

Desigualdades sociais e acesso às mídias em ambientes escolares e familiares

Social inequality and access to media in school environments and family

Lina Cardoso Nunes*

Lúcia Regina Goulart Vilarinho**

* Mestre em Psicologia Social (UGF/RJ) e Doutora em Educação (UFRJ). Professora da Universidade Estácio de Sá. Pesquisadora de problemas no contexto da relação Educação – Tecnologias da Informação e Comunicação. E-mail: nunes.lina@yahoo.com.br

** Mestre e Doutora em Educação pela Faculdade de Educação da UFRJ. Docente do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Estácio de Sá (RJ), cursos de Mestrado e Doutorado em Educação. E-mail: lgvilarinho@netbotanic.com.br

Resumo

Nas relações estabelecidas entre desigualdades sociais e possibilidades educacionais favorecidas pela apropriação crítica das tecnologias de informação e comunicação, emerge a seguinte questão: como crianças e jovens, pertencentes a diferentes classes sociais, concretizam a sua relação / utilização das mídias? Para responder a essa indagação foram ouvidos gestores, professores e alunos de duas escolas públicas municipais do Rio de Janeiro. O estudo, de natureza qualitativa, evidenciou que os alunos dessas escolas, pertencentes a classes sociais menos privilegiadas, não podem ser caracterizados como excluídos digitais, pois, além do acesso às diversas mídias, demonstram possuir diversas habilidades na utilização delas.

Palavras-chave

Desigualdades sociais. Mídias. Inclusão Digital.

Abstract

In the relationships established between social inequality and educational opportunities, favored by the critical appropriation of information and communication technologies, the following question emerges: how do children and young people, belonging to different social classes, realize their media relationship/usage? To answer these question managers, teachers and students from two public municipal schools of Rio de Janeiro were heard. The study, of a qualitative nature, showed that students of these schools, belonging to underprivileged social classes, cannot be characterized as digitally excluded, because, in addition to digital access to a great variety of media, they have demonstrated having several skills in using them.

Key words

Social inequalities. Media. Digital Inclusion.

Introdução

O presente artigo se deriva de uma pesquisa realizada em duas escolas públicas do município do Rio de Janeiro, que teve por objetivo geral investigar as possibilidades que os alunos desses estabelecimentos, crianças e jovens, inseridos em uma sociedade marcada por desigualdades sociais¹, possuem em termos de acesso / utilização das mídias. A partir dessa intenção mais ampla, foram propostos os seguintes objetivos específicos: (a) determinar como se apresentam as desigualdades sociais nas escolas investigadas; (b) identificar os sinais de inclusão social/digital que se expressam nessas escolas; e (c) identificar e discutir as mudanças observadas em relação à inserção das tecnologias da informação e comunicação no ambiente escolar.

Considerando esses objetivos, são abordados inicialmente aspectos teóricos com vistas a estabelecer elos entre desigualdades sociais e acesso / utilização das mídias; em seguida são discutidas políticas / ações de governo direcionadas à inclusão digital na educação formal; na terceira parte do artigo, são explicitados os procedimentos de coleta de dados; na quarta, encontram-se os resultados da pesquisa de campo; e, por último, são tecidas as conclusões.

¹ Situamos o termo 'desigualdade social' na perspectiva de diferenças sociais, econômicas e culturais. São diferenças condicionadas estruturalmente, que se estabelecem entre sujeitos e entre grupos sociais em relação ao acesso a recursos materiais.

1 Desigualdades sociais e possibilidades de acesso às mídias

O fenômeno da globalização, intensificado a partir da segunda metade do século passado com os avanços tecnológicos da comunicação, tem influenciado de modo significativo a vida humana nos mais diferentes locais do planeta, amparando-se particularmente nas dimensões econômicas que o perpassam.

Santos (2008) entende que a globalização deve ser encarada a partir de dois processos paralelos. Um deles tem a ver com a produção de materialidade, isto é, refere-se às condições materiais que cercam as pessoas, sendo a base da produção econômica, dos transportes, das comunicações etc.; o outro diz respeito às novas relações entre os países, classes e pessoas. Essa nova situação, de acordo com este autor, se fundamenta em torno de duas colunas centrais: o dinheiro e a informação. Santos (2008, p. 65) alerta que:

[...] dentro de cada país, sobretudo entre os mais pobres, informação e dinheiro mundializados acabam por se impor como algo autônomo face à sociedade e, mesmo, à economia, tornando-se um elemento fundamental da produção, e ao mesmo tempo da geopolítica, isto é, das relações entre países e dentro de cada nação.

O que se observa, hoje, em meio aos avanços tecnológicos, é um cenário de desigualdades, que reúne riqueza e pobreza, com reflexos nos mais diversos ambientes familiares e escolares, influenciando na

formação sociocultural das gerações mais novas.

Bursztyn (2003, p. 27) salienta que há uma “lógica entre globalização e exclusão”, a qual determina o aparecimento, em todo o planeta, dos excluídos, ou seja, dos desnecessários; em outras palavras, significa a passagem “da pobreza à miséria, da miséria à exclusão”. Belloni (2010, p. 37) reforça essa lógica ao alertar que:

[...] crianças e adolescentes são os primeiros sujeitos desses processos de exclusão: criados em famílias destruídas por condições miseráveis de existência, educados em escolas públicas inadequadas às suas necessidades, que ignoram e os deixam partir sem aprendizagens significativas e com sentimentos de frustrações e fracassos, estão quase inexoravelmente destinados a reproduzir o quadro de miséria de onde vêm.

Para Ramonet (2003, p. 13), “em escala mundial, a pobreza é a regra e a abundância a exceção”. Essa extrema desigualdade, entre os ricos e os pobres, além de se mostrar nos domicílios, espelha-se também, na cultura, nos modos de falar e de vestir e nos bens pessoais adquiridos. Os reflexos das diferenças surgem, por exemplo, nos tipos de divertimento que os sujeitos escolhem, nas escolas que as crianças e jovens frequentam, nos shoppings, supermercados, lojas e/ou feirinhas onde são adquiridos os objetos necessários. Os pobres, com algumas exceções, só podem frequentar lugares pobres, escolas pobres, morar em bairros e residências bem modestas, de acordo com suas posses.

Zaoual (2003, p. 72), no entanto, adverte que a pobreza não pode ser reduzida a uma simples insuficiência de renda. Todo o contexto da pessoa precisa ser considerado, isto é, “a capacidade de ser livre, de mudar de agir sobre sua situação, de participar da vida social”. Essa perspectiva é fundamental para o campo da educação, pois é a partir dela que os educadores podem compreender que o pobre não está condenado a ser pobre. Com uma educação pública de qualidade, o pobre pode vir a ter condições de melhorar a sua vida.

A desigualdade não é a única característica do mundo contemporâneo. Transformações extraordinárias têm advindo dos avanços tecnológicos e da presença dos meios de informação e comunicação, representados pelas mídias mais diversas: jornais, revistas, televisão, rádio, telefones celulares, computadores. Hoje, os meios de informação e comunicação exercem influência na vida das pessoas e em seus comportamentos. Segundo Ramonet (2005, p. 243), “na atualidade, os governos comunicam, as empresas comunicam, possuem jornais, rádios, têm porta-vozes midiáticos, têm estruturas de imprensa”, o que leva a população a identificar esses mecanismos de distribuição da informação como parte integrante do mundo da comunicação.

Castells (2003, p. 225) entende que a comunicação é a essência da atividade humana e, na medida em que ela passa a se dar em um novo ambiente, isto é, na ‘Galáxia da Internet’, mudanças significativas vão sendo produzidas nos mais diferentes domínios da vida social. Ainda segundo este autor, a Internet é: “de fato

uma tecnologia da liberdade – mas pode libertar os poderosos para oprimir os desinformados, pode levar à exclusão dos desvalorizados pelos conquistadores do valor”.

Nessa linha de pensamento, Moraes (1997, p. 19) afirma que:

[...] queiramos ou não, a vida cotidiana, as mentalidades, a sociabilidade e o trabalho passam por mudanças radicais diante da convergência dos circuitos digitais, satélites e fibras óticas; uma nova ordem comunicacional se instaura na intersecção de dois vetores: a contínua absorção de dispositivos de última geração, [...] *online* e/ou em tempo real de amplíssimo alcance, e o ciberespaço.

Nos últimos anos, a partir da comunicação em tempo real (via satélite), o significado social das mídias tem se alterado progressivamente. Paralelamente, também se amplia o número dos menos afortunados em relação aos benefícios advindos da Era da Informação, aí se incluindo os relativos ao acesso da Internet. Nesse contexto, crianças e jovens constituem o grupo mais vulnerável, não apenas pelas dificuldades vividas no acesso às tecnologias, o que vai gerar desvantagens no momento em que forem participar do mundo do trabalho, como também pela exposição acrítica aos discursos legitimadores da ideologia do ‘mundo sem fronteiras’. Ainda segundo Moraes (1997, p. 12), crianças e jovens sofrem os efeitos de ideologias que “irradiam fluxos dinâmicos de informação e de entretenimento e padrões de consumo que se universalizam”, o que os leva a se constituírem consumidores pouco esclarecidos. A

força da publicidade televisiva, por exemplo, é notória na hora das compras, tanto das crianças quanto dos jovens e adultos.

Para Belloni (2010, p. 43):

[...] no Brasil, como em todo mundo, existem muitas infâncias diversas e desiguais. Porém, as estatísticas mostram que, infelizmente um grande número de crianças brasileiras vive abaixo do nível de pobreza. A maioria das crianças e jovens brasileiros está em famílias pobres e muitas fazem parte de famílias miseráveis, que lutam pelos bens de consumo mínimos para a sobrevivência e sem nenhum acesso a bens e vantagens culturais e tecnológicas disponíveis na sociedade contemporânea.

Esta mesma autora afirma que o acesso às mídias nem sempre é favorecido a todas as crianças e jovens; em muitas situações não passam de esforços paliativos.

Apesar de existirem desconfianças em relação às mídias, não resta dúvida de que as vozes em sua defesa são mais numerosas. Prensky (2010) é um dos autores que alerta para as vantagens do uso de *games* pelas crianças e jovens; ele admite que há um enorme poder nos *games* para o aprendizado, envolvendo numerosas habilidades que afetam positivamente o desenvolvimento cognitivo e o emocional. A facilidade de transitar nos jogos, encontrados facilmente na Internet, pode ser um fator positivo no entendimento melhor dos filhos, que constroem relações e aprendem tendo os *games* como base.

Yunus (2008, p. 195) adverte que a nova tecnologia da informação (TI)

pode ajudar os pobres (empreendedores) inseridos no processo de globalização, expandindo os seus mercados por meio do comércio eletrônico, liberando-os da dependência de empregadores corporativos ou de programas governamentais de criação de empregos, o que, em última instância, significa promoção do trabalho autônomo. As TI estimulam a criatividade, a energia e a produtividade. Para este autor “a tecnologia da informação poderá proporcionar fácil acesso à educação, conhecimento e treinamento técnico aos pobres do mundo todo”. Complementarmente, Barbalho (2005, p. 36) esclarece que a mídia, nos dias de hoje, “detém o maior poder de dar a voz, de fazer existir socialmente os discursos. Então, ocupá-la torna-se a tarefa principal da política da diferença, dando vazão à luta das minorias no que ela tem de mais radical (no sentido de raiz): poder falar e ser ouvida”. Nessa linha de raciocínio, Barbalho (2005, p. 36) afirma: “a cidadania para a minoria começa, antes de tudo, com o acesso democrático aos meios de comunicação. Só assim ela poderia dar visibilidade e viabilizar outra imagem sua, não a feita pela maioria”.

Portanto as marcantes desigualdades sociais existentes em nosso país deveriam se constituir em estímulo para o estabelecimento de políticas educacionais voltadas para o uso pedagógico das TIC, tendo como finalidade precípua incluir digitalmente crianças e jovens marcados pela exclusão social.

2 Políticas de inclusão digital

De acordo com Barreto (2002, p. 152), “no discurso oficial as propostas de incorporação das tecnologias têm sido acompanhadas por muitas justificativas. Na esmagadora maioria das vezes, essas propostas partem de críticas severas ao ensino tradicional”. Para Hardgraves (2004, p. 39), no entanto, as escolas, na busca de atender às diretrizes das políticas públicas, “têm demonstrado inventividade em colocar computadores nas salas de aula, integrando-os a processos flexíveis de ensino e aprendizagem”.

Políticas públicas são decisões em nível de governo que, de um modo geral, buscam democratizar oportunidades nos mais variados setores da sociedade. Constituem as intenções de ação de um governo com foco nas necessidades da coletividade e na concretização dos direitos dos cidadãos. Elas são relevantes não só para determinar como os recursos devem ser utilizados, como também para dar organicidade a um determinado campo de atuação social. Chrispino (2005) afirma que o conceito de Política Pública é polisêmico, estando sempre impregnado dos valores e ideologias que orientam o grupo que exerce o Poder e planeja as ações a serem implementadas.

O Brasil tem diversas políticas que visam promover a inclusão digital, as quais podem ser visualizadas no Portal Inclusão Digital², o que sugere a necessidade de

² Este portal encontra-se no seguinte endereço: <<http://www.inclusaodigital.gov.br/outros-progra>

o país superar as lacunas relacionadas ao 'letramento digital' da população. No entanto, para Lopes (2007), tais ações são fragmentadas na medida em que são implementadas por vários ministérios, sem um planejamento central. Lemos e Costa (2005) corroboram a posição de Lopes, afirmando que existe uma preocupação do governo brasileiro com a questão da inclusão digital, mas a falta de modelos fragiliza as ações. Para estes autores, a inclusão digital pode facilitar outras inclusões, como a socioeconômica.

Em uma perspectiva mais ampla, Demo (2005) alerta que o objetivo dos programas oficiais é ampliar as possibilidades para os avanços tecnológicos, o que inclui acesso às TIC e participação no processo de globalização. Isto exige modernização dos espaços escolares com a inserção das inovações tecnológicas. Para este autor, no entanto, a globalização é a marca do capitalismo contemporâneo que, para manter o comando do capital, impõe a trama da exclusão social. Ele denuncia que

[...] é vã a esperança de que, preparando-se melhor, o trabalhador estaria a salvo, porque, dentro da dinâmica restritiva implantada pela produção e uso intensivo do conhecimento e informalização, não só não há lugar para todos, como só há lugar para os melhores, o que transplanta para um nível superior de exigências profissionais o exército de reserva (DEMO, 2005, p. 12).

Demo (2005, p. 31) adverte que a globalização competitiva se exacerbou, constituindo fenômeno que atinge os mais diferentes espaços do planeta, estimulando empresas e empresários a decidirem o destino da humanidade, orientados fundamentalmente pela especulação alienada. Esse alerta exige vigilância crítica das políticas direcionadas à apropriação das TIC pelas gerações mais jovens. As tecnologias causam inúmeros impactos no cotidiano das pessoas, provocando uma forma de organização que propõe, inclusive, uma nova cultura.

Warschauer (2006, p. 55) esclarece que o simples acesso físico a um computador, ou a qualquer outro equipamento de informática, pode se constituir em fato significativo para definir a apropriação das TIC. No entanto esse fato não garante acesso completo, pois na sociedade contemporânea as exigências vão além da conexão à Internet, projetando-se para habilidades e uso dessa tecnologia de modo socialmente válido. Para este autor, as ações do governo se voltam especialmente para a instalação de infraestrutura básica, provendo as escolas de equipamentos. O fato é que não basta a presença dos computadores na escola; é indispensável que docentes e discentes se familiarizem com a utilização das inovações tecnológicas, e isto significa letramento digital.

Os jovens, além do desenvolvimento de habilidades com as tecnologias digitais, precisam compreender e saber enfrentar as implicações sociais e econômicas do fenômeno mundial da globalização que, quando menos se espera, produz uma

mas>. Acesso em: 27 abr. 2012.

massa de excluídos sociais. As políticas públicas de inclusão digital devem, pois, ir além da mera apropriação tecnológica, ser integradas e potencializar a consciência crítica dos que se encontram em processos de inclusão.

3 A pesquisa de campo: etapas percorridas

Para campo de estudo, foram selecionadas duas escolas públicas do município do Rio de Janeiro, com a autorização da Secretaria Municipal de Educação (SME). A metodologia integrou dados qualitativos e quantitativos referentes a características dos sujeitos da pesquisa, professores e alunos, e à familiaridade com as inovações tecnológicas. Os dados quantitativos foram coletados por meio da aplicação de um questionário a alunos e professores com perguntas fechadas. No caso dos alunos, as perguntas se dirigiram para os seguintes itens: idade, sexo, uso/posse de mídias em suas residências, profissão dos pais (responsáveis) e indicação de mídias utilizadas pelos professores em sua prática pedagógica. Eles, também, indicaram as mídias de sua preferência, quando acessadas no decorrer das aulas. Aos professores foi indagada a formação acadêmica, o tempo de trabalho, o número de turmas e alunos e os recursos tecnológicos utilizados em suas aulas.

Cabe registrar que, durante o período de permanência nas escolas, surgiram inúmeras possibilidades de observação do campo de estudo e diálogo com os professores, o que geralmente ocorria na

sala de reunião docente das duas escolas, oportunizando a troca de ideias sobre a utilização das mídias no decorrer da ação docente. Assim, foi possível compreender melhor o contexto sociocultural de ambas as escolas. Após a aplicação dos questionários já mencionados e tendo se consolidado o diálogo pesquisador - professores, foi aplicado o segundo questionário, com vistas a obter respostas para os objetivos da pesquisa (dados substantivos da investigação).

Por último, solicitou-se aos professores que pedissem aos alunos a elaboração de uma produção textual relacionada à importância das mídias, dando centralidade ao computador, mídia indicada pelos alunos como uma das preferidas, valorizada em termos de inclusão digital/social.

4 Resultados da pesquisa de campo

Os resultados aqui relatados se referem aos: (a) 12 professores participantes; (b) 250 alunos das turmas de 4^ª, 5^ª, 6^ª e 9^ª anos das duas escolas investigadas, que responderam aos questionários distribuídos inicialmente; (c) 395 alunos das turmas de 6^ª, 8^ª, e 9^ª anos, de ambas as escolas, que responderam ao segundo instrumento; (d) 106 textos elaborados pelos alunos; e (e) depoimentos de professores e gestores sobre o tema investigado.

Em relação aos professores, foi verificado o seguinte: no quesito sexo, nove eram de sexo feminino e três do masculino; no tocante à formação acadêmica, todos possuíam curso superior; em termos de idade, prevaleceu a faixa etária 41 a

50 anos; quanto ao tempo de serviço, a maioria tinha entre 21 e 30 anos de trabalho. As mídias mais utilizadas por esses professores são: os jornais, as revistas e a televisão. A maior parte desses docentes considerou as mídias bastante relevantes para o ensino-aprendizagem e, na percepção deles, o grupo social dos alunos tem influência sobre o acesso às mídias.

Nas respostas ao primeiro questionário (250 alunos respondentes), foram encontrados os seguintes dados: (a) predominância do sexo masculino (137 meninos / 113 meninas); (b) profissões mais recorrentes dos pais: porteiro (23), taxista (15) e militar (9); (c) profissões mais recorrentes das mães: do lar (24), faxineira (11) e vendedora (7). Pode-se observar que as profissões dos pais e das mães, com relação à faixa salarial, os classificam como grupo socioeconômico menos favorecido. Botafogo é o bairro onde reside o maior número de alunos (75), seguido de Copacabana (25) e Catete (22). Essa distribuição é explicável porque uma das escolas se localiza em Botafogo, e a outra, no bairro da Urca. Quanto aos recursos existentes em suas casas, os mais citados foram: a televisão (243); o celular (233); e o computador (223). Em termos de preferência tecnológica eles indicaram: a TV (169), o celular (139) e, por último, o computador (127). Quando indagados sobre os recursos mais usados pelos seus professores em suas práticas pedagógicas, informaram que eram a televisão e os jornais; já os que despertam maior atenção dos alunos na sala de aula são: os jornais (57), o computador (51) e a televisão (47).

Aqui podemos estabelecer uma relação entre os recursos existentes em casa, a preferência dos alunos e as práticas dos professores. Ficou evidenciado que a tecnologia que predomina em casa, sendo preferida pelos alunos, é a TV. Coincidentemente, está entre os recursos que fazem parte das práticas docentes; porém não é a que desperta mais atenção nas aulas, e sim o computador.

Esses resultados contrariaram a expectativa inicial de que, em escolas públicas, os alunos estariam excluídos digitalmente, em função de sua situação socioeconômica. Ficou constatado que 89% dos 250 respondentes possuíam computador em suas residências; isto representa um primeiro passo na inclusão digital.

Nos resultados do segundo questionário, respondido por 395 alunos (230 da escola A e 165 da Escola B), obteve-se um percentual significativo de alunos com acesso às mídias computador, televisão e celular, ficando registrada a expressiva preferência pelo computador. Nos jornais e revistas, os temas de maior interesse foram: os esportes e o cinema; na TV optaram: por filmes, jogos esportivos e novelas. A maior parte dos respondentes possui celular e computador, sendo que um percentual significativo está ligado à Internet com banda larga. A interface preferida nos computadores são as redes sociais, entre elas: o MSN e o Orkut, o que mostra a adesão a novas formas de comunicação e aponta os novos comportamentos da juventude mediados pelas tecnologias digitais.

Quanto às produções textuais, obteve-se resposta de quatro turmas: duas

de 3º ano, uma do 4º e outra de 5º, em um total de 106 produções, versando sobre a importância do computador como mídia favorecedora da inclusão social/digital. Da análise dessas produções, emergiram quatro temas principais (BARDIN, 2003): (a) o computador é importante para a pesquisa; (b) o computador facilita a comunicação; (c) o computador é bom para se divertir; e (d) o computador tem múltiplas utilidades;

A seguir são apresentadas algumas das vozes dos alunos sobre esses temas. Em relação à *importância do computador para a pesquisa*, os alunos assim se expressaram:

M1 – O computador me ajuda no dever de casa [...] é importante para pesquisar.

A27 – O computador trouxe muitas coisas importantes para nosso país, principalmente fazer pesquisas escolares.

R 1- Eu acho que alguns recursos da tecnologia, como o computador podem ajudar em pesquisas, trabalhos da escola, dúvidas que você queira tirar na Internet e outras coisas.

As falas dos alunos referem-se à questão do letramento digital (WARSCHAUER, 2006), quando alertam para a necessidade de habilidades cognitivas relevantes na apropriação dos conhecimentos adquiridos no espaço escolar. Vários alunos destacaram a relevância do computador / Internet para seus trabalhos escolares; eles valorizam essa tecnologia na busca de informações necessárias aos trabalhos solicitados pelos professores.

No que tange à *facilidade de comunicação*, foram citados muitos aspectos propiciados pelo computador, entre os quais se destacaram:

A13 – Eu gosto de falar com as pessoas que não falo há muito tempo, através do Orkut, MSN e e-mail.

2M12 - Se ficar sem Internet um dia eu já fico louca, vou para a lan house, sem PC eu não vivo, eu amo o MSN e o Orkut, é muito legal.

R17 - Eu amo a Internet, é um meio de comunicação muito bom, eu gosto de entrar no Orkut, MSN, sites de Blog e Youtube, Converso muito no MSN, altos papos e minhas amigas ficamos fofocando sobre coisas da escola e outros momentos.

Um dos desafios mais graves que os sistemas de comunicação trazem para a educação escolar é o fato da divisão social e exclusão cultural ali produzida. “Enquanto os filhos das classes abastadas entram em interação com o ecossistema informacional e comunicativo, a partir de seu próprio lar, os filhos de classes populares – cujas escolas públicas não têm, na sua maioria, a mínima interação com o entorno informático” (MARTIN-BARBERO; REY, 2004, p. 62). As falas aqui reproduzidas mostram as perspectivas de acesso ao computador assim como as possibilidades de informação e comunicação, vivenciadas por crianças de escolas públicas. As TIC estão viabilizando “novas estruturas de participação social, desde salas de bate-papo entre adolescentes, passando por serviços de encontro entre adolescente *online*, e

sites de ação política, até o aprendizado a distância pela Internet” (WARSCHAUER, 2006, p. 51).

Quanto à perspectiva do *computador servir para o divertimento*, as falas foram bem significativas, ressaltando a quantidade de jogos acessados pela Internet, conforme se pode ler a seguir:

A5 – Eu jogo muitos jogos, tipo Ramarak, Counter-Strike e muitos sites de jogos que eu conheço o Miniclipe e o Clique jogos.

R16 – A tecnologia está cada vez evoluindo mais e mais, com a TV, computador os games de ótimo geração [...] eu gosto de jogar The Sims, na verdade sou viciada como vários jovens...

2M20 – Eu jogo muitos jogos no computador: RF online, Bg online, Mu Away online, Mu King online, Mu Subway online.

R10 – O computador é a tecnologia mais usada pelos adolescentes, eu mesmo gosto muito do computador, jogo um jogo que meus amigos jogam.

Em relação a esse tema, Belloni (2010, p. 76) revela que, “numa pesquisa realizada com 85 crianças e adolescentes, foi verificado que oito entre dez crianças de rua frequentaram cybercafés e *lan-houses* todos os dias e gastavam 50% do dinheiro que ganhavam nas ruas em fichas de jogos ou horas na Internet”. Esse relato evidencia a atração das crianças e jovens pelas atividades de jogos na Internet, ficando, muitas vezes, mais de três ou

quatro horas no computador. Segundo a autora citada, os valores que mencionaram prioritariamente enquanto jogam são: a superação e consecução de metas, o que se relaciona diretamente com aspectos importantes da aprendizagem e socialização, além de contribuírem para a autoestima.

Corroborando essa perspectiva, uma das participantes (R16) se declarou ‘viciada’ nessa atividade. Prensky (2010) ratifica essa preferência dos participantes, mostrando as vantagens para a aprendizagem das crianças e dos jovens (os ‘nativos digitais’) encontradas na Internet. Para este autor “os nativos digitais não estão parados, estão ocupados, construindo e estabelecendo-se neles, criando uma vida digital própria” (PRENSKY, 2010, p. 72).

Em relação ao tema ligado às *múltiplas utilidades do computador* foram selecionadas as seguintes falas:

A24 – Eu adoro mexer no computador, adoro jogar, pesquisar, entrar no Orkut, MSN, ouvir música, mas não pode exagerar.

M16 – Eu sempre vou no computador para estudar, pesquisar, jogar, conversar, passar e-mail, ir no Orkut, explorar outras línguas e lugares, conhecer novos amigos...

R8 – O computador, em minha opinião, é muito útil para pesquisas escolares, para jogar e é também um meio de comunicação, mas, cuidado, tem pessoas que não são legais.

2M7 – Na minha vida, o computador é muito importante, porque você fica informado de tudo, tragédias, notícias, acontecimentos e muito mais, ainda

dá para jogar na Internet, conversar com os colegas no MSN, e mandar mensagens e vídeos no Orkut, dá para desenhar.

Esses depoimentos, que reúnem os temas anteriores citados pelos alunos, evidenciam a multiplicidade e diversidade de ações que podem ser viabilizadas com apoio do computador; sugerem, também, que a motivação é estimulada por essa mídia, tanto nas pesquisas escolares, como nas inúmeras oportunidades de jogos, no acesso às informações, aos acontecimentos e às notícias do país e do mundo, além de favorecerem a comunicação entre amigos distantes e próximos.

Quanto às respostas dadas pelos professores e gestores aos questionários distribuídos, investigadas de acordo com a proposta anteriormente mencionada (BARDIN, 2003), emergiram cinco temas de forma convergente: (a) interesse pelo computador; (b) uso das mídias pelos professores; (c) acesso às mídias pelos alunos; (d) diversidade social dos alunos; e (e) infraestrutura escolar para o uso das inovações tecnológicas. São apresentadas a seguir as falas dos professores referentes a cada um dos temas recorrentes encontrados.

Tema 1 – o interesse pelo computador

PJ - Muitos alunos demonstram que fazem algum curso de computador, fora da escola. Outros se referem aos comunicadores de Internet, tipo Orkut/MSN, mas na verdade o desempenho é sempre muito demonstrado pelo

uso que fazem dos telefones (celulares) e seus recursos. Claro que as conversas sempre passam pelos joguinhos eletrônicos.

PC - O interesse deles, devido à idade é mais voltado para o computador (onde inclui jogos e MSN) e o celular (com música).

PM – Os alunos são bastante participativos e interessados quando apresentados à mídia. As aulas se tornam mais interessantes.

PL – O interesse dos alunos, em geral é ao celular, onde eles passam torpedos, ou DVD. Eles gostam quando trago algum DVD para complementar minhas aulas. Alguns alunos têm computador em casa e todos têm televisão.

DM – O uso dos recursos como computador- TV, DVD, aparelho de som- estimula os alunos à pesquisa, a adaptar à realidade atual e à inclusão digital.

PA – Há um interesse geral pela televisão e pelo computador.

Esses registros indicam que os professores reconhecem a atração exercida pelo computador na criação de laços sociais, o que remete ao pensamento de Ramonet (2003, p. 31) sobre o papel da revolução informática na sociedade contemporânea, criando “uma espécie de laço social liberal inteiramente constituído por redes”. Outros professores ressaltam que a presença das mídias em sua prática pedagógica desperta o interesse dos alunos.

Tema 2 – o uso das mídias pelos professores

PC – Temos em sala de aula televisão e DVD. Podemos usar também o datashow na sala de Informática.

PM - Os recursos já são muito utilizados na sala de aula. (televisão, rádio, jornal e datashow.

PL - Na nossa escola temos TV em todas as salas e aparelho de DVD, facilitando assim o nosso trabalho. Temos também laboratório de Informática.

DM - Os professores dispõem de mais recursos para tornar suas aulas atrativas.

Os docentes admitem, em suas falas, que as diferentes mídias já fazem parte de sua prática pedagógica, dando ênfase ao DVD, à televisão. Destacam a possibilidade de uso do Laboratório de Informática, o que evidencia a presença, nessas duas escolas, de ações governamentais voltadas para a integração da informática à educação. Embora seja voz corrente que os recursos informacionais nem sempre são adequadamente aproveitadas nos espaços escolares, por força de obstáculos relacionados à instalação / manutenção dos equipamentos / precariedade do acesso à Internet, entre outros problemas, não se pode deixar de admitir o desenvolvimento de ações em direção à inclusão digital, tanto de alunos como de professores. Aqui, portanto, se inscreve a observação de Demo (2005) quando discute as ações governamentais em relação à informática

na educação: as ações existem, mas é preciso que sejam acompanhadas de práticas educacionais de qualidade, pois, no fenômeno da globalização, não haverá lugar para os que não souberem tratar e utilizar com competência as informações a que têm acesso. Nessa direção, há que se ouvir Moraes (1997) quando alerta para as ideologias presentes nas mídias (inclusive nos jogos veiculados pela Internet) que disseminam padrões universais de consumo, tornando os jovens consumidores pouco esclarecidos.

Tema 3 – o acesso às mídias pelos alunos

PJ – Em suma, uso recreativo, uso que antecede e dispensa a escola, uso que demonstra que os alunos, a despeito da situação social, da qual fazem parte estão incluídos numa “cultura da Informática”, que com certeza (até) suplanta o conhecimento dos professores.

PM – A nossa clientela em geral tem acesso às mídias e sabe usá-las.

PJ – Não é a escola que os introduz no manuseio do computador, mas de onde quer que eles tragam seu conhecimento, quando podem utilizar ou fazer uso para a escola, em todos os trabalhos escolares, conversas, eles são muito espertos com os instrumentos.

Os professores reconhecem que os seus alunos estão incluídos e são muito espertos em relação ao uso dos instrumentos, em diversas oportunidades. Este

reconhecimento vai na linha de Castells (2003), quando admite que as tecnologias digitais possuem uma face que permite a 'libertação' de oprimidos. Prensky (2010) chama a atenção dos leitores sobre o poder dos *games* para a aprendizagem, indicando que a facilidade de transitar nos jogos encontrados na Internet pode ser positiva, embora as famílias muitas vezes não entendam as possibilidades de acessar as mídias e saber usá-las como uma vantagem relacionada aos estudos escolares.

As falas desses professores indicam que os alunos têm acesso e utilizam com competências os recursos, ou seja, possuem domínio tecnológico; mas será que eles (alunos e professores) são capazes de refletir criticamente sobre o poder dessas mídias em relação à formação de identidades?

Tema 4 – a diversidade social dos alunos

PJ – A Escola Pública, que tem por suposto aparelhar crianças e jovens de classes subalternas com instrumento de promoção social, intelectual e de cidadania das crianças, nos últimos anos vive uma crise de valores que vem da sociedade, crise pedagógica que reflete o jogo político que a sociedade vive, assim como a falta de critérios de fundo, como de objetivos e avaliação básicos para qualquer escola.

PC – A nossa escola é diferente das demais. Ela tem mais alunos de classe média e classe média baixa

do que da classe C. Logo, o contexto sociocultural não é tão diferente da do professor.

PA – A escola tem alunos de classe média e baixa.

PL – Na escola temos jovens e crianças de várias camadas sociais. Desde comunidades próximas à escola ou de classe média e que não está mais conseguindo pagar escola particular.

O professor PJ (Escola A) reconhece o papel da escola pública no sentido de preparar as crianças e jovens, promovendo-os socialmente, embora admita que, por falta de critérios mais aprofundados, nem sempre é possível atingir esse objetivo. Nessa escola, a composição social dos alunos é mais diversificada. Já o professor PC considera sua escola diferente, na medida em que tem mais alunos da classe média-média; vale ressaltar que os professores PC e PL atuam na Escola B. Nos contatos com gestores e professores de ambas as escolas, foi possível conversar sobre essas diferenças, atribuídas ao fato de que as crianças residem em bairros reconhecidamente privilegiados, tais como: Botafogo, Urca, Flamengo, entre outros.

Tema 5 - a infraestrutura escolar para o uso das inovações tecnológicas.

ML – Temos recursos variados: quadro-branco, livros, revistas, vídeos, rádio, computador.

DC – Temos vários recursos na escola: TV, DVD, quadro branco e alguns professores realizam atividades no laboratório de Informática.

DM – Há problemas com a Internet, ficamos sem esse recurso...

PJ – MUITÍSSIMO interessante o levantamento realizado pelo CEP, a respeito das funções que foram sendo extintas na escola (orientador, supervisor, assessor multimídias, entre outros).

PA – As possibilidades seriam boas, desde que houvesse material humano para sua utilização.

As falas corroboram as respostas encontradas no tema 2, reafirmando a existência de uma infraestrutura básica resultante de programas oficiais (BARRETO, 2002; DEMO, 2005). Esses programas são uma realidade, embora não tenham os resultados esperados, como se pode observar nos registros de DM, PJ e PA. Uma das dificuldades foi colocada por PJ, ao referir-se ao levantamento feito pelo CEP, apontando as funções extintas na escola, especialmente a de assessor multimídia, profissional que apoiaria o professor na apropriação de habilidades para o uso das inovações tecnológicas. Fica clara a inexistência de um acompanhamento à implantação das tecnologias na escola. Cabe, então, admitir que as ponderações de Lopes (2007) e Lemos e Costa (2005) sobre a desarticulação das ações governamentais dirigidas à inclusão social são pertinentes.

5 Refletindo sobre os resultados encontrados

Os resultados a seguir apresentados têm como pano de fundo uma reflexão sobre as relações intrínsecas entre o fe-

nômeno da globalização e a produção de desigualdades sociais, nesta se inserindo a exclusão digital. Sendo promovido pelo capitalismo internacional, expandido e acelerado com apoio das tecnologias de comunicação, especialmente as digitais, atingindo as mais diferentes regiões do planeta, tal fenômeno dissemina nas suas manifestações problemas paralelos como o aumento das desigualdades sociais e a exclusão digital. Milhões de pessoas se encontram à margem das possibilidades que as mídias disponibilizam no sentido de informar e favorecer a reflexão sobre a informação.

Os governos preocupados com a democratização de oportunidades para crianças e jovens, alunos das escolas públicas, tentam implementar políticas direcionadas ao acesso às TIC, as quais, no entanto, carecem de coesão, projetando-se basicamente para a compra e instalação de equipamentos, na maioria das vezes sem previsão de manutenção e capacitação de docentes para o seu uso pedagógico. Tal cenário pouco contribui para a inclusão digital de alunos e professores: uma inclusão que ultrapasse o mero acesso e uso técnico dos recursos, ou seja, que dê centralidade ao uso crítico das informações provenientes das TIC.

Com esse pano de fundo, a pesquisa buscou relacionar, no contexto de duas escolas públicas localizadas em bairros privilegiados do ponto de vista socioeconômico e cultural, as questões da desigualdade social e da inclusão digital. Nessa direção, teve como objetivo geral investigar as possibilidades que alunos

de escolas públicas, crianças e jovens inseridos em uma sociedade marcada por desigualdades sociais, possuem em termos de acesso / utilização das mídias. Os achados da pesquisa se expressam pelos objetivos específicos derivados desta finalidade, conforme o que se segue.

No que tange ao primeiro objetivo – como se apresentam as desigualdades sociais nas escolas investigadas – verificou-se, considerando fundamentalmente as profissões dos pais e das mães dos alunos, que nos dois grupos investigados se incluem alunos das classes sociais mais baixas³ (classes C, D e E segundo a divisão adotada pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), baseada no total de salários mínimo que integram a renda familiar). Esse resultado é confirmado nas falas dos professores que categorizam seus alunos em classes média baixa e baixa, registrando que muitos são moradores de comunidades no entorno dos bairros onde se situam as escolas. A quase totalidade dos alunos tem acesso às mais diferentes mídias, com destaque para a TV, os telefones celulares, o computador e a Internet. Portanto, independente da classe social a que pertençam, esses jovens acessam e utilizam essas tecnologias, sendo que, no caso dos celulares e computadores / rede, estes potencializam a inclusão digital. Cabe, então, inferir, que eles já ultrapassaram os dois primeiros patamares da inclusão digital que são: acessar e usar com competência tecnológica.

³ Classe C – renda familiar de 6 a 15 salários mínimo (sm); classe D – de 2 a 6 sm; classe E – até 2 sm.

Sobre o segundo objetivo específico da pesquisa – identificar os sinais de inclusão social/digital que se expressam nessas escolas –, pode-se admitir que, além do registrado pelos alunos nas respostas aos questionários e nas produções textuais escritas especialmente para a pesquisa, há que se levar em consideração as falas dos docentes que remetem para esses sinais. Os alunos compreendem a importância das mídias, especialmente o computador e a Internet, seja nos trabalhos escolares, na comunicação com amigos, no lazer (jogos), ou para se manterem informados. Assim, eles percebem a multifuncionalidade dessas tecnologias que lhes colocam em contato com o mundo. Essa compreensão é fundamental quando se trata de inclusão social e digital. Em outras palavras, eles têm consciência da relevância do acesso e do uso, o que deverá se constituir em estímulo permanente à aquisição / aprendizagem dos novos modelos que irão aparecer no mundo digital. Os professores não apenas destacam que eles têm acesso e interesse, como dizem que, em muitas situações, os ultrapassam com seus conhecimentos tecnológicos (*eles são muito espertos*). É provável que muitos desses jovens, ao se inserirem no mundo do trabalho, pelo domínio das tecnologias, ultrapassem os limites de sua atual classe social.

Finalmente, em relação às mudanças observadas no ambiente escolar a partir da inserção das tecnologias da informação e comunicação (terceiro objetivo específico), foi possível verificar a presença da ação governamental, evidenciada na

instalação das inovações tecnológicas como computadores nas salas dos professores, no laboratório de informática, além de televisores e DVD, estes fazendo parte dos equipamentos das salas de aula. Os professores também utilizam as mídias impressas, o que enriquece o contato dos alunos com as mais diferentes tecnologias, ainda que, nem sempre, essas mídias sejam aproveitadas em todas as suas potencialidades. Em alguns depoimentos dos professores ficou explícito que, apesar da presença de recursos tecnológicos nas escolas: TV, vídeo e computador, há limitações para a sua utilização, tendo em vista as inúmeras atribuições docentes, a quantidade de tempo despendido com os conteúdos propostos nos programas oficiais e a premência da concretização de propostas de avaliação solicitadas pelos órgãos oficiais. Isto sem falar na questão da manutenção dos equipamentos. Portanto a tecnologia está presente, mas ainda são

muitas as limitações para o seu aproveitamento com qualidade.

As informações obtidas de gestores, professores e alunos nos levam a afirmar que não há desigualdades sociais significativas entre os estudantes das duas escolas investigadas. É viável supor que o fato desses jovens, ainda que moradores em comunidades, viverem na zona sul do Rio de Janeiro, reconhecida como a zona que abriga a população de maior poder aquisitivo, é fator de estímulo ao uso das tecnologias digitais.

Os achados aqui apresentados sugerem a necessidade de ampliar a pesquisa em bairros reconhecidamente menos favorecidos, a fim de comparar os resultados e aprofundar as questões investigadas, particularmente no que tange à presença das mídias nas escolas e residências com vistas à inclusão social/digital de crianças e jovens das classes sociais menos favorecidas.

Referências

- BARBALHO, A. Culturas, minorias e mídias: ou algumas questões postas ao liberalismo. In: BARBALHO, A; PAIVA, R. (Org.). *Comunicação e cultura das minorias*. São Paulo: Paulus, 2005.
- BARDIN, L. *Análise de conteúdo*. Lisboa, Portugal: Edições 70, 2003.
- BARRETO, R. G. *Formação de professores, tecnologias e linguagens*. São Paulo: Loyola, 2002.
- BELLONI, M. L. *Crianças e mídias no Brasil: cenários de mudança*. Campinas, SP: Papyrus, 2010.
- BURSZTYN, M. No meio da rua: nômades, excluídos, viradores. In: BURSZTYN, M. (Org.). *No meio da rua*. Petrópolis: Garamond, 2003.
- CASTELLS, M. *A galáxia da Internet: reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

CHRISPINO, A. Binóculo ou luneta: os conceitos de política pública e ideologia e seus impactos na educação. *Revista Brasileira de Política e Administração da Educação*, Brasília, DF, n. 21-1/21-2, p. 61-90, jan./dez. 2005.

DEMO, P. *Dureza: pobreza política de mulheres pobres*. Campinas, SP: Autores Associados, 2005.

HARDGREAVES, A. *O ensino na sociedade do conhecimento: educação na era da insegurança*. Porto Alegre: Artmed, 2004.

LEMOS, A.; COSTA, L. F. Um modelo de inclusão digital: o caso da cidade de Salvador. *Revista de Economia Política de Iãs Tecnologias de la Información y Comunicación*, São Cristóvão, SE, v. VIII, n. 6, set. 2005. Disponível em: <<http://www.eptic.com.br>>. Acesso em: jul. 2011.

LOPES, C. A. Exclusão digital e a política de inclusão digital no Brasil – o que temos feito? *Revista de Economia Política de Iãs Tecnologias de la Información y Comunicación*, São Cristóvão, SE, v. IX, n. 2, maio/ago. 2007. Disponível em: <<http://www.eptic.com.br>>. Acesso em: jul. 2011.

MARTIN-BARBERO, J.; REY, G. *Os exercícios do ver: hegemonia audiovisual e ficção televisiva*. São Paulo: Senac, 2004.

MORAES, D. (Org.). *Globalização, mídia e cultura contemporânea*. Campo Grande: Letra Livre, 1997.

PRENSKY, M. *Não me atrapalhe, mãe – eu estou aprendendo*. Como os videogames estão preparando nossos filhos para o sucesso no século XXI e como você pode ajudar. São Paulo: Phorte, 2010.

RAMONET, I. *Guerras do século XXI: novos temores e novas ameaças*. Petrópolis: Vozes, 2003.

_____. O poder midiático. In: MORAES, D. (Org.). *Por uma outra comunicação: mídia, mundialização cultural e poder*. Rio de Janeiro; São Paulo: Record, 2005. p. 243- 252.

SANTOS, M. *Por uma outra globalização: do pensamento único à consciência universal*. Rio de Janeiro; São Paulo: Editora Record, 2008.

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

YUNUS, M. *Um mundo sem pobreza: a empresa social e o futuro do capitalismo*. São Paulo: Ática, 2008.

ZAOUAL, H. *Globalização e diversidade cultural*. São Paulo: Cortez, 2003.

Recebido em maio de 2012

Aprovado para publicação em setembro de 2012

