

**SOBRE PROFESSORAS, COMPUTADORES E INTERNET: OUVINDO USUÁRIAS DOCENTES DA ESCOLA
PÚBLICA MUNICIPAL DO RIO DE JANEIRO¹**

JOÃO ALEGRIA, 46 anos, Doutor em Educação pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Gerente de Programação, Jornalismo e Engenharia do Canal Futura da Fundação Roberto Marinho. Rio, Março de 2011.

Introdução

É corrente, em discursos sociais das mais diferentes origens, a afirmação dos efeitos danosos que o consumo de mídia provoca em crianças e adolescentes contemporâneos. Diz-se, por exemplo: “a mídia deseduca”, “faz morrer a infância”, “acaba com a imaginação”, “a mídia vicia”. O tema, aliás, foi bem examinado por Pier Cesare Rivoltella (2002), permitindo-nos observar que muitos dos malefícios imputados à TV resultam de um certo imaginário social sobre os efeitos resultantes do consumo de mídia por crianças e adolescentes.

A isto se pode acrescentar o olhar imperfeito com o qual os intelectuais e acadêmicos miram a televisão, já analisado por Martín-Barbero (2001), quando o autor apontou a incapacidade e recusa deste segmento social, que compõe o grupo dos formadores de opinião, em reconhecer na programação televisiva, e em outros produtos da indústria cultural, uma sensibilidade específica, afinada com o popular. Um olhar “mal-olhado”, levando a uma atitude sempre queixosa, reclamona, para com a mídia e seus produtos. Inclusive impedindo que uma crítica pertinente seja feita, que critérios de qualidade sejam equacionados, que surjam propostas alternativas para a programação de uma televisão pública e cidadã, como aquela que o próprio Martín-Barbero produziu em companhia de colegas como German Rey para a televisão pública da Colômbia (Martín-Barbero e Rey *et al.*, 2000).

E o que os professores têm a ver com isso tudo?

¹ Esse texto foi redigido tendo por base os questionários e o relatório de uma consulta junto aos docentes da escola pública municipal do Rio de Janeiro. O trabalho faz jus a um dos mais interessantes projetos de inclusão digital já realizados no Brasil, o Projeto Século XX1, da MultiRio – Empresa de Multimeios da Secretaria Municipal de Educação do Rio de Janeiro. Para uma contextualização correta das informações, os índices estatísticos de contextualização das informações são do mesmo período da coleta de dados da pesquisa, do contrário não poderiam dar suporte a várias das inferências propostas. A revisão dos dados demonstra sua inquestionável atualidade, reafirmando a importância de aprender com as práticas docentes.

A escola e seus profissionais demonstraram, historicamente, tratar à mídia de forma arredia. As iniciativas de aproximação entre os campos da educação e da comunicação não são recentes, porém nem sempre lograram êxito (Alegria e Duarte, 2005). “Até os mestres-escola negam que vêem televisão, acreditando defender assim, diante dos alunos, sua minguada autoridade intelectual!”, diz Martín-Barbero (2001, p. 25), não nos deixando desviar os olhos de determinados posicionamentos e sua desatualidade e ineficácia para a escola do tempo presente.

Não raro, esta maneira torta de muitos educadores lidarem com a mídia é replicada em relação às tecnologias, ou às novas tecnologias. Por isso, é bastante comum ouvir-se que os professores têm medo de computador. Que eles não sabem valer-se deles profissionalmente e, deste modo, ficam envergonhados perante os alunos, principalmente os adolescentes, que são “especialistas” em microcomputadores, jogos eletrônicos, telefones celulares e outros artefatos das tais novas tecnologias, cada vez mais presentes no cotidiano das populações urbanas.

Será que estas afirmações podem ser generalizadas para “todos” os professores? É verdade que só os jovens gostam e entendem de mídia e novas tecnologias? Essas tecnologias já chegaram às escolas e aos lares dos professores? Que uso pedagógico se faz da mídia, dos computadores e da internet?

Ao observar de perto estas questões, em diálogo com professores do ensino público do Rio de Janeiro, propomos que há evidências de uma transformação em curso, no sentido de uma maior aceitação e inclusão das tecnologias e dos produtos de mídia nas práticas docentes.

As dificuldades de diálogo professor-aluno agravaram-se nos últimos tempos. Há professores que depositam suas esperanças de encantamento dos alunos, e sua conseqüente conquista para a causa do conhecimento, nos atrativos que as novas tecnologias podem agregar à sala de aula. Talvez pela evidência indiscutível da importância da mídia na socialização das novas gerações, uma tarefa que antes esteve sob encargo exclusivo da família e da escola (Setton, 2002; Setton, 2004). E pela impossibilidade de estabelecer pontos de contato entre educação e mídia sem que haja uma aproximação com as tecnologias contemporâneas que envolvem comunicação e informação.

Este texto, embasado nos dados da pesquisa intitulada: *Projeto Século XX1 – um perfil de usuário docente* (Alegria, 2004b), sintetiza um esforço de compreensão das transformações que alguns profissionais docentes vêm experimentando, ao se aproximarem da mídia e das novas tecnologias. Neste caso, atendo-se à experiência específica do *Projeto Século XX1*, que produz, recolhe e disponibiliza conteúdos, aos professores do Segundo Segmento do Ensino Fundamental do município do Rio de Janeiro.

Vale ressaltar que este trabalho não se propõe a um esgotamento da discussão relativa à mídia-

educação no contexto da educação formal promovida pela escola pública. Tratamos com um campo de pesquisa e ação em construção (Rivoltella, 2002) e com um objeto de estudo dinâmico. Somos guiados por um estatuto epistemológico que nos obriga à constante e rigorosa revisão das certezas e conclusões fechadas, reafirmando, permanentemente, a importância da continuação das investigações, que apenas se iniciam.

O que é o Projeto Século XX1?

Tendo sido criado com o objetivo de “...estimular nas escolas um debate sobre as grandes questões do novo século” (Bardanachivili, 2002, p. 10), a primeira iniciativa do *Projeto Século XX1* (SXX1) foi a criação e publicação de um *site* com conteúdo destinado aos professores da rede de escolas do município do Rio de Janeiro (<http://portalmultirio.rio.rj.gov.br/sec21/>). O projeto está “voltado, principalmente, para o educador que trabalha com jovens (...) com grandes temas do novo século, como a globalização, a revolução tecnológica, as novas mídias e o novo mundo do trabalho” (idem, p. 10). Até o momento da redação deste texto, já haviam sido publicadas oito *chaves temáticas*: Identidade; Sexo e Mídia; Água; Guerra; Novo Mundo do Trabalho; Violência Urbana e Juventude; Funk & RAP e Esporte (Loureiro, 2004).

Durante o período de atividade do projeto, a equipe do SXX1 operou em duas vertentes: *produção de conteúdo* e *mobilização social*. O *site* do Projeto Século XX1, sua atualização e a implementação de novas chaves são resultantes da *produção de conteúdo*. Já a *mobilização social* integra uma série de atividades cujo principal objetivo está em desenvolver, em parceria com os professores da rede, ações de inclusão digital docente.

O trabalho de mobilização, de “desenvolvimento de uma cultura *web*”, ganhou importância no transcorrer do projeto. A situação de exclusão digital em que se encontra boa parte dos professores dificulta o acesso à *internet* e exige a busca de alternativas que promovam e viabilizem uma apropriação, pelos docentes, dos recursos oferecidos pelo Projeto.

Segundo dados do *Sistema Integrado de Informações Educacionais* (SIED/MEC), divulgados em 2004, quando o projeto estava em plena atividade, de um total de 195.041 escolas de ensino médio e fundamental, em todo o Brasil, apenas 32.617 possuíam computadores ligados à rede mundial, ou seja, 16,7% das mesmas.

Esses dados aparentemente reforçam a idéia segundo a qual o mundo digital está muito distante do cotidiano do professor brasileiro. Uma pesquisa realizada pela Unesco, também divulgada no mesmo período, envolvendo cinco mil professores nos 26 estados brasileiros e no Distrito Federal, traçou um

perfil dos docentes de ensino fundamental e médio do país, mostrando que mais da metade dos professores entrevistados não teriam computador em casa, nem navegavam na internet e sequer utilizavam o correio eletrônico (O Globo Informática, 2004). Como pondera Lynne Schrum:

Neste momento, um pequeno número de professores brasileiros está começando a usar a tecnologia para melhorar o ensino e a aprendizagem, porém um número muito maior deles precisa se familiarizar com o uso dessas ferramentas. (...) E mesmo assim todos nós acreditamos que os professores são a chave para transformar o ensino e a aprendizagem; conforme Collis afirma, o professor determina o eventual sucesso ou fracasso de qualquer iniciativa de uso de computadores na Educação. (Schrum, 2003, p. 26)

Para Melanie Edwards, consultora do *United Nations Development Programme* (UNDP), "(...) a exclusão digital é uma exclusão econômica e social. É o custo da tecnologia e da conexão que permite a algumas e inibe outras pessoas a terem acesso" (*apud* Machado e Monteiro, 2004, p. 2) Cerca de 80% dos habitantes do planeta sequer ouviram falar de *internet* e pouco mais de 10% têm acesso a ela, embora outros 10% já saibam do que se trata. Dos mais de meio bilhão de internautas do mundo, cerca de 64% estão na Europa e América do Norte, contra 6% de internautas latino-americanos e apenas 2% de internautas da África e Oriente Médio. Os números estão diretamente ligados à quantidade de computadores, ao baixo poder aquisitivo e aos altos preços das tarifas de acesso (Machado e Monteiro, 2004, p. 1).

Esse era o quadro mundial no período de atividade do *Projeto Século XX1*. Para a cidade do Rio de Janeiro, observando comunidades de baixo Índice de Desenvolvimento Humano (IDH), sempre chamou a atenção a grande disponibilidade de acesso às tecnologias. Em outubro de 2003 foi realizada uma pesquisa com mais de cinco mil jovens de um bairro da zona portuária da cidade, o Caju. Os dados produzidos pelo Instituto de Estudos de Trabalho e Sociedade (Iets), indicaram que 25,5% destes jovens, com idade entre 10 e 21 anos de idade, contavam com seu próprio telefone celular; 22,5% videogame; 20,2% televisor e 19% um aparelho de som. Sobre a *internet*, mais de 21% deles relataram acessar a internet (Iets, 2005).

Janice Perlman (2005) relata dados semelhantes, que resultam do seu estudo. Todas as casas das favelas envolvidas na pesquisa que Perlman conduziu nesse período possuíam televisor, quase 90% delas dispunham de um aparelho de som, cerca de 90% de telefone fixo, cerca de 68% aparelhos de vídeo e

25% delas microcomputadores.

Tais dados nos levaram a crer que os professores públicos que habitam as grandes cidades brasileiras, mesmo quando vivendo em áreas de menor IDH, não estariam tão distantes, fisicamente, das tecnologias contemporâneas, uma hipótese que reforçaria o componente cultural da exclusão digital, colocando o elemento humano no centro da questão, ao invés de, por exemplo, a indisponibilidade de maquinário, como tem sido recorrente afirmar a partir de levantamentos censitários como aqueles indicados anteriormente.

Centrando-se nos docentes do Ensino Fundamental da cidade do Rio de Janeiro, em maio de 2003 o Projeto Século XX1 passou a oferecer aos professores de 5ª a 8ª séries *Oficinas de Criação de Projetos de Mídia Educação*. Também foram oferecidas *Oficinas de Informática Educativa*, numa iniciativa que prosseguiu pelo ano de 2004. Ao todo foram 30 oficinas em 2003, atendendo a 750 professores, e 25 em 2004, com a participação de 600 professores (Equipe Século XX1, 2004). As oficinas tornaram-se uma importante forma de divulgação do Projeto e intensificação da apropriação do conteúdo por ele oferecido. Também representam um esforço para aproximar informática e práticas docentes. Com o mesmo objetivo, foi criada a mostra *Troc@ndo Idéi@s com o Século XX1*, de projetos pedagógicos realizados nas escolas públicas de Ensino Fundamental do Rio de Janeiro.

Para a primeira edição da mostra foram inscritos 116 projetos, dos quais 68 apresentaram relatórios conclusivos à seleção. Para a segunda edição do evento, em dezembro de 2004, foram inscritos 221 projetos, sendo que, destes, 162 relatórios finais foram entregues, confirmando, portanto, um aumento de quase 100% no número de professores/projetos participantes no curto período de um ano.

Definição de um instrumento e metodologia de consulta

Para o levantamento de dados visando um perfil de usuário docente do SXX1 e a avaliação de transformações em andamento em discursos e práticas profissionais de professores da rede municipal do Rio de Janeiro, foi elaborado um questionário contendo 37 questões, sendo 34 delas de múltipla escolha e 3 questões discursivas, abrangendo quatro grandes áreas temáticas: (a) perfil do professor; (b) uso pessoal e profissional de tecnologias da informação e da comunicação e sua incorporação às práticas docentes; (c) disponibilidade e uso do microcomputador na escola; (d) projeto SXX1 na visão do usuário docente.

Uma das questões discursivas propunha o detalhamento da utilização do microcomputador nas escolas, as outras duas foram incluídas no último tópico temático do questionário, em busca de

especificidades no relacionamento do professor com o SXX1.

A terceira área temática, apontada pela letra (c): disponibilidade e uso do microcomputador na escola, foi separada do item relativo ao uso pessoal e profissional das tecnologias da informação e da comunicação e sua incorporação às práticas docentes, por se tratar, o microcomputador, da principal tecnologia de acesso aos conteúdos do SXX1 (seja pela *internet* ou cd-rom).

Tendo em vista a motivação principal do levantamento de dados, julgou-se apropriado realizar uma consulta por *e-mail*, com a auto-aplicação do questionário pelos próprios docentes. Assim, ficou definido que os professores escolhidos receberiam, pelos seus endereços eletrônicos, uma mensagem convidando-os a participar do levantamento de dados. A mensagem seria assinada pelo Coordenador do Projeto SXX1, pois, concluiu-se que havia uma diferença significativa entre distribuir a consulta acompanhada de uma mensagem assinada e o contrário disto. Um convite, assinado pelo Coordenado do Projeto, valorizando a opinião do professor, poderia resultar numa maior participação e, conseqüentemente, implicar um maior número de respostas. Principalmente ao se considerar o imenso fluxo de informações circulando na forma de *spam* e *mailing lists*, que são descartados, às vezes sequer lidos, pelos usuários de correio eletrônico. Um *e-mail* assinado, por um nome conhecido dos professores, seria a forma mais adequada de convidar para o que se definiu como *consulta por correio eletrônico com mensagem-convite assinada*.

Sobre a composição do grupo de professores que seria consultado, optou-se por enviar o convite a todo o universo de professores com endereços eletrônicos cadastrados na base de dados do SXX1 referente ao ano de 2005. Esta listagem é composta por aqueles docentes que, pelo menos uma vez, interagiram com o projeto e dispõem de um endereço eletrônico pessoal, isto é: 1620 professores.

Para operacionalizar o processo de consulta foi construído um *Banco de Dados On Line*, disponível num determinado URL e constituído de cinco áreas administrativas: (a) questionário: página interativa onde foi depositado o questionário preparado para o levantamento de dados; (b) enviar convite: página com caixas para inclusão de endereços eletrônicos e envio (automatizado) de mensagem convite (ou de outras mensagens padronizadas); (c) visualizar estatísticas: página de totalização de dados, emitindo relatórios parciais atualizados por consulta; (d) visualizar respostas: página para visualização de respostas descritivas, listadas em grupos de dez; (e) home: página de entrada do *Banco de Dados On Line*, com caixa para *login* e senha de identificação dos pesquisadores. Assim, os pesquisadores ganharam autonomia de gestão do processo de consulta eletrônica, através do banco de dados puderam despachar convites e consultar resultados.

A opção pela consulta através de correio eletrônico implica em certos riscos, dos quais a equipe

estava consciente desde o início do processo, tento tentado precaver-se deles. Felizmente é possível afirmar que, quanto à capacidade de fazer chegar a mensagem-convite à caixa postal do destinatário, a operação foi bem sucedida. Das 1620 mensagens enviadas, apenas 126 foram “devolvidas”, ou seja, somente 126 delas não foram depositadas nas caixas postais indicadas pelos respectivos endereços eletrônicos. Destas, 35 mensagens solicitavam confirmação para ultrapassar um filtro anti-*spam* e, após o procedimento de confirmação, foram corretamente direcionadas às caixas postais a que se destinavam. Portanto, isso nos deixa um total de 91 mensagens, dentre 1620, que não atingiram as caixas postais a que estavam endereçadas. Ou seja: apenas 5,6%.

Depois de transcorridos 40 dias do envio, foi feita uma tabulação de dados na qual se baseia o relatório da pesquisa. 166 questionários respondidos foram considerados válidos e computados pelo banco de dados, a partir dos quais se desenhou um perfil de usuário docente, que passaremos a expor.

Professoras, computadores e internet: um perfil de usuário docente

Um primeiro diálogo com os dados resultantes da consulta permite um conjunto de observações a que nos deteremos neste tópico. Nunca é demais lembrar que aquele professor que é, neste texto, caracterizado como usuário docente do SXX1 difere, em vários aspectos, do grupo composto por “todos” os professores da rede municipal de escolas do Rio de Janeiro. Em sua maioria, o grupo de usuários, ou melhor, de usuárias, é composto por professoras (84,34%) com uma trajetória profissional acima de 16 anos de magistério (65,67%), sendo que grande parte informou ter mais de 20 anos de serviço na rede municipal.

Elas trabalham como Regentes no Segundo Segmento do Ensino Fundamental (33,13%), em Salas de Leitura (28,31%) ou Laboratórios de Informática (20,48%). São professoras com acesso às tecnologias da comunicação e da informação, na escola e no espaço doméstico. Acreditam na centralidade da comunicação no mundo contemporâneo, bem como da importância deste fator na aprendizagem. Muitas delas afirmam protagonizar, em suas unidades escolares, projetos pedagógicos com o uso de tecnologias da comunicação e da informação, dos quais resultam: fotografias, jornais, *blogs*, revistas, revistas eletrônicas, livros, rádios escolares, jornais murais, vídeos, animações, livros eletrônicos, fotonovelas, portfólios, apresentações eletrônicas e histórias em quadrinhos, com o predomínio de uma abordagem instrumental das tecnologias, como escreveu uma das professoras consultadas:

Após conhecer o Projeto Século XX1 foi possível perceber o uso da mídia como um

facilitador do processo ensino-aprendizagem e tanto o professor quanto os alunos sentiram-se entusiasmados para o exercício de criatividade e manuseio das novas tecnologias.

Em grande parte dos casos relatados pelos professores, o uso de computadores e de outras tecnologias ocorre em diálogo com os conteúdos disponibilizados pelo Século XX1.

As informações e os conteúdos que são disponibilizadas pelo *site* enriquecem o cotidiano escolar dando embasamento ao professor em seus projetos pessoais, contribuindo para uma qualidade de vida, tema de nosso projeto político pedagógico. No trabalho com música e vídeos, mesmo para os pequenos, o meu caso, foi muito produtivo, pois eles interagiram muito mais, mesmo com o tema proposto no projeto de trabalho (Violência Urbana), considerado complexo para turmas do período inicial.

Estas usuárias do SXX1 preferem acessar os conteúdos pela *internet* (81,53%), sendo que uma boa parte delas consulta os conteúdos exclusivamente pela rede mundial de computadores (49,40%) e não pelo CD-Rom. Com relação à frequência da consulta, 68,07% das usuárias informam acessar o *site* pelo menos uma vez por mês e, destas, 28,30% afirmam que o fazem pelo menos uma vez por semana. São percentuais expressivos, mostrando que há professoras com hábitos consolidados de acesso e navegação *web*.

Um fenômeno instigante é a similaridade entre os equipamentos e recursos que os professores dispõem e utilizam na escola e em casa para apoiar seu trabalho. Os dados demonstram ambientes de alta densidade tecnológica. Há muitas coincidências percentuais, às vezes com uma leve vantagem para a posse doméstica. É o que acontece com microcomputadores (85,54% e 90,53%, respectivamente), televisores (95,78% e 100%) e aparelhos de vídeo (94,58% e 92,90%). A vantagem para a posse doméstica é ampliada no caso do DVD (48,19% e 65,09%, respectivamente), tv a cabo (27,71% e 53,25%), câmera fotográfica (62,72% e 90,53%) e câmera fotográfica digital (20,48% e 40,24%). Mas, as escolas ganham quando se trata de ter câmeras de vídeo (28,48%), apesar de não ser tão pequena a taxa dos professores que afirmam ter, em casa, uma câmera de vídeo (20,71%).

Ainda vale destacar, mais uma vez, a coincidência entre os recursos que estão disponíveis na escola e aqueles que o professor possui em casa. Apesar de os dados disponíveis não serem suficientes para uma conclusão acerca deste ponto, é possível introduzir uma hipótese indicando a transformação

dos hábitos numa sociedade de alta densidade tecnológica, no sentido de uma convivência cada vez mais íntima e fluente com as tecnologias, como um estímulo importante à inclusão destas mesmas tecnologias no ambiente escolar. Ou seja, elas se tornariam mais presentes no fazer docente à medida que os próprios docentes incorporam novos hábitos de consumo e produção de mídia, que estão relacionados ao uso das câmeras, dos aparelhos de DVD e vídeo, televisores, microcomputadores, *internet* etc.

Essa hipótese acaba sendo fortalecida pelo fato de a aquisição de equipamentos, pelas escolas, no período de realização da consulta aqui analisada, estar diretamente relacionada à administração local, num regime de gestão descentralizada que envolve diretores, coordenadores pedagógicos, os próprios professores e a comunidade.

A inserção pedagógica da mídia depende, em grande medida, dos docentes, mas é inviável sem a participação dos gestores e da comunidade escolar. A colaboração dos diretores de escolas e pessoal administrativo, nesse processo, é um detalhe fundamental, sempre em destaque nos textos do professor Ismar de Oliveira Soares (2003), e erroneamente muito desconsiderado na prática.

Assim, para o caso e o período estudado neste texto, se a implantação de um Laboratório de Informática é uma decisão do Órgão Central da Secretaria Municipal de Educação (SME), vinculada a uma decisão de políticas públicas, conseguir “um” aparelho de DVD está relacionado à capacidade de reivindicação da escola frente à Coordenadoria Regional de Educação (CRE) e a SME. Ou então à capacidade local de geração e gestão de recursos, que viabiliza a aquisição de equipamentos ou serviços com orçamento administrado pela própria unidade escolar. O dinheiro pode vir, por exemplo, da renda de uma festa promovida pela escola com ajuda da associação de pais e responsáveis. Com estas informações fica claro o co-protagonismo de gestores, professores, alunos e seus pais e responsáveis na inclusão pedagógica das mídias e das tecnologias, sem o qual, provavelmente, pouca ou nenhuma transformação se dará.

Dentre os professores que responderam ao questionário, 85,54% afirmaram dispor de microcomputadores em suas escolas, e é o microcomputador o aparelho mais utilizado em casa em apoio às atividades profissionais. Pelo que se pôde verificar, o uso do microcomputador na escola está cercado de uma série de acessórios e recursos: impressoras, *softwares* educativos, leitores de CD e DVD, acervo de cd-rom, *kit* multimídia, *scanner* e até gravador de DVD aparecem entre os acessórios presentes nas escolas e utilizados pelos docentes e seus alunos.

Sobre as soluções de conexão entre máquinas e com a rede mundial de computadores, 48,80% dos professores afirmaram a existência de rede local nas escolas onde trabalham e 78,92% deles têm

acesso à *internet* na escola. Destes, que indicaram estar a *internet* disponível para o uso de professores, alunos e pessoal administrativo (o que não é uma realidade comum a “todas” as escolas), 45,56% com acesso discado e 45,80% acesso dedicado à *web*.

Outra questão é a regularidade do uso do microcomputador na escola. Parte significativa das respostas aponta para um uso freqüente do microcomputador na escola. Somados, os índices percentuais daqueles que afirmam utilizá-lo mais de uma vez por semana (27,11%) e dos que dizem utilizá-lo todos os dias (28,92%), chegamos a mais da metade dos professores: 56,03%. Se a estes acrescentarmos os 10,84% que afirmam utilizar o computador pelo menos uma vez por semana, chegamos a 66,87%. Com a utilização assídua do computador, como a que está caracterizada pelos dados que acabamos de apresentar, apoiada por uma série de recursos e periféricos, como também já foi apontado, é bastante compreensível que mais da metade dos professores afirmem ter o costume de leitura de textos na tela do monitor, e que cerca de 60,00% deles afirmem ficar “conectados” ao *site* do Projeto durante cerca de uma hora a cada visita.

Não são poucos aqueles usuários docentes que relacionam a inserção pedagógica das mídias aos laboratórios de informática nas escolas. Ou seja, a viabilidade destes projetos pedagógicos estaria em relação direta com a disponibilidade de um laboratório de informática. Mas sobre este ponto, procuramos manter uma postura crítica, já afirmada anteriormente, de priorizar o profissional em relação ao maquinário:

Uma das idéias mais comuns, quando se inicia a utilização de computadores nas escolas, é a necessidade de constituir um ambiente específico para isso. O caminho costuma ser a criação de um laboratório de computadores. (...) De todas as experiências que a utilização de laboratórios de informática costuma induzir, uma é especialmente limitante e pode ser resumida em uma cena bem comum: a de um ou dois alunos frente ao computador, utilizando um software qualquer. (Fonseca Jr e Almeida, s/d, p. 15-16)

Por outro lado, como indica o conjunto de dados em análise, a presença do microcomputador, com sua capacidade de condensação de recursos e processos específicos de diferentes expressões da comunicação e da informação, representa uma grande promessa de inserção pedagógica da mídia e renovação das práticas escolares.

A TV e o vídeo, por exemplo, não são encarados pelos professores da mesma forma que o microcomputador e a *internet*. Aqueles, no imaginário docente, apesar de todas as iniciativas e

investimentos para dotar as escolas de televisores e videocassetes, estão mais próximos da idéia de entretenimento, como se fossem “menos educativos”. Coerentemente, o DVD e a TV a cabo são os recursos, dentre aqueles de que estes professores dispõem, que apresentam a menor taxa de utilização pelos docentes. Sobre a TV a cabo na escola, os professores informam que não dispõem de tempo para acompanhar a programação.

Usos e aplicações

Quais seriam, então, as possibilidades concretas de um projeto, como o SXX1, contribuir com as práticas de seus usuários docentes? Talvez elas possam ser mais bem visualizadas quando nos debruçamos sobre os usos e aplicações dos conteúdos oferecidos pelo Projeto. Pela observação das respostas dos professores, foi possível identificar algumas tendências na apropriação destes conteúdos, que apresentamos a seguir.

Para manter-se em dia com o SXX1: quando a visita ao *site* ou a exploração do cd-rom ocorre no intuito de manter-se atualizado com os desdobramentos do Projeto e para o acompanhamento da publicação de novas chaves temáticas.

Para realizar pesquisas: quando o usuário docente identifica o SXX1 como uma referência em conteúdos para pesquisa, seja ela efetuada pelos próprios professores ou indicada aos alunos. Vários professores explicam que, apesar de estar submetidos a um determinado arranjo temático, o conteúdo disponibilizado pelo Projeto pode ser utilizado em contextos e discussões diferentes daquelas para as quais foi proposto. Assim, o SXX1 funcionou como uma espécie de biblioteca virtual.

Para informação e formação pessoal: muitos usuários docentes relacionam o SXX1 com uma oportunidade de manter-se informados sobre temas fundamentais para uma vida cidadã no mundo contemporâneo. Ali encontram informações organizadas para aqueles que exercem o magistério, isso desperta seu interesse. Porém, um aspecto importante é a relação que se estabelece, na opinião dos docentes, entre o uso do SXX1 e sua formação permanente. “Estudo os textos para debates”, diz uma professora. “Para ampliar meus conhecimentos”; “com objetivo de reciclagem”; “educação continuada”, explicam os professores. Neste sentido de uso, uma prática que se revelou bastante comum é a seleção e impressão de um conjunto de textos do *site* que, depois, são colocados à disposição para a leitura na escola, ou utilizados nas discussões em grupo. Para estes professores, ter acesso aos conteúdos do projeto, participar dos encontros virtuais e trocar experiências são aspectos essenciais do que designam como formação permanente.

Para a fundamentação da prática docente: alguns usuários docentes declaram buscar, nos

conteúdos do SXX1, fundamentação para sua prática docente, no sentido de preparar-se melhor para enfrentar as situações de sala de aula. “Para subsidiar minha prática pedagógica”; “fundamentação teórica”; “embasamento para assuntos trabalhados nas aulas”.

Para fundamentar projetos pedagógicos: um dos usos mais freqüentes diz respeito ao aproveitamento das chaves temáticas para fundamentar projetos pedagógicos desenvolvidos nas escolas. “Como auxílio para elaboração e fundamentação de projetos”; “fonte de consulta para embasamento de discussões que promovo com os novos projetos desenvolvidos na escola”; “acesso ao site em casa, buscando apoiar os projetos que realizamos na escola”.

Para buscar sugestões de atividades e inspiração em outras experiências: o uso mais marcante, relatado pelos professores que responderam ao questionário, é a busca de sugestões de atividades e de outras experiências de professores, onde o usuário docente pode encontrar inspiração para resolver os problemas do seu dia-a-dia e planejar as atividades de sala de aula. As *Atividades* e as *Experiências* são apontadas, pelos professores, como as áreas do SXX1 que eles consideram as mais relevantes. “Informações, idéias, dicas, sites, enfim, tudo que possa ser aproveitado no trabalho da escola, por exemplo: a apostila que utilizei para fazer blog, músicas para serem trabalhadas em sexualidade e outros”; “para conhecer as propostas de trabalho e adaptá-las à minha realidade”; “costumo muito utilizar as atividades e me interesso pelas experiências”, dizem.

Para trocar experiências: um outro importante aspecto apontado pelos professores é a possibilidade de trocar experiências com seus colegas, viabilizada pelo Projeto, virtual e presencialmente. Essa característica traz legitimidade ao SXX1 junto ao seu público direto, que o procura também para: “conhecer o trabalho de outros professores da rede”; “o ponto que considero mais positivo é a divulgação de resultados de projetos, isso valoriza muito o professor e seus alunos” afirmam os usuários docentes.

Para transformar suas práticas docentes: com uma aproximação ao SXX1, muitos usuários docentes atentaram para uma transformação de suas práticas docentes e continuam a buscá-lo, interessados que estão em ver suas práticas renovadas.

Após a participação de meus alunos nas atividades propostas pelo projeto, percebi que eles se tornaram mais interessados e participantes, já que muito do que foi realizado em sala de aula era de caráter bastante interativo, tornando os alunos mais observadores e críticos.

Na visão destas usuárias docentes, é a articulação entre conteúdo de qualidade adequado ao magistério; oficinas de formação e encontros (virtuais e presenciais) para a troca de experiências entre os professores da rede, o que faz a diferença. Concluimos que desse trinômio advém a legitimidade do alcançada pelo projeto como espaço interativo de manifestação dos docentes, um aprendizado do qual não podemos nos afastar.

O que nos ensinam as professoras?

Tomando por base as manifestações destas usuárias do Projeto Século XXI, o que poderíamos propor sobre suas relações com os computadores e a *internet*?

Parece-nos adequado pensar que os fatores sócio-econômicos são variáveis condicionantes da exclusão digital docente, como indicam as pesquisas mencionadas anteriormente. Mas, não podem ser tratados como seus determinantes exclusivos. Há componentes culturais no equacionamento da exclusão. Cremos que o desenvolvimento de novos hábitos de consumo e produção própria de mídia, um fenômeno social em franca aceleração, repercutirá numa maior apropriação pedagógica dos computadores e da *internet*.

O componente cultural ganha importância ao se discutir a natureza e a qualidade da inserção pedagógica da mídia e das novas tecnologias. Dar-se-á apenas de forma instrumental, tratando estes recursos como ferramentas didáticas, ou implicará, efetivamente, numa transformação das práticas educativas? Como já foi indicado neste texto, dispor de equipamentos na escola não provoca, *per se*, transformação na educação. Como, para o quê, têm sido utilizados, nas escolas, os milhares de televisores e videocassetes, antenas parabólicas e fitas de vídeo?

O aprendizado vivido pelo SXX1 pode servir de lição a todos nós: a difícil articulação entre a disponibilização de recursos, programas de formação docente e promoção de espaços de interatividade (virtual e presencial), onde professores podem trocar experiências e manifestar-se, partilhando problemas e realizações, legitimou a iniciativa e pode catalisar a transformação das práticas escolares com o protagonismo dos próprios professores.

Merece destaque o papel da comunidade escolar: são funcionários, professores, alunos e suas famílias aqueles que, efetivamente, podem transformar a educação. São os próprios professores que afirmam: além da indisponibilidade de equipamentos, os fatores que dificultam a inserção pedagógica da mídia e das novas tecnologias são a insuficiência do quadro de pessoal; a indisponibilidade dos recursos financeiros específicos necessários; a falta de formação do docente para este tipo de atividade pedagógica; a falta de experiência e, por fim, os problemas com a disponibilidade de tempo para

manter-se em dia com o mundo e planejar atividades pedagógicas com o uso das tecnologias da comunicação e da informação. Essas limitações engessam o profissional docente. Portanto, mais que presença física do Estado, faltam políticas públicas; mais que interesse pessoal, também faltam melhores condições de trabalho.

Bibliografia citada:

- ALEGRIA, J. e R. DUARTE. (2005) Um sonho, um belo sonho: considerações sobre a gênese das relações entre educação e cinema no Brasil. *Revista Diálogo Educacional*, Curitiba, v. 5, n.15, p.11-26, mai./ago.
- ALEGRIA, J., (2004a). *Inserção Pedagógica das mídias no cotidiano das escolas públicas municipais do Rio de Janeiro*. Rio de Janeiro: Multirio - Empresa Municipal de Multimeios Ltda. (Relatório de Pesquisa)
- ALEGRIA, J., (2004b). *Projeto Século XX1 - Perfil do Usuário Docente*. Rio de Janeiro: Multirio - Empresa Municipal de Multimeios Ltda. (Relatório de Pesquisa)
- BARDANACHIVILI, E., (2002). Funk & RAP. Violência Urbana. In: NÚCLEO DE PUBLICAÇÕES (Org.). *Século XX1*. Rio de Janeiro: Prefeitura Municipal do Rio de Janeiro; Multirio – Empresa Municipal de Multimeios Ltda., v.1, Século XX1.
- EQUIPE SÉCULO XX1, (2004). *Século XX1 - Alguns Números*. Rio de Janeiro: Multirio - Empresa Municipal de Multimeios Ltda. (Relatório de Atividades)
- FONSECA JR, F. M. e F. J. ALMEIDA, (s/d). *Criando ambientes inovadores. Educação e informática*. Brasília: Secretaria de Educação a Distância do Ministério da Educação. (Coleção informática para a mudança na educação)
- IETS – Instituto de Estudos de Trabalho e Sociedade, (2005). *Pesquisa da Juventude nas Comunidades do Caju*. Rio de Janeiro: Iets. Disponível em <http://www.iets.inf.br/acervo/Pesquisas.htm> (Relatório de Pesquisa)
- LOUREIRO, A., (2004). *Século XX1 - Histórico*. Rio de Janeiro: Multirio - Empresa Municipal de Multimeios. (Relatório de Atividade)
- MACHADO, A. e E. Monteiro, (2004). “Rede de Contrastes.” In: *O Globo*. Caderno de Informática. Rio de Janeiro: 01/03/2004.
- MARTÍN-BARBERO, J. e G. Rey, et al, (2000). Televisión Pública, Cultural, de Calidad. *Revista Gaceta*, n.47, p.50-61.

- MARTÍN-BARBERO, J., (2001). *Os exercícios do ver. Hegemonia audiovisual e ficção televisiva*. São Paulo: Editora Senac.
- O GLOBO INFORMÁTICA, (2004). Professores desplugados: Pesquisa da Unesco mostra que mais da metade não tem computador nem navega na internet. *O Globo*. Caderno de Informática. Rio de Janeiro: 25/5/2004.
- PERLMAN, Janice E., (2005). *The dynamics of urban poverty. The case of Rio's favelas 1969-2003*. Rio de Janeiro, 16.3.2005 (Anotações de Conferência realizada na Procuradoria Geral do Município do Rio de Janeiro)
- RIVOLTELLA, P. C., (2002). *Media education. Modelli, esperienze, profilo disciplinare*. Roma: Carocci.
- SCHRUM, L., (s/d). *Tecnologia para educadores. Desenvolvimento, estratégias e oportunidades*. Brasília: Secretaria de Educação a Distância/MEC. (Coleção informática para a mudança na educação)
- SETTON, M. da G., (2002). Família, escola e mídia: um campo com novas configurações. *Educação e Pesquisa*, v.28, n.1, p.107-116.
- SETTON, M. Da G., (2004). A educação popular no Brasil: a cultura de massa. *Revista da USP*, n.61.
- SOARES, I. De, (2003). Caminhos da educomunicação na América Latina e nos Estados Unidos. In: SOARES, I. de (Ed.). *Caminhos da educomunicação*. São Paulo: Editora Salesiana. p.35-46