Escrito por Nilton Bruno Tomelin
Qua, 01 de Junho de 2011 00:00

A inserção de equipamentos, programas e tecnologias na vida humana é inegável. Sabe-se também que esta inserção não é fruto do acaso, mas da consolidação de um processo histórico, através do qual, invenções e descobertas possibilitam uma nova relação entre os seres humanos. É consensual também, o fato de se reconhecer as mídias como um conjunto de aparatos criados e manipulados exclusivamente por seres humanos, refutando completamente a idéia de que as máquinas estão em condições de dominar seres humanos.

O que há de fato são seres humanos dominando outros através de máquinas, fenômeno perceptível em relação às mídias. Ao contrário de outras máquinas e tecnologias, como carros, eletrodomésticos, as mídias não interferem na execução de tarefas mecânicas, mas nas cognitivas, interferindo na capacidade de criar, questionar e conviver entre seres humanos.

O fascínio que estas tecnologias despertam nos seres humanos tem sido identificado como uma estratégia para formatar mentes e hábitos. “Adequações” de linguagens, métodos e formatos transformam seres humanos em meros espectadores, sentenciados a deslocar-se para um mundo irreal.

Certamente a TV foi um dos grandes acontecimentos do século XX e seus mentores, diretores e roteiristas transformam seu trabalho num constante exercício de conquista de espectadores. Sua popularização, foi estratégica para a disseminação de ideologias e hábitos tendenciosos que induzem as pessoas a renunciar a sua condição de pensante. Sob o ponto de vista da formatação humana, é importante que a máquina acomode o espectador, transmitindo-lhe informações “pensadas”.

Nos últimos anos, tem se percebido um fenômeno semelhante em relação ao computador e a INTERNET, agregando ainda o fato de serem extremamente interativos. Estabeleceu-se um mundo paralelo ao físico: o chamado mundo virtual. Porém não é um mundo determinado por leis naturais e fenômenos espontâneos, movido por sentimentos e relações. Trata-se de um mundo construído, arquitetado, conforme interesses e valores determinados por grupos que buscam dominar outros. É um mundo essencialmente comercial e direcionado a interesses, posturas e valores que conforme sua origem, podem comprometer até mesmo a dignidade humana.

Ao se inserir as mídias na educação, corre-se o risco incorporar todos estes riscos ao processo de formação humana, deformando pessoas e formatando gerações. O risco maior, o da mecanização do ensino, é contrário a qualquer valor ético que se possa desejar inserir ao ensino. A submissão à máquina, aos programas, as limitações geradas pela previsibilidade sistemática do mundo virtual representam uma forma cruel de desumanizar o ensino, lançando a um segundo plano, valores como convivência, solidariedade e respeito.

O que se deseja para o futuro da escola não são apenas tecnologias inovadoras, mas relações afetivas que comprometam as pessoas com seu próprio futuro. Uma geração que reconheça na máquina, apenas um instrumento de auxilio para que possa dedicar-se mais a necessidade ser gente. Ser gente, neste contexto, não se resume em ser hábil ao executar determinadas tarefas, mas ser flexível para encantar-se com o imprevisível, ser dialético para não se aceitar formatado.

Um bom programa educativo jamais poderá ser tão bom quanto um bom diálogo entre educador e educando. Um diálogo pautado no respeito e na contradição, de quem se percebe constante aprendente e que não deseja ser apenas treinado. Enfim, um ser humano que se rebele e lute pela direito de ser amorfo e jamais se permitir caber numa ou noutra fôrma. Para isso é necessário um educador-gente e não apenas um instrutor, que faça do ato educativo, um momento de encantamento do ser humano, pela beleza de ser gente.