

## Isto é uma caricatura

---

**O que se mantém é a lógica simplista: quanto maior o investimento em tecnologia, menor a necessidade de investimento em trabalho humano. A sua aplicação permite que sejam mantidas as velhas práticas, com nova roupagem, em perspectiva meramente instrumental.**

Quando vi esta imagem, não resisti a colocá-la em um texto que discute a presença das tecnologias nas escolas. (1) Não era apenas uma ilustração, no sentido mais tradicional de acrescentar às palavras uma imagem que lhes fosse explicativa. Era a possibilidade de explorar a polissemia da imagem, trabalhar seus múltiplos sentidos. Também era uma chance de sintetizar questões relativas ao imaginário tecnológico atual. E, aqui, é ainda uma chance de dialogar com os autores que se revezam neste espaço.

Convenhamos que o objeto representado é uma ?gracinha? de computador: simpático, sorridente, amigável, fazendo ele mesmo a tarefa, nem sempre leve, da digitação. Uma proposta lúdica. O computador que todos gostaríamos de ter! Sem dúvida, este ícone da contemporaneidade aparece de cara nova, mesmo sendo um monitor à moda antiga.

É uma leitura possível. A outra é a da suposta auto-suficiência do ícone. O computador, dotado de olhos, boca e braços, ?se tecla?, se basta e, portanto, dispensa a intervenção humana. Investido da condição de fetiche, dotado de características humanas que lhe conferem uma aura de magia, o computador representado representa, por sua vez, a atual tendência à mistificação tecnológica, invocada e evocada nas mais diversas peças publicitárias, em mensagens têm girado em torno de: compre o computador X e alcance o sucesso; assine o provedor Y para que seu filho seja o número 1 na escola; escolha o provedor Z e saia da platéia: seja protagonista! Nesta última, a frase exata é: ?Se você não veio ao mundo só para ficar assistindo, assuma o poder: o poder fazer?. No centro do palco, o que a dita protagonista faz é simplesmente postar-se diante do computador.(2)

No imaginário social, o objeto acaba posto como ?a solução? para todos os problemas, atendendo a todos os desejos e suprimindo todas as faltas. A estratégia de *marketing*, sim, parece ter alcançado sucesso absoluto, inclusive em muitos espaços pedagógicos, marcados pela aposta exclusiva nas tecnologias em geral e no computador, em particular. É como se a sua simples presença, em uma espécie de passe de mágica, resultasse em diferenças substantivas nas mais variadas dimensões de ensinar-aprender.

No caso, o que se perde com a mistificação da tecnologia são as próprias possibilidades de redimensionar os processos pedagógicos, já que elas, para muito além da presença, pressupõem a apropriação dos objetos pelos sujeitos, como demonstram os artigos de Felisbela Lopes e Sara Pereira, nas edições de Maio e Junho. O que se mantém é a lógica simplista: quanto maior o investimento em tecnologia, menor a necessidade de investimento em trabalho humano. Sua aplicação permite que sejam mantidas as velhas práticas, com nova roupagem, em perspectiva meramente instrumental.

Buscando a intertextualidade explícita, é importante citar o artigo de Manuel Pinto, publicado em Março, discutindo a questão da representação. Voltando ao título, é possível dizer que a imagem que sustenta este texto é só uma caricatura do sonho humano de contar com máquinas suficientemente inteligentes para assumir múltiplas tarefas. Pode ser só uma caricatura... Só não dá para dizer o mesmo acerca das conseqüências que as leituras desta ? forma simples e quase imediata? de expressão têm provocado.

1) BARRETO, R.G. A presença das tecnologias. In: FERRAÇO, C.E. (Org.). *Cotidiano escolar, formação de professores(as) e currículo*. São Paulo: Cortez, 2005.

2) Disponível em <http://www.portaldapropaganda.com/vitrine/tvportal/2006/06/0068?data=2006/06>.