

EDUCAÇÃO MORAL REAL PARA UMA JUVENTUDE VIRTUAL

REAL MORAL EDUCATION FOR A VIRTUAL YOUNG PEOPLE

Raquel Rosan Christino Gitahy¹

RESUMO: O presente artigo reflete a atitude moral de jovens frente ao ambiente virtual. A reflexão sobre nosso objeto de estudo impõe-nos definir quem é este jovem influenciado pelo mundo virtual, presente nos bancos escolares, e exige também que se avalie qual a responsabilidade da escola na formação do ser tecnológico. Como referencial teórico utilizamos Morin, para a definição do ser social e Piaget, para os conceitos de autonomia e heteronomia. Baseados nestas teorias iniciamos a pesquisa de campo observando cem jovens enquanto estavam em dois locus virtuais: nos jogos e na internet. A escolha por estes locus deu-se pois há uma maior frequência do jovem virtual nos mesmos. Como resultado de nossa pesquisa podemos perceber que durante os jogos de computador os jovens não interagem, mas tem apenas uma reatividade, pois há uma limitação a relação ação-reação ou a adequação a inputs determinados que geram sempre e necessariamente os mesmos outputs. Não há uma situação de troca que permite o agir criticamente, possibilitando uma bidirecionalidade no processo de comunicação, inexistindo assim a interatividade, base para o desenvolvimento moral desejável: o autônomo. Em relação ao locus internet, que teoricamente possibilita uma interação, pois há um relacionamento recíproco, o que existe, na prática, é o anonimato, bloqueando tal possibilidade. Ainda em relação a internet um outro aspecto negativo a salientar é que não há condições para que os procedimentos de construção da autonomia moral se realizem, porque as atividades, as reações já estão previstas na programação.

PALAVRAS CHAVE: moral; jovem; computador; internet; educação

¹ Doutora em Educação. Bacharel em Direito. Pedagoga. Docente do programa de mestrado em Educação da UNOESTE, da graduação em Direito da UEMS e UNOESTE. E-mail: gitahy@uems.br



ABSTRACT: The present article reflects young the moral attitude of front to the virtual environment. The reflection on our object of study imposes to define them who is this young influenced for the virtual, present world in the pertaining to school banks, and also demands that if it evaluates which the responsibility of the school in the formation of the technological being. As referencial theoretician we use Morin, for the definition of the social being and Piaget, for the concepts of autonomy and heteronomia. Based in these theories we initiate the field research observing one hundred young while they were in two locus virtual: in the games and the InterNet. The choice for these locus was given therefore has a bigger frequency of the virtual young in the same ones. As result of our research we can perceive that during the computer games the young does not interact, but has only one reactivity, therefore the determined relation action-reaction or same adequacy has a limitation inputs that they necessarily generate always and outputs. It does not have an exchange situation that allows acting criticamente, making possible a bidirecionalidade in the communication process, thus inexisting the interatividade, base for the desirable moral development: the autonomous worker. In relation to locus InterNet, that theoretically makes possible an interaction, therefore he has a reciprocal relationship, what he exists, in he practises, it is the anonymity, blocking such possibility. Still in relation the InterNet one another negative aspect to point out is that it does not have conditions so that the procedures of construction of the moral autonomy if carry through, because the activities, the reactions already are foreseen in the programming.

KEYWORDS: moral; young; computer; InterNet; education

Tem-se como referência para a produção deste artigo uma recomendação apreendida na busca de referências para a elaboração de um estudo que pudesse ser uma contribuição reflexiva a um problema da juventude em massa, que tivesse em si uma utilidade prática. Tal recomendação deriva de um livro de Deisy Ventura, no qual afirma “*Com efeito, é salutar e desejável que o pesquisador se consagre a temas polêmicos da atualidade, que trabalhe temas cuja elucidação seja útil para a sociedade*” (VENTURA, 2004, p. 54).

Inspirando-nos em suas colocações e por influência das situações cotidianas vividas no virtual, como mentira, atitudes agressivas, invasão de privacidade, pornografia, decidimos embrenhar em um assunto obscuro: a atitude moral da juventude frente ao ambiente virtual.

A reflexão sobre nosso objeto de estudo impõe-nos definir quem é este jovem influenciado pelo novo e inusitado mundo virtual, presente nos bancos escolares, e exige também que se avalie qual a responsabilidade da escola na formação não apenas



do ser real, natural, mas também do ser tecnológico, desnaturalizado e dependente da tecnologia.

Para Morin (1975), o jovem, produto do seu século, reúne em si os homens *sapiens* (racional), *demens* (fruto da cultura de massas tradicional) e *virtual* (encontrado na cultura de massas ciber).

Apesar da racionalidade que o caracteriza, o *homo sapiens* vivencia a angústia da morte, que o priva da imortalidade.

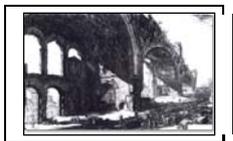
O *homo sapiens* é atingido pela morte como se por uma catástrofe irremediável que ele vai levar em si, uma ansiedade específica, a angústia ou o horror da morte, que a presença da morte se torna um problema vivo, isto é, que afeta sua vida. (Morin, 1975, p.109)

Ao mesmo tempo, o *homo demens* relacionando estreitamente o real e o imaginário pelo espetáculo, pela estética, visando também à imortalidade, vivencia o mito da ideologia do progresso, do *happy end* do século XX .

Todo um setor das trocas entre o real e o imaginário, nas sociedades modernas, se efetua no modo estético, através das artes, dos espetáculos, dos romances, das obras ditas de imaginação (Morin, 1986, p.79)

E, ainda, se o mito do não-envelhecimento, da beleza e juventude eterna, tão veiculado pela cultura de massas tradicional, falhar, há, ainda, a geração do homem virtual, da cibercultura, que se desenvolve em um espaço conhecido como ciberespaço, que o homem, brincando de Deus, criou.

A cibercultura não pertence mais à sociedade do espetáculo (...)Ela é mais do que o espetáculo, configurando-se como uma espécie de manipulação digital do espetáculo (...). Ora, a cibercultura se parece mais como uma cultura que emerge da simulação do mundo: ela surge com as mídias digitais, ou seja, com as redes telemáticas, com o multimídia interativo, com a realidade virtual (Ciber..., 1998).



Mas, o que significa o *ser virtual*? O conceito aparece no livro *O que é virtual?* de Levy (1996), onde

O virtual, diz ele, usa novos espaços e novas velocidades, sempre problematizando e reinventando o mundo. Outro caráter que se confere à virtualidade é o de sua passagem do interior ao exterior e do exterior ao interior (Lévy, 1996, p.42)

A definição sugere que o jovem virtual, ser unipresente, atemporal, geralmente se projeta via comunidades virtuais das redes informáticas, utilizando-se do fanatismo de adeptos dos jogos eletrônicos, do ativismo dos militantes eletrônicos (hackers, crackers entre outros), liberando, na maioria das vezes, nessa projeção, seu imaginário, protegido pelo anonimato.

A Rede propicia novas formas de relacionamento íntimo com outros cujas características físicas muitas vezes são desconhecidas (Costa, 1999)

Os jogos eletrônicos aparentemente pairam acima das tradições culturais locais, na medida em que buscam uma padronização definida em escala global que parece pôr fim às antigas formas lúdicas de representação social e cultural; conservam independência em relação à realidade possível, ou seja, é o lugar por excelência da virtuosidade técnica, do fantástico, onde espaço e tempo (reais) são categorias inessenciais (Cabral, 1998)

Este jovem virtual possui, segundo Costa (2001), o seguinte perfil :

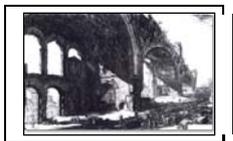
é curioso e sente que está participando de uma revolução, pois, conectado, começa a sentir que está participando de algo grande, como uma revolução;

é prático e atento a novas oportunidades de trabalho como, por exemplo, ser um *hacker ético*, profissional muito cobiçado atualmente;

tem sentimentos pelo seu computador humanizado, chegando até a declarar-se ao mesmo;

tem novos modos de perceber o mundo ao seu redor e as suas próprias experiências nele.

Entre essas novas experiências a autora cita o tempo real como o tempo da conversa online e as *homepages* como sendo um novo espaço para marketing;



as experiências no ciberespaço produziram novas formas de pensar, pois as possibilidades de ter acesso a todos os tipos de informação, de interagir com todos os tipos de pessoas de praticamente todas as partes do mundo, de explorar aquilo que é diferente têm forte impacto em seu modo de pensar ;

cria novos usos de linguagem, que podem ajudar a criar uma nova língua com mais economia de palavras e toques, abreviações ou representações fáceis de interpretar;

descobriu novos meios de fazer amigos, de se relacionar com os outros e consigo mesmo, sendo que, na comunicação, as aparências e o dinheiro se tornaram pouco importantes, pois a comunicação é afísica, o que possibilita às pessoas colocarem por escrito seus mais íntimos pensamentos, sentimentos, opiniões e desejos;

tem que lidar com novos conflitos internos, novas fontes de ansiedade e novos medos de enlouquecer frente a realidades diferentes: a real e a virtual.

Quanto às características gerais, pode-se dizer que jovem virtual se lança como deseja no computador, na rede, lidando de forma cada vez mais próxima com o imaginário, sentindo-o como real, não havendo limites de tempo e espaço:

Havia travado contato com uma nova realidade, onde as noções habituais de tempo, espaço, velocidade etc eram radicalmente subvertidas. Havia tido a sensação – bastante concreta – de ter ganho uma mobilidade que nunca havia experimentado antes: era tão fácil ir de um lugar para outro! E sabia, por observação e leitura, que havia muito mais a ser experimentado. (Costa, 2001)

A interatividade digital caminha para a superação das barreiras físicas entre os agentes, e para uma interação cada vez maior do usuário com as informações, e não com objetos no sentido físico. (Walker, 2000)

A geometria da Internet não é física. Não tem fronteiras. Prevalece a ausência de foco. A rede é um ambiente, não um lugar em particular. Cada computador conectado à rede recebe a mesma atenção e tratamento. As idéias circulam, são disseminadas, debatidas, criticadas, aplaudidas e acessadas na proporção do interesse que suscitam. Cada



internauta é um nome ou um endereço eletrônico. Isso caracteriza o hiperespaço – um espaço virtual. (Pacheco, 1997, p. 137)

Segundo Lévy (1996), o mundo material, a tecnologia, os computadores são criados para satisfazer um imaginário: o do ser imortal.

No reino do virtual, a análise e a reconstrução do corpo não implica mais a dor nem a morte. Virtualizada, a pele torna-se permeável. (Levy, 1996, p.29-30).

Pode-se supor até mesmo a imortalidade, pois o corpo, na realidade virtual, sai de si mesmo, vivenciando novos espaços e velocidades. Porém, todo esse processo não pode ser visto simplesmente como um processo de desaparecimento, de desmaterialização, de desencarnação, pois

A virtualização do corpo não é uma desencarnação, mas uma reinvenção, uma reencarnação, uma multiplicação, uma vetorização, uma heterogênese do humano. (Levy, 1996, p.33)

Nesta reinvenção e multiplicação, o jovem já não se percebe mais como um ser único, *homogêneo*, mas como alguém que é enxertado no hiper corpo da humanidade e se relaciona com ela, ora sendo separado, minúsculo; ora sendo disperso, sem forma.

A virtualização do corpo incita às viagens e a todas as trocas (...) Os implantes e as próteses confundem a fronteira entre o que é mineral e o que está vivo: óculos, lentes de contato, dentes falsos, silicone, marca-passos, próteses acústicas, implantes auditivos, filtros externos funcionando como rins sádios (...) O fluido vermelho da vida irriga um corpo coletivo, sem forma, disperso. A carne e o sangue, postos em comum, deixam a intimidade subjetiva, passam ao exterior. Mas essa carne pública retorna ao indivíduo transplantado, ao beneficiário de uma transfusão, ao consumidor de hormônios. O corpo coletivo acaba por modificar a carne primária. Às vezes, ressuscita-a ou fecunda-a **in vitro** (Lévy, 1996, p.30-31)



Outra característica é a valorização da juventude, pois se antes do século XXI, a informação era detida pelos idosos, hoje a memória, o conhecimento se separam do corpo, permanecendo na máquina:

A velhice está desvalorizada. A idade adulta se rejuvenesce. A juventude, por seu lado, não é mais, propriamente falando, a juventude: é a adolescência. A adolescência surge enquanto classe de idade na civilização do século XX (Morin, 1986, p.153)

Na realidade, o computador não define o modo como se pensa, mas possuindo a informação pode influenciá-lo, pois, atualmente, no convívio com um mundo programado no computador, pessoas trabalham, divertem-se, vivem e criam o homem no meio virtual. O computador passou a ser um importante aspecto de transformação cultural do homem.

Eles já se tornaram uma parte de como uma nova geração está se desenvolvendo. Para adultos e para crianças que brincam com jogos de computador, que usam o computador para manipular palavras, informações, imagens visuais e especialmente para aqueles que aprendem a programar, os computadores entram no desenvolvimento da personalidade, da identidade e mesmo da sexualidade (Turkle, 1984, p.15)

Alguns autores, como Turkle, acreditam até em um relacionamento corporal entre usuário homo sapiens-homo virtual, descrevendo que

Quando as pessoas ficam envolvidas com a CPU [o disco rígido, isto é, o “corpo” da máquina], a relação também pode ser física, embora isto não seja imediatamente aparente como quando observamos crianças e tartarugas. Aqui também há uma conexão corpo a corpo (Turkle, 1984, p.182)

Além do possível contato físico, Turkle também salienta certa interatividade entre jovem sapiens e o virtual, presente no computador, na qual



Os objetos interativos do desktop, suas caixas de diálogo antropomorfizado em que o computador “falava” para seu usuário – esses desenvolvimentos todos apontavam para uma nova espécie de experiência em que as pessoas não apenas comandam máquinas como entram em conversações com elas (Turkle, 1984, p.35)

Os criadores do ambiente de trabalho tornam assim o desktop mais do que um marketing dirigido aos inexperientes, pois, não exigindo o envolvimento com a complexidade da linguagem de programação, possibilitando um diálogo e retomando a idéia de que o computador pode ocupar o lugar de outro ou, como também afirma Turkle (1995), o lugar de um segundo eu.

(...) numa variante da estória de Narciso, as pessoas podem cair de amores pelos mundos artificiais que construíram ou que foram construídos para elas por outros. As pessoas são capazes de se verem no computador (Turkle, 1995, p.30)

Vê-se que os jovens podem tornar-se diferentes do que foram em outras gerações quando o computador não ocupava espaço tão significativo. Assim, o jovem contemporâneo, em todos os aspectos de seu desenvolvimento, define-se como uma síntese do *homo sapiens*, *demens* e virtual. Fica-nos, porém, a indagação: como a educação está considerando o jovem virtual que pressupõe a tecnologia do computador para a sua existência?

A resposta a esta questão deve considerar o fato de que os alunos são parte de um contexto social, sendo que a escola deve ampliar os horizontes além de seus muros. Como salienta Gil (1999), o sistema escolar deve capacitar os alunos a decifrarem e interpretarem o mundo para contribuírem com o sistema produtivo, social e cultural, setores influenciados sobremaneira pela presença do jovem virtual que necessita das novas tecnologias da informação e comunicação.

Tal influência está confirmada nos relatórios da Comissão Internacional sobre a Educação para o século XXI, criada pela UNESCO, sob a presidência de Jacques Delors (2000), que sugeriu alguns princípios para o processo de aprendizagem, sempre levando em consideração a tecnologia. São eles:



1. aprender a conhecer;
2. aprender a fazer;
3. aprender a conviver;
4. aprender a ser.

O primeiro princípio, ligado às fontes de informação e aos novos meios de acesso a elas, considera a democratização de meios mais tradicionais como livros e periódicos, mas também a dos modernos meios eletrônicos de armazenagem de informações e de acesso à rede mundial de computadores, a Internet, que permite obter a informação mais atualizada e precisa no momento em que se quer, com a quebra da distância geográfica.

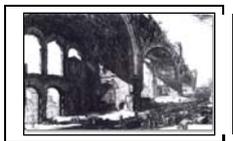
O segundo princípio une tecnologia e ciência. Sintetizando o saber e o fazer, para melhorar e elevar o padrão de vida das pessoas, a ênfase recai sobre a educação geral e a formação para o trabalho, no mundo informatizado, a partir do disposto no art. 3º XI da Lei de Diretrizes e Bases (1996): a vinculação entre a educação escolar, o trabalho e as práticas sociais.

O terceiro princípio traz a noção de interação do mundo moderno. A comunicação, favorecida pelas novas tecnologias, torna os indivíduos mais dependentes, ligados e responsáveis uns pelos outros. Segundo Schaff (1990), hoje, na sociedade informatizada, não haveria nenhum obstáculo para o aprender a conviver e poder-se-ia realizar uma democracia direta como instituição permanente. Para o autor, a convivência entre os homens amplia-se de tal maneira que se poderia falar de um homem universal:

... e universal em dois sentidos: no de sua formação global, que lhe permitirá fugir do estreito caminho da especialização, que é hoje a norma, e no de se liberar do enclausuramento numa cultura nacional, para converter-se em cidadão do mundo no melhor sentido do termo. (Schaff, 1990, p.101)

O quarto princípio destaca a idéia de que o mundo atual exige de cada indivíduo a capacidade da autonomia, que vai da responsabilidade pessoal à realização no coletivo.

As novas tecnologias, segundo Schaff (1990), favorecerão o desenvolvimento de atitudes típicas do individualismo moderado, gerando uma tendência de oposição às



tentativas totalitárias, particularmente quando estas significarem o sufocamento da autonomia. Tal fato, segundo o autor, ocorrerá devido à abundância de informações de todos os tipos que o homem da sociedade informatizada terá à disposição, gerando um cidadão mais esclarecido e instituído universalmente.

A UNESCO deixa clara a necessidade de não se ignorar a presença positiva do jovem virtual e conseqüentemente a tecnologia trazida por ele, inclusive para a educação. Mas autores como Morin (1991) e Ferres (1999) advertem que esta presença pode ter uma dupla influência no progresso social e na educação. Por um lado, pode ocorrer o que os autores chamam de *dominação social do grande computador*, que particularmente chamamos de dominação do ser virtual, dotado de poder sobre os indivíduos sapiens. Por outro, o computador pode auxiliar no desenvolvimento do pensamento complexo, pois a tecnologia também permite

reforçar e desenvolver a autonomia pensante e a reflexão consciente dos indivíduos(...) o homem pode se tornar capaz de acionar a dialógica entre o global e o particular, a parte e o todo, a objetividade científica e a reflexividade filosófica (Morin , 1991)

Refletindo sobre o compromisso da formação dos jovens e sobre a possível influência negativa da dominação do jovem virtual, há várias oposições ao uso do computador, se bem que sempre houve opiniões contrárias às invenções tecnológicas:

O faraó estava expressando um medo eterno: o medo de que uma nova aquisição tecnológica poderia abolir ou destruir algo que consideramos precioso (Eco, 1996)

Atualmente, a não aceitação do ser virtual, inclusive na educação, pode ser entendida como uma resistência às inovações que podem afetar aspectos considerados intocáveis como: o currículo escolar, a atuação dos professores, a relação destes com os alunos e outros. As opiniões de muitos descrentes, relatadas por Garcia Neto (1991) e Oliveira (1980), salientam que a introdução do ser virtual, que pressupõe também a inserção do computador no ensino, parte de uma concepção mágica de que a tecnologia,



por si só, implica em participar do processo de modernização, capaz de suprimir as deficiências dos docentes e alunos e de gerar melhorias da qualidade da educação.

Fazendo parte da classe ameaçada e descrente da virtualidade estão os professores e os alunos que, cada vez mais, se sentem à deriva, incapazes e inativos frente ao computador. Essa sensação de impotência diante do computador estimula atitudes de resistência inaceitáveis.

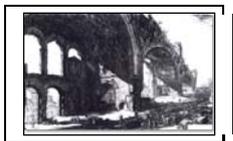
Pesquisas mostram momentos de conflito, medo, ódio e frustração na relação com o novo ambiente do educando, a máquina. Veja uma fala de usuário descrito por Carvalho (2000):

Diz que está com a determinação de aprender a usar um micro, buscando superar sua aversão. Mas, depois, conta que se sente como alguém falando que vai iniciar uma dieta de emagrecimento, sempre deixando o início para amanhã. Ela conclui dizendo que, depois de fazer mais uma tentativa de usar o equipamento e de novo não conseguir... “fica um sentimento pós, fica uma sensação de impotência e de frustração... não é algo que passa em branco”. (Carvalho, 2000, p.103)

A mesma obra conta, ainda, a história de W., professor pertencente à equipe do Centro de Informática Educativa, descrevendo sua sensação frente a suas alunas, professoras de um colégio:

W. descobre que num mouse – em que ele vê apenas simplicidade e praticidade- está escondida a potência de desestabilização emocional que pode levar discretas e educadas professoras de um colégio de elite a, de repente, saírem da sala batendo a porta, expressando sua resistência ativa a algo estranho e ameaçador. (Carvalho, 2000, p. 142)

As resistências ao uso do computador, fundamental para o ser virtual, são, ainda, salientadas por vários outros autores e podem ser explicadas como o temor do deslocamento de poder do professor para o computador (Borba, 1996; Pentead, 1999). Outras resistências relatadas por Chaves e Setzer (1987) podem se referir: à questão da oportunidade, alegando-se que este não é o momento propício para a inserção do computador nas escolas, já que outras necessidades se imporiam e há uma pobreza



financeira e pedagógica do sistema educacional; à questão do poder do computador como meio de ensino e, ainda, à própria ação educacional, julgando serem nocivas as influências do computador no ensino por favorecer uma suposta desumanização.

Apesar das críticas, o professor Negroponte, autor do bestseller *A vida digital*, aponta um bom contra argumento:

Tenha em mente que a tecnofobia não é injustificável: os micros estão cada vez mais complexos e o uso deles tem se tornado uma situação cada vez mais humilhante. (...) O tecnofóbico precisa sentir, antes de tudo, que a nova habilidade é uma questão de vida, não de computadores (Negroponte, 1999, p.2)

Outras obras (Chaves e Setzer, 1987; Valente, 1993; Penteadado Silva, 1997) também apresentam respostas às resistências, salientando que é necessário não só suprir as carências financeiras do ensino brasileiro, como formar o jovem para o século XXI, que pressupõe a consideração de três seres escolares: o homo sapiens, demens e o virtual.

Os profissionais da educação precisam, pois, urgentemente, adquirir um nível satisfatório de reflexão a respeito da informatização da sociedade e, mais especificamente, da educação. Se isso não ocorrer, pode-se caminhar para uma situação que reforça o já existente descompasso entre o que a sociedade exige e o que a escola ensina. Esse descompasso cria obstáculos ao uso do computador e compromete a compreensão de sua função apresentando-o apenas como um instrumento que desumaniza e não como um possível construtor de informações para um desenvolvimento intelectual, cognitivo e moral mais apurado do ser social .

Tais desenvolvimentos, no entanto, só serão possíveis se a utilização da informática der mais ênfase ao uso pedagógico do que ao técnico. Segundo Valente (1993), a informática, como recurso pedagógico, requer dos professores maior domínio não só dos conteúdos disciplinares, mas também dos processos de construção do conhecimento e de formação do ser social, exigindo, ainda, habilidade para intervir nesses processos e nos aspectos computacionais. Essa dinâmica supõe boa formação do professor, aspecto também já salientado por Moraes:



O impacto e o sucesso de um Programa de Novas Tecnologias da Informação e Comunicação para o setor educacional não depende apenas do acesso possibilitado por uma infra-estrutura de comunicação adequada (...). O sucesso depende, fundamentalmente, dos investimentos que deverão ser feitos na formação dos recursos humanos(...) (MORAES, 1997, p.2)

Interessados em colaborar para que o professor exerça seu trabalho com competência, vários autores salientam, em suas obras, posturas desejáveis desse profissional na era do jovem virtual.

Freire, citado por Didonet (1998), destaca a necessidade de sérias reflexões e diálogos sobre a prática educativa que devem ocorrer desde a formação inicial do professor, a fim de possibilitar a organização crítica do tempo e do espaço de trabalho, por meio de projetos que usem o computador e estejam voltados para a superação de problemas didáticos, administrativos e de comunicação.

Migliori (1995), escrevendo sobre o vínculo entre o educador e o computador, a nova ferramenta de trabalho, afirma que, nessa relação, o educador precisa conectar-se consigo mesmo, ou seja, conhecer e desenvolver suas potencialidades, identificando suas dificuldades e deficiências, descobrindo potenciais que talvez ainda não se tenham manifestado em função de algum hábito, vício, bloqueio ou por absoluta falta de oportunidades.

A atuação do professor no processo de interação com os alunos em ambiente informatizado também exige uma nova dinâmica. Moraes (1997) lembra, que uma nova educação supõe a necessidade de que novas características estejam presentes no perfil do professor, como:

- ser mais pesquisador do que transmissor. O verdadeiro educador é aquele que adota como atitude profissional o desenvolvimento da pesquisa para a (re) construção do conhecimento.

- perder o medo de usar a tecnologia e a vergonha de errar enquanto se aprende. O professor já não é mais aquele que apenas ensina, mas o que aprende permanentemente.

- ser capaz de preparar o indivíduo para lidar com a incerteza, com a complexidade na tomada de decisão e ter responsabilidade sobre as decisões tomadas. Educar, para a sociedade atual, é preparar o indivíduo para conviver com o incerto e o imprevisível.



- abandonar a preocupação exclusivamente didática para criar uma nova ecologia cognitiva. Ecologia cognitiva significa adotar novas relações na construção do conhecimento, novas capacidades de adaptação e equilíbrio dinâmico nos processos de construção do saber, novo interjogo entre os diferentes atores humanos, biológicos, técnicos e tecnológicos .

- ter a prática cotidiana, a familiaridade e o prazer da intercomunicação. Atualmente, a inteligência coletiva, como propulsora da cultura cibernética, requer maior socialização e convivência em grupos onde o aprendiz reconstrói e reelabora com os outros.

- ser mais reflexivo do que memorizador. Enfrentar os imprevistos, as mudanças e as incertezas pressupõe novas capacidades para criar, criticar, questionar e aprender de forma mais significativa e não simplesmente capacidade para memorizar.

- desenvolver autonomia, cooperação e criticidade. O professor crítico-reflexivo de sua prática trabalha em parcerias com os alunos, numa construção cooperativa do conhecimento. Os novos ambientes de aprendizagem informatizados facilitam o enfoque reflexivo da prática pedagógica, colaboram para o desenvolvimento de pensadores autônomos, mas, ao mesmo tempo, valorizam a cooperação, as interações individuais e coletivas mediante o desenvolvimento de operações de reciprocidade e de complementaridade.

Já Tbarros (2000) cita quatro requisitos para que o professor desenvolva bem seu papel na aprendizagem do aluno, utilizando recursos da informática:

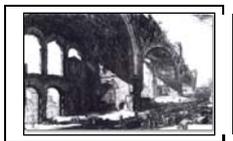
-ter empenho a longo prazo;

-ultrapassar obstáculos técnicos e assimilar informações, ter um conhecimento geral sobre computadores, assim como conhecer o modo pelo qual outros professores têm usado o recurso;

-adquirir cultura tecnológica, para desdramatizar o temor da perda do controle do processo educativo para os informáticos;

-estar à vontade com a utilização do computador para poder guiar os alunos no mundo informatizado.

Mas, não basta apenas uma conscientização a respeito de quem é o jovem educando atualmente, que como vimos pressupõe o virtual. Se é inegável que o computador,



presença constante no cotidiano das relações já exige seu espaço na escola e no processo de ensino aprendizagem, é também inegável que a escola, enquanto instituição é uma das principais responsáveis pela formação moral dos indivíduos, incluindo aí o jovem virtual.

Essa realidade confirma a pertinência de nossa proposta de indagar, investigar e analisar como se processa, em situações rotineiras de sala de aula, a formação da moral na era do virtual. Não podemos conceber uma resposta afirmativa para a seguinte questão: *Não seria melhor ignorar as questões éticas e cuidar apenas dos assuntos técnicos?* (VALLS, 1989, p.31); mas concordamos com a seguinte afirmativa: *A escola não é apenas uma loja de ensino, cumpre-lhe transmitir valores e atitudes* (C.A.C.E². apud Biggs, 1976, p. 210).

Aliás, tanto o senso comum como os artigos de leis atribuem à escola a responsabilidade pela formação de vários aspectos do ser humano. Assim propõem:

- a declaração dos Direitos Humanos

A educação deve visar o pleno desenvolvimento da personalidade humana e ao reforço do respeito pelos direitos do homem e pelas liberdades futuras

- a Constituição da República Federativa do Brasil, de 1988

A educação, direito de todos e dever do Estado e da família, será promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, visando ao pleno desenvolvimento da pessoa, seu preparo para o exercício da cidadania e sua qualificação para o trabalho (art. 205)

- a L.D.B, lei nº 9394, de 20 de dezembro de 1996

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 organização da sociedade civil e nas manifestações culturais (art. 1º)

² *CENTRAL ADVISORY COUNCIL FOR EDUCATION(INGLATERRA) 1967. Children and their primary schools. Londres: HMSO*



Apesar da idéia de que a educação deve favorecer o desenvolvimento moral dos educandos, há um grande desinteresse quando consideramos tal educando como virtual. Tal desinteresse foi constatado quando pesquisando CD-ROMS (UNIBIBLI, ERIC e REDUC), bibliotecas virtuais, artigos de revistas, encontrávamos poucas referências bibliográficas sobre o assunto.

As abordagens sobre o uso do computador na educação, colhidas em pesquisas bibliográficas focalizavam no processo ensino-aprendizagem apenas os aspectos que favoreciam a aprendizagem rápida e eficaz e/ou oferecessem aos profissionais de ensino variedade de meios e recursos no sentido de auxiliá-los em seus trabalhos diários. O aspecto técnico, o melhor *software* para o ensino das matérias escolares, a manipulação dos programas prontos eram questões dominantes, enquanto as morais pereciam.

Incomodados, iniciamos o estudo e aprofundamento das questões morais no virtual utilizando textos de Piaget a respeito de desenvolvimento moral, ou mais especificamente seus conceitos de autonomia e heteronomia.

Segundo o autor há heteronomia quando há um respeito unilateral, ou seja, existe uma relação de pressão e desigualdade entre o respeitado e o respeitador, onde a regra para o indivíduo passa a ser exterior a sua consciência.

Já a autonomia é obtida pelo respeito mútuo entre os indivíduos que estão em contato e se consideram iguais ou recíprocos pelo respeito entre si, isto significa um respeito relativo à solidariedade. É nesse momento que as regras construídas são exteriorizadas pelo indivíduo, estabelecendo-se assim uma relação de cooperação social.

Para que o indivíduo chegue a autonomia, Piaget (1977) sugere a combinação de alguns fatores :

Superação da coação chegando a cooperação

Segundo Piaget (1977) nas relações onde predomina a desigualdade de poderes entre os indivíduos, passa a existir a coação. Isso porque, na maioria das vezes, nas relações há proteção e mando de uma parte, submissão e imitação da outra.

Nas situações de coação, não há oportunidade para a construção das regras para noções de reciprocidade e convivência de respeito mutuo, o que acaba causando uma continuidade de egocentrismo do ponto de vista epistemológico e também da moral heteronoma



Para o autor, a heteronomia esta vinculada a submissão as regras sagradas, coercitivas e imutáveis. , redução da operação de trocas. Já na autonomia, as pessoas constróem suas regras, fazendo uso racional e moral das mesmas. Para que tal construção aconteça, as pessoas intercambiam pontos de vista, valores, ate chegar a um consenso, o que implica no respeito mutuo e uma reciprocidade na aplicação das regras.

Intercâmbio e superação do egocentrismo

O egocentrismo faz o indivíduo ficar centrado em si mesmo, não conseguindo perceber o mundo segundo outra perspectiva que não a sua, é o pensamento centrado no “eu”.

Baseados nestas idéias de Piaget (1977) iniciamos a pesquisa observando cem jovens enquanto estavam em dois locus virtuais: nos jogos e na internet. A escolha por estes locus deu-se pois há uma maior freqüência do jovem virtual nos mesmos.

Zamberlan (1992) comenta que, por um longo tempo, os jogos populares foram a atividade lúdica de maior interesse em muitas áreas geográficas do Brasil. Na atualidade, principalmente nas grandes cidades, esses jogos não tem resistido a tomada de espaços pela especulação imobiliária e a concorrência dos programas eletrônicos.

Confirmando a perda de interesse pelas brincadeiras tradicionais, Degivani (1999) afirma a preferencia dos usuários por estruturas e metodologias mais dinâmicas e sensoriais como os jogos e simuladores.

Os fabricantes, segundo a revista Veja (1995, p. 80) não ignoram a preferencia dos usuários. Por exemplo, década 100 dólares gastos com programas de computador nos Estados Unidos 57 são reservados para jogos.

Esses dados confirmam que a educação, trabalhando a formação do homem virtual e real, não pode desconsiderar essa atividade. Aliás, há anos a escola tem buscado eliminar a idéia de que a atividade educacional lúdica é apenas um período de recreação, relaxamento, dispersão de energia e que, conseqüentemente, não precisaria supor uma ação planejada e consciente.

Comentando a importância dos jogos Wajskop (1995) explica que a brincadeira é uma situação privilegiada de aprendizagem. Nela, o desenvolvimento pode



alcançar níveis mais complexos pelas possibilidades de interação entre os pares numa situação imaginária e pela negociação de regras de convivência e de conteúdos temáticos.

Já a importância do locus internet é dada pela certeza de que não há como optar por entrar ou não no mundo digital. O computador trouxe a possibilidade de comunicação em rede que, segundo Moura (1995) se torna cada vez mais utilizada e presente no cotidiano. A internet, uma rede de comunicação democrática e sem fronteiras tem introduzido modificações inegáveis na vida das pessoas.

O autor Walker (2000) salienta que todos os dias se experimentam relações ao mesmo tempo técnicas e sociais pois, hoje, vive-se além do relacionamento social, a interatividade digital relacionada as novas mídias. Tal interatividade delimita-se como uma ação dialógica entre o homem, a técnica e o social.

Como resultado de nossa pesquisa podemos perceber que durante os jogos de computador os jovens não interagem, mas tem apenas uma reatividade, pois há uma limitação a relação ação-reação ou a adequação a inputs determinados que geram sempre e necessariamente os mesmos outputs. Não há uma situação de troca que permite o agir criticamente, possibilitando uma bidirecionalidade no processo de comunicação, inexistindo assim a interatividade, base para o desenvolvimento moral desejável: o autônomo.

Na internet, é possível a interatividade quando facilita a comunicação entre os jovens. A interação não esta localizada na possibilidade de abertura dos hiperlinks, mas sim no relacionamento recíproco que ocorre entre os jovens, mediado pelo computador. Segundo Catapan e Fialho (2002)isso acontece porque o universo do ciberespaço não possui coação, característica que leva a reatividade, é antes guiado pela autonomia e sensibilidade dos sujeitos, aspectos fundamentais na construção do processo de autoconsciência. No entanto, durante nossa pesquisa percebemos que a autoconsciência de si como um sujeito igual ao outro é bloqueada pela possibilidade do anonimato. Tal anonimato faz com que os jovens tenham atitudes que revelam a falta de respeito ao outro, já que não serão punidos realmente por suas atitudes praticadas no mundo virtual, reforçando características da heteronomia.



Ainda em relação a internet um outro aspecto negativo a salientar, quando se observa o comportamento de jovens jogando, é que não há condições para que os procedimentos de construção da autonomia moral se realizem, porque as atividades, as reações já estão previstas. Em geral, o embate social, a discussão das regras não tem sentido, pois a construção de novas regras fica impossibilitada diante das linguagens de programação fechadas. Ao usuário resta a convivência com regras prontas. As modificações não são nem imagináveis. O poder de mudança; não esta ao alcance do usuário, mas sim em algo exterior a ele: no programador do software, ou seja, há a regra coercitiva imposta pelo computador, como se a razão de ser da regra dependesse somente dele. É uma regra que vem de uma autoridade e deve ser respeitada , o que favorece a predominância da heteronomia frente as regras.

Conscientes de que o uso do computador tende a não permitir interações essenciais para o desenvolvimento da autonomia, fica o convite para uma política de uso da tecnologia com responsabilidade, pois só podemos pensar o desenvolvimento moral na era do virtual diante da boa formação e conscientização com relação ao assunto.

Referências bibliográficas

BORBA, M. C. Informática trará mudanças na educação brasileira? *Revista Zetetike*, v. 4, n.6, p.123-34, 1996

BRASIL. Constituição da República Federativa do Brasil. 05 de out. 1988. Dispõe sobre educação, cultura e desporto. Brasília: Centro gráfico do Senado Federal, 1988.

BRASIL. Lei n. 9394, de 20 de dezembro de 1996. Dispõe sobre educação geral. São Paulo: Sindicato dos Estabelecimentos de Ensino, 1997.

BRASIL. Parametros curriculares nacionais. Disponível em <http://www.mec.gov.br>. Acesso em 12 fev 2001.

BARROS, Jorge Pedro Dalledonne de , D'AMBROSIO, Ubiratan. *Computadores, escola e sociedade*. São Paulo: Scipione, 1988



CABRAL, Fátima. *Jogos eletrônicos: técnica ilusionista ou emancipatória*. Disponível em: <www.usp.br/geral/cultura/fatima.html>. Acesso em 17 dez. 1998

CARVALHO, Paulo Sérgio de. *Interação entre humanos e computadores: uma introdução*. São Paulo: EDUC- Editora da PUC-SP, 2000

CATAPAN, AH. e FIALHO, F. A. A autonomia e sensibilidade na rede: uma proposta metodologica Disponível em <http://www.eps.ufsc.br/disciplinas/fialho/aprenant>. Acesso em 21 jan 2002.

CHAVES, Eduardo O. C., SETZER, Valdemar W. *Uso de computadores em escolas: fundamentos e críticas*. São Paulo: Scipione, 1987.

CIBER-Sociedade. Tecnologia e vida social na cultura contemporanea. Disponível em: <www.Psicologia-online.org.br/psicoinfo.html>. Acesso em: 19 nov. 1998

COELHO, T. Os tentáculos iluministas da Web. *Folha de São Paulo*, 30 jan. 2000. Caderno MAIS! p. 24

COSTA, Ana Maria Nicolaci da . *A revolução digital e o novo homem*. Disponível em: <<http://www.psicologia-online.org.br/trabpsicoinfo.html>>. Acesso em: 24 abr. 2001

_____. *Gato por lebre*. Disponível em: <<http://www.puc-rio.br/depto/psicologia/pesquisa>>. Acesso em: 18 ago. 2000

_____. *Homens e máquinas no ciberespaço*. Disponível em: <<http://www.puc-rio.br/depto/psicologia/pesquisa>> . Acesso em: 02 jun. 1999

DELORS, Jacques. *Educação : um tesouro a descobrir*. São Paulo: Cortez, 2000

DIEGUEZ, Antonio. *Tecnología y responsabilidad*. Revista de Filosofia, v. 6, n. 9, 1993.

DIDONET, Vital. Por uma escola do nosso tempo. *Pátio: revista pedagógica*. São Paulo, ano 2, n. 5, maio/jul. 1998.

ECO, Umberto. From Internet to Gutenberg. *The Italian Academy for Advanced Studies in America*. Disponível em: <<http://www.italynet.com/columbia/Internet.htm.november>>. Acesso em: 12 nov. 1996.

FERRÉS, Joan. *Pátio: revista pedagógica*, ano 3, n.9, maio/jul 1999 (Entrevista concedida a Maria Lucia Badejo)

GARCIA NETO, Osmar Nina. Informática educativa e sociedade: presente e futuro. In: ANAIS DO SEMINÁRIO NACIONAL DE INFORMÁTICA EDUCATIVA, Alagoas: (S.N.),1991. p. 1.54-1.50.



GIL, Juana M. Sancho. A caixa de surpresas: possibilidades educativas da informática. *Pátio: revista pedagógica*. São Paulo, ano 3, n. 9, maio /jul. 1999.

HERNANDEZ, F.; VENTURA, M. *A organização do currículo por projetos de trabalho*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

LÉVY, Pierre. *O que é o virtual?* Tradução Paulo Neves. São Paulo: Editora 34, 1996.

LITWIN, E (Org.) *Tecnologia Educacional*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1997

MIGLIORI, Regina de Fátima. O mundo mudou e agora educador, o que fazer? *Revista Fonte*, ano 2, n. 3, mar./ jun. 1995

MORAES, Maria Candida. *As novas tecnologias da informação e a capacitação de professores*. (S.l.: s.n), 1997 (mimeogr.)

MORIN, E. La méthode. In: *A galáxia de Guttenberg*. Les idées: leur habitat, leurs moeurs, ler organisation. Paris: Éditions du Seuil, 1991.

MORIN, E. *O enigma do homem*. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

_____. *Cultura de massas no século XX*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1986. 2 v.

MOURA, M.L. Seidl de. Comunicação eletrônica em rede no ambiente educacional: uma análise pragmática das mensagens. *Temas em Psicologia*, ABP, 1995.

_____. Interação mediada por computador e alguns resultados de investigações psicológicas. *Psicologia: Teoria e Pesquisa*, São Paulo, v. 14, n.1, jan/abr, 1998

NEGROPONTE, Nicholas. Comunicação sem fio, shoppings e tecnofobia. *Folha de São Paulo*, São Paulo, 3 fev. 1999. *Caderno de Informática*, p. 2

OLIVEIRA, J.B.A. Tecnologia educacional no Brasil. *Cadernos de Pesquisa*, v. 33, p. 51-3, 1980.

PACHECO, Samuel Bueno. Internet: as relações de ensino-aprendizagem no hiperespaço *Tecnologia Educacional*. Rio de Janeiro, v. 136/137, p.15-19, maio/ago. 1997.

PENTEADO, M.G. Novos atores, novos cenários: discutindo a inserção dos computadores na profissão docente In: BICUDO, M. A V. (Org.). *Pesquisa em educação matemática: concepções e perspectivas*. São Paulo: Editora Unesp, 1999. p. 297-313.

_____. *O computador na perspectiva do desenvolvimento profissional do professor*. 1997. Tese (Doutorado em educação)- Faculdade de Educação, UNICAMP, Campinas.



PIAGET, J. Los Procedimientos de la Educacion Moral. In: Piaget, J. et al. *La nueva educacion moral*. Buenos Aires: Losada, 1967.

PIAGET, J. *Para onde vai a educação?* Rio de Janeiro: José Olympio, 1973.

_____. *O julgamento moral na criança*. São Paulo: Mestre Jou, 1977. p. 352

SCHAFF, Adam. *A sociedade informática*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1990

TBARROS. *O papel da internet na educação*. Disponível em: <[http:// www.medialab.fe.up.pt/alunos/TBarros/EduInternet.htm](http://www.medialab.fe.up.pt/alunos/TBarros/EduInternet.htm)>. Acesso em: 03 maio 2000

TURKLE, Sherry. *Life on the Screen: Identity in the age of Internet*. New York: Touchstone, 1995

_____. *The second self: computers and human spirit*. New York: Simon and Schuster, 1984.

VALENTE, J. A. *Computadores e conhecimento: repensando a educação*. Campinas: UNICAMP, 1993.

VEJA. São Paulo: Abril Cultural, dez. 1995. (edição especial)

VENTURA, Deisy. *Monografia Jurídica- uma visão prática*. 2 ed. , Porto Alegre: Livraria do Advogado Editora, 2002.

WAJSKOP, Gisela. O brincar na educação infantil. Cadernos de pesquisa, São Paulo, n. 92, p. 62-9, fev. 1995

WALKER, John. *Anjos interativos e retribalização do mundo. Sobre interatividade e interfaces digitais*. Disponível em: <[http://www. Facom.ufba.br/hipertexto/progra.html](http://www.Facom.ufba.br/hipertexto/progra.html)>. Acesso em: 14 maio 2000.

ZAMBERLAN, Maria Aparecida Trevisan. O brinquedo como expressão da cultura: resgate social do brinquedo em comunidades da cidade de Londrina. Londrina: UEL, 1992. Tese (Doutorado)



Travessias número 01 revistatravessias@gmail.com
Pesquisas em educação, cultura, linguagem e arte.
