

Sociedade da Informação e Cibercultura: a sociedade em rede e as mídias interativas no contexto escolar

Information et Société cyberculture: la société en réseau et les médias interactifs dans le contexte de l'école

WENCZENOVICZ, Thaís Janaina
Universidade Estadual do Rio Grande do Sul; t.wencze@terra.com.br¹
GHISI, Silvano²

Resumo: O presente artigo parte da premissa que a sociedade brasileira ainda é muito desigual no acesso aos veículos de comunicação, e nesta trilha identifica que a Sociedade da Informação e a Cibercultura no espaço escolar não se destina a todos de forma democrática. O potencial viabilizado pela Sociedade da Informação e a Cibercultura refletem no espaço cultural escolar novas possibilidades dos processos de ensino-aprendizagem. Tatuada a Sociedade da Informação com a marca da inovação e da instantaneidade o desafio consiste em universalizar-se e democratizar-se para que não se perpetue e reproduza o velho modelo de um mundo constituído sob o alicerce da desigualdade. A partir destas reflexões se enfrentam as questões que envolvem o direito à informação como direito fundamental e se ocupa da busca de dados atuais que espelham o esforço em universalizar o uso de novas tecnologias da informação e comunicação no Brasil. Delineado o objeto de investigação que abraça o mundo contemporâneo caracterizado pela inexistência de fronteiras físicas onde se permite que qualquer um possa frequentar qualquer lugar de forma virtual, ainda assim necessita-se pontuar a falta de instrumentais adequados disponíveis para todos os envolvidos tanto mestres quanto alunos.

Palavras-chave: Cibercultura; Contexto escolar; Sociedade da Informação.

Résumé: Cet article part du principe que la société brésilienne est toujours un accès très inégal aux moyens de communication, et ce sentier qui identifie la société de l'information et de la cyberculture à l'école n'est pas destiné à tous démocratiquement. Le potentiel rendue possible par la Société de l'Information et de la cyberculture espace culturel à l'école reflète de nouvelles possibilités d'enseignement et d'apprentissage. Société de l'information tatoué avec la marque de l'innovation et de l'immédiateté, le défi est d'universaliser et de démocratiser de ne pas perpétuer et reproduire l'ancien modèle d'un monde constitué en vertu de alicerse inégalité. De ces réflexions sont confrontés à des problèmes concernant le droit à l'information comme un droit fondamental et est concerné par la recherche de données actuelles qui reflètent l'effort d'universaliser l'utilisation des nouvelles technologies d'information et de communication au Brésil. Décrit l'objet de la recherche qui embrasse le monde contemporain caractérisé par l'absence de frontières physiques où il permet à quiconque de fréquenter partout sous forme virtuelle, mais il faut souligner l'absence

¹ Pós-Doutora em História pela UFRGS/*Instytut Studiów Iberyjskich i Iberoameryka Uniwersytetu Warszawskiego*-Polónia. Docente Adjunta e Pesquisadora Sênior na Universidade Estadual do Rio Grande do Sul (UERGS).

² Bacharel em Direito e Pós-Graduado em Direito- Faculdade de Direito de Francisco Beltrão/PR. Mestrando em Direito pela Universidade do Oeste de Santa Catarina – UNOESC.

d'instruments appropriés disponibles pour toutes les personnes impliquées à la fois comme étudiants en master.

Mots-clés: Cyberculture ; Le contexte scolaire ; La société de l'information.

Introdução

A sociedade está em constante mutação e inserida num processo em que as novas tecnologias são as principais protagonistas o que faz criar um novo modelo de circulação das informações e este novo paradigma é também designado como Sociedade da Informação. Os desdobramentos tecnológicos avançam em velocidade acelerada, nos últimos tempos, o que dificulta o ser humano acompanhar a capacidade dos avanços que ocorrem simultaneamente e em todas as áreas.

O ciberespaço, responsável pela rede global de comunicação mediada, possibilita as relações tecnossociais atuantes na sociedade contemporânea, ampliadas por redes sociais: uma sociedade conectada, colaborativa, hipertextual, destituída de presencialidade física e apoiada por interfaces da Web 2.0, mais recente, por recursos da Web semântica e pela computação em nuvem. Outros tantos atributos são delegados ao universo virtual, assim como os problemas que dela fazem parte, como isolamento e sobrecarga cognitiva, informações duvidosas, dependência e infoexclusão de milhares de pessoas que também querem fazer parte dessa cultura global, mas que, por algum motivo, geralmente de cunho econômico, estão longe de se tornar ciberculturais e integrantes de alguma geração digital.

No espaço escolar a relação e/ou interferência desses mecanismos vem sendo discutidos constantemente. A busca por modernas possibilidades de aprendizagem é uma ação por parte dos profissionais que operam em vários campos do saber. Esta relação é consequência das precisões da sociedade contemporânea, que se caracteriza pelo dinamismo do conhecimento na Sociedade da Informação transformando a ação de ensino- aprendizagem em suas práticas pedagógicas.

Desde meados do final do século XX vivenciamos uma troca da “cultura material” por um novo paradigma tecnológico digital, oriundas de uma revolução da

Sociedade da Informação e da Cibercultura. (CASTELLS, 1999, Cap. I). O processo atual de interação dos meios de comunicação, inovação tecnológica e transformação social expandem-se rapidamente devido uma constante interação dos campos tecnológicos numa linguagem digital e das sociedades que se utilizam destes meios.

Segundo o sociólogo alemão Niklas Luhmann, os meios de comunicação não se desacoplam da sociedade devido aos tópicos da comunicação. Os temas são necessidades das quais a comunicação não pode se desviar. Eles representam a heterorreferência da comunicação. Os temas servem ao acoplamento estrutural dos meios de comunicação com outras áreas da sociedade. O sucesso dos meios de comunicação em toda a sociedade deve-se à imposição dos temas, independente se as posições tomadas são positivas ou negativas (LUHMANN, 2005, p. 30-31).

Já Bauman, aponta que a nova constituição social pode ser chamada de Modernidade Líquida. A Modernidade Líquida é um novo construto para designar a Pós-modernidade. Essa nomenclatura surge a partir de uma comparação com a qualidade dos líquidos e dos gases, a fluidez que, ao submeter-se a uma relação de força, sofrem incessantes mudanças na forma. A ideia de liquidez tem como principal objetivo à substituição de regras e padrões das relações sociais sejam elas culturais, políticas, ou éticas, formuladas com deficiência, para trocá-las por novos padrões sociais, levando ao convívio social à perda de solidez e estabilidade. (BAUMAN, 2001, p.11)

Pode-se comparar a modernidade líquida com as águas da chuva que nunca cessam e sempre jorram gotas com formas e tamanhos diferenciados. Devido à complexidade nas relações existentes no meio social, os indivíduos são condicionados a terem uma postura perante os padrões estabelecidos. E quando há uma mudança nesses padrões à sociedade se vê numa situação de confronto e muitas vezes não sabem lidar com essa questão. A cada molde quebrado, um novo é construído (BAUMAN, 2001, p. 13), pois os cenários sociais estão em constante fluxo.

No que se refere à educação, não é diferente. No ambiente escolar observa-se a presença notável e muitas vezes indispensável das tecnologias digitais como apoio no processo de ensino-aprendizagem – utilizando-se de diversos recursos pedagógicos na assertiva de efetivar à educação integral aos cidadãos e ao acesso a Informação. É também exemplo de integração cultural fomentado pelo Ministério da Educação

brasileiro os programas de intercâmbio, o Programa Ciências sem Fronteiras, a dupla certificação dos cursos de graduação e pós-graduação e o My English Online MEQ (curso de inglês online do Programa Inglês sem Fronteiras uma iniciativa conjunta do MEC e da CAPES) destinados aos alunos de graduação e pós-graduação de instituições de ensino superior públicas e privadas, esta última mediante a condição do aluno obter mais de 600 pontos no ENEM a partir de 2009, e dirigido aos alunos de programas de pós-graduação stricto sensu recomendados pela CAPES.

No Brasil de acordo com a portaria do SESu 105/2012, a Secretaria da Educação Superior MEC (SESu), em conjunto com as universidades federais criaram a Comissão de Trabalho para o IsF que consiste em um grupo composto por dez Universidades Públicas Federais, que são: UFMG, UFU, UFMT, UFF, UFC, UFPE, UNB, UFSC e UFRGS). Esta ação tem como objetivo organizar as ações que compõem o programa em parceria com os órgãos de fomento CAPES e CNPq e foi iniciado em 18 de dezembro de 2012 permitindo o teste de proficiência TÖEFL ITP realizado em várias etapas com procura crescente de beneficiados, foi na época em que era Ministro da Educação Mercadante. Este programa projeta para 2014 sua ampliação para as línguas: espanhol e francês nos mesmos moldes da língua inglesa.

Vive-se numa época que o ser humano com capacidade de raciocinar que ignora ou indis põe de meios e possibilidades para o uso das tecnologias da informação e comunicação está sentenciado a total exclusão social, cultural e econômica. Ocorre que a inclusão digital não se dá por obra do acaso e sim da superação da inércia individual e da criação de políticas públicas voltadas para este objetivo com vistas a evitar a criação de dois universos os alfabetizados digitalmente e os excluídos digitais.

Desta forma, é a livre circulação de informações e de conhecimento que ocasiona novas nuances aos Direitos Humanos e Direitos Fundamentais, no que se refere aos Direitos da Informação, consubstanciados no Direito de Acesso à Informação e no Direito de Expressão (liberdade de expressão).

O presente artigo estrutura-se em três partes. A primeira intitula-se Cibercultura e Sociedade da Informação sob a perspectiva da inclusão a qual se conceitua e aponta relações com o contexto educacional. A segunda, Sociedade da Informação e Educação elenca mecanismo de efetivação e a presença das tecnologias digitais no contexto

escolar. Já a terceira e última parte aborda a Educação e a nova formação profissional na Sociedade da Informação.

1 Cibercultura e Sociedade da Informação sob a perspectiva da inclusão

Nossa forma de viver e conviver se concretiza também pelo espaço virtual onde se acessa dados, livros, músicas, blogs, clipes, produtos, serviços, informações e em qualquer lugar do planeta ultrapassando os antigos limites dos Estados-nação. (CANOTILHO, 1988, p. 44). Segundo Capellari, a informação passa a ser o motor das transformações [...] A combinação de satélites, televisão, telefone, cabo de fibra ótica e microcomputador enfeixou o mundo em um sistema unificado de conhecimento, que provoca a superação das estruturas administrativas hierarquizadas e verticalizadas em direção à horizontalização das relações de poder, que tem na figura da rede, propriamente, a expressão da nova realidade (CAPELLARI, 2000, p.39).

Nesse contexto, é notável a necessidade que a sociedade tem em manter relações no seu cotidiano com as diversas tecnologias (uma porta de fácil acesso ao mundo das informações), pois, as pessoas constantemente se deparam com situações que exigem interação com aparelhos tecnológicos, devido ao contato frequente seja na escola, trabalho, em casa ou qualquer outro ambiente.

Segundo Lévy (2009) as tecnologias resultam das relações culturais dos indivíduos que integram a sociedade levando em consideração a sua cultura, a qual está inserida na cibercultura. A cibercultura é um mundo universal, onde pode ser compartilhado valores, pensamentos e interações diversificadas.

A ausência de significado explícito na literatura nos condiciona ao étimo da palavra “cibercultura”. Assim, em sentido estrito, temos o prefixo *ciber* (de cibernética) + *cultura* (sistema de ideias, conhecimentos, técnicas e artefatos, de padrões de comportamento e atitudes que caracteriza uma determinada sociedade). No entanto, o ambíguo conceito sofre variações a partir do referencial etimológico, pois cada autor exprime uma conotação ideológica e descritiva própria que nem sempre é compartilhada por seus pares. (TEIXEIRA, 2012 a, Cap. I)

Desse modo, opta-se nesse artigo por aqueles que se dedicam ao estudo das práticas tecnossociais da cultura contemporânea e de suas novas formas de sociabilidade, comutadas do mundo físico para o universo virtual.

Pierre Lévy, ao publicar *A máquina universo* (1987), lapida o conceito de cibercultura ao indagar questões pertinentes ao movimento sociotecnocultural em que a sociedade está inserida. Segundo o filósofo, este é um tema polêmico e multifacetado em que culturas nacionais fundem-se a uma cultura globalizada e cibernética, envoltas no ciberespaço e orientadas por três princípios: interconexão, comunidades virtuais e inteligência coletiva. Trata-se de um “conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço” (LÉVY, 2010, p. 17).

As “técnicas” condicionam as interações sociais, mas não representam a cultura do ciberespaço, que se incorpora no espaço virtual-cognitivo das pessoas, na partilha de sentimentos, informações e saberes. Afinal, “a virtualização é um dos principais vetores da criação da realidade” (LÉVY, 2009, p. 18).

Portanto, a Cibercultura ao ser desenvolvida é inserida em um ambiente chamado ciberespaço, que é um grande meio de comunicação, uma rede, onde as informações circulam, um grande exemplo seria o mundo virtual, onde qualquer indivíduo conectado a Internet e com certa noção de navegação pode ter acesso e compartilhar o conhecimento, cultura e valores de uma sociedade. (LÉVY, 2009, p. 15)

Já a Sociedade da Informação é um termo que também pode ser chamado de Sociedade do conhecimento ou Nova economia e surgiu no fim do século XX vinda da expressão Globalização. Este tipo de sociedade encontra-se em processo de formação e expansão considerando essencialmente sua dinamicidade.

Na sociedade global, a Sociedade da Informação é uma nova Era, onde as transmissões de dados são de baixo custo e as tecnologias de armazenamento são amplamente utilizadas, onde a informação flui a velocidades e em quantidades antes inimagináveis, assumindo valores políticos, religiosos, sociais, antropológicos, econômicos, fundamentais, dentre outros.

A sociedade da informação é a consequência da explosão informacional, caracterizada sobretudo pela aceleração dos processos de produção e de disseminação da informação e do conhecimento. Esta sociedade caracteriza-se pelo elevado número de atividades produtivas que dependem da gestão de fluxos informacionais, aliado ao uso intenso das novas tecnologias de informação e comunicação. Culturas e identidades

coletivas são uma consequência dessa nova era e por consequência houve uma padronização de culturas e costumes.

2 Sociedade da Informação no contexto escolar

Desde o final da década de 1990, a Sociedade da Informação em consonância a introdução das tecnologias de informação, comunicações e a cibercultura foram inseridas no contexto escolar. Essa é aceita pela maioria dos sistemas de ensino e, atuam como uma epítome do desenvolvimento educacional na história da humanidade. Nesse sentido, os governos nacionais têm investido massivamente na compra de equipamentos, softwares e formação docente continuada, à medida que surgem recursos tecnológicos inovadores.

Em nível nacional, data de 1989, o primeiro programa gerido por uma política pública para inserir as tecnologias e recursos tecnológicos ao contexto escolar. Por meio do Ministério da Educação foi instituído o Programa Nacional de Informática na Educação (Proninfe) com o objetivo de promover o desenvolvimento da informática educativa e seu uso nos sistemas públicos de ensino (1º, 2º, 3º graus e Educação Especial). A partir do fim da década de 1980, diversas ações municipais e estaduais em todo o país se somaram às iniciativas federais quanto aos investimentos em informática educativa.

Em 1997, o MEC criou o Programa Nacional de Tecnologia Educacional (ProInfo) para promover o uso pedagógico de Tecnologias de Informação e Comunicações (TICs) na rede pública de ensino Fundamental e Médio.

Nos últimos anos, o ProInfo deu ênfase à implementação de laboratórios de informática nas escolas de Ensino Médio e, atualmente, concentra seus esforços para implementação de laboratórios de informática em escolas de Ensino Fundamental de áreas rurais e urbanas que ainda não dispõem deste tipo de infraestrutura. O programa também atua fomentando ações de apoio à formação a distância de professores por meio do e-ProInfo.

Segundo pesquisa coordenada pela UNESCO, intitulada Pesquisa TIC Educação 2012 - Pesquisa sobre o uso das TIC nas escolas brasileiras, publicada em 2013, a proporção de escolas com acesso à internet sem fio nas escolas públicas brasileiras circula em torno de 57% e as escolas privadas contemplam 73%. A mesma pesquisa

aponta que para 78% dos diretores, 73% dos professores e 71% dos coordenadores das escolas públicas, a baixa velocidade de conexão dificulta o uso das TIC nas atividades de direção e supervisão escolar, bem como inibe em muitos momentos o uso pedagógico da tecnologia no cotidiano escolar.

No quesito relação docente e uso de tecnologias no contexto escolar é importante salientar que a proporção de professores com computador portátil aumentou 10 pontos percentuais de 2011 para 2012. Em 2013 indicava-se que 8% dos docentes de escolas públicas possuíam tablet e, desses a metade dos professores que possuem computador portátil ou tablet, levavam o equipamento à escola. Apesar da proporção estável, o valor absoluto dos professores que levam seu computador portátil e tablet é maior, pois aumentou a posse entre os professores. (UNESCO, 2013, p.15)

Outro elemento importante diz respeito a proporção de professores que acessam a Internet por meio do telefone celular. Houve um crescimento de 9 pontos percentuais de professores que acessaram a Internet por meio do telefone celular em relação ao ano de 2012/2013. Entretanto, de acordo com o Censo Escolar 2013, menos da metade dos professores de escolas públicas cursaram alguma disciplina voltada especificamente ao uso do computador e Internet em sua formação inicial – Graduação. Existe um hiato na formação de educadores quanto a Inclusão Digital e Educação Digital. Poucos ao adentrarem na escola possuem conhecimentos de nível médio a fim de construir conhecimento.

A massificação do consumo e o barateamento de tecnologias móveis impulsionam o surgimento no mercado de novas plataformas móveis de baixo custo tais como o XO da One Laptop per Child (OLPC), o Classmate da Intel e o Móbilis da Encore. Essas plataformas introduzem o conceito de aprendizagem móvel. As tecnologias móveis de baixo custo quebraram paradigmas ao buscar caminhos para a fabricação de computadores portáteis a um preço acessível, de tal forma que fosse possível fornecer um computador por aluno.

Em 2007, o governo brasileiro também criou um projeto denominado Um Computador por Aluno (UCA), cujo objetivo era distribuir um computador móvel para cada estudante matriculado nas escolas públicas. Na primeira fase do projeto foram conduzidos cinco experimentos com os diferentes modelos de laptops. (MEC, 2014)

No projeto UCA foi adotada também a política de software livre. Essa atitude foi primordial no que diz respeito a um dos principais objetivos do programa que é fazer um computador com o menor custo possível, isso fez com que o XO fosse conhecido como Laptop de U\$100,00. O fato de o projeto estar utilizando o software livre trouxe como benefício não apenas a otimização de custo, mas por também habituar as crianças com a sua utilização, pois uma das maiores dificuldades de implementação do Software Livre como o Linux é a resistência dos usuários com a interface que difere um pouco da interface do Windows que já é utilizado pela grande maioria.

Além dos Programas propostos pelo governo federal existem também editais e linhas de cooperação – entre os poderes estaduais e municipais – que auxiliam na organização do espaço escolar digital e tecnologicado. Dentre eles pode-se citar:

- a. Computador Interativo e Lousa Digital: O dispositivo permite apresentar conteúdos digitais armazenados no servidor da escola (aonde chega a banda larga e estão disponíveis conteúdos) captados pelo dispositivo via rede wireless. Permite também apresentar conteúdos armazenados pelos professores em pen-drive e conteúdos disponíveis em DVD, além de incorporar funcionalidade que permite ao computador interativo transformar a superfície de projeção em um quadro interativo (Lousa Digital).
- b. Instrumentos Musicais e eletrônicos: atrelado ao Programa Mais Educação (2007) propõe estimular a educação integral a partir da ampliação da jornada escolar, da oferta de equipamentos públicos e da articulação com atores sociais que contribuam para a diversidade e riqueza de vivências por meio do desenvolvimento da arte e da musicalidade. O projeto prevê a aquisição de instrumentos musicais e eletrônicos de áudio e vídeo destinados às atividades de banda, rádio escolar, hip hop, cineclubes e vídeo nas escolas públicas.
- c. Laboratório móvel profissionalizante – e-Tec Brasil: O laboratório é constituído de um caminhão, um baú carga geral e um contentor com avanço lateral mobiliado e equipado para ofertar cursos técnicos de nível médio (educação profissional), permitindo a capacitação continuada a alunos matriculados na educação de jovens e adultos ou egressos do ensino médio.
- d. Prouca: é um programa pelo qual estados, municípios e o Distrito Federal podem adquirir computadores portáteis novos para uso das suas redes públicas de educação básica. A empresa habilitada para esta venda foi selecionada por meio de pregão eletrônico para registro de preços realizado pelo Fundo Nacional de Desenvolvimento

da Educação (FNDE). O laptop possui configuração exclusiva e requisitos funcionais únicos, tela de cristal líquido de sete polegadas, bateria com autonomia mínima de três horas e peso de até 1,5 kg. É equipado para rede sem fio e conexão de Internet.

e. Serviço de Tecnologia 3D: O Programa Banda Larga nas Escolas - PBLE, busca conectar as escolas públicas urbanas à Internet, a rede mundial de computadores, por meio de uma tecnologia que propicie qualidade, velocidade e serviços para incrementar a educação. Com o acesso à internet por meio da tecnologia 3G, o professor poderá ficar conectado em qualquer ambiente da escola, assim como em locais fora do espaço escolar como, por exemplo, a sua residência. A conexão permite que a tecnologia seja utilizada para assuntos pertinentes ao que está sendo estudado em sala de aula, bem como acesso às redes sociais educacionais que, por sua vez, estão apresentando informações mais satisfatórias e fartas, onde se pode encontrar informações detalhadas sobre assuntos específicos.

f. Tablet Educacional: objetiva garantir as condições de acesso às novas tecnologias de informação e comunicação nos contextos social, acadêmico e escolar aos professores e estudantes das escolas públicas do país. Foi desenvolvido com tela colorida e com tecnologia LCD ou OLED e se encontra disponível em 2 tamanhos: Tipo 1 - com tamanho mínimo de 7 (sete) e máximo de 8,9 (oito vírgula nove) polegadas) e, Tipo 2 - com tamanho mínimo de 9 (nove) e máximo de 10.1 (dez vírgula uma) polegadas.

Nessa assertiva, as ações implementadas nos diversos níveis educacionais no Brasil por meio de políticas públicas pontuais tiveram por objetivo central retirar do país o rótulo de ser uma nação pobre e infoexcluída. De acordo com o International Bureau of Education, órgão da Organização das Nações Unidas para a Educação e a Ciência (Unesco) especializado em educação com o objetivo de facilitar a oferta de educação de qualidade em todo o mundo, criou-se um estigma globalizado que correlaciona o aparato tecnológico da escola, da universidade ou do centro de ensino à qualidade da educação, tornando-o sinônimo de mão-de-obra qualificada. (AVIRAM, 2000, p. 331)

Aviram (2000, p.335) propõe que o desenvolvimento mais significativo que acompanha a revolução das TICs na educação ocorre num movimento interrelacional nos ambientes externos e internos da escola. Sabe-se que o ciberespaço possibilita o auto-aprendizado, facilita a interatividade e estimula a troca de informações e saberes,

mas não garante o sucesso do aprendizado, comumente desmotivado pela falta de estímulo. Disso decorre a importância da escola e do professor como mediadores do conhecimento a ser construído, aliados às estratégias pedagógicas, materiais didáticos e metodologias de ensino. Ainda assim, particularidades por vezes desconhecidas, outrora ignoradas, fazem a diferença quando “lincamos” educação a cibercultura.

Para a educação, urge que se implementem mudanças no ensino tradicional, secularmente institucionalizado, reconfigurando práticas educacionais de acordo com o novo cenário sociotécnico atual, frente à emergência de novas formas de comunicação interativa (muitos para muitos) e da miríade de conteúdos informativos na rede. Doravante, acompanhar a evolução midiática e fazer uso tanto dos antigos quanto dos novos recursos comunicativos é um imenso desafio, congêneres às peculiaridades de cada contexto educativo (situações ambientais e transformações da consciência coletiva em rede), obviamente, em sentido figurado, tendo em vista que a alfabetização midiática não está disponível a grande parte da população mundial.

Outro elemento singular a ser dito no quesito inclusão digital e consumo de tecnologias em nível de Brasil está relacionado a forma como as mesmas adentraram no país. Em primeira instância as tecnologias chegaram envoltas no advento do entretenimento, para posterior adentrar no contexto escolar. Isso significa que tecnologia e cibercultura anterior a qualquer conceito de funcionalidade relaciona-se com diversão, consumo e ostentação.

Nessa assertiva, Bauman (2008) afirma que o consumismo consiste em arranjo social reciclador de vontades, desejos e anseios humanos, constantes e frequentes, sendo o consumismo a força propulsora e operativa da sociedade. Acrescenta o autor que a capacidade do indivíduo em querer ou desejar se destaca do próprio indivíduo como se fosse uma força externa, colocando os consumidores em constante movimento, ao mesmo tempo em que são estabelecidas estratégias e manipulação de escolhas individuais. Bauman (2010) sugere que se vive uma cultura agorista, ou seja, o consumo é imediato. Inclusive pode-se considerar as tecnologias e virtualidades uma mercadoria muito desejada a ser consumida. Propõe também o consumo inserido na ‘modernidade líquida’ coloca a identidade em um processo de transformação que provoca fenômenos como a crise do multiculturalismo, o fundamentalismo islâmico ou as comunidades virtuais da internet (2005)

Já aos educadores e pensadores da temática, as tecnologias e ciberespaço equivale a um universo virtual que suporta o processo de criação, produção e

distribuição de produtos, informações e serviços; a inteligência coletiva, o hipertexto e a inteligência artificial; as interfaces síncronas e assíncronas de comunicação; as comunidades virtuais, a colaboração em massa e a interatividade em tempo real, onde as pessoas estão conectadas e o conhecimento é compartilhado (através de imagens, vídeos, textos, áudios) em escala global (TEIXEIRA, 2012b).

Nessa dinâmica, a cibercultura totaliza esse contexto como símbolo de um período da história da humanidade marcado pela comunicação eletrônica e pelas mídias digitais, influenciando, direta ou indiretamente, a educação e os modos de ensinar e aprender.

Também é possível elencar que a cibercultura também se faz presente na educação por meio de múltiplas linguagens, múltiplos canais de comunicação e em temporalidades distintas. As interfaces da Web 2.0, por exemplo, permitem um contato permanente entre escola, professores, alunos e seus pares no ambiente virtual de ensino. Sem fronteiras para o conhecimento, os conteúdos educativos são trabalhados interativamente na comunidade estudantil, de forma síncrona e assíncrona, com a possibilidade de produzir e compartilhar conhecimentos colaborativamente com qualquer outro estudante em qualquer parte do mundo.

Entretanto, apesar dos significativos benefícios para o processo de ensino-aprendizagem, devemos repensar a influência da internet e das novas tecnologias em nossa cultura, conscientes de seus pontos fortes e limitações, como a falta ou a precariedade de acesso à rede. Além disso, é fundamental avaliar a capacidade do estudante para utilizar as tecnologias propostas como instrumento de produção de conhecimentos transdisciplinares, e não apenas de informação, redefinindo a racionalidade comunicativa em estratégias educacionais no ambiente virtual ou exclusivamente como entretenimento.

3 Educação e a nova formação do profissional na Sociedade da Informação

As tecnologias da informação e comunicação convergem para o desenvolvimento do setor econômico e exigem do profissional conhecimentos cada vez mais específicos e complexos, além de habilidades diferenciadas e maior qualificação que deve ser atualizada de forma permanente. Exige-se do novo profissional uma

capacidade de mutação e adaptabilidade ao meio criado pela Sociedade da Informação jamais experimentado na história da humanidade.

A exclusão digital não se trata da pessoa ficar sem a possibilidade do uso do computador ou do telefone celular, mas continuar incapaz de pensar e de criar, bem como de organizar novas formas e justas dinâmicas de produção e distribuição de riqueza simbólica e material, como refere Gilson Schwartz. (SCHWARTZ, 2000).

Riqueza simbólica e pobreza do conhecimento faz lembrar os instrumentos cognitivos de obtenção do conhecimento, sem os quais este seria impossível. Tratar de alfabetização digital diante do analfabetismo funcional não é algo equivocado. A inclusão digital não restringe-se a escola e ao ensino formal, mas deve abrir outros horizontes de acesso ao conhecimento, e, por sua vez, às tecnologias da informação e comunicação.

Saliente-se que a maioria das habilidades de uma pessoa obtidas na escola, no trabalho e até em cursos específicos na esfera superior e nos específicos de pós-graduação ofertados requerem atualização e renovação e neste particular que se caracterizam os elementos formadores da chamada Era da informação intitulada por Castells. (CASTELLS, 1999).

Substitui-se a ideia de educação que cultiva o saber consolidado para o que ensina e prepara a pessoa para o aprendizado permanente. As políticas educacionais devem ser formuladas para absorver e utilizar as tecnologias intelectuais que amplificam a inteligência humana e suas funções cognitivas. Os bancos de dados ampliam a memória via os arquivos digitais, mas são ainda os modelos antigos que criam a forma de catalogar agregando valores antigos e modelos novos numa simbiose que desafia os livres pensadores. As pesquisas se realizam em saltos com saberes compartilhados entre estudiosos e pesquisadores, além da manifestação ingênua dos novos articulistas que sem padrão criam novos modelos jamais antes conhecidos.

Mora a polêmica na questão que envolve o potencial de inteligência individual e coletiva da sociedade. Assim o ensino deve ponderar essa conjuntura e levar para a comunidade a noção de um saber que se constrói. Os modelos de uma formação típica tecnicista e mecanicista idealizados pela fase taylorista-fordista focada na linearidade e

na escala piramidal está absolutamente superado. O ensino aberto ao jovem e à comunidade deve ser incorporada a todo e qualquer programa de inclusão digital e alfabetização tecnológica. A expansão constante requer ir além de referenciais pré-concebidos e edificar novos modelos. Os modelos e as abstrações vinculam-se com a estrutura, utilidade e finalidade idealizados levando em conta a época, o local e a cultura, além de sofrerem a chamada seleção natural tal qual ocorre nas ciências biológicas que se mantêm as espécies mais aptas capazes de se adaptar as intempéries e aos predadores.

Zimerman elucida a importância dos modelos na psicanálise e demonstra também como o seguinte exemplo: “Assim, o modelo que a mim ocorre para conceber essa última definição é dos andaimes de uma obra em construção: eles são úteis e indispensáveis até que a construção se complete e então se os dispense”.(ZIMERMAN. 1995, p. 45)

Os modelos são novamente utilizados quando se quer limpar os vidros do prédio já edificado, assim como alterar ou pintar as suas paredes, assim ocorre com a Sociedade da Informação os antigos modelos podem ser deixados de lado por algum tempo, mas podem ser retirados do baú para dar outra concepção a sua antiga forma de utilização.

Esta característica de surpreender de fazer nascer e renascer novas utilidades, funções e finalidades dos instrumentos que servem de apoio ao despertar do interesse para comunicação e difusão de dados, cultura e informação são as pedras referenciais da Sociedade da Informação que se desvincula e se reconecta num piscar de olhos.

Assim, a informação é parâmetro primordial no mundo globalizado de grande difusão de conhecimento. Que esta informação seja disponibilizada de forma universal deve ser umas das características basilares da Sociedade da Informação. Nessa dinâmica Wachowicz corrobora dizendo que o que caracteriza a atual revolução tecnológica não é a centralidade de conhecimento e informação, mas a aplicação desses conhecimentos e dessa informação na geração de conhecimentos e dispositivos de processamento/comunicação da informação, em um ciclo de realimentação cumulativo entre a inovação e seu uso. (WACHOWICZ, 2002, p.37).

Com o advento da democratização também trazida pela Sociedade da Informação e impulsionada pelo consumo das tecnologias várias preocupações suscitaram os usuários desses produtos e serviços. Os obstáculos para a Sociedade da Informação não são privilégio do Brasil. O problema da regulamentação preocupa todo o mundo. Segundo pesquisa feita por uma empresa ligada às Organizações das Nações Unidas (ONU), a lei da maioria dos países pouco faz para deter os abusos no ciberespaço.

Em se tratando de ciberespaço há uma grande preocupação de vários setores da sociedade em "evitar uma hiper-regulamentação asfixiante". Entendendo a Internet como um espaço de liberdade democrática por excelência, os governos de todos os países sempre esbarram nesta dificuldade, retardando a regulamentação dos crimes cometidos na rede com medo de descaracterizarem sua aura libertária.

CONCLUSÃO

A sociedade atual vivencia uma de suas maiores revoluções: a revolução tecnológica. Nunca houve antes tamanha influência da concepção inventiva do homem diretamente sobre todos os segmentos sociais. O cotidiano contemporâneo está abraçando situações que permeavam somente o universo científico. E, decisivamente estamos na era da Sociedade da Informação. A globalização e a pós-modernidade - fenômenos diretamente ligados à questão econômica e política dos países, foi a impulsionadora das relações tecnológicas em âmbito mundial, onde redes de informação foram formadas unindo lugares e pessoas de todas as partes do planeta em uma grande teia social. É este intercambiamento motivado pela globalização que permite a circulação de conhecimento, de cultura e de informação e adentrou no contexto escolar brasileiro.

Discutir as relações entre a Sociedade da Informação, cibercultura e educação no Brasil exige antes de mais nada o reconhecimento da trajetória histórica desses campos na sintonia com o complexo sistema educacional brasileiro.

Como discutido no decorrer do artigo, os esforços do governo federal em consonância aos Estados e Municípios para adequar o sistema educacional do país ao projeto de Sociedade da Informação foram significativos, mas os desafios são ainda maiores. Os projetos de informatização das escolas, capacitação de professores e uso do ensino a distância foram um passo importante para a ressignificação da educação no campo informacional.

Em outras palavras, a abstenção não é realmente uma opção para instituições de ensino, professores e gestores educacionais, já que a introdução das TICs na educação faz parte de uma revolução sociocultural mais ampla e profunda que está mudando a cultura do mundo contemporâneo e corroborando a consolidação da Sociedade da Informação. Ou seja, os espaços ciberculturais são marcados por novos modos de comunicação, estilos de vida, identidades, entretenimento e interatividade às novas formas de ensinar e aprender.

Portanto, o conceito de cibercultura está em permanente transformação, com muitas conotações, idealizadas notoriamente pelas práticas tecnossociais da cultura contemporânea e de suas novas formas de sociabilidade no universo virtual, ou seja, uma virtualização cultural da realidade humana, fruto da migração do espaço físico em consonância a Sociedade da Informação.

Referências Bibliográficas

ANDRADE, P. F. & LIMA, M. C. M. **Programa Nacional de Informática Educativa**. A utilização da informática na escola pública brasileira (1970-2004). MEC: Secretaria de Educação a Distância, 1996.

AVIRAM, A. (2000). “Computers in the classroom” to mindful radical adaptation by education systems to the emerging cyber culture. **Journal of Educational Change**, v. 1, n. 4, p. 331-352, dez. 2000.

BARROS, R; PIMENTEL, F; AURELIANO, J; SILVA, T. APRENDIZ ONLINE: ambiente telemático de aprendizagem cooperativa. In Revista EDAPECI: **Educação a Distância e Práticas Educativas Comunicacionais e Interculturais**. N 3, dez. 2009.

BAUDRILLARD, J. **A sociedade de consumo**. Lisboa: Edições 70, 1975.

BAUMAN, Z. **A Modernidade Líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

_____. **Identidade**: entrevista a Benedetto Vecchi. Rio de Janeiro: Zahar, 2005.

_____. **Vida para consumo**: a transformação das pessoas em mercadorias. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.

_____. **Vida a crédito**: conversas com Citali Rovirosa-Madrazo. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2010.

CANOTILHO, J. **Estado de Direito**. Cadernos Democráticos nº 7, Fundação Mário Soares. Lisboa: Gradiva, 1998.

CAPELLARI, E. Tecnologias de informação e possibilidades do século XXI: por uma nova relação do estado com a cidadania. In: ROVER, Aires José (org.). **Direito, Sociedade e Informática**: limites e perspectivas da vida digital. Florianópolis: Fundação Boiteux, 2000.

DERTOUZOS, M. **O Que Será**: como o novo mundo da informação transformará nossas vidas. São Paulo: Companhia das Letras, 1997.

LEMOS, A. **Cibercultura**: alguns pontos para compreender a nossa época. In: LEMOS, A.; CUNHA, P. Olhares sobre a cibercultura. Porto Alegre: Sulina, 2003. p. 11-23.

LÉVY, P. **La machine univers**: création, cognition et culture informatique. Paris: La Découverte, 1987.

_____. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2009.

_____. **O que é virtual?** São Paulo: Editora 34, 2010.

LIMA, M. (2011). **Educação na cibercultura**: novas possibilidades para o ensino-aprendizagem. Disponível em: <<http://revistaadmmade.estacio.br/index.php/reeduc/article/view/169/142>>. Acesso em: 1º fev. 2014.

LUHMANN, N. **Sistemas sociais**: lineamientos para una teoría general. Traducción de Javier Torres Nafarrate. México: Universidad Iberoamericana, 1998.

_____. **A realidade dos meios de comunicação.** Trad. de Ciro Marcondes Filho. São Paulo: Paulus, 2005.

MCLUHAN, M. **Os meios de comunicação como extensões do homem.** 13ª ed. São Paulo: Ed. Cultrix, 2003.

TAPSCOTT, D.; WILLIAMS, A. **Wikinomics:** how mass collaboration changes everything. New York: Penguin Group, 2010.

TEIXEIRA, M. **Cyberculture:** from Plato to the virtual universe. The architecture of collective intelligence. Munique: Grin Verlag, 2012a.

_____. **As faces da comunicação.** Munique: Grin Verlag, 2012b.

TÜRCKE, C. **Sociedade Excitada:** filosofia da sensação. Campinas: Editora Unicamp, 2010.

UNESCO BRASIL. Computador na escola – o futuro anunciado. Brasília: **Revista TICs nas Escolas**, vol. 3, no 2, 2008.

ZUFFO, J. A. **A infoera:** o imenso desafio do futuro. São Paulo: Editora Saber, 1997.

WACHOWICZ, M. Os Direitos da Informação na Declaração Universal dos Direitos Humanos. In: WACHOWICZ, M. (coord.). **Propriedade Intelectual & Internet:** uma perspectiva integrada à Sociedade da Informação. Curitiba: Juruá Editora, 2002.