



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA  
CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS E SOCIAIS APLICADAS  
CAMPUS ANTÔNIO MARIZ – CAMPUS VII  
COORDENAÇÃO DE COMPUTAÇÃO**

**NATHAN RONNY FERREIRA LUCENA**

**EDUCAÇÃO E CIBERCULTURA: ASPECTOS POSITIVOS DA INCLUSÃO  
DIGITAL NA REALIDADE ESCOLAR**

**Orientador: Prof. Dr. Wellington Candeia de Araújo**

**PATOS – PB**

**2016**

**NATHAN RONNY FERREIRA LUCENA**

**EDUCAÇÃO E CIBERCULTURA: ASPECTOS POSITIVOS DA INCLUSÃO  
DIGITAL NA REALIDADE ESCOLAR**

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Coordenação do Curso de Licenciatura em Computação da Universidade Estadual da Paraíba Campus VII-Patos, como requisito final para obtenção do título de Licenciado em Computação.

**Orientador:** Dr. Wellington Candeia de Araújo

PATOS-PB

2016

É expressamente proibida a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano da dissertação.

L931e Lucena, Nathan Ronny Ferreira  
Educação e Cibercultura: Aspectos Positivos Da Inclusão Digital Na Realidade Escolar [manuscrito] : aspectos positivos da inclusão digital na realidade escolar / Nathan Ronny Ferreira Lucena. - 2016.  
49 p. : il.

Digitado.  
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Computação) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Ciências Exatas e Sociais Aplicadas, 2016.  
"Orientação: Prof. Dr. Wellington Candeia de Araújo, CCEA".

1. Inclusão Digital. 2. Docente da sociedade digital. 3. Cibercultura. 4. Educação. I. Título.

21. ed. CDD 370

# TERMO DE APROVAÇÃO

Nathan Ronny Ferreira Lucena

## EDUCAÇÃO E CIBERCULTURA: ASPECTOS POSITIVOS DA INCLUSÃO DIGITAL NA REALIDADE ESCOLAR

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao  
Curso de Licenciatura em Computação da  
Universidade Estadual da Paraíba, em  
cumprimento à exigência para obtenção do grau  
de Licenciado em Computação

Aprovado em 01 de novembro de 2016

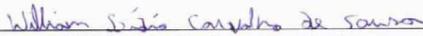
### BANCA EXAMINADORA



Wellington Candeia de Araujo  
(Orientador)



Pablo Roberto Fernandes de Oliveira  
(Examinador)



William Lídio Carvalho de Sousa  
(Examinador)

A meu Deus que nunca me desamparou, principalmente a meus pais e a toda minha família, e a todos os meus amigos que me acompanharam nesta jornada, DEDICO.

## **AGRADECIMENTOS**

Primeiramente a Deus, por ter me dado a oportunidade de estar concluindo este curso superior, com saúde e principalmente força e dedicação para superar nas dificuldades, fraquezas que tive no decorrer dessa caminhada, sempre iluminando meus passos e minhas decisões.

Agradeço a minha família especial a minha mãe Nizia Samara e meu pai Adriany Ronny, que me deram total apoio e incentivo nas horas difíceis de desânimo e de cansaço.

A meu professor orientador, Wellington Candeia, por ter aceitado e me acolhido como sendo um dos seus orientandos, aonde tive total confiança e sei que não só ganhei um orientador “professor” e sim um grande amigo que teve presente na vida acadêmica desde o início.

A todos os professores que me acompanharam durante a graduação que contribuíram e deram a oportunidade para construção de cada parte do conhecimento que adquiri na universidade, que foram sem dúvidas tão relevantes na minha vida acadêmica, fica o meu carinho por estes é sem exceção. Em especial a professora Rosângela de Araújo Medeiros que me tratou como sendo um de seus filhos, sempre preocupada e repassando seus ensinamentos de vida.

Aos meus amigos de faculdade que estiveram próximos a mim que se tornaram grandes amigos, que eu sempre podia contar com eles e também aqueles que só passaram por pouco tempo, que demonstraram sempre companheirismo aqui fica meu total carinho e respeito e digo que vão estar presentes durante a minha vida.

A todos os meus amigos, que sempre torceram por mim e me ajudaram nessa caminhada, desde tempos de escolas e aqueles que a vida trouxe até a mim, e principalmente a todos os universitários que precisam e precisaram do ônibus que é cedido pela prefeitura de Desterro, que faz este grande e arriscado percurso todo santo dia, que apesar das dificuldades sempre estavam unidos e animando a esta longa viagem para serem momentos inesquecíveis.

Agradeço também à Universidade Estadual da Paraíba UEPB – Campus VII e todos os funcionários e colaboradores que fazem parte dessa equipe, com certeza vou levar um pouco da universidade para o resto da vida.

E a todos que estiveram comigo nos momentos difíceis que acreditaram na minha pessoa, apoiando e desejando votos de felicitações, fico grato, meus sinceros agradecimentos.

Como disse o poeta Bráulio Bessa: "Só eu sei cada passo por mim dado nessa estrada esburacada que é a vida, passei coisas que até mesmo Deus duvida, fiquei triste, capiongo, aperreado, porém nunca me senti desmotivado, me agarrava sempre numa mão amiga, e de forças minha alma era munida pois do céu a voz de Deus dizia assim: - Suba o queixo, meta os pés, confie em mim, vá pra luta que eu cuido das feridas".

"A inclusão digital não é só o amplo acesso à tecnologia, mas a apropriação dela na resolução de problemas e que a escola pratica a inclusão digital quando incorpora em sua prática a ideia de que, se educa aprendendo, quando usa os recursos tecnológicos". (Léa Fagundes)

## RESUMO

O presente trabalho tem como finalidade propor uma discussão e reflexão acerca da importância da inclusão digital no ambiente escolar e na aprendizagem e os reflexos da formação do professor na atuação como docente integrante de uma sociedade digital. Para isso fez-se necessário à exposição de conceitos voltados para a cibercultura, educação, inclusão digital, que são o eixo motivador de desenvolvimento deste. Como objetivo geral, mostrar a importância do desenvolvimento da Cibercultura no contexto educacional, em especial no âmbito profissional dos integradores da educação. Dentre os objetivos específicos, encontram-se: Tecer um histórico evolutivo conceitual da educação, da cibercultura e da inclusão digital; Descrever a situação da cibercultura no contexto educacional virtual; Delimitar a atuação do ciberespaço no ambiente educacional; Mostrar como ocorre o processo da inclusão social e digital na cibercultura e no processo de ensino aprendizagem educacional. A inserção de novas tecnologias na sociedade atual marcada por rápidas mudanças fizeram com que a escola necessitasse de agilidade para acompanhar as mudanças educacionais e tecnológicas, com isso a formação do professor, na apropriação e na utilização do uso ideal de recursos tecnológicos, também é vista como uma problemática para a entrada das tecnologias dentro do espaço escolar e como ferramenta de interação, de comunicação e de novas formas de ensino/aprendizagem. Portanto, aprofunda-se o olhar para o acesso digital como possibilidade do professor na interação com o aluno, na troca de conhecimentos, na busca de sua autonomia e no estímulo do aprendizado. A pesquisa bibliográfica teve apoio nos autores como Pierre Lévy (2007), Domingues (2010), Kant (1996), Brandão (2010), Brasil (1996), Cruz (2004) e outros que colaboraram para o entendimento e o desenvolvimento das ideias aqui expostas.

**Palavras-chave:** Inclusão Digital. Docente integrante da sociedade digital. Cibercultura. Educação.

## ABSTRACT

This study aims to propose a discussion and reflection about the importance of digital inclusion in the school environment and learning and reflections of teacher training in acting as a teacher member of a digital society. For this it was necessary to display concepts focused on cyberculture, education, digital inclusion, which are the motivating development of this axis. As a general goal, to show the importance of the development of cyberculture in the educational context, especially in the professional field of education integrators. Among the specific objectives are: To weave a conceptual evolutionary history of education, cyberculture and digital inclusion; Describe the situation of cyberculture in the virtual educational context; Delimiting the role of cyberspace in the educational environment; Show how is the process of social and digital inclusion in cyberculture and teaching educational learning process. The introduction of new technologies in today's society marked by rapid changes caused the agility needed school to follow educational and technological changes, thus the formation of the teacher, the ownership and use of the optimal use of technological resources, is also seen as a problem for the entry of technologies within the school environment and how interaction tool, communication and new ways of teaching / learning. So deepens look for digital access as a possibility of teacher interaction with students, the exchange of knowledge in the pursuit of their autonomy and learning stimulus. The bibliographical research was supported in authors like Pierre Lévy (2007), Domingues (2010), Kant (1996), Brandão (2010), Brazil (1996), Cruz (2004) and others who contributed to the understanding and the development of the ideas here.

**Keywords:** Digital inclusion. Faculty member of the digital society. Cyberculture. Education.

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	<b>10</b>
<b>2 BREVE HISTÓRICO E DELIMITAÇÕES CONCEITUAIS ACERCA DA EDUCAÇÃO E DA INCLUSÃO DIGITAL</b> .....	<b>13</b>
2.1 Educação: contexto histórico .....	15
2.2 Cibercultura e a sociedade.....	20
2.3 Contextualizando a inclusão digital.....	23
<b>3 CONTEXTO EDUCACIONAL VIRTUAL E CIBERCULTURA</b> .....	<b>27</b>
3.1 Conhecimento no ciberespaço e educação na cibercultura .....	28
3.2 O sentido da informação na linha da educação tecnológica .....	30
<b>4 INCLUSÃO SOCIAL E DIGITAL NA CIBERCULTURA</b> .....	<b>34</b>
4.1 O avanço das tecnologias e a inclusão digital.....	34
4.2 As dimensões da inclusão social e digital na cibercultura .....	37
4.3 Os jovens como tomadores da tecnologia através da cibercultura .....	39
<b>5 RESULTADOS E DISCUSSÕES</b> .....	<b>43</b>
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	<b>45</b>
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	<b>47</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Com o surgimento das novas mídias à educação, nos defrontamos com desafios e incertezas. Algumas escolas brasileiras já vivem a “escola inteligente”, outras, ainda vivem as utopias da “escola inteligente”. E como chegar até lá? Quais os grandes desafios que permeiam a inclusão digital brasileira? Onde estamos em nível de desenvolvimento digital?

É necessário termos em mente que o acesso às tecnologias não se dá somente no acesso aos computadores e professores de informática nas escolas, pois vai, além disso. É algo mais complexo do que como foi, por exemplo, o advento do quadro negro, ou lousa, quando chegou às escolas, e, houve sim, uma certa resistência por parte de diversos educadores que demoraram a aceitar o quadro negro como um meio de facilitar e ilustrar o ensino. Hoje, no entanto, é difícil pensarmos em sala de aula sem pensarmos em quadro e giz. Estaria acontecendo com o computador uma mesma resistência como a do quadro negro? Acreditamos que sim, mas em parte, pois o quadro negro foi uma mídia criada especialmente para a educação.

E agora? Como incluí-las na educação? Como deixá-la à face da educação? É este de fato um assunto bastante polêmico e que envolve não somente as escolas, mas sim todos os segmentos da educação, principalmente vontade política, recursos financeiros e preparo para lidar com as novas mídias educacionais.

Nesta perspectiva, torna-se, pois, imperativo refletir sobre as práticas pedagógicas inadequadas ao novo cenário sociotécnico<sup>1</sup> e que não dizem respeito somente à educação *online*, mas a uma sociedade apoiada em artefatos de informação e comunicação presentes no cotidiano das novas gerações, que propiciam uma comunicação rápida e interativa. Dados quantitativos apontam o Brasil (tratando especificamente de conexão com a internet de casa) como um dos países em que as taxas de aumento das conexões são as mais elevadas, ao lado da Rússia, Índia e China (LEMOS, LÉVY, 2010), o que indica acesso crescente ao ciberespaço.

---

<sup>1</sup> Para se entender o sentido do termo sociotécnico, computadores e programas são artefatos sociotécnicos criados por entidades heterogêneas em rede, que incluem a interação de seres humanos e não humanos. (LATOURET, 2000).

Há pesquisadores (LÉVY, 1999; MORAN, 2006; SANTOS, 2011; MARTIN-BARBERO, 2006; DEMO, 2011), que alertam para a necessidade de a atuação do professor vir acompanhada de reflexões acerca das mudanças sociotécnicas provocadas pela cibercultura. A docência deverá basear-se em uma proposta didática voltada para o estímulo e a participação interativa na construção do conhecimento (SILVA, 2008), pois o novo cenário que emerge com a cibercultura, consolidado pelas possibilidades comunicacionais da *web 2.0*, traz consigo novas formas de pensar e aprender.

As transformações sociotécnicas trazidas pela cibercultura fazem surgir um “novo ambiente cognitivo” (RAMAL, 2000). Barreto (2009) enfatiza que ao se exporem às mais diversas tecnologias, o desenvolvimento dos jovens nascidos a partir dos anos 80 tem uma forma diferenciada de reflexão e podem superar o desenvolvimento dos seus pais e avós, isso acontece porque neurotransmissores são liberados durante o uso diário de computadores, celulares de banda larga, *smartphones* e vídeo games, e provocam alterações nas células cerebrais, proporcionando a formação de novas conexões neurais.

Comandado pelas novas gerações, o contexto social passa a se basear e se organizar em função da realidade na qual o computador é tão indispensável quanto o celular e outras formas de comunicação. Jenkins (2008), ao analisar a relação escola e novas tecnologias, afirma que as novas gerações lidam muito bem com a velocidade das mídias e critica a atuação retrógrada de pais e escolas que procuram negar essa desenvoltura.

Assim, para o desenvolvimento deste trabalho, foi preciso a divisão de 5 capítulos dentre os quais no primeiro encontram-se a presente introdução; no segundo é possível ver a abordagem de um histórico de desenvolvimento e conceitos acerca da educação, cibercultura e inclusão digital em seus âmbitos individuais, bem como naquilo que as une; no terceiro capítulo, apresenta-se a cibercultura no contexto educacional virtual, promovendo o ciberespaço e a educação na cultura virtual, bem como a informação na cultura tecnológica; no quarto capítulo, a inclusão digital vem descrita com suas dimensões, ocorrências, predominâncias e relações existentes entre a mesma com os jovens, e os demais envolvidos neste espaço; na quinta seção apresentam-se os resultados e discursões; por fim, na sexta edição apresentam-se as considerações finais.

Diante do exposto, este trabalho apresenta como objetivo geral, mostrar a importância do desenvolvimento da Cibercultura no contexto educacional, em

especial no âmbito profissional dos integradores da educação. E dentre os objetivos específicos estão: Tecer um histórico evolutivo conceitual da educação, da cibercultura da inclusão digital; Descrever a situação da cibercultura no contexto educacional virtual; Delimitar a atuação do ciberespaço no ambiente educacional; Mostrar como ocorre o processo da inclusão social e digital na cibercultura e no processo de ensino aprendizagem educacional.

## **2 BREVE HISTÓRICO E DELIMITAÇÕES CONCEITUAIS ACERCA DA EDUCAÇÃO E DA INCLUSÃO DIGITAL**

A educação tem uma grande parcela de responsabilidade no processo de formação dos seres humanos, tendo em vista a sua construção ao longo da história. Nesta perspectiva enfatiza-se a função social, ou prática social, da educação, já que o processo de formação do homem é constituído de várias áreas que o compõem, como, por exemplo, os grupos sociais aos quais ele passa a fazer parte quando do relacionamento na família, no trabalho e, principalmente, na escola.

Assim, como bem assevera Ponce (1994, p.21), referindo-se às comunidades primitivas,

os fins da educação derivam da estrutura homogênea do ambiente social, identificam-se como os interesses comuns do grupo, e se realizam igualmente em todos os seus membros, de modo espontâneo e integral: espontâneo na medida em que não existe nenhuma instituição destinada a inculcá-los, integral no sentido que cada membro da tribo incorporava mais ou menos bem tudo o que na referida comunidade era possível receber e elaborar.

Com todas as mudanças que aconteciam no tempo, bem como as pertinentes ao homem, à sociedade, novas formas de organização vão aparecendo, sobretudo com a transição ocorrente entre a sociedade primitiva para a da antiguidade. Desta feita, a sociedade primitiva mantinha uma relação entre os homens fundamentada na propriedade coletiva, enquanto que na sociedade anteriorizada esta passa a se fundamentar na propriedade privada, passando agora o poder a reger as relações. Deste modo, Ponce (1994, p.27), afirma:

Com o desaparecimento dos interesses comuns a todos os membros iguais de um grupo e a sua substituição por interesses distintos, pouco a pouco antagônicos, o processo educativo, que até então era único, sofreu uma partição: a desigualdade econômica entre os 'organizadores' e os 'executores' trouxe, necessariamente, a desigualdade das educações respectivas.

Diante disso, percebe-se que há uma distinção dos ideais educacionais, não são pensamentos mais igualitários, houve a ruptura do coletivo para o individual,

bem como o início da desigualdade com o surgimento da classe dominante e da classe dominada.

Outro fato bastante importante que se deve registrar é o das relações sociais de produção, a concepção do próprio homem, o trabalho, a educação, todos sofrem uma transformação a instituição do capitalismo na sociedade, como também do aprimoramento da maquinaria. Assim o homem passa a ser não mais aquele que é humanizado, mas aquele que vende a força de seu trabalho, ou seja, aquele que transforma sua força em produção, ou seja, ele deixa de ser humanizado e passa a valer o que produz.

Com isso, no ponto de vista da classe dominante, a educação servia para nada mais nada menos para habilitar os grupos de trabalhadores dos mais diversos setores, naquilo que os ajudaria a produzir, ou seja, a capacitação técnica, social e ideológica. Neste contexto, Frigotto (1999, p.26) afirma que “trata-se de subordinar a função social da educação de forma controlada para responder às demandas do capital”.

Dentro deste parâmetro de desenvolvimento, insere-se a questão da evolução do homem dentro do espaço digital. Pois todos os dias o homem se depara com novas invenções tecnológicas, que passam a determinar o modo de vida dos indivíduos, dentro da organização do ambiente social.

Menezes (2006, p.15) afirma que diante da sociedade, que vive em “constante e rápida transformação, percebemos que a influência exercida pelos recursos da Ciência e da Informática no comportamento dos indivíduos faz com que sejam necessárias mudanças efetivas nas práticas educacionais atuais”.

Assim, torna-se imprescindível primar pela atualização da educação e de suas práticas no âmbito tecnológico, visando sempre a questão do desenvolvimento social e cultural do homem, visto que o seu crescimento vai sempre afetar o modo de ver, de pensar, de ensinar e de aprender no mundo em que se insere.

De acordo com Menezes (2006, p.16):

No Brasil, a utilização da Informática na Educação é resultado de um processo que já dura aproximadamente 30 anos. Atualmente tal processo está embasado em legislações e políticas federais que delimitam e delegam ações aos Estados. Dessa forma, hoje um número significativo de escolas brasileiras possui laboratórios de informática, implantados por programas governamentais, dentre os quais se destaca o Programa nacional de Informática na Educação (ProInfo). Criado por uma iniciativa do Governo Federal no ano de

1997, por meio do ministério de Educação/Secretaria de Educação à Distância (MEC/SEED), esse Programa busca introduzir as Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) nas escolas públicas como ferramenta de apoio ao processo de aprendizagem dos alunos.

Com isso, pode-se perceber que há realmente um interesse quanto ao desenvolvimento e a viabilização da inclusão de novas tecnologias dentro do âmbito da educação, sempre com aprovação e implantação de projetos voltados para as escolas, no tocante ao que se refere da estrutura básica ao que se há de mais moderno, como: laboratórios, tablets, aulas com recursos tecnológicos como computadores, projetores multimídia, etc., assim inserindo não só os alunos mas também professores e todo corpo que compõe a educação em si.

Entendido o discurso até o momento, coloca-se a necessidade de se investigar as formas de inclusão dos recursos tecnológicos nas escolas, a importância dada ao professor que se atualiza, que busca seu crescimento para utilização na sua prática pedagógica; o envolvimento das escolas deve ser o maior possível, sempre preocupado com a aprendizagem e com a inclusão dos seus alunos.

Diante do exposto, o norte deste capítulo é delimitar conceitos sobre educação, bem como apresentar a questão da inclusão digital através dos meios de socialização virtual, norteadores deste trabalho de conclusão de curso, iniciando pelos conceitos de cibercultura, inclusão, para depois se delimitar caracteristicamente a inclusão digital.

## **2.1 Educação: contexto histórico**

Tomando como partida o que se foi colocado anteriormente, dando continuidade ao pensamento, no tocante ao ponto de vista da classe dominada, dos trabalhadores, a educação, segundo Frigotto (1999, p. 27):

é, antes de mais nada, desenvolvimento de potencialidades e apropriação de saber social (conjunto de conhecimentos e habilidades, atitudes e valores que são produzidos pelas classes, em uma situação histórica, para dar conta dos seus interesses e necessidades).

Assim, a educação tem objetivo de dar formação integral ao homem, isto é,

oferecer oportunidade de desenvolvimento de todas as suas potencialidades e capacidades, seja no físico, social, mental, profissional, afetivo, etc.

Nesse contexto, preconiza-se a concepção de educação fundamentada na percepção crítica que concebe o homem em sua totalidade, enquanto um ser que é constituído e composto pelo biológico, material, afetivo, estético, etc. Por conseguinte, no que se refere ao desenvolvimento das práticas educativas, é preciso que se estabeleça a mentalidade de que os sujeitos que organizam, constroem, compõem os processos educacionais são os próprios homens e suas múltiplas necessidades.

Levando em consideração os sujeitos históricos, o projeto educacional das escolas deve estar fundamentado na realidade, e que esta realidade vai denotar uma transformação, pois ela não é algo que já está pronto ou acabado. Trata-se de reconhecer o papel social da educação, da escola, o de envolver todo um grupo em um processo de transformação, no qual se iniciou com a construção histórica feita pelo próprio homem.

A educação como prática social é desenvolvida, portanto, nas relações que se estabelecem entre os grupos, em qualquer esfera social, constituindo-se numa atividade humana-histórica definida na totalidade das relações sociais, como bem afirma Frigotto (1999, p.25): "na perspectiva de articular as concepções, a organização dos processos e dos conteúdos educativos na escola e, mais amplamente, nas diferentes esferas da vida social, aos interesses de classes".

Etimologicamente falando, *educare* é uma palavra latina utilizada como raiz para o vocábulo educação, significando, portanto, a ação de criar ou alimentar. Assim, pode-se entender ou compreender a educação como instrução, transmissão de informação, ou simplesmente como uma mera aquisição de informações (alimentar o outro com informações), sem que haja uma reflexão crítica do conhecimento que está sendo adquirido e reunido juntamente com outros (DICIONÁRIO ETIMOLÓGICO, 2016).

De forma geral, Aranha (2010, p.31) diz que a educação "não é a simples transmissão da herança dos antepassados para as novas gerações, mas o processo pelo qual também se torna possível a gestação do novo e a ruptura com o velho".

Não se deve pensar na educação como um simples transmissor de conhecimento, pelo qual a criança e o jovem aprendem a fazer coisas através de

exemplo, de práticas culturais, etc., mas como um mecanismo ou uma parte de si mesmo, que acompanha o homem desde a sua formação, e pelo longo de sua vida.

Num outro entendimento, educação significa literalmente a formação do ser humano de forma integral, envolvendo o desenvolvimento pleno das inúmeras potencialidades existentes no homem, como por exemplo, o seu desenvolvimento físico, intelectual e moral. Nesse entendimento, há de se considerar que para ocorrer o seu desenvolvimento pleno, o homem deve estar inserido, fazer parte, de determinados grupos sociais, interagindo com outras pessoas partícipes do mesmo grupo, de forma a trocar experiências, compartilhar de pensamentos e ideias, expor suas observações do social coletivo, corroborando para que a educação seja concebida como prática social, pertinente a determinados contextos relacionados com a forma com que os homens produzem seus próprios conhecimentos.

Conforme a LDB 9.394, de 20 de Dezembro de 1996, no seu artigo 1º determina que

a educação abrange os processos formativos que se desenvolvem na vida familiar, na convivência humana, no trabalho, nas instituições de ensino e pesquisa, nos movimentos sociais e organizações da sociedade civil e nas manifestações culturais.

Nessa ótica, entende-se a educação como um privilégio de todo ser humano, não somente de alguns grupos de crianças ou de jovens, mas também à todo um contexto que envolva a vida e as relações de qualquer que seja a pessoa, ou de qualquer fase da vida em que ela se encontre.

Já que a educação ocorre em todo e qualquer espaço social, o indivíduo não tem como escapar da sua ação direta sobre ele, mesmo porque um destes espaços sociais é o escolar. Nessa lógica, a educação, segundo Brandão (2010, p.23) “é um dos principais meios de realização de mudança social ou, pelo menos um dos recursos de adaptações das pessoas, em um mundo em mudança”.

Portanto, só haverá possibilidade de discussão entre a prática pedagógica e a própria educação ao passo em que a colocamos numa posição que a estabelece como prática social.

Quando se afirma a educação como prática social, não se está descartando a sua ação de realização como um fenômeno pessoal. É nessa individualidade da

pessoa humana que tudo vai acontecer, o individual implicará, conseqüentemente, no social e vice-versa (BRANDÃO, 2010).

Uma coisa bastante interessante de se pensar é que, quem entra neste processo de socialização educacional é apenas o homem, pois ele é o único ser vivente que necessita de educação. Como bem afirma Kant (1996, p.11): “o homem é a única criatura que precisa ser educada. Por educação, entende-se o cuidado de sua infância (a conservação, o trato), a disciplina e a instrução com a formação. Conseqüentemente, o homem é infante, educando e discípulo”.

Nesse contexto, o conhecimento é primordial para o desenvolvimento humano. O homem na sua individualidade consegue pensar, discernir, criar, mas ele precisa do coletivo para ser aceito, reconhecido, atuante. A Educação, portanto, é o instrumento de transmissão de informações de pessoa para pessoas, de geração para geração, como bem prega Moraes (2003, p.35):

Ao que parece, quando, pela mediação do conhecimento acumulativo do homem, procurou-se organizar a vasta aprendizagem da vida em benefício até mais da sociedade do que propriamente do indivíduo, surgiu a prática educacional sistemática. Interpretado desta forma as indicações históricas. Suponho que, em sua origem, a educação tenha resultado de dois momentos consecutivos: ao ímpeto de sobreviver seguiu-se o desejo de aperfeiçoar a vida.

Um ponto que também é crucial de se entender é que a educação não acontece apenas através do conhecimento, vai além deste, é algo de dentro de cada pessoa, através dos seus valores morais, estes que permeiam a sua alma desde o dia do seu nascimento, através do grupo familiar, escolar, de trabalho, e à medida em que vai se integrando à sociedade. Através da educação formal e informal. A educação tem, portanto, de forma condicionante, o conhecimento e de valores morais para que aconteça então a transformação do indivíduo.

Para Aristóteles, a educação é o instrumento que pode levar o homem a chegar na sua plena realização, com isso o homem terá desenvolvido suas múltiplas capacidades, sendo elas a física, intelectual e moral (MENEZES, 2001).

Como diz Lima (2003 p.143):

A educação é concebida como estando relacionada ao atendimento do desenvolvimento das capacidades humanas do mundo moderno para o mundo pós-moderno como relacionada ao processo ensino-aprendizagem e, entendida também como mecanismo de

socialização, envolvendo desde a construção e transmissão do conhecimento até a incorporação de valores morais, éticos, políticos, etc., e como agente formadora do homem e de suas relações para o convívio social.

Nessa perspectiva, os valores só são importantes quando o próprio indivíduo dá um grau de valor maior. Na educação se faz necessário ter os valores sempre ajustados, pois são instrumentos norteadores que ajudam o indivíduo na construção da sua cidadania. Assim a educação é a pedagogia, ou ciência, que leva o homem a construir a cidadania, já que aqui se fala na educação como prática social.

É muito complicado falar sobre a educação na formação ou construção do homem, visto que cada indivíduo se constitui por suas especificidades, principalmente pelas suas posições culturais, sociais, conforme sua realidade. Assim, por isso é que se tem tantos debates sobre o processo educativo, mediante as diferenças encontradas nas individualidades é que se constitui a complexidade de se chegar em denominadores comuns. Por isso, também, que muitos são os debates acerca do currículo, da sua elaboração, do seu vigor nas escolas, das distinções das atividades pedagógicas, da formação continuada de professores e tantos outros assuntos norteadores da educação. Como fundamento a estas afirmativas, veja-se Cunha (2003, p.7)

Como todo debate, o debate sobre a educação pode ser entendido como um grande laboratório, um campo de desenvolvimento de interpretações e perspectivas sobre o homem, sobre o que seria acontecer com ele em seus diferentes ciclos de vida, infância, adolescência e diferentes fases da vida adulta. Muitos já incluíram no debate da educação, a morte e o depois da morte.

Viana (2006, apud ROUSSEAU, 1999, p.8) registra uma importante afirmação fundamentada por Rousseau, a qual diz que: “Nascemos fracos, precisamos de forças; nascemos estúpidos, precisamos de juízo. Tudo o que não temos ao nascer, e de que precisamos quando grandes nos é dado pela educação”.

Assim, entende-se que a educação realmente se torna um pilar na vida de qualquer indivíduo, tendo suas particularidades de ensino, de percepção de mundo, de ótica humanitária, social, psicológica e de todas as esferas do conhecimento.

## 2.2 Cibercultura e a sociedade

Mesmo que a palavra Cibercultura esteja disseminada nos dias de hoje, na contemporaneidade, não foi possível, ainda, especificar e atribuir um sentido conceitual que a defina, no tocante a se encerrar a ideia de cibercultura.

Como se pode confirmar, através de Savazoni e Cohn (2009, p 10): “[...] existe uma real carência de representação conceitual para os fenômenos surgidos no âmbito da cultura digital [...]”. Provavelmente pelo fato de ser extremamente atual, e que justamente por isto, necessitar de muito mais investigações, pesquisas, observações, discussões e análises.

Conforme Lévy (2007, p. 92):

A palavra “ciberespaço” foi inventada em 1984 por William Gibson em seu romance de ficção científica *Neuromante*. No livro esse termo designa o universo das redes digitais, descrito como campo de batalha entre as multinacionais, palco de conflitos mundiais, nova fronteira econômica e cultural. Em *Neuromante*, a exploração do ciberespaço coloca em cena as fortalezas de informações secretas protegidas pelos programas ICE, ilhas banhadas pelos oceanos de dados que se metamorfoseiam e são trocados em grande velocidade ao redor do planeta. Alguns heróis são capazes de entrar “fisicamente” nesse espaço de dados para lá viver todos os tipos de aventuras. O ciberespaço de Gibson torna sensível a geografia móvel da informação, normalmente invisível. O termo foi imediatamente retomado pelos usuários e criadores de redes digitais. Existe hoje no mundo uma profusão de correntes literárias, musicais, artísticas e talvez até políticas que se dizem parte da “cibercultura”.

O autor supracitado teve a intenção de ressaltar, primeiramente, o que se ocorria nos espaços virtuais, conhecidos como ciberespaços, assim delimitando que nestes espaços o homem teria total liberdade de agir, pensar, expor suas ideias, envolvendo meios de comunicação digitais, no espaço e no tempo dos códigos digitais e virtuais, tendo até a possibilidade de entrar em espaços virtuais de forma física, ou seja, praticando no físico o que se transmite no virtual.

Assim, diante desta introdução, Lévy (2007, p.92) continua afirmando:

Eu defino o ciberespaço como o espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores. Essa definição inclui o conjunto dos sistemas de comunicação eletrônicos (aí incluídos os conjuntos de redes hertzianas e telefônicas clássicas), na medida em que transmitem

informações provenientes de fontes digitais ou destinadas à digitalização. Insisto na codificação digital, pois ela condiciona o caráter plástico, fluido, calculável com precisão e tratável em tempo real, hipertextual, interativo e, resumindo, virtual da informação que é, parece-me, a marca distintiva do ciberespaço.

Pode-se dizer que o ciberespaço permite a comunicação entre os diversos seres sociais, em qualquer que seja a sua localidade, tendo em vista as diversas e inúmeras possibilidades que permeiam a vontade do homem no momento de uso deste recurso. A interação que é possibilitada através do ciberespaço passa a se tornar essencial para a troca das informações, a contingência de transferências e arquivos de diversos documentos, perspectiva de digitalização geral de informações, gravação de dados, socialização entre grupos sociais, e, até mesmo, eventualidades de humanização.

A universalização da cibercultura, de acordo com Lévy (2007, p.32), “propaga a co-presença e a interação de quaisquer pontos de espaço físico, social ou informacional. Neste sentido, ela é complementar a uma segunda tendência fundamental, a virtualização”.

No entanto, para que se possa entrar neste mundo deslumbrante que é o da cibercultura, do ciberespaço, da virtualização e de suas mais diversas vertentes, faz-se indispensável considerar a fundamentação do significado de cultura, no seu sentido mais visceral, mais profundo. Para Domingues (2010, p.17), “[...] não é preciso explicar que a cultura é o reflexo do universo de possibilidade da ação humana”.

Diante disso, já que a cultura se constitui em um reflexo da ação humana, ela é observada e construída de ações diretas do homem na sociedade, desenvolvendo formas, propósitos, sentido, vida e, principalmente, significados a todas as coisas existentes ao seu redor. Foi através deste comportamento humano que ocorreu o desenvolvimento necessário das pesquisas científicas e tecnológicas que contribuíram para com o surgimento do computador e, portanto, para o surgimento da denominada cultura digital. Assim pensando, esta logo passa a participar das muitas perspectivas e áreas na vida do homem, como por exemplo, no processo de aprendizagem, seja no cotidiano através das experiências, seja da aprendizagem pedagógica, bem como passa também a fazer parte na sua vida afetiva, nos âmbitos profissional e familiar, corroborando também para a sua potencialidade de se comunicar dentro da sociedade.

Destarte, como ressalta Domingues (2010, p. 19): “vimos surgir uma nova estruturação de pensamentos, práticas e conceitos. Cabe ressaltar aqui, que a cultura não se transforma em digital, mas sim, ela busca se adequar ao cenário digital, ao mundo virtual”.

Segundo o ex-secretário executivo do Ministério da Cultura, Alfredo Manevy (*in* SAVAZONI; COHN, 2009, p. 36), diz que a “cultura digital não era entendida como uma tecnologia, mas como um sistema de valores, de símbolos, de práticas e de atitudes”. E continua em sua afirmação, que se expande:

Eu entendo o homem não apenas como um animal econômico, mas também como um animal político e simbólico, que é um ponto de partida que o digital aborda. Então eu vejo a cultura digital como uma tecnologia sem dúvida nenhuma, uma etapa da tecnologia, mas fundamentalmente um sistema de práticas e valores que está em disputa permanente na vida contemporânea.

Savazoni e Cohn (2009, p.45), continua a reflexão afirmando que:

A cultura digital é a cultura do século XXI. É a nova compreensão de praticamente tudo. O fantástico da cultura digital é que a tecnologia trouxe à tona mudanças concretas, reais e muito práticas em relação a tudo que está acontecendo no mundo, mas também reflexões conceituais muito amplas sobre o que é a civilização e o que nós estamos fazendo aqui.

Pode-se, portanto, pensar na cultura digital como um motor de extrema potência para a educação. Torna-se, conseqüentemente, um incentivo ao aprendizado de crianças, jovens e adultos, sem sair do seu cotidiano vivenciado, de forma que este aprendizado aconteça de maneira prazerosa. A sensação de liberdade e autonomia é incomparável, fortalecendo ainda mais a busca do conhecimento, pela descoberta do novo.

Dá-se a conclusão de que a cibercultura, ou cultura digital, em qualquer definição que se possa pensar, vem a se constituir uma essência, a qual permite o ato de compartilhar, de sair de um território para outro, de raciocinar, de unificar, bem como na sensação da liberdade e de autonomia.

### 2.3 Contextualizando a inclusão digital

A inclusão digital ainda é um grande desafio enfrentado na sociedade, principalmente na esfera educacional, envolvendo a escola como um todo, com seus partícipes (professores, alunos, coordenadores, gestores, funcionários, etc.). Como afirma Menezes (2006, p.23), a inclusão é tida como um paradigma que “representa uma luta de uma parcela significativa da população mundial em busca de respeito a direitos básicos de cidadania e igualdade de oportunidades constituindo, portanto, uma trajetória muito mais longa e relevante.

De acordo com Rebelo (2008, p.12):

A expressão Inclusão Digital nasceu do termo "digital divide", que em inglês significa algo como "divisória digital". Hoje, a depender do contexto, é comum ler expressões similares como democratização da informação, universalização da tecnologia e outras variantes parecidas e politicamente corretas.

De início, como diz a citação acima, parece ser conveniente o significado de “inclusão digital” traduzido do inglês como “divisória digital”, pois é o que acontece hoje. Há uma separação, um distanciamento entre aqueles inseridos no mundo digital daqueles que não tem sequer noção ou condições de adquirir e viver no meio de recursos tecnológicos. Na atualidade, dependendo do contexto e da situação, encontra-se um sentido mais abrangente, voltado para a questão de que o digital é para todos, pois através da inclusão há possibilidade da democratização, da universalização da informação e da tecnologia.

Cruz (2004, p.22), argumenta:

A inclusão digital e o combate à exclusão social e econômica estão intimamente ligados, em uma sociedade onde cada vez mais o conhecimento é considerado riqueza e poder. Se há um consenso a respeito do que é inclusão digital é o de que o desenvolvimento socioeconômico e político deste início de século XXI passam também pelo domínio das chamadas TIC's — tecnologias de informação e comunicação.

Há uma luta contínua ocorrente entre a inclusão digital e a exclusão social e econômica. Partindo do ponto de vista de que o conhecimento é poder, pode-se afirmar que o poder está, indiscutivelmente, detido por uma pequena parcela da

população. O conhecimento digital ainda está fora da realidade de milhões de pessoas, o que contribui com as diferenças existentes dentro da sociedade educacional.

Castells (2011, p.269):

[...] Desenvolvimento sem a Internet seria o equivalente a industrialização sem eletricidade na era industrial. É por isso, que a declaração frequentemente ouvida sobre a necessidade de se começar com “os problemas reais do Terceiro Mundo” — designando com isso: saúde, educação, água, eletricidade e assim por diante antes de chegar a Internet, revela uma profunda incompreensão das questões atuais relativas ao desenvolvimento. Porque, sem uma economia e um sistema de administração baseados na Internet, qualquer país tem pouca chance de gerar os recursos necessários para cobrir suas necessidades de desenvolvimento, num terreno sustentável — sustentável em termos econômicos, sociais, ambientais e tecnológicos.

A inclusão digital deve favorecer a detenção do conhecimento, da tecnologia, permitindo ao indivíduo a consciência de que ele é capaz de tomar decisões pertinentes a posse da tecnologia, como por exemplo, ele passa a ter o entendimento e a noção de que irá determinar como, quando e para que irá aplicar e este instrumento. Na ótica de uma sociedade, ou comunidade, é importante dar sentido à inclusão digital, pois ela significa aplicar as tecnologias a procedimentos que passem a colaborar com o fortalecimento das suas atividades econômicas, bem como da capacidade de organização que apresentam, da situação educacional dos que a integram, das relações de comunicação com outros grupos, da qualidade de vida que se tem.

Assim argumenta Cruz (2004, p.10):

[...] Iniciativas de promoção da inclusão estariam, então, diretamente relacionadas à motivação e à capacidade para a utilização das TICs de forma crítica e empreendedora, objetivando o desenvolvimento pessoal e comunitário. A ideia é que, apropriando-se destes novos conhecimentos e ferramentas, os indivíduos possam desenvolver uma consciência histórica, política e ética, associada a uma ação cidadã e de transformação social, ao mesmo tempo em que se qualificam profissionalmente.

É neste contexto que se torna imprescindível a discussão da inclusão digital e a responsabilidade social tida como ações efetivas das escolas.

Como ação de responsabilidade social, a escola pode, por exemplo, demonstrar o seu interesse e preocupação que se tem promovendo a inclusão digital através de captação de recursos financeiros para poder adquirir equipamentos tecnológicos como computadores, periféricos, com objetivo de promover a conectividade encorajando o voluntariado interno para o efetivo trabalho de inclusão. Também entram nesse contexto o incentivo à produção, à capacitação, à disseminação do conhecimento nas áreas próximas da escola, dividir as experiências, elaborar e colocar em ação projetos que abranjam todos os envolvidos no processo de inclusão, incentivo ao empreendedorismo através de apoio tecnológico, tudo isto pode contribuir e favorecer ambiente propício para que ocorra a inclusão digital, conseqüentemente, ao mesmo tempo, contribuirá com o desenvolvimento social.

Uma escola que tenha a responsabilidade social como primazia, permite-se o investimento em programas de inclusão digital, pois tem a visão de que isto sim vem a significar promover oportunidades para que o conhecimento seja produzido e disseminado.

Tendo em vista de que todos os indivíduos tem em seus direitos básicos a garantia da informação e da liberdade, a inclusão digital pode ser vista como instrumento que pertence a todos e não somente a um determinado grupo social. Como demonstra Cruz (2004, p.13):

[...] O acesso às tecnologias da informação e da comunicação, também chamado inclusão digital, está diretamente relacionado, no mundo atual, aos direitos básicos à informação e à liberdade de opinião e expressão. A exclusão digital é uma das muitas formas de manifestação da exclusão social. Não é um fenômeno isolado ou que possa ser compreendido separadamente, pois se trata de mais uma consequência das diferenças já existentes na distribuição de poder e de renda.

Mas estes direitos tornam-se de difícil execução pelos excluídos digitais, pelo fato de simplesmente os indivíduos desconhecerem este direito, pois o maior meio de comunicação hoje no mundo é justamente o do espaço digital. Tendo em vista de que a inclusão digital vai muito além de simplesmente ter um computador ou um telefone e utilizá-los, mas é a capacidade que os indivíduos tem para o uso efetivo de qualquer recurso tecnológico. Não basta apenas ter um computador com internet disponível, tem que estar apto para usar este equipamento não como

aprendeu em um curso de informática, mas com uma consciência educacional a qual o permite usar e usufruir dos recursos tecnológicos de maneira plena.

### 3 CONTEXTO EDUCACIONAL VIRTUAL E CIBERCULTURA

A cibercultura é, por assim dizer, a cultura do mundo atual, a qual envolve questões sociais, educacionais, pessoais e interpessoais, dentre outras. Hoje percebe-se que, na sua grande maioria, as pessoas não vivem mais sem acesso às redes sociais, seja pelo computador, notebook, celulares, tablets, ou outro tipo de tecnologia a qual possa vir a ter acesso. Torna-se imprescindível e de grande necessidade que periodicamente os indivíduos possam fazer suas buscas, visitas, pesquisas através de redes de internet que possibilitem este acesso.

Como bem argumenta Martin-Barbero (2005, p.5), que diz que

o mundo atravessa hoje uma situação cultural bem peculiar, com crescente consciência do valor da diferença, do pluralismo e do plano das civilizações e das culturas étnicas, das culturas locais e de gênero, enfrentando um poderoso movimento de uniformização dos imaginários cotidianos nos modos de vestir e nos gostos musicais, nos modelos de corpo e nas expectativas de êxito social, nas narrativas com maior público no cinema e na televisão, como nos vídeo-jogos.

É nesta consciência do crescente sentimento que volta o indivíduo para a importância dos valores das diferenças, é que a cibercultura vem contribuir para a quebra destas barreiras, onde o branco e o negro, o pobre e o rico, o heterossexual e o homossexual, a mulher e o homem, podem simplesmente conviver sem ter a presença constante dos preconceitos e diferenças que os distanciam na “sociedade comum”, ou natural. Isso tudo através dos gostos explícitos e compartilhados de cada um, onde todos se interessam uns pelos outros, que os gostos diferentes tornam-se mais interessantes e passíveis de compartilhamento.

Portanto, bem como na sociedade como um todo, nas escolas não poderia ser diferente, em sua particularidade, pois torna-se iminente que os integrantes da educação participem do desenvolvimento tecnológico, através da cibercultura e dos seus ciberespaços (que nada mais são espaços de comunicação), para que haja integralmente uma inclusão educacional digital na comunidade educativa como um todo. Para se entender melhor este contexto entre educação e cibercultura, faz-se necessário compreender os ciberespaços como os instrumentos utilizados pela cibercultura para que esta possa manter relações com a sociedade e com todos os seus integrantes.

### 3.1 Conhecimento no ciberespaço e educação na cibercultura

O contexto da educação nos remete ao desenvolvimento do indivíduo como um todo na sociedade. É nessa perspectiva que o ciberespaço passa a ser um instrumento poderoso para que o homem possa desenvolver suas potencialidades em todas as esferas. O contexto do ciberespaço remete ao avanço tecnológico, às tecnologias digitais, ao mundo informacional, bem como à comunicação e ao social, acometendo uma consolidação de práticas deste avanço dentro da educação.

É nesse âmbito que se traça uma recontextualização, na qual ocorrem atualizações dos processos educacionais, quanto ao seu andamento e desenvolvimento. Assim, o ciberespaço oferece meios de se trabalhar as relações entre professores e alunos, bem como oportuniza a formação de professores, aperfeiçoamento dos mesmos, e traz novas práticas de aprendizagem.

Os sujeitos vêm tendo acesso a diversos tipos de conhecimento, não só através da escola, mas também através das diferentes tecnologias de comunicação e informação. Porém, nem sempre eles elaboram um saber a respeito do seu próprio processo: “Um saber que possibilite a eles se localizarem frente a uma determinada situação” (MRECH, 1999, p. 33).

Assim, os indivíduos, numa simples repetição de um modelo prévio, preestabelecido, se mantêm num ponto de paralisação, sem buscar compreender o sentido do que aprendem, sem tecer o saber, sem se posicionar como sujeitos que constroem o próprio saber. Saber esse que, por sua vez, não é fixo, nem estático, mas flexível, alterando-se e transformando-se a cada momento, e que é apreendido de maneira particular pelo sujeito, envolvendo mecanismos conscientes e inconscientes. Por outro lado, se o sujeito crê deter o saber, ele fica paralisado, sem buscar a elaboração de novos saberes.

Para Lacan (1982), a linguagem e a fala estão sempre em processo de estruturação, sendo que ambas tecem a palavra, estruturam o pensamento, marcando posições simbólicas e imaginárias para os sujeitos. Os sujeitos são efeitos do discurso, estabelecidos na e pela linguagem. Mas o saber é sempre um enigma. Ele é sempre uma elaboração pessoal do sujeito, sendo impossível de ser apreendido na sua totalidade. No registro do imaginário, o sujeito crê poder apreender ou captar plenamente a realidade. Na expansão do registro imaginário, o sujeito se confunde com o objeto e perde a capacidade de se distanciar dele e de

avaliá-lo criticamente, não alcançando a pluralidade de sentidos, não podendo exercitá-los da forma criativa que lhe permitiria construir o próprio sentido.

O hipertexto<sup>2</sup> pode ser democratizador da informação, além de possibilitar a modificação do texto, a criação de parágrafos, a procura de palavras no dicionário. Ele favorece a leitura dinâmica, influencia no jogo de significações, criando o campo para a redação de textos objetivos que ampliem as possibilidades de interação com o leitor. Mas, até que ponto ele favorece a reflexão? Régis (2001), comparando a geração acostumada ao texto impresso com a geração informatizada, observa que esta tem facilidade para assimilar informações, mas apresenta dificuldade em contextualizá-las, enquanto aquela segue a linearidade, mas lê de uma forma mais reflexiva. A própria metáfora de leitura do hipertexto é navegar. E a reflexão não pode ser feita nessa superfície.

Pode-se pensar que a imagem facilita a apreensão imediata da informação, mas ela não facilita a reflexão e a interpretação dessas informações, interferindo, portanto, no processo de construção do conhecimento, o qual implica na capacidade de reflexão e de apropriação das informações.

A imagem se torna, na cultura contemporânea, a única forma de transmissão de conhecimento que pode se adequar à demanda de rapidez e “imediatez”.

Segundo Albuquerque *et al.* (2000, p.83):

Não podemos perder de vista que a única forma do conhecimento ser apreendido de modo instantâneo é através da imagem que, por sua vez, se associa ao sentido da visão. Somente o olhar pode captar algo de maneira instantânea e esse algo precisa necessariamente envolver imagens. Se, por exemplo, estivermos lidando com a leitura, a apreensão de conteúdo forçosamente incluirá a noção de duração e tempo, perdendo assim a possibilidade de instantaneidade.

Numa cultura predominantemente visual, os meios de comunicação recorrem cada vez mais ao uso de imagens e à simplificação da linguagem, facilitando a apreensão das mensagens, minimizando a possibilidade de apropriação crítica e seletiva do conteúdo veiculado. Nessa apreensão instantânea, o sujeito que utiliza a imagem eletrônica como um sintoma, ou seja, como forma de evitar o encontro com

---

<sup>2</sup> O hipertexto é um texto em formato digital, não linear, fragmentado, caracterizado pelas várias “janelas”, pelo acúmulo de informações e pela possibilidade de o usuário seguir caminhos diversos, indeterminados, misturando funções de leitura e escrita. Ou seja, ele é reconfigurável e fluido.

a falta, pode perder a possibilidade reflexiva do pensamento, ficando preso ao fascínio das imagens.

O processo de constituição do sujeito não é marcado pela instantaneidade. Para a instauração de um sujeito social é necessário um esforço de adiamento da satisfação, uma renúncia da onipotência infantil. A cultura do consumo, que tem como um de seus desdobramentos a cultura da imagem, reforça o narcisismo, que é uma das dimensões da subjetividade, mas distancia o sujeito daquilo que Touraine (1999) define como o sujeito social, isto é, a dimensão que inclui a inteligência, a relação com o outro e o próprio desejo.

Discutindo a aprendizagem na cultura do consumo, Ball (1990) destaca a tensão fundamental existente entre os valores da cultura do consumo e as quatro condições sociais básicas para a aprendizagem: identidade e democracia, virtudes cívicas do reconhecimento e da valorização dos outros, criação de uma comunidade moral e compreensão baseada no ato de interpretação. Pode-se pensar que, se a cultura do consumo reforça e exacerba o narcisismo, ela distancia o sujeito da aprendizagem, à medida que a aprendizagem envolve relação com o outro, adiamento da satisfação pulsional e desejo (que necessariamente implica em se reconhecer faltoso, não onipotente, o que o faz mover-se em busca do saber).

### **3.2 O sentido da informação na linha da educação tecnológica**

Desde a década de 90, acadêmicos e especialistas em tecnologia da informação (TI), deram início a uma série de debates sobre um quadro preocupante e que pouco mudou: os países subdesenvolvidos e em desenvolvimento, sobretudo os mais pobres, estão perdendo o sentido da informação. Sem os meios necessários (computadores e laboratórios) e recursos apropriados (internet rápida, telecomunicações), esses países deixam para trás um amplo leque de opções para aquecer a economia e melhorar os baixos índices sociais.

Tecnologia digital é uma solução dada a um determinado problema, segundo o Instituto para Formação Continuada (2007) - IFCE, situação esta que agora analisa a educação brasileira. O que antes era apenas visto de longe, passa agora a fazer parte do nosso cotidiano escolar. O computador chegou para ficar, embora no Brasil as mídias educacionais tenham sido inseridas em apenas algumas instituições

educacionais. Há aquelas que vão revolucionar o ensino com sua chegada, e outras ainda aguardam o momento de poder tocar em mouses e teclados, nem que seja só pelo simples prazer de manuseá-los.

Alguns acreditam que não bastam somente computadores e softwares na escola: é preciso algo mais. É preciso bem mais. É necessário que o ensino digital se democratize e seja um produto acessível de todos e para todos. Também não é só levar acesso e ensinar a navegar na internet, é ensinar a utilizá-la a favor da educação. O que vemos hoje é que há alguns educadores com dificuldades, com medo e com pouco conhecimento digital.

E como ensinar para alunos algo que eles dominam melhor que seus educadores? A solução é mudar o foco, é trazer o computador para dentro da sala de aula e para dentro da realidade dos alunos, e fazer dele uma arte que produza conhecimentos e traga soluções. O ideal é a aproximação de alunos - computadores – professores, sendo apresentados como novos “colegas de trabalho”, e a partir daí construir uma relação mutua e proveitosa.

Conforme Lisbôa & Schefeller (2005, p.110):

A educação não envolve só a escola, pois não é suficiente que a escola se apresente bonita, limpa. Além de um ambiente digno de aprendizagem, com materiais adequados, melhores salários, tecnologias de ponte e adequações curriculares é necessário promover um intercâmbio permanente de solidariedade entre as pessoas envolvidas no cenário escolar, personagens reais da sociedade.

Ensinar é gerenciar a seleção e organização da informação para transformá-la em conhecimento e sabedoria, em um contexto rico de comunicação (MORAN, 2007). É exatamente este o papel do educador perante as tecnologias digitais que se apontam. Devemos encará-las como um meio de poder facilitar adventos educacionais, como a pesquisa, o intercâmbio de professores com professores, de alunos com alunos, de professores com alunos (MORAN, 2007).

A internet nos propicia um leque de experiências, onde podemos navegar pelo desconhecido e nos aprofundar no que já é conhecido. Para Moran (2007), o conceito de aula está mudando e o nosso papel hoje perante às novas tecnologias educacionais não se modifica, mas se amplia. O que muda são os conceitos de espaço e tempo. Hoje podemos interagir com milhares de pessoas sem sair de casa,

do escritório ou da escola, podemos trocar milhões de informações e também acessá-las em segundos. É a educação da praticidade e do conforto, que ainda não está presente em todos os lares e em todas as escolas, e que milhares de pessoas nunca a acessaram. O que se espera é uma inclusão digital realmente verdadeira, sem barreiras e burocracias.

É relevante ressaltar que as tecnologias nas escolas seria um bom ponto de partida para a pesquisa e para a formação de alunos autônomos, aqueles que buscam o conhecimento sem precisar entregar-lhes tudo pronto. Moran (2007) diz que “a pesquisa é um primeiro passo para entender, comparar, escolher, avaliar, contextualizar, aplicar de alguma forma”.

Quando uma escola conecta-se à Internet, um novo mundo de possibilidades abre-se diante de alunos e professores, a partir daí, de alguns instrumentos didáticos como um livro ou uma enciclopédia, completa-se uma interação de políticas e estratégias para o desenvolvimento de propostas de trabalhos educacionais. Fala-se de uma infinidade de livros e de sites que o aluno pode visitar; de uma nova realidade de conceitos, representações e imagens, com as quais o aluno passa a lidar e que vão ajudar a desenvolver outras habilidades, capacidades, comportamentos, e até processos cognitivos que a escola tradicional não previa, e que o mundo pós-moderno já exige dele. Além disso, os conteúdos acessíveis pela Internet tornam-se mais interessantes e atraentes do que quando apresentados em livros ou apostilas, visto que este material já é tão conhecido pelos alunos; aprender pode tornar-se algo divertido, realístico e mais significativo.

Conforme Lisbôa & Schefeller (2005, p.91): “A escola tem que pensar de forma dinâmica, crítica e criativa na importância da introdução e da alfabetização tecnológica dos educadores, pois não podemos ficar a margem desta nova realidade”.

A imagem virtual pode tornar visível um pensamento abstrato, um projeto. Permite ainda desenvolver um raciocínio, compreender fenômenos complexos, divulgar conhecimento, além de manter-nos informados.

As tecnologias, por sua vez, podem auxiliar no nosso processo de ensinar a pensar, ensinar o aprender, ou seja, desenvolvendo o pensamento autônomo.

No mundo contemporâneo com as novas tecnologias de comunicação e informação, nenhum educador ou cidadão de hoje pode ignorar a presença das mídias que constituem uma nova cultura educacional.

Com essa nova cultura educacional, não há como esconder, dentro da sala de aula, as limitações de um educador, por mais bem formado e preparado que ele seja.

A escola, inserida nesse contexto, não pode furtar-se à formação de cidadãos que deem conta do uso dessas tecnologias de informação e comunicação tão utilizada como suporte pedagógico, uma vez que ampliará a igualdade social.

Assim, as mídias tecnológicas devem ser integradas no currículo, não apenas como disciplina, mas também como meio a serem utilizadas pelos educadores para dinamizar o processo de ensino e aprendizagem.

Belloni (2001, p.10) defende que

a escola deve integrar as tecnologias de informação e comunicação porque elas já estão presentes e influentes em todas as esferas da vida social, cabendo-a escola pública, atuar no sentido de compensar as terríveis desigualdades sociais, regionais, que acesso desigual a estas máquinas está gerando.

A educação formal é um ambiente favorável à Inclusão Digital. A escola faz parte da comunidade e sofre influências da educação informal, por isso, não podemos separar as duas realidades.

É necessário pensar a Tecnologia Digital no âmbito da educação formal, considerando as várias pessoas envolvidas: professores, alunos, especialistas e comunidade.

Tecnologia Digital não é apenas o ensino de informática na escola, e muito menos ainda se restringe ao simples acesso à computadores. Envolve a tarefa de repensar a inserção das TIC no processo de construção de conhecimento através de acesso, colaboração, comunicação, representação e autoria.

É por isso que se fala tanto na formação dos educadores e alunos, a qual deve promover uma aprendizagem continuada para a vida e ao longo da vida.

## **4 INCLUSÃO SOCIAL E DIGITAL NA CIBERCULTURA**

A sociedade informal mostra que a inclusão digital é o maior desafio das políticas governamentais no Brasil e nos países que buscam a informação para o desenvolvimento tecnológico da população e para as classes sociais que são consideradas excluídas digitais e que, de alguma forma, são beneficiadas por projetos e programas que promovem a inclusão digital.

Quando se trata do termo inclusão é importante se definir como se deve compreender o termo da incluir. Nesse sentido, incluir significa acolher um sujeito que está á margem da sociedade, excluído de um direito social como cidadão.

### **4.1 O avanço das tecnologias e a inclusão digital**

A relação entre tecnologia e sociedade está se consolidando com a inserção das novas tecnologias entrelaçadas ao mundo digital. O avanço da internet, na propagação da cibercultura, tem contribuído para a construção social de programas públicos de inclusão digital em todo o país, desde que se objetive por contribuir na dimensão cognitiva da inclusão social (CORREA, 2010).

Os programas de inclusão digital, no Brasil, passaram por diversas concepções conceituais e operacionais desde o Governo Fernando Henrique Cardoso, em 2003, ao Governo de Luiz Inácio Lula da Silva. Atualmente, percebe-se a influência de determinados atores, movimentos sociais, organizações não governamentais na fomentação e aplicação dos programas que mudam as estratégias de ação que antes eram vinculadas ao mercado e agora passam a mirar as classes sociais minoritárias.

A inclusão digital surge como possibilidade de inserção a grupos sociais considerados excluídos digitais às novas tecnologias informáticas. Desse modo percebe-se movimentos políticos que se mobilizam por meio de projetos governamentais.

Diante dos atuais contextos sociais, atuais a inclusão digital dialoga com as novas tecnologia se com a possibilidade emancipatória de uma nova cultura planetária no ciberespaço que possa promover uma rede solidária para a possibilidade de um novo patamar civilizatório. Na compreensão de Pellanda (2005,

p.36): “a inclusão social via inclusão digital seria o corolário desse processo de humanização para incidir nessa crise brutal de exclusão social”. Trata-se de um otimismo exagerado diante de tantos problemas sociais que podem fazer emergir um processo de inclusão digital e social, numa visão solidária de humanização ou numa visão perversa/desumana.

Essas possibilidades de inclusão se remetem à possibilidade de processos solidários de partilha e emancipação de grupos em ações reivindicatórias de direitos e deveres, no campo das tecnologias digitais, ou trata-se de inserção de grupos, numa perspectiva perversa e desumana, por meio de ações forçadas de inclusão que promovam uma inserção forçada para alcançar resultados quantitativos e não qualitativos da apropriação das TIC's.

André Lemos (2010) desenvolve uma pesquisa para compreender como o Brasil está agindo no combate á exclusão digital e como a inclusão digital se desenvolve por meio de portais e redes, na configuração de novas tecnologias da comunicação que emancipam e promovem a interatividade, constatando a presença de cidades digitais - Cibercidades<sup>3</sup> no Brasil. O autor registra quatro tipos de experiências que sinalizam a presença das cibercidades. Estas cidades, em parceria com as novas tecnologias da comunicação, promovem e estruturam a possibilidade da inclusão digital da seguinte maneira:

- Projetos governamentais: privados e/ou da sociedade civil que visam criar uma representação na Web de uma determinada cidade;
- Infra estrutura, serviços e acesso público: teleportos, telecentros, quiosques, multimídia, áreas de acesso e serviço as tecnologias sem fio como as redes *WI-FI* e *smart phones*.
- Modelagens 3D a partir de Sistemas de Informação Espacial (*SIS*, *spacialinformation system* e *GIS*, *geographic information system*), “*CyberCity SIS*”.
- Cibercidades metafóricas: cidades não urbanizadas em espaços reais, que criam comunidades virtuais: *chats News*, fóruns, etc.

---

<sup>3</sup> Cyber City, Digital City, Digital Village, Cyborgue City, Village Virtual, Telicity – Termos apresentados pelo autor. (LEMOS, 2010, p.9)

Essas experiências sinalizam que o Brasil possui infra-estrutura para disseminar possibilidades de inclusão digital, como menciona Lemos (2010, p.11): “A cibercidade contemporânea caminha para se transformar em um lugar de conexão permanente, ubíquo, permitindo mobilidade e troca de informação em qualquer lugar e qualquer tempo”.

Esses elementos vão ajudar a compreensão do Brasil incluído na era digital por programas desenvolvidos pelos governos (Federal, Estadual e Municipal) e pela sociedade civil. Esses interesses por diversas esferas da sociedade se justificam pelo fato de que estamos vivenciando o advento do ciberespaço, e, no futuro, todas as instituições terão extensões no ciberespaço. Isso valida a consolidação e ampliação de redes e programas de inserção digital, pois trata-se do interesse do mercado, do capital.

O questionamento de André Lemos refere-se ao fato de como o Brasil está combatendo a exclusão digital. Diante do levantamento dos principais programas de inclusão digital percebe-se que a dimensão de acesso é proporcionada, mas não contempla uma inclusão digital mais global em sinergia com a dimensão técnica, cognitiva e econômica. Desse modo o autor define inclusão digital como sendo, nos dias de hoje:

O acesso da população ao mundo digital, equiparando as potencialidades num mundo geográfico, social, etário e intelectual diversificado; numa tentativa de se garantir não apenas a capacitação/treinamento do indivíduo ao uso do equipamento, mas estimular o exercício dos direitos garantidos a cada cidadão como educação, acesso à informação e participação nas atividades do núcleo social que se encontra, garantindo a construção de sua cidadania (LEMOS, 2010, p.31).

Pode-se compreender que a inclusão digital vai além da apropriação mecânica, ou seja, de aulas técnicas de informática e uso de softwares, uma vez que conduz os sujeitos participantes a adquirir em habilidades que o levem a uma formação mais global, na promoção de cidadãos participativos. Em sua pesquisa, o autor faz um mapeamento dos principais projetos de inclusão digital do Brasil, no ano de 2007. São mapeados 48 projetos, cuja dimensão técnica é a mais evidente, limitando-se ao acesso à internet e ao uso de softwares e do computadores.

Assim, vê-se que a maioria dos projetos apenas disponibilizava a informação em três formatos: a) a disponibilização do ponto de acesso; b) a

disponibilização do ponto de acesso mais a orientação de monitores para o manuseio; c) a disponibilização do ponto de acesso mais a capacitação para o campo profissional ou cursos de informática. De um modo geral compreende-se que 80% dos projetos, em território nacional, limitavam-se a disponibilizar o ponto de acesso sem a devida orientação básica e formação para ampliação de habilidades.

Atualmente, os projetos oferecidos à população ainda possuem o mesmo perfil, pois, mesmo adotando parcerias com instituições privadas e ONGs, as ações são voltadas ao uso básico de acesso a rede – internet.

#### **4.2 As dimensões da inclusão social e digital na cibercultura**

O debate em torno da inclusão digital, na literatura científica, aborda o avanço da tecnologia da informação, que provoca mudanças na maneira dos indivíduos interagirem no meio social (em rede). Considerando que a informação é um dos fatores decisivos para a globalização, essa questão, debatida, sobretudo, na literatura americana sob o título de *digital divide* (exclusão digital), é um desafio a ser superado, por se constituir em um obstáculo aos pilares de uma situação favorável aos atores envolvidos no novo sistema mundo (WARSCHAUER, 2006; LEMOS; COSTA, 2005).

Nos primeiros estudos sobre o tema, quando a discussão ainda estava numa fase embrionária, a exclusão digital era, em geral, abordada do ponto de vista estritamente técnico. Atualmente, a discussão é mais avançada e são muito criticadas as definições que abordam a questão do ponto de vista estritamente técnico. Tais definições reduzem o problema ao acesso físico às ferramentas e ao conteúdo, condição insuficiente para atender aos requisitos de acesso mínimo exigidos pelos autores otimistas da sociedade da informação, para a participação plena em processos como a cidadania, democracia eletrônica e inteligência coletiva, entre outros.

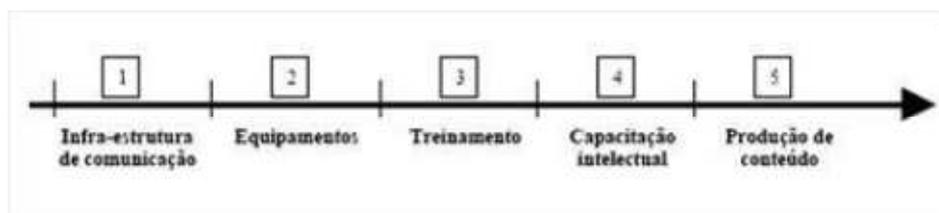
Afonso (2000), por exemplo, define a exclusão digital como a impossibilidade de se utilizar os recursos das redes públicas de comunicação e informação. Silveira (2005), na mesma linha, defende que a exclusão digital ocorre ao se privar as pessoas de três instrumentos básicos, o computador, a linha telefônica e o provedor de acesso.

Porém, outros autores começam a discutir para além da questão do acesso às ferramentas técnicas e ao conteúdo da Internet, como o próprio Silveira (2005) que vem destacando a necessidade de se rever essas definições. Outros autores como Starobinas (2006) complementam essa nova visão alertando que os recursos técnicos não podem estar dissociados da realidade e necessidade local, não devendo ser tratados como uma variável externa com o poder de produzir resultados sem considerar as características do contexto. As iniciativas devem ser estruturadas, considerando as complexidades do sistema social no qual estão inseridas.

Uma abordagem que tem sido bem aceita entre os estudiosos do assunto é a de que as diversas definições dadas para os termos exclusão digital e inclusão digital referem-se, na verdade, a várias dimensões de uma mesma questão. Silveira (2005) defende, em seus trabalhos mais recentes, que a inclusão digital pode ser entendida a partir de seis dimensões: o acesso à Internet, o acesso aos conteúdos da Internet, o acesso a e-mails, o acesso às linguagens básicas e instrumentos para usar a rede, o acesso às técnicas de produção de conteúdo e o acesso à construção de ferramentas e sistemas voltados às comunidades.

Na mesma linha, Sorj (2003) defende que a inclusão digital poderia ser classificada em cinco níveis interdependentes entre si, de forma que para alcançar um nível superior é necessário que o nível anterior tenha sido plenamente satisfeito. A interdependência entre esses cinco níveis é representada graficamente na Figura 1.

**Figura 1: Cinco dimensões da inclusão digital.**



Fonte: (SORJ, 2003)

Rondelli (2003) também define quatro passos para a inclusão digital: a oferta de computadores conectados em rede; a criação de oportunidades para que os aprendizados feitos a partir dos suportes técnicos digitais possam ser empregados no cotidiano da vida e do trabalho; a necessidade de políticas públicas e pesquisas que subsidiem as estratégias de inclusão digital; e a exploração do potencial

interativo da mídia digital. Ou seja, não bastaria a disponibilização do acesso, mas todo um processo complexo que vai desde a indução de maneira educativa (onde a aprendizagem tem papel fundamental) até a exploração máxima dos meios digitais na atual era da informação.

Assim, fica evidenciado que a mera aquisição de computadores com acesso à Internet é insuficiente para que se alcance a inclusão digital, na qual, os usuários dos telecentros efetivamente construam conhecimentos e possam se tornar multiplicadores nesse processo.

Em se tratando de desenvolvimento do indivíduo, Mattelart (2003, p.71) aborda que a diferença entre conhecimento e informação está somente na linguística do verbo *formar*: "[...] informar é uma atividade mediante a qual o conhecimento é transmitido; conhecer é o resultado de ter sido informado."

Observa-se uma nova interatividade entre os incluídos em *news media* conforme afirma Marshall (2004, p.27) "there is less distinct separation of tasks, for example, between work and leisure, or between shopping, or even between entertainment and education". Os jovens pertencentes às classes mais abastadas têm acesso ao ciberespaço, podendo usufruir das vantagens que o espaço digital pode oferecer em termos de diversidade e velocidade de informações, ampliando suas possibilidades de comunicação, educação, e inserção no mercado de trabalho, entre outros; ao passo que os jovens das camadas menos favorecidas ficam privados de desfrutar dos benefícios proporcionados pela acessibilidade digital, podendo comprometer não apenas suas oportunidades no mercado de trabalho, mas seu desenvolvimento educacional e cognitivo como um todo.

### **4.3 Os jovens como tomadores da tecnologia através da cibercultura**

Novos parâmetros de socialização e consumo de informações têm emergido com o crescimento dos ciberespaços ou popularização das Tecnologias de Comunicação e Informação, as chamadas TIC's. Em pouco tempo a Internet se tornou uma mídia hegemônica e suas influências são crescentes em toda a sociedade.

No Brasil e principalmente na região nordeste, apesar do computador com acesso à rede mundial ser mais acessível a classes abastadas, pesquisas recentes mostram um maior crescimento no número de acessos por partes de classes menos

afortunadas. Esse crescimento se dá, sobretudo, por meio de espaços públicos pagos, principalmente as *Lan house*. Esses locais são frequentados, sobretudo, por jovens na faixa etária dos 16 a 24 anos, com menor nível de escolaridade e com renda média de até um salário mínimo. Assim, as *Lan house*, no Brasil, passaram a desempenhar um importante papel na imersão das classes pobres, principalmente os jovens, no ciberespaço. Levando-os a um ambiente onde as fronteiras são relativas e as dimensões proporcionam sensações diferentes de qualquer outro lugar já experimentado.

Nos últimos anos a Internet brasileira viveu um grande crescimento no número de usuários, na intensidade do acesso e na variedade de uso. Analistas como Marcelo Coutinho, diretor de Análise de Mercado do IBOPE Inteligência, afirmam que dificilmente se terá um retrocesso nesse panorama nos próximos anos.

A penetração da Internet abarca os mais diferentes grupos sociais e faixas etárias. Entretanto, como diversos especialistas como o consultor norte americano Don Tapscott (1999) já vem registrando; é notório que a apropriação vem ocorrendo de maneira mais intensa entre um público cuja fase de letramento confunde-se com os anos de popularização das novas tecnologias e que, neste início de século XXI, são jovens que compõem a chamada geração digital .

Apresentar o número de internautas não é uma tarefa fácil. Diversos institutos de pesquisa utilizam diferentes critérios para definir quem é um usuário. As fontes mais conhecidas seguem os critérios adotados internacionalmente (como a metodologia internacional da Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico (OCDE) e do Instituto de Estatísticas da Comissão Europeia (Eurostat). Nesses padrões, um usuário é alguém que utilizou a rede pelo menos uma vez nos três meses anteriores a pesquisa, variando a população em termos da idade considerada.

Mesmo sendo difícil apontar a quantidade de usuários, muitos aspectos das pesquisas realizadas no Brasil apresentam dados praticamente iguais, quanto ao perfil do usuário, tempo de acesso, preferências, hábitos e principais locais de acesso. As pesquisas mostram um aumento progressivo do número de internautas, crescimento da importância da Web nos domicílios brasileiros e entre o público jovem, notadamente entre os 16 e 24 anos de idade.

O IBOPE aponta atualmente cerca de 52 milhões de usuários com mais de 16 anos, no final de 2014. O Comitê Gestor da Internet no Brasil (CGI), embora

ainda não tenha divulgado a pesquisa referente ao ano de 2014, mostrou um número total de cerca de 21 milhões de usuários na TIC domicílios de 2013. Já a pesquisa F/Radar realizada pelo Instituto Datafolha em parceria com a agência de propaganda F/Nazca, revela que o número de brasileiros acima de 16 anos que acessam a Internet chegou a 66,5 milhões em agosto de 2014. Por esta pesquisa ser uma das mais recentes, e apresentar todos os dados necessários ao fundamento desse trabalho, no tocante ao perfil e acesso dos usuários jovens, bem como estar disponível na íntegra, vamos utilizá-la para análise (IBOPE, 2016).

A pesquisa F/Radar mostra que 81% dos brasileiros entre 16 e 24 anos, cerca de 27 milhões de jovens, acessam a Internet. Isso representa a maioria dos internautas brasileiros. A maior parte dos acessos se dá em locais pagos, como as *Lan house* (28%) e em casa (23%). Cerca de 48% dos brasileiros de classe C têm acesso à Internet, e maioria desses internautas acessam em *Lan house*. As classes A e B também acessam bastante em *Lan house*. De acordo com essa pesquisa, os fatores socioeconômicos e as desigualdades regionais ainda são os principais determinantes do acesso à Internet no Brasil. Quanto maior a renda e a escolaridade, maior o acesso. Assim, regiões mais ricas têm mais acesso. Como o uso da Internet é condicionado pela situação sócio-econômica, os indivíduos mais jovens que detêm maior nível de escolaridade e maior renda apresentam mais chances de manter o uso frequente da Internet.

O levantamento divulgado mostra ainda que a principal razão para a maioria dos jovens internautas, 39% dos entrevistados, utilizar a Internet é a informação. Questionados sobre o hábito de inserir conteúdo na Internet, 58% dos jovens declaram já ter inserido seja um texto, uma foto, uma música ou um filme. Entretanto, a maioria não costuma reclamar sobre um produto ou serviço *online*.

Cerca de 94% dos entrevistados usam a Internet para se relacionar. Entre os jovens, os meios mais utilizados para esse fim são o MSN e o *Orkut*. Depois das redes sociais, as maiores interações virtuais são a inserção de comentários em sítios de notícias.

Esses dados também confirmam a rede como segunda maior mídia de massa do Brasil, o que justificaria mais investimentos na mídia *online*. Dessa forma, estudar as apropriações das novas tecnologias por este grupo num momento em que se vive a consolidação da cibercultura pode nos ajudar a compreender a importância dos novos meios para sua atuação social, e inclusive, caso fosse o

objetivo desse trabalho, apontar tendências de comportamento de futuros grupos sociais que, a julgar pelas perspectivas atuais, farão uso cada vez mais intenso dos novos recursos tecnológicos. Mas seguindo a metodologia de Castells (2011), é melhor não apontar o futuro e sim entender o presente.

## 5 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Diante das inúmeras perspectivas acerca da inclusão digital, dos conceitos da cibercultura e da sua integração dentro do sistema de ensino aprendizagem, pode-se concluir que num panorama geral, há evidência do desejo de aprendizagem, diante das muitas necessidades vivenciadas pelos partícipes da educação, do ensino-aprendizagem. Isso fica claro mediante a ação das escolas em se colocar salas de informática, informatizar a sala, colocar novas tecnologias à disposição dos professores e alunos.

Sabe-se que, na dimensão cognitiva, os jovens, adultos, crianças, passam a estudar mais, a se integrarem mais com as disciplinas, a correlacionar conteúdos, a ter uma maior amplitude de mundo. Sendo assim, para a visão tecnológica trabalha justamente para o despertar desta cognição, trazendo a perspectiva de participação integral de todos os envolvidos no processo de ensino-aprendizagem.

Quanto a concepção de inclusão digital, foi possível notar a grande evidência da relação deste processo por meio da comunicação e da tecnologia, da cibercultura, como elementos chaves, ou seja, trata-se de um processo que é totalmente reconhecido por alunos, professores, pelo fato de que os mesmos se sentem em comunicação com o mundo. Passam a se sentir incluídos digitalmente por estarem conectados representativamente através da escola, daquilo que a escola pode oferecer como subsídio tecnológico.

Com o frequente uso da tecnologia, os professores, alunos, e todos os integrantes da escola, do processo de ensino-aprendizagem, tem oportunidade de possuir destreza no manuseio do computador, tablet, projetores, notebooks, dentre outros, bem como em programas de navegação na internet e programas editores de planilhas, textos, figuras e desenhos, que são os aspectos mais evidentes no meio educacional. Por isso deve-se propor o estímulo ao capital técnico, pois a maioria ainda não tem apropriação do artefato tecnológico ou então não possuem internet privada.

Constata-se, também, que o contínuo uso das tecnologias podem evidenciar uma certa autonomia e independência no estudo e na aprendizagem quando relacionada à condição de superação individual, por exemplo, numa olimpíada onde os alunos precisarão responder perguntas interdisciplinares, poderiam estudar

usando a internet do *tablet* ou do celular para pesquisar e formularem suas respostas.

A prática social é transformadora e consistente, pois traz consigo os eixos cultural e intelectual para serem desenvolvidos e melhores articulados pelos envolvidos, podendo proporcionar a compreensão dos desafios da sociedade contemporânea, levando professores a melhorarem na sua condição profissional e alunos a voltarem-se para a questão da empregabilidade.

A inter-relação entre inclusão digital e social se mostram bastante presentes durante todo o processo de aprendizagem, pois passam a ser membro um do outro, ou seja, não tem como se trabalhar um e esquecer do outro. Devem ser trabalhadas conjuntamente, pois a inclusão digital proporciona diversão, troca de experiências, de conversas, exposição de valores, de contexto social, e isso tudo vai sendo trabalhado na cabeça tanto dos alunos como dos professores.

Conclui-se, ainda, que os profissionais da educação, apesar de todos os artefatos e aparatos tecnológicos, não focam para sua capacitação individual, por falta de tempo, por falta de interesse, por não acharem ainda meios de se integrar na aula estas tecnologias. Com isso, versa-se a respeito da importância da reciclagem profissional, da especialização, do treinamento, da capacitação que deve ocorrer em cada situação que se apresenta.

Vê-se que todos são influenciados pela cibercultura, um novo contexto cultural que convida, que motiva, que chama atenção, que influencia e define a necessidade tecnológica como dispositivo para a inserção no campo profissional e educacional de diferentes setores.

Constatou-se, em todo contexto pesquisado, que nesta sociedade marcada pelo contexto da cibercultura e pelas tecnologias digitais, os professores, alunos, e todos os componentes do processo de ensino aprendizagem, veem na questão da ação referida pela inclusão digital, mais uma perspectiva técnica e instrumental, porque podem servir para melhorar sua qualificação e, conseqüentemente, ampliar suas possibilidades de empregabilidade, de cognição, de superação, de apropriação de conhecimentos e de aprendizagem.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Sem dúvida, as novas tecnologias educacionais colocam a escola, e todos os que nela estão envolvidos, em contato com o mundo. Mas, é necessário tomar soluções efetivas que evitem a divisão da sociedade entre aqueles que têm acesso à informação, e aos outros que dela estão afastados.

A maioria dos professores tem conhecimento básico quanto ao uso dos computadores na educação, sendo então, indispensável um conjunto de políticas do setor público que combatam a exclusão digital, para que a sociedade do conhecimento da informação possa contribuir para a melhoria da qualidade de vida e bem-estar. Todavia, os educadores também devem fazer seu papel, internalizando o uso dessas tecnologias de forma efetiva e criativa no seu cotidiano escolar, a começar pelos professores dos anos iniciais, responsáveis pela alfabetização da nossa língua materna, e agora também a digital.

Com isso, o maior desafio da escola ao tornar disponível toda essa tecnologia, é de fazer com que alunos e educadores compreendam precisamente como e quando aproveitar o que essas tecnologias oferecem.

Incluir é humanizar caminhos, dentre os quais passam de imediato pelas novas tecnologias educacionais de alunos e educadores de todo o país. Chega-se então a conclusão, que existe a inclusão das novas tecnologias, porém parcialmente, visto que alguns desses educadores utilizam o computador na sua prática educativa, e que, mesmo existindo computadores na escola, somente para essa prática, prova o pouco interesse dos alunos acerca deste assunto.

Existe uma forte convicção por parte desses educadores que, se a verdadeira democratização de novas tecnologias educacionais e o acesso à informação por meio da internet não acontece, é por falta de recursos financeiros, e por falta de vontade política, o que é comum, pois, acredita-se que a maioria das pessoas ligadas à educação atribui este aspecto a questões governamentais.

A internet é, sem dúvidas, um poderoso instrumento de redução das desigualdades sociais, regionais, visto que amplia a visão de mundo e garante maiores oportunidades, sobretudo, no campo do conhecimento. Ela garante ultrapassar fronteiras que sozinho o homem não poderia alcançar em sua totalidade.

Com isso, o que fica de sugestão para esses professores é: lutar contra a monotonia, utilizando uma metodologia mais voltada para a realidade de cada aluno, utilizando celulares, *tablets*, podendo usar também as redes sociais como uma proposta de socialização, mostrando que o virtual na maioria das vezes diferencia-se da realidade. Outra sugestão é com relação à abordagem dos alunos para que o professor se concentre na inserção dos seus alunos dentro das novas tecnologias educacionais, contribuindo, assim, para a diminuição do analfabetismo tecnológico (analfabetismo digital), isso poderia funcionar através da utilização de multimídias que chamassem atenção destes alunos, como: projetores, notebooks, vídeos na internet que expressem algo sobre um determinado assunto, ou determinada disciplina.

A interação direta proporcionada pelas tecnologias faz com que os estudantes sejam muito mais ativos em sala de aula, evitando a simples transferência de informações. Uma sugestão bem interessante é pedir para que os alunos gravem um vídeo com as informações aprendidas em sala de aula. O professor pode deixar separadas algumas informações online sobre o conteúdo que está sendo desenvolvido em sala de aula, podendo selecionar podcasts, vídeos e imagens que tratem de forma diferenciada àquilo que está sendo transmitido em sala, servindo de complementação daquilo que o professor está ensinando. Em outro momento, o professor pode pedir aos alunos que façam uma pesquisa de conteúdos diferenciada, o que lhes proporcionará trazer os recursos para sala de aula, garantindo ainda mais interesse naquilo que será passado. Outra sugestão bastante interessante é que o professor desenvolva projetos tecnológicos, nos quais os alunos podem tratar sobre as próprias plataformas como também sobre o funcionamento dessas mídias. Os alunos poderão conhecer seus sites preferidos de maneira acadêmica.

Assim, ocorreria a quebra de paradigmas, desconstruindo tabus e desmistificando pensamentos arcaicos dentro das mentes dos professores e renovando as mentes dos alunos, bem como trabalhando também a mudança de mente de todos os envolvidos no processo educacional. E assim, descobrimos na vida de educadores, a maravilha do educar, do interagir, do transmitir e do transformar informação em conhecimento e, com tudo isso, conclui-se simplesmente que aprendemos muito mais do que ensinamos.

## REFERÊNCIAS

AFONSO, C. A. **Internet no Brasil: o acesso para todos é possível.** São Paulo: Frieirch Ebert, 2000.

ALBUQUERQUE, A. & MAIA, M. **Get there now! Cultura contemporânea, imediatismo e desamparo.** Revista Pulsional de Psicanálise. São Paulo: Escuta, ano XIII, n. 132, 2000.

ARANHA, M. L. A. **Filosofia da educação.** 3. ed. São Paulo: Moderna, 2010.

BARRETO, A. **Mentes que brilham: cérebro 2.0.** DataGramZero - Revista de Ciência da Informação - v.10 n.1 fev/2009. Disponível em:

<[http://dgz.org.br/fev09/lnd\\_com.htm](http://dgz.org.br/fev09/lnd_com.htm)> Acesso em 05 de setembro de 2016.

BRANDÃO, Carlos Rodrigues. **O que é educação?** São Paulo: Brasiliense, 2010.

LATOURETTE, B. **Ciência em ação: como seguir cientistas e engenheiros sociedade afora.** São Paulo: Editora UNESP, 2000.

BRASIL. **Lei Nº 9.394**, de 20 de dezembro de 1996. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional. Brasília: Congresso Nacional – Casa Civil, 1996.

CASTELLS, M. **A galáxia da internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade.** Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

CORRÊA, E. S. **Fragmentos da Cena Cibercultural: transdisciplinaridade e o Não Conceito.** São Paulo: Revista USP nº 86, 2010.

CRUZ, Renato. **O que as empresas podem fazer pela inclusão digital.** São Paulo: Instituto Ethos, 2004.

CUNHA, J. A. Educação em debate. In: MORAIS, Regis de. **Educação Contemporânea: olhares e cenários.** Campinas, SP: Alínea, 2003. (Coleção Educação em Debate).

DEMO, P. **Olhar do educador e novas tecnologias.** Boletim Técnico do Senac v. 37, nº 2, maio/agosto 2011. Rio de Janeiro.

DICIONÁRIO ETIMOLÓGICO. Origem das palavras. **Origem da palavra educação.** Disponível em: <<http://www.dicionarioetimologico.com.br/educar/>> Acesso em 07 de abr. de 2016.

DOMINGUES, J. A. **O paradigma mediológico.** Debray depois de McLuhan. Covilhã: LabCom, 2010.

FRIGOTTO, G. **A produtividade da escola improdutiva.** 5.ed. São Paulo: Cortez, 1999.

IBOPE. Instituto Brasileiro de Opinião e Estatística. **Escolaridade é fator decisivo para inclusão digital do brasileiro**. Disponível em < <http://www.ibope.com.br/pt-br/noticias/Paginas/Escolaridade-e-fator-decisivo-para-inclusao-digital-do-brasileiro.aspx>> Acesso em: 10/08/2016.

JENKINS, H. **Cultura da convergência**. São Paulo, Aleph: 2008.

KANT, I. **Sobre a Pedagogia**. Trad. Francisco Cock Fontanella. Piracicaba: Unimep, 1996.

LEMOS, A. LÉVY, P. **O futuro da internet: Em direção a uma ciberdemocracia planetária**. São Paulo: Paulus, 2010

LEMOS, A. LÉVY, P. **O futuro da internet: Em direção a uma ciberdemocracia planetária**. São Paulo: Paulus, 2010.

LEMOS, A.; COSTA, L. F. (2005) **Um modelo de inclusão digital: o caso da cidade de Salvador**. Revista de Economía Política de las Tecnologías de la Información y Comunicación, vol. VII, n. 3, (sep.–dic. 2005). Disponível em <<http://www2.eptic.com.br/arquivos/Revistas/VII,n.3,2005/AndreLemos-LeonardoCosta.pdf>>. Acesso em: 11/07/2016.

LÉVY, P. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. 6. reimp. Coleção TRANS. São Paulo: Editora 34, 2007.

LIMA, P. G. **Tendências paradigmáticas na pesquisa educacional**. Arthur Nogueira, SP: Amil, 2003.

MARSHALL, P. D. **New media cultures**. New York: Arnold, 2004.

MARTÍN-BARBERO, J. **Tecnicidades, identidades, alteridades: mudanças e opacidades da comunicação no novo século**. In: MORAES, D. (org) *Sociedade midiaticizada*. Rio de Janeiro: Mauad, 2006.

MATTELART, A. **História da sociedade da informação**. 2ed. São Paulo: Edições Loyola, 2002.

MENEZES, E. C. P. de. **Informática e Educação inclusiva: discutindo limites e possibilidades**. Santa Maria: Editora da UFSM, 2006.

MORAIS, R. de. **Educação contemporânea: olhares e cenários**. Campinas, SP: Editora Alínea, 2003.

MORAN J. M. **Contribuições para uma pedagogia da educação online**. In: SILVA, M.(org) *Educação online: teorias, práticas, legislação, formação corporativa*. 2. ed. São Paulo: Loyola, 2006.

PELLANDA, E. C. **Internet móvel: novas relações na cibercultura derivadas da mobilidade na comunicação**. Porto Alegre: PUCRS, 2005. Tese (Doutorado em Comunicação Social) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social,

Faculdade de Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2005.

PONCE, A. **Educação e luta de classes**. Tradução de José Severo de Camargo Pereira. 13. ed. São Paulo: Cortez, 1994.

RAMAL, A C. **Ler e escrever na cultura digital**. Porto Alegre: Revista Pátio, ano 4, no. 14, agosto-outubro 2000.

REBELO, P. **Folha de Pernambuco – 2008**. Inclusão Digital: O que é e a quem se destina. Disponível em <<http://webinsider.uol.com.br/vernoticia.php/id/2443>> Acesso em 02 de abr. de 2016.

RONDELLI, E. E. **Quatro passos para a inclusão digital**. 2006. Disponível em: <<http://www.comunicacao.pro.br/setepontos/5/4passos.htm>>. Acesso em: 20/08/2016.

SANTOS, E. **Cibercultura: O que muda na educação**. Programa Salto para o futuro. TV Edméa Santos. 2011. Disponível em <<http://tvbrasil.org.br/fotos/salto/series/212448Cibercultura.pdf>> Acesso em 02 de agosto de 2016.

SAVAZONI, R.; COHN, S. (orgs). **Cultura Digital.br**. Rio de Janeiro: Beco do Azougue Editorial Ltda, 2009.

SILVEIRA, S.A. da. **Exclusão digital: a miséria na era da informação**. São Paulo: Fundação Perseu Abramo, 2005.

SORJ, B. **Brasil@povo.com: a luta contra a desigualdade na sociedade da informação**. Rio de Janeiro. Jorge Zahar, 2003.

STAROBINAS, L. (2006). **Repensando a exclusão digital**. Disponível em: <<http://www.cidade.usp.br/arquivo/artigos/index0902.php>>. Acesso em 12/08/2016.

VIANA, C. E. S. **Evolução histórica do conceito de educação e os objetivos constitucionais da educação brasileira**. Janus, Lorena, ano 3, nº 4, 2º semestre de 2006.

WARSCHAUER, M. **Tecnologia e inclusão social: a exclusão digital em debate**. São Paulo: Senac, 2006.