

# Protagonismo infantojuvenil na cultura digital

**E**timologicamente, a palavra *protagonismo* é derivada de *protagonistés*, que, em grego, significa *o ator principal*. Incorporado ao contexto digital, o termo ganha desdobramentos, sendo utilizado como forma de promover a participação de crianças e jovens no processo educativo e na abertura de espaços que favoreçam o exercício da sua cidadania.

Essa compreensão só se torna possível com o desenvolvimento do conceito de *tecnologia* e de uma modificação na maneira de entender como a criança e o jovem agem em relação a ela. Com os avanços ocorridos a partir do século XX nos estudos das áreas da educação e da tecnologia, sobretudo no campo da neurociência, a criança passou a ser reconhecida como cidadã.

Nesse processo, é importante investigar de que maneira os avanços tecnológicos, a presença da mídia e até mesmo o contexto do mundo contemporâneo (consumismo, falta de espaço nos grandes centros urbanos, pressão e violência) influenciam o desenvolvimento das crianças do século

XXI e de que maneira podemos intervir positivamente.

A tecnologia e a mídia assumiram na vida cotidiana das crianças e dos jovens um papel central, na medida em que a influência desses mesmos recursos tecnológicos propicia o desenvolvimento de novas capacidades e modos de pensar, tornando-os mais independentes e rápidos de raciocínio, se comparados às gerações passadas (mas ainda recentes).

Assim, é necessário que a cultura digital seja analisada não através de uma visão idealizada do adulto, mas com o objetivo de investigar as formas inerentes com as quais crianças e jovens se organizam, suas preferências e hábitos em diferentes situações. Nessa perspectiva, é fundamental considerar os diferentes universos que se configuram, provenientes das diferentes culturas e modos pelos quais as crianças e jovens se estabelecem nos contextos em que estão inseridos.

Vivemos numa sociedade informacional, onde o paradigma tecnológico concretiza um novo estilo de produção, comunicação, geren-

ciamento e vida. Esse paradigma cresce de forma exponencial, em razão de sua capacidade de criar uma interface entre campos tecnológicos, mediante uma linguagem digital comum, na qual a informação é gerada, armazenada, recuperada, processada e transmitida em frações de segundos.

Através da compreensão de como as crianças e jovens focalizam as suas especificidades e da legitimação da cultura produzida em cada faixa etária, com a informação digital será possível fazer uso das novas tecnologias da informação e da comunicação - como recursos para a autoprodução -, de modo que essa interlocução contribua para o desenvolvimento intelectual dessas crianças e jovens.

De acordo com Rifkin, vivemos a era do acesso, uma era que traz consigo uma nova maneira de pensar as relações sociais, comerciais, o engajamento político e, ainda, como nos consideramos no nível mais profundo de consciência humana. Cabe à escola dinamizar o uso das tecnologias e sua inserção na realidade. Sem tecnologia, a educação - dogmática - se faz monopólio da informa-



Eliane Veloso\*

ção. Tecnologia gera informação e escola gera formação. Tecnologia, se bem aplicada na escola, suscita cooperação. Feliz de quem testemunha esse tempo!

Em nossa tradição educacional, há uma profunda abertura ao outro, com acolhida ao diferente. Essa tradição não tem tanto a ver com o que se vê, mas com aquilo em que se crê. É isso que determina como agir no mundo e interagir com outros, visando à socialização. Se, de um lado - presente -, há melhora, às vezes, há a volta ao passado por medo e saudosismo. Feliz de quem vivenciar um fazer ousado, no sentido de permitir que crianças e jovens façam, construam!

O educador deste século tem um perfil mais articulador, que viabiliza o contato com os alunos e suas comunidades, com o conhecimento, num processo participativo, crítico, fundamentado nas aspirações e impasses cotidianos. Definitivamente, esse educador deixa de ser compreendido como aquele que evita o risco e contro-

la o processo educativo, voltando a ser um orientador, um intelectual inserido num projeto social - e não num projeto burocrático, técnico, que define, *a priori*, uma dinâmica social mais adequada ou que serve a interesses privados,

individualizados. O educador, assim, deixa de estar a serviço de uma clientela e passa a promover espaços públicos marcados pelo diálogo entre diferentes, na busca da construção de uma unidade moral que garanta a liberdade e os direitos dos indivíduos. ■

\*Pedagoga, especialista em Psicopedagogia, mestre em Educação na área de Informática Educacional. Gerente de Desenvolvimento e Produção de Conteúdos do Portal EducarBrasil

[www.educarbrasil.org.br](http://www.educarbrasil.org.br)

