

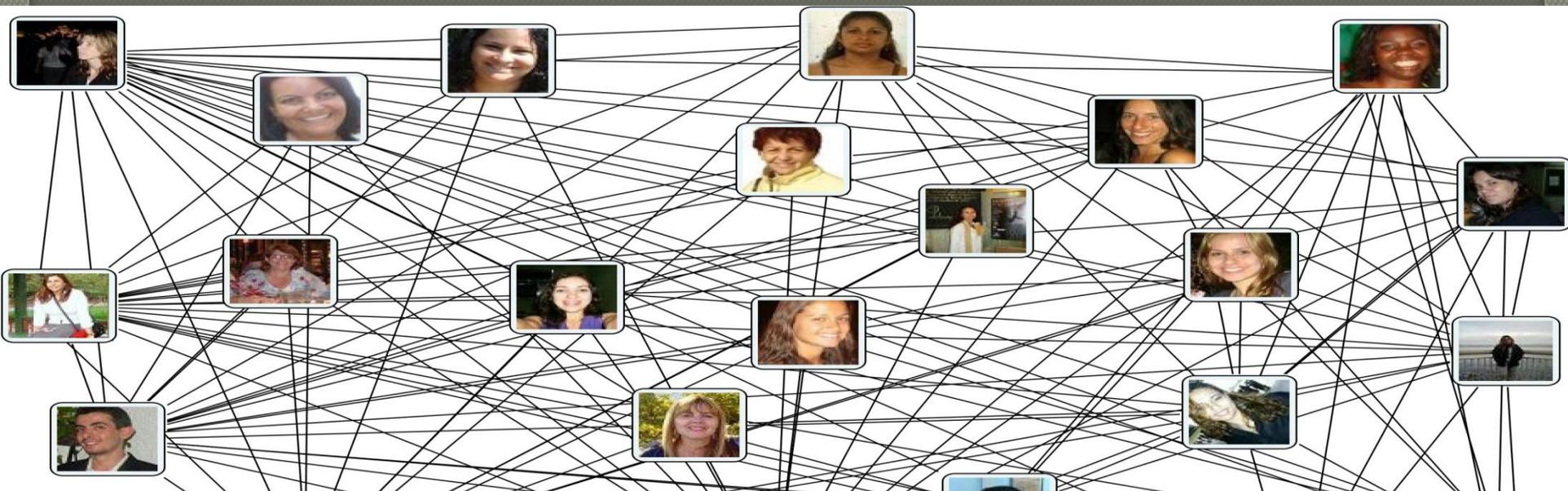
# **PROUCA: POSSIBILIDADES DE MOBILIDADE E CONECTIVIDADE NO CURRÍCULO DE EDUCAÇÃO BÁSICA**

Este texto é parte da pesquisa institucional “Docência na cibercultura: laboratórios de informática, computadores móveis e educação online” do Grupo de Pesquisa Docência e Cibercultura (GPDOC) do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (PROPED/UERJ).

PROPED – UERJ  
GPDOC – Grupo de Pesquisa Docência e  
Cibercultura  
Orientadora: Professora Dra Edméa Santos  
[http://docenciaonline.pro.br/moodle/  
alinewebersop@gmail.com](http://docenciaonline.pro.br/moodle/alinewebersop@gmail.com)

# O PROUCA e a contextualização de um outro *espaçotempo*

- Segundo Castells (2010), a sociedade é estruturada pelo conhecimento em rede, de forma horizontal, por meio da internet e da comunicação sem fio, dando à virtualidade a dimensão da realidade



“Esse movimento contemporâneo exige, dos grupos/sujeitos e dos Estados, novas estratégias de democratização do acesso às novas tecnologias digitais, bem como políticas públicas que possibilitem a toda população uma educação para a autoria de novos conhecimentos e aplicações sócio-técnicas.” (SANTOS, 2002)

Uma das atuais políticas públicas de inclusão digital, o PROUCA, caracteriza-se como uma tentativa do governo de introduzir uma mudança de paradigma no modelo de inserção da informática nas escolas, a partir da perspectiva de mobilidade em contraposição a uma lógica de informática estruturada em laboratórios com usos restritos a uma determinada atividade e carga horária.



Assim, o PROUCA apresenta-se como um programa de inclusão digital deflagrando o uso das mídias na contemporaneidade, reforçando a concepção de que “as mídias emergem de processos sociotécnicos caracterizados por padrões históricos de evolução, numa mistura de integração e substituição entre o velho e o novo” (SANTAELLA, 2010, p. 16).





## **Perspectivas para uma inclusão digital**

A inclusão digital está sendo vista como a capacidade de a população inserir-se no contexto das tecnologias de informação e comunicação como consumidora de bens, serviços e informações, o que demanda apenas a oferta de treinamento para a aquisição de competências básicas para o manuseio dessas tecnologias (BONILLA, 2002, p. 7).

Ampliar a concepção de inclusão digital para inclusão cibercultural (SILVA, 2010)

**INCLUSÃO DIGITAL**

UM MOUSE,  
PELO AMOR  
DE DEUS!



KEMP

www.humortadela.com.br

**INCLUSÃO DIGITAL**

UM MOUSE,  
PELO AMOR  
DE DEUS!



KEMP

www.humortadela.com.br

**INCLUSÃO DIGITAL**

UM MOUSE,  
PELO AMOR  
DE DEUS!



KEMP

www.humortadela.com.br

**INCLUSÃO DIGITAL**

UM MOUSE,  
PELO AMOR  
DE DEUS!



KEMP

www.humortadela.com.br

Ao incluir é necessário que o praticante seja capaz de participar ativamente da dinâmica social em todas as suas dimensões. A tecnologia por si só não é capaz de promover mudanças, são seus **usos** que fazem efetivamente a diferença dentro do contexto social.

Os **usos** dados por uma arte de utilizar aqueles que lhe são impostos (CERTEAU, 2009, p. 88 e 89).



## Mobilidade e conectividade

A idéia de mobilidade hoje está diretamente ligada ao que Augé (2010) chama de paradoxo espaço temporal no qual o mundo contemporâneo está imerso, onde tempo e espaço são medidos de uma outra forma, na medida em que o *espaço terrestre se reduz e o tempo dos homens se acelera. Essa mobilidade, designada por Augé (2010) como sobremoderna, sobre na medida em que significa excesso, diz respeito aos movimentos das pessoas, à comunicação e à circulação de dados, informações e produtos.*



The story of a man ready to make a connection.

ARRIVING THIS DECEMBER  
TheUpInTheAirMovie.com

slashfilm

Concordamos com Lévy (2005) que as tecnologias não são atores autônomos, separados da sociedade e da cultura na qual estamos imersos, compreendemos assim, que o humano não pode estar separado de seu ambiente material, por meio do qual atribui sentidos à sua vida cotidiana. É nessa perspectiva que os dispositivos móveis são produtos de nossa sociedade e cultura contemporâneas, apropriados em seus usos, de formas variadas.



As tecnologias móveis estão cada vez mais ubíquas, provocando mudanças na maneira como trabalhamos, aprendemos, nos divertimos. Estamos, como afirma Urry (2007), diante de um novo paradigma, o paradigma da mobilidade, que traz novos contornos às Ciências Sociais.

Segundo Santaella (2010), as concepções de lugar, espaço e mobilidade estão diretamente associadas à concepção de territórios informacionais, de Lemos (2008). É nesse sentido que Santaella (2010) afirma que não há como pensar lugar separadamente de espaço e de mobilidade, assim como não há consenso na compreensão de ambos.



Os territórios informacionais são “áreas de controle do fluxo informacional digital em uma zona de intersecção entre o ciberespaço e o espaço urbano” (LEMOS, 2007, p. 128). Dessa forma, lugar e espaço são noções que assumem um papel central para compreendermos a cultura contemporânea, uma vez que os dispositivos móveis nos permitem emitir, circular e estar em movimento a um só tempo, como aponta Santaella (2010).

Não há como pensar a fase atual da cibercultura sem se referir à mobilidade, pois as práticas contemporâneas associadas às tecnologias estão diretamente associadas aos usos dos dispositivos móveis. Nesse sentido, não podemos desvincular a ideia de uma inclusão digital efetiva da inserção de todos na cultura da mobilidade, pois os usos desses dispositivos criam novas práticas sociais, como afirma Lemos (2004).





O uso do computador portátil permite, dessa maneira, que o aluno se movimente carregando dados, informações, comunicando-se em rede.

Nesse sentido, a conectividade, o acesso à internet é fundamental, sem o qual a mobilidade perde sua razão. Sem a conexão, reduzimos o laptop à condição de uma máquina semântica, não podendo acessar redes e produzir uma inteligência coletiva.

O acesso à rede pode potencializar a prática pedagógica, a formação de docentes e discentes, pois permite:

- Transcender o espaço da sala de aula para fora dos muros da escola.
- O uso de diversos objetos de aprendizagem, interfaces variadas e informações em rede.
- A interatividade a partir de uma comunicação menos hierarquizada, sem distinção entre emissor e receptor.
- Formação de comunidades e redes sociais.



## **Assim...**

A partir desse paradigma da mobilidade, a flexibilidade no uso dos dispositivos móveis dentro da escola a qualquer tempo e hora pode favorecer a mudança da lógica de uma concepção do uso da tecnologia na escola como ferramenta, como recurso pedagógico, promovendo uma integração curricular para além da concepção dicotômica disciplinar, contribuindo para mudanças de modelos educacionais instituídos.

Dispositivos móveis, mobilidade e conectividade por si só não são garantia de um currículo efetivamente digital, inclusivo, como propõe o PROUCA, nem suas funções são capazes de alterar as atuais estruturas educativas se não estiverem acompanhadas de uma perspectiva formadora. No âmbito curricular, serão os usos destinados ao PROUCA que possibilitarão atividades autônomas, reflexivas, produtoras de conhecimento e não apenas de informação.