1.3.4 Publicação na web:



Total: 2. 125 estudantes brasileiros

Gráfico 4. Variável Publicação na Web

Dentre os dois mil cento e vinte e cinco estagiários/estudantes participantes do Programa ACESSA Escola têm o hábito de publicar na Internet. A maior parte 88% (oitenta e oito por cento) já publicou textos, vídeos, fotos ou áudios na Internet.

1.3.5 O que publicou?

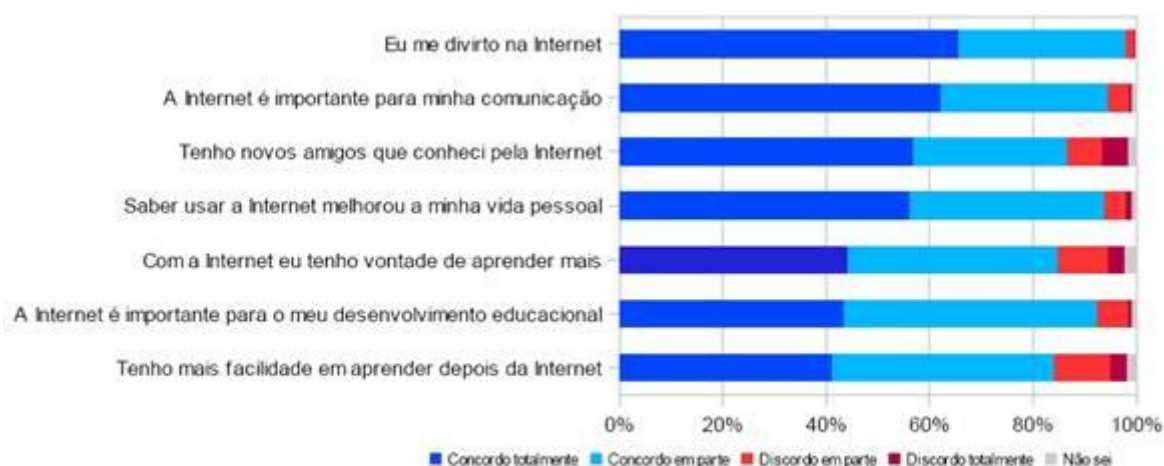


Total: 2.125 estudantes brasileiros

Gráfico 5. O que Publicou na Web

A maioria dos alunos/estagiários já publicou fotos na Internet 81% (oitenta e um por cento), comunica enviando recados no Orkut 74% (setenta e quatro por cento), escreve em comunidades no Orkut 50% (cinquenta por cento) e tem comunidades no Orkut 48% (quarenta e oito por cento).

1.3.6 Impacto da internet na vida dos estudantes:



Total: 2.125 estudantes brasileiros

Gráfico 6. Impacto da Internet na Vida dos Estudantes

A maioria dos estagiários/monitores (acima de 85%) considera que saber usar a Internet melhorou a vida pessoal, e considera também que a Internet é importante para o desenvolvimento educacional e que tem mais facilidade em aprender depois da Internet. Mas (acima de 90%) os estudantes afirmam se divertir na Internet e que essa mídia é importante para a sua comunicação.

Normas e padrões estão profundamente situados em investimentos dos próprios mundos sociais e culturais de crianças e adolescentes. Por exemplo, criar perfis on-line de autoria própria é uma habilidade de formação de conhecimento importante.

Estagiário, masculino, de 17 anos, por exemplo, ao ser perguntado se gostava de ter fotos suas publicadas, respondeu que tinha 940 fotos só no *Orkut*. Esclareceu que adora tirar fotos, não copia de outros, divulga-as “pra todo mundo” e aprecia quando o pessoal comenta dos passeios, da citação nas fotos. Para ele essa foi uma boa experiência: “gosto disso, de mostrar para as pessoas”.

É interessante notar que o fato do jovem não sentir vergonha de se expor mais na rede, conversar com os amigos on-line, participar de comunidades de interesses cumpre o papel importante de socialização, não só entre amigos, mas também com seus familiares e professores.

Ao ser perguntado “Na sua opinião, o que os professores da sua escola acham de usar a Internet para aprender?”, outro estagiário também com 17 anos, disse:

Bom, eu acho que ainda há um preconceito com a Internet. Os meus professores não gostam, não têm muito conhecimento sobre isso e não são muito a favor dela. Mas talvez porque eles não tenham conhecido ela ainda, porque na hora que conhecer eu acho que é um vício a Internet. Você entra uma vez, se eu pudesse ficar o dia inteiro eu ficaria. Eu

acho que as aulas poderiam ser até on-line né? Quem sabe no futuro né? (Estagiário, M., 17 anos).

Em relação à pergunta, “Na sua escola, quando os professores dão um trabalho para ser feito, gostam que o aluno pesquise na Internet ou não, ou seja, acham ruim isso?”, a aluna de 16 anos afirmou:

Alguns professores gostam, os mais novos, eu diria, os que têm abaixo de 35, 40 anos; o professor de 40 anos ainda tem uma cabeça mais aberta, aprende coisas novas, atuais, mas tem alguns professores, eu tenho uma professora [a M.L.] que não gosta, não gosta disso, ela acha que é uma coisa que vai deturpar a cabeça da pessoa, vai desvirtuar a pessoa. (Estagiário, F., 16 anos).

A grande maioria desses estagiários afirmou que já ensinou um dos pais, irmãos, tios ou primos a usar o computador ou a Internet. Do mesmo modo, muitos aprenderam também com irmãos, primos ou amigos – às vezes, mais novos – a usá-los. A grande maioria declarou também que sentiu alguma ou muita dificuldade para ensinar os pais e tios – ou seja, familiares mais velhos – a usar as novas tecnologias.

Já ajudei amigos, mãe, pai, irmão, tio. Os mais novos têm uma facilidade maior de aprender, talvez pelo raciocínio mais lógico, eles já estão inteirados no meio da Internet. Não que os mais velhos não sejam, mas tem uns que são mais fechados sabe, falam ‘aí eu não sei se isso tá certo’, ‘como é que é?’ Minha mãe é um exemplo. Ela tem ódio de Internet... Digo para ela clicar aqui e ela fala ‘aí essa porcaria desse mouse não vai’ e desiste. Meu pai já mexe, já faz sozinho, eu falo: pai clica aqui... Aí dá tudo certo...(Estagiário, M., 17 anos)

É interessante notar que os resultados dessa pesquisa mostram o padrão do adolescente brasileiro de uma escola pública de São Paulo tem poucas variações do padrão do adolescente no nível mundial. Nunca se consumiu tanta informação quanto o jovem de hoje, ele conversa, marca encontros, ouve música, joga, publica fotos e assiste vídeos nas redes sociais, em média, quatro dias por semana.

Sobre aprendizagem e disseminação do conhecimento por meio das redes sociais, a maioria dos estagiários entrevistados quando perguntados se haviam aprendido algum assunto de interesse próprio ou da escola pela Internet ou “Quando você vê alguma coisa que desperta o seu interesse na Internet você passa para seus colegas?” mencionaram o fato de aprender e ter o hábito de compartilhar o conhecimento com os colegas por meio das redes sociais.

Com certeza, o que é bom para mim pode ser bom para eles também. Tem que dividir as coisas. Passo assim, ah eu descobri isso, vai lá, entra nesse site que é super legal, depois você me conta o que você achou (...) um dos assuntos que eu mais gosto é tecnologia, então a tecnologia e a Internet tem tudo a ver, né? Eu sempre entro em sites relacionados a tecnologia, inovações robóticas. (Estagiário, M., 16 anos).

Ajuda muitas vezes, tipo, alguma dúvida, joga no Google que você acha, faço direto.(Estagiário, M., 17 anos).

Nossa, direto! Pelo meu interesse, por exemplo, eu tenho vontade de fazer muitas coisas, aí eu fico vendo Internet quando funciona, é todo tipo de coisa, dança, esporte, entretenimento ou então uma notícia ou alguma coisa de Portugues ou Biologia, esse tipo de coisa, sabe. Se eu vejo que meu amigo tem interesse nisso também, aí eu vou e falo mesmo.(Estagiária, F., 17 anos).

Eu procuro muitos cursos, já fiz curso de eletrônica, de música, de DJ, eu sou DJ, eu adoro isso, eu adoro música, sou fanático, meu pai quando era menor, ele era produtor de uma banda. Eu tenho contato com outros DJs, faço vários workshops, aí tenho contato com eles, eles passam uma série de músicas eu tô aprendendo fazendo um curso online de produção musical, gosto bastante disso. (Estagiário, M., 17 anos).

No orkut, msn, eu gosto bastante de entrar em blog, eu atualizo o meu, eu gosto de entrar no blog dos outros pra saber o que eles estão pensando, é legal. Acho, ah, dependendo do conteúdo que você acessar, lá tem mais explicações, você pode assistir um vídeo do que está fazendo, tem mais explicações ou, pode ouvir de novo a explicação, você pode repetir o vídeo. (Estagiária, F., 17 anos).

Ah, acho. Porque tem vezes que eu tenho trabalho pra fazer, então como eu não tenho acesso aos professores... Eles [os colegas] que entendem um pouco melhor a matéria, ou então, sabem um pouco mais que eu, podem estar me auxiliando. E, seu eu puder ajudar, sim, se é alguma coisa que eles tiverem interessados. (Estagiário, M., 17 anos).

É... porque tipo assim, eu convivo então eu posso falar, é... não sou assim um dos melhores alunos, não gosto de estudar 24 horas por dia, mas eu também tenho minhas responsabilidades, minha ideologia de vida e eu sei que pra alcançá-las eu tenho que estudar, correr atrás de um futuro melhor. Só que tem alunos que só pensam em sair logo da escola e acham que vão arrumar um serviço e vão viver bem pra vida inteira... Só que eu não penso assim, então o que é que acontece? Esses alunos que só que saber de sair da escola, vai chegar lá, vai ficar brincando, vai ficar fazendo palhaçada, até mesmo atrapalhando os outros que querem aprender... e não foi com essa finalidade que o governo criou esse projeto. Mas vai ter alguns alunos que vai conseguir aproveitar sim esse espaço que o governo tá criando. (Estagiário, M., 17 anos).

É por isso que as salas de informática do ACESSA Escola devem estar a serviço de uma política educacional que forneça a alunos de escolas públicas da periferia de São Paulo promovendo o compartilhamento de informações e oferecendo condições de acessar as fontes de informação de maneira mais democrática, da mesma forma que um aluno de

um colégio particular das regiões nobres da cidade, facilitando a realização de pesquisas e o desenvolvimento de focos de aprendizagem na rede. Uma questão imprescindível é ressaltar nesse artigo é que frequentemente os adultos veem as crianças e os adolescentes em termos de idades e estágios em desenvolvimento, atentando para o que se tornarão em vez de vê-los como seres completos, com vidas em andamento, necessidades e desejos próprios. É importante, portanto, para aqueles que pensam a educação formal ou informal saber documentar a diversidade das práticas e participar da grande conversa que envolve o trabalho dos profissionais das escolas no sempre renovado mundo das tecnologias de informação e comunicação voltadas para a aprendizagem.

Esta primeira leva de jovens totalmente imersa na interatividade, hiperestimulação e em ambiente digital representa, hoje, um quarto da população do mundo e, segundo Tapscott (2009, p. 127), em pouco tempo irá dominar a força de trabalho, o consumo e a política. Voltando ao início da teoria sobre o conhecimento e sobre a natureza humana, de acordo com Hume (2009, p. 375) a construção do saber é permeada pelas impressões e sensações que temos sobre as idéias. Essas estão sempre conectadas umas à outras em relação constante de produção de sentido para nós. Em vista de uma geração repleta de estímulos sensoriais o que observamos é a necessidade de utilizar as tecnologias de informação e comunicação em um programa de inclusão digital como política pública dentro das escolas a partir de um comportamento de aprendizagem e pesquisa desenvolvido inicialmente pelos estudantes, aprendendo com eles formas colaborativas mais acessíveis e democráticas de disseminação do conhecimento em uma sociedade constituída por desigualdades como a sociedade do Brasil.

2. Referências:

DANGINO, Renato; BRANDAO, Flávio Cruvinel; NOVAES, Henrique Tahan. Sobre o marco-analítico conceitual da tecnologia social. IN: *Tecnologia social: uma estratégia para o desenvolvimento*. Rio de Janeiro: Fundação Banco do Brasil, 2004.

DANGINO, R.; NOVAES, H. *Adequação socio-técnica e economia solidária*. Campinas: Mimeog; Unicamp, 2003.

DIMANTAS, Hernani. O que é pedagógico? *Le monde diplomatique*. Disponível em <<http://diplo.uol.com.br/2008-08,a2538>> Acesso em 12 jul 2009.

FONSECA, Felipe. *Multirão da Gambiarra*. São Paulo, 2009. Disponível em: <<http://rede.metareciclagem.org/wiki/Mutir%C3%A3o-Projeto-Inicial>>. Acesso em 27 out. 2009.

_____. *Linkania: a sociedade da colaboração*. 2006. 73f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2006.

GUZZI, Drica. *Participação pública, comunicação e inclusão digital*. 2006. 127f. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Semiótica) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2006.

ITO, M. et. al. *Living and Learning with new media*. Berkley, CA: MacArthur Foundation, 2008. Disponível em <http://digitalyouth.ischool.berkeley.edu/report> Acesso em 25 fev. 2009.

JARDIM, Fabiana Alves; OTERO, Martina Rillo. Reflexões sobre a construção do conceito de tecnologia social. IN: *Tecnologia social: uma estratégia para o desenvolvimento*. Rio de Janeiro: Fundação Banco do Brasil, 2004.

JONES, Sydney; FOX, Susannah. *Generations online in 2009 Report*. Washington, DC: Pew Reseach Center - Pew Internet & American Life Project, 2009. Disponível em: <http://www.pewinternet.org/Reports/2009/Generations-Online-in-2009/Generational-Differences-in-Online-Activities/Generations-Explained.aspx?r=1> Acesso em 21 out. 2009.

HUME, David. *Tratado da natureza humana*. São Paulo: Unesp, 2009.

LATOUR, Bruno. *Reassembling the social: an introduction to actor-network-theory*. New York: Oxford University Press, 2005.

LESSIG, Lawrence. *Remix: making art and commerce thrive in the hybrid economy*. New York: Penguin Press, 2008.

PRENSKY, Mark. Digital natives, digital immigrants. *On the Horizon*. Riccarton, Edinbburgh: MCB University Press. v. 9, n. 5, 1-6, oct., 2001. Disponível em: <http://www.marcprensky.com/writing/default.asp> Acesso em: 21 set. 2009.

SHIRKY, Clay. "Future transformations". Cit. in GOMLEY, Ivo. (Dir.) *Us Now: a film about the power of mass collabotation, government in the Internet*. Disponível em: <http://www.usnowfilm.com> Acesso em 17 ago. 2009.

_____. *Here comes everybody: the power of organizing without organizations*. New York: The Penguin Press, 2008.

World Internet States. *Usage and population statistics report*. Colômbia, 2009. Disponível em: <http://www.internetworldstats.com/stats.htm> Acesso em 29 out. 2009.

(*) Sobre os autores:

Hernani Dimantas

Doutorando no Programa de Pós-Graduação em Ciência da Comunicação da Escola de Comunicação e Artes da USP. Coordenador de Projetos e Pesquisas de Inclusão Digital e Educação Comunitária junto ao Programa ACESSA SP/Escola do Futuro/USP.

WebLab.tk | Escola do Futuro - USP

3091 6366 | 3091 9107

E-mail: hdimantas@gmail.com

<http://weblab.tk>

<http://www.marketinghacker.com.br>

<http://lixoeletronico.org>
<http://lattes.cnpq.br/8744701505902266>

Drica Guzzi

Doutoranda em Comunicação e Semiótica, pela Pontifícia Universidade Católica/SP. Coordenadora de Projetos e Pesquisas de Inclusão Digital e Educação Comunitária junto ao Programa ACESSA SP/ Escola do Futuro/USP
Escola do Futuro - USP | WebLab.tk |
3091 6366 | 3091 9107
e-mail: drica.guzzi@gmail.com
<http://futuro.usp.br>
<http://weblab.tk>
<http://lixoeletronico.org>
<http://del.icio.us/dricaguzzi22>
<http://lattes.cnpq.br/8657646304310551>

Dalton Martins

Doutorando em Análise de Redes Sociais no programa de Ciência da Informação da ECA-USP; Coordenador de Projetos da Weblab/Escola do Futuro/USP.
WebLab | LIDEC | Escola do Futuro - USP
fones: (11) 3091 6366 | 3091 9107
e-mail: dmartins@gmail.com
<http://daltonmartins.blogspot.com/>
<http://weblab.futuro.usp.br>

Cacau Freire

Doutoranda em Comunicação e Semiótica pela PUC/SP. Pesquisadora, consultora e analista de pesquisas on-line, redes sociais e inclusão digital junto ao Programa ACESSA SP.
e-mail : freire.cacau@gmail.com
fone:: (11) 3722-2379
<http://lattes.cnpq.br/3751183817959667>
<http://iguanaweb.wordpress.com> – referências