

TECNOLOGIAS AUDIOVISUAIS E A BUSCA PELA ATENÇÃO DOS ALUNOS

Audiovisual technologies and the search for student's attention

Tecnologias audiovisuales y la busca por la atención de los alumnos

LUÍS FERNANDO ALTENFELDER DE ARRUDA CAMPOS

nilarruda@uol.com.br

Nilce A. Silva de Arruda Campos

nilarruda@uol.com.br

RESUMO Este trabalho busca refletir, por meio de autores e de pressupostos teóricos da Teoria Crítica da Sociedade, da Psicanálise e Psicologia do Desenvolvimento, acerca das modificações que o uso das tecnologias audiovisuais, utilizadas na educação, tem no processo de ensino e aprendizagem. Assim, examina em que medida essas tecnologias, que simulam a habilidade humana de representar, sistematizar e organizar o conhecimento, afetam a experiência formativa e a capacidade de prestar atenção dos alunos. A partir de uma análise de aspectos históricos da relação entre tecnologia, pensamento e cultura, busca-se demonstrar que a atribuição do déficit de atenção e a hiperatividade dos alunos, prioritariamente a causas biológicas, acaba desconsiderando aspectos ontogenéticos e culturais. Entre esses aspectos, salientamos o fato de vivermos em uma “sociedade excitada”, regida pela lógica de mercado neoliberal, em que todos são convocados a vender-se como “imagem”, produzindo estímulos que despertam o interesse uns dos outros. Com isso, a sociedade produz e expõe cada um a um turbilhão de estímulos/imagens para serem consumidos e descartados interruptamente. Esse fenômeno, denominado por Türcke (2010) de “Distração Concentrada”, pode ajudar a compreender a dificuldade de vários estudantes em manter a atenção em uma única atividade por muito tempo. A apresentação constante de informações audiovisuais, que buscam chamar cada vez mais a atenção dos indivíduos, diminui a capacidade dos mesmos de perceber detalhes e aprofundar o conhecimento sobre determinado conteúdo. Diante desses fatos, salienta-se a importância dos professores com seus alunos realizarem uma reflexão crítica sobre o uso das tecnologias audiovisuais como um dos principais mediadores no processo ensino aprendizagem.

PALAVRAS-CHAVE: TECNOLOGIAS AUDIOVISUAIS; DISTRAÇÃO CONCENTRADA; TEORIA CRÍTICA DA SOCIEDADE.

ABSTRACT This paper seeks to reflect, by authors and theoretical assumptions of the Critical Theory of Society, Psychoanalysis and Development Psychology, about the modifications that the use of audiovisual technologies, utilized in education, has over the teaching and learning process. That way it examines the measure in which these technologies that simulate the human skills of representing, systematizing and organizing knowledge, affects

the formative experience and the capacity of paying attention of the students. As from the analysis of the historical aspects of the relation between technology, thought and culture, it seeks to demonstrate that the attribution of the attention deficit and hyperactivity of the students, prioritarily the biological causes, end up disregarding the ontogenetic and cultural aspects. Between those aspects, we highlight the fact that we live in an “excited society”, governed by the neoliberal market logic in which all are recruited to sell themselves as “image” producing stimulus that wake the interest of each other. With this, the society produces and exposes each one to a maelstrom of stimulus/images to be consumed and discarded interruptedly. This phenomenon, as denominated by TÜRCKE (2010) as “Concentrated Distraction” can help to comprehend the difficulty of many students of keeping their attention to only one activity for a long time. The constant presentation of audiovisual information that seeks to take each time more the individuals’ attention diminishes their capacity of perceiving the details and deepen the knowledge of a determined subject. Before such facts, it should be noted the importance of teachers together with their students to realize a critical reflection over the use of audiovisual technologies as one of their main mediators of the education process.

KEY-WORDS: AUDIOVISUAL TECHNOLOGIES; CONCENTRATED DISTRACTION; CRITICAL THEORY OF SOCIETY.

RESUMEN Este trabajo busca reflexionar, por intermedio de autores y presupuestos teóricos de la Teoría Crítica de la Sociedad, de la Psicoanálisis y Psicología del Desarrollo, sobre las modificaciones que el uso de las tecnologías audiovisuales, utilizadas en la educación tiene sobre el proceso de enseñanza-aprendizaje. De manera que examina en qué medida esas tecnologías, que simulan la habilidad humana de representar, sistematizar y organizar el conocimiento, afectan la experiencia formativa y la capacidad de prestar atención de los alumnos. A partir del análisis de aspectos históricos de la relación entre tecnología, pensamiento y cultura, se pretende demostrar que la atribución del déficit de atención y la hiperactividad de los alumnos, prioritariamente por causas biológicas, acaba desconsiderando aspectos ontogenéticos y culturales. Entre esos aspectos, destacamos el hecho que vivimos en una “sociedad excitada”, regida por la lógica de mercado neoliberal en que todos son convocados a venderse como “imagen”, produciendo estímulos que despiertan el interés mutuo. Así pues la sociedad produce y expone cada uno a un torbellino de estímulos/imágenes para ser consumidos y descartados sucesivamente. Ese fenómeno, denominado por TÜRCKE (2010) de “Distracción Concentrada”, puede ayudar a comprender la dificultad de varios estudiantes en mantener la atención en una única actividad por mucho tiempo. La presentación constante de informaciones audiovisuales, que buscan llamar cada vez más la atención de los individuos, disminuye su capacidad en percibir detalles y profundizar el conocimiento sobre un determinado contenido. Así pues ante esos hechos, resaltamos la importancia de los profesores juntamente con sus alumnos en realizar una reflexión crítica, sobre el uso de las tecnologías audiovisuales, como uno de los principales mediadores en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

PALABRAS CLAVE: TECNOLOGÍAS AUDIOVISUALES; DISTRACCIÓN CONCENTRADA; TEORÍA CRÍTICA DE LA SOCIEDAD.

INTRODUÇÃO

A era tecnológica que domina o mundo atual tem realizado mudanças em todas as dimensões sociais, principalmente se pensarmos em termos das chamadas novas tecnologias de informação e comunicação que inseriram a linguagem computadorizada no cotidiano dos indivíduos. Tal fato, sem sombra de dúvidas, interfere na vida dos indivíduos de modo inédito. As mudanças causadas por essa nova racionalidade tecnológica afetam os indivíduos não apenas em sua constituição psíquica, mas, também, no modo como eles se relacionam. Segundo Mill (2010, p. 44), a sociedade digital da era tecnológica reflete: “uma experimentação de um estágio de desenvolvimento tecnológico que evidencia formas de relacionamento social distinto daquelas já experimentadas pela humanidade”.

As tecnologias que estão sendo criadas, ao mesmo tempo em que tentam reproduzir, afetam e modificam o nosso modo de sentir, perceber, prestar atenção, memorizar, apreender, falar, pensar, enfim nossa experiência da realidade. Assim como os programas de televisão que, ao buscarem imitar os comportamentos e experiências das pessoas acabam servindo de modelo para o comportamento dessas mesmas pessoas, muitas tecnologias, ao querer reproduzir as habilidades humanas (como revisores de texto, programa de busca de informações, editor de imagens e vídeos, redes sociais de comunicação, calculadoras, programas de computador baseado na chamada “Inteligência Artificial”), produzem a adaptação das capacidades humanas de imaginar, formar conceitos, pensar, raciocinar e lembrar dos próprios indivíduos ao uso desses programas. Segundo Türcke (2010, p. 303-304):

Os movimentos maquinais permitem ser repetidos incomparavelmente melhor que os humanos, isto é: por programação. A qualidade de um programa maquinal consiste em que ele pode transcorrer sempre de novo com a mesma confiabilidade. A habilidade das máquinas é uma nova habilidade de repetição, por assim dizer, sobre humana. Aquilo que as máquinas desempenham, elas realizam costumeiramente muito mais rapidamente, de modo mais exato e mais permanente do que os homens, no entanto nunca sem que os homens com ela se ocupem. E isso significa: todas as repetições que o homem repassa para a máquina retroagem sobre ele.

Uma análise do desenvolvimento tecnológico baseada em aspectos filogenéticos e evolutivos da espécie humana coloca em destaque o processo histórico e dialético entre modificação da natureza/modificação de si mesmo, envolvido na produção de instrumentos e técnicas pelo homem. A aptidão da espécie humana para construir e manipular os instrumentos, com um alto grau de complexidade, conseguiu contornar as leis naturais de seleção e evolução, modificando não só o ambiente em que vive, mas a si mesmo, desenvolvendo a capacidade de alterar o funcionamento do próprio organismo e sua programação genética e fisiológica. A seleção natural conseguiu criar uma espécie capaz de inverter o próprio processo de seleção natural. Uma espécie que a partir da programação de seu organismo pela natureza, por meio do processo de evolução, volta-se contra as contingências que permiti-

ram sua criação, buscando conhecê-las, controlá-las e dominá-las, de forma a evitar que o mesmo processo que lhe permite viver aterrorize ou acabe com sua vida.

Partindo da perspectiva levantada por Türcke (2010, p. 303), o desenvolvimento dos rituais de sacrifício identifica que eles podem ser vistos como um dos primeiros sinais da inversão dos processos naturais em direção à cultura e ao desenvolvimento do pensamento. A representação nesses rituais dos momentos de medo, de pavor diante das diversas situações em que o homem defrontava-se com aquilo que era estranho e desconhecido, pode ser vista como uma tentativa de deslocar, condensar e reproduzir essas mesmas situações geradoras de um alto grau de tensão e angústia para um formato mais controlado, passível de assimilação e representação. Usando os termos de Türcke (2010, p. 304), ocorre uma “fuga para frente” na medida em que, nos rituais, busca-se repetir situações angustiantes na tentativa de amenizá-las, aplacá-las por meio da apropriação e inversão de seus efeitos sobre o próprio organismo, processo semelhante ao descrito por Freud em sua elaboração do conceito de Compulsão à Repetição, ao analisar a tendência de vários pacientes, como os soldados que retornavam da guerra, em repetir experiências afetivamente traumáticas e angustiantes.

Assim como na formação dos sonhos, ocorrem processos de condensação e deslocamentos das inúmeras situações de pavor diante do estranho e desconhecido para o espaço e momento do ritual de sacrifício, uma maneira de descarregar o excesso de excitação produzido por acontecimentos angustiantes e traumáticos vivenciados na natureza. O deslocamento, a condensação e a inversão da experiência do horror, como modo de representação do excesso de excitação interior, por meio de rituais de sacrifício na pré-história do ser humano, pode ser visto como o ponto de partida para o sucessivo desenvolvimento da imaginação, da linguagem e do pensamento. É o mesmo processo que parece sofrer uma nova inversão em sentido oposto de enfraquecimento, devido ao excesso de excitação e aceleração da estimulação sensorial proporcionados pelos desenvolvimentos e avanços tecnológicos.

Entre importantes alterações produzidas pelo uso das tecnologias, no caso principalmente as tecnologias audiovisuais, podemos relatar o fenômeno denominado por Türcke (2010, p. 205) “Distração Concentrada”, em que devido à rápida e persistente exposição às informações que buscam chamar cada vez mais a atenção do indivíduo, diminui a capacidade dos mesmos de manter a atenção em uma única atividade por muito tempo. Com relação a essa distração concentrada Zuin (2012, p. 121) afirma: “... não há o tempo necessário para que o sujeito possa estabelecer relação entre os conceitos de modo a tencioná-los, e assim, engendrar uma miríade de novos significados”.

Conforme Zuin (2012, p. 122), a incapacidade para deter-se em detalhes e aprofundar o conhecimento sobre determinado conteúdo é favorecida pela facilidade propiciada pelos aparelhos tecnológicos, em possibilitar o acesso e exposição de seus usuários a diferentes conteúdos em uma velocidade acelerada, permitindo que esses conteúdos sejam descartados assim que deixem de despertar o interesse. Interesse direcionado por um processo que acaba por produzir uma dessensibilização do indivíduo exposto constantemente a estímulos que buscam causar impacto em seu sistema sensorial, ocorrendo uma

dinâmica parecida com a do vício (o sujeito não busca apenas a satisfação imediata, mas também evitar o aumento de tensão e o desprazer gerados pela ausência desses estímulos e dos choques constantes que tentam atrair a sua atenção).

Essa exposição torna os usuários dependentes do apoio que recebem dos aparelhos tecnológicos para acessar, organizar e sintetizar as informações. Com a dependência e o uso frequente desses aparelhos, as capacidades de prestar atenção, perceber a realidade, lembrar-se de um acontecimento passado, elaborar um discurso, criar uma narrativa, imaginar um acontecimento ou pensar e refletir sobre um problema vão sendo moldadas segundo uma lógica instrumental em que as mediações tecnológicas contribuem para a adaptação e padronização dessas capacidades humanas segundo o esquema de funcionamento das máquinas. Desse modo, pode-se dizer que:

[...] a função que Kant imputava ao sujeito de, por meio das formas espaços-temporais e categorias de unidade e causalidade, entre outras, ser capaz de organizar, aprioristicamente a miscelânea de estímulos sensoriais é tomada pelo esquematismo da indústria cultural, cujo produtos como que já pensam pelo sujeito (ZUIN, 2012, p. 121).

Parece que nesse contexto acaba ocorrendo um processo de inversão e adaptação, em que o homem torna-se dependente e é moldado por suas próprias criações, ocorre uma troca de lugares, adquirindo a tecnologia um caráter de fetiche reforçado pelo discurso técnico-científico e pelos meios de comunicação subordinados à lógica da indústria cultural.

Às inovações e produtos tecnológicos é creditada a capacidade de resolver os problemas e conflitos presentes no trabalho e em nossa sociedade, produzindo no homem um sentimento de dependência diante da capacidade da máquina em promover a autoconservação e o prolongamento da vida; em fazer com maior precisão, eficiência e automatização, o que o homem só consegue realizar com certa vacilação, fragilidade e com a possibilidade de cometer muito mais erros. Inferioridade sentida pelo homem até em relação à sua capacidade de representação da realidade, na medida em que tem o seu sensorio adaptado à exposição constante das tecnologias audiovisuais e suas imagens de “alta definição”. Imagens capazes de reproduzir com muito mais nitidez e resolução a realidade do próprio homem com sua imaginação enfraquecida, moldada pelo uso desses mesmos aparelhos. Segundo Zuin (2012, p. 123): “Paradoxalmente, a representação da realidade é tão verossímil que acaba por solapar a possibilidade de elaboração de novas representações, pois ela como que já pensa por nós de forma inaudita”.

Na busca em proporcionar conforto e agilidade por meio do desenvolvimento tecnológico, o homem é poupado de qualquer atividade que envolva esforço e dedicação produzindo enfraquecimento e diminuição de aprendizagens aprofundadas de determinado conhecimento. A imposição de um ritmo frenético e acelerado pelo capitalismo tecnológico hodierno acaba dificultando a dedicação mais prolongada a uma única atividade. A capacidade em dedicar-se a uma única tarefa de forma mais profunda é substituída pela necessidade em se envolver de modo superficial em várias atividades em um curto espaço

de tempo. O homem transfere o esforço necessário a uma aprendizagem complexa para a máquina. Não é à toa que hoje um dos critérios ao se medir a qualidade de um computador seja expresso pela “capacidade de aprendizagem da máquina”. As máquinas “aprendem” no lugar dos humanos e, diante disso, não surpreende que entre possíveis perspectivas idealizadas para o futuro esteja a que aos humanos seja poupada energia gasta para a elaboração de um conhecimento, a eles seria necessário apenas certo condicionamento reflexo para codificar e associar o conteúdo já processado, desenvolvido e organizado pela máquina e seus programas.

TECNOLOGIAS, EDUCAÇÃO E A BUSCA PELA ATENÇÃO DOS ALUNOS

O impacto das tecnologias sobre a sensibilidade e o comportamento dos sujeitos pode ser observado no campo educacional, na maneira que os alunos e professores dedicam sua atenção a uma aula ou à leitura de um texto escrito, memorizam o conhecimento aprendido ou elaboram conceitos e discursos, ou mesmo o modo como se relacionam com outros professores e alunos e se colocam diante de problemas e contradições presentes na educação.

Frente à dificuldade em fazer que os alunos prestem atenção na leitura de um texto até o final, por exemplo, o professor apoia as suas apresentações por meio de instrumentos como vídeos e gráficos, apresentações em Power Point. O professor acaba precisando do apoio de representações por meio de imagens para que o aluno mantenha a sua concentração no conteúdo ensinado. Os alunos imersos no mundo high tech têm o seu sistema sensorial adaptado à exposição acelerada de estímulos e informações para consumo e descarte imediatos. A estrutura do texto em frases, parágrafos e signos não atrai mais, sendo necessárias representações icônicas que diminuam a arbitrariedade e aumentem a similaridade entre representante e representado, de forma a facilitar a codificação e tradução dos sinais em representações mentais. Os alunos, desacostumados a se fixarem em uma única atividade por muito tempo de maneira aprofundada, devido à constante presença de estímulos concorrentes, não conseguem resistir à tentação de interromper aquilo que estão fazendo para mover suas energias a outra atividade, deslocando-se rapidamente de uma atividade para outra.

Essas modificações se refletem em concepções como as encontradas na obra de Skinner (1968), que defendia o uso da máquina em diversas situações de ensino devido à maior eficiência da máquina em relação ao professor, na apresentação de consequências imediatas adequadas para respostas corretas de um aluno para determinado problema. Ao professor caberia desenvolver uma boa programação de ensino, assim como um técnico em computação que desenvolve a linguagem de programação para uma máquina.

Com a evolução do uso da tecnologia no ensino é possível citar, além das máquinas pensadas por Skinner em sua época, o caso dos programas de inteligência artificial utilizados em sala de aula e em programas de tutoria no ensino a distância. Nesses casos, até a programação do que vai ser ensinado seria realizada em grande parte pela própria máquina.

O campo da computação conhecido como “Inteligência Artificial” busca em sua construção simular aspectos da realidade, tendo como modelo a forma de processar e apreender

informações do cérebro humano (programação baseada em redes neurais), os processos de seleção natural e de variabilidade genética (programação fundamentada em algoritmos genéticos), a capacidade de avaliar racionalmente situações passadas e conhecimentos especializados na hora de tomar decisões e resolver problemas (programação de raciocínio alicerçado em casos e sistemas especialistas).

O desenvolvimento dessas tecnologias acaba dirigindo-se, em muitos momentos, no sentido de tomar o lugar do homem, não apenas no uso da força física, como as máquinas que automatizam e substituem o trabalho humano nas indústrias, mas, também, poupando ao homem o esforço de representar, pensar e refletir sobre a realidade.

Esse contexto facilita um processo de aceitação “despreocupada” das novas tecnologias, em que a reflexão crítica aparece com seu conteúdo esvaziado pela forma que é inserida nesses mesmos aparatos tecnológicos, crítica para ser consumida e descartada rapidamente, crítica isenta da negatividade e das tensões envolvidas no trabalho de construção e confronto de seus conceitos com a realidade, conforme Kehl (2004, p. 90):

O interessante do pensamento é que ele tem que produzir sempre novas significações porque não temos acesso ao Real – o tempo todo o Real nos escapa, o tempo todo temos que re-simbolizar o Real e prosseguir com o deslizamento do significante até produzir um novo significado. “Realizar um desejo” é encontrar uma representação para um desejo que não conhecemos, ao qual nunca temos acesso. Este encontro (ou invenção) da representação é prazeroso porque estanca momentaneamente o trabalho psíquico. O gozo é incompatível com o pensamento porque ele corresponde exatamente ao momento de pausa na presença da atividade psíquica.

Ocorre certa banalização do pensamento, pois a exposição frenética e constante aos estímulos audiovisuais que buscam chocar o sensorio dos alunos/consumidores de forma a chamar sua atenção faz que os sujeitos apeguem-se às imagens fetichizadas que prometem um gozo constante, enfraquecendo o trabalho exigido pelo pensamento. No trecho a seguir, Kehl (2004, p. 99) descreve bem esse processo:

A significação, o encontro com a imagem, barra o movimento do pensamento, ao mesmo tempo que o registro do imaginário propõe uma ancoragem da existência no corpo. Ora, para que o corpo sustente a existência, ele precisa o tempo todo estar em ação; não pode ser um corpo inerte. Vivemos em uma sociedade que nos demanda uma atividade contínua, ainda que vazia. Em vez de reflexão, contemplação e dúvida, o sujeito é compelido a agir, respondendo a demanda do Outro. Para existir diante desse Outro, para não desaparecer – por que uma imagem desvanece no momento em que ela não está sendo vista –, para comparecer no campo do Outro é compelido a agir. Isso explica ... a compulsão em existir através do ato violento, porque esse é o ato que também vai chamar o agente da rede imaginária a registrar a nossa existência. Não é um outro ato que faz significado na nossa cultura: basicamente, é o ato violento.

Na medida em que a máquina sedimenta o esforço referente às atividades envolvidas no processo de pensamento, realizando operações complexas e diversificadas, como a de reconhecimento de padrões, realização de cálculos, seleção de informações e tomadas de decisão, ela retroage sobre o usuário, diminuindo a energia necessária à execução dessas mesmas atividades. Basta um clique no mouse para que os programas computacionais re-realizem por ele as atividades intelectivas e cognitivas envolvidas no ato de refletir sobre algum aspecto da realidade. Isso sem a necessidade de muito envolvimento, empenho ou esforço, restando ao usuário apenas a realização automática de alguns comportamentos operacionais em relação às máquinas, assim como a exposição a certo condicionamento passivo para a automatização de sua sensibilidade à codificação do conteúdo transmitido digitalmente. Grande parte dos processos envolvidos no pensar é transferida para a máquina devido à sua capacidade de executar operações com maior rapidez e eficiência, embora de forma fragmentada.

Como exemplo de como as tecnologias audiovisuais ajudam a produzir em seus usuários um estado de “distração concentrada”, podemos citar o que ocorre no uso de programas de vídeos Youtube e a rede social Facebook. Nesses programas dificilmente encontramos textos ou vídeos longos, suas interfaces são feitas buscando entreter o usuário com textos (postagens) curtos, imagens e vídeos para serem visualizados rapidamente, sua estrutura incentiva que o usuário se detenha por pouco tempo e de forma superficial em cada postagem, apegando-se à necessidade de sempre conferir se existem novas postagens a serem vistas e descartadas rapidamente. Essa dinâmica acaba favorecendo a regressão da experiência presa a uma sucessão constante de estímulos superficiais.

O Facebook acaba refletindo a maior facilidade de muitas pessoas em se relacionar, participar de discussões e se exibir através de redes sociais virtuais do que na vida real. Com o apertar de um click é possível curtir e compartilhar comentários, imagens, vídeos e postagens. Mensagens que exigem uma leitura mais longa são rotuladas de pedantes e cansativas; no Facebook ocorre um incentivo por parte da própria interface dessa rede social para que os textos longos não sejam lidos ao terem parte deles ocultados em uma primeira visualização por meio de recursos como “ver mais”. O importante é o fluxo de exibição, o contato rápido com cada elemento postado a ser descartado rapidamente pela passagem para os novos elementos constantemente postados em sua interface. É possível reconhecer essa dinâmica não apenas no Facebook, mas na forma de exposição de informações por meio da internet em geral, como descreve Zuin (2010, p. 121):

Diante da oferta monumental de informações obtidas por meios de comunicação de massa, principalmente a internet, o indivíduo foca sua atenção por pouquíssimos instantes nos dados expostos nas telas dos computadores, uma vez que novos links como que clamam para ser acessados. Contudo, a qualidade dessas ligações muitas vezes contrasta com quantidade de informações, as quais dificilmente são assimiladas, pois não há o tempo necessário para que o indivíduo possa estabelecer relações entre conceitos de modo a tencioná-los e, assim, engradar uma miríade de significados.

Diante desse contexto, é possível compreender a dificuldade atual de muitos professores em manter a atenção dos alunos ao conhecimento ensinado. O grande número de casos de crianças diagnosticadas com transtorno de déficit de atenção e hiperatividade acaba indicando alguns dos reflexos em sala de aula de uma sociedade que expõe constantemente o sensorio de seus indivíduos a uma enxurrada de estímulos audiovisuais buscando causar impacto, um choque que chame a atenção dos mesmos, despertando seu interesse para o consumo de determinado produto, ideia ou identidade. Como aponta Zuin (2010, p. 121):

Se na imanência do próprio modo de produção capitalista se encontra uma dinâmica que robustece o comportamento aditivo de consumir cada vez mais, na sociedade atual ele se revitaliza imperiosamente na forma do vício pelo consumo de choques audiovisuais. Não é obra do acaso a compulsão em verificarmos, em um intervalo de tempo cada vez menor, se somos ‘observados’ por novas mensagens que abastecem a caixa de e-mails, ou então a avidez daqueles que passam madrugadas inteiras ‘eletronicamente’ ‘conectados’.

A atribuição da falta de atenção ou da hiperatividade dos alunos a causas estritamente biológicas acaba camuflando todos os elementos presentes no *modus operandi* de nossa sociedade, o que contribui para a produção de uma cultura do déficit de atenção. O entrelaçamento da lógica de consumo e dos avanços científicos/tecnológicos auxilia um processo de patologização das diferenças em relação à aprendizagem e aos comportamentos. Todos os comportamentos devem ser classificados e organizados de forma a se enquadrar na lógica do mercado. Embasando-se em um olhar “médico diagnóstico”, aqueles que não se enquadram na norma, na média, são classificados a partir de manuais psiquiátricos de depressivos, bipolares, disléxicos. Conforme uma lógica de comercialização da saúde e dos corpos, o excesso de medicalização de alunos torna-se frequente, e as dificuldades de aprendizagem e comportamento são justificadas, principalmente por aspectos biológicos/genéticos desconsiderando reflexões sobre aspectos históricos, sociais e culturais envolvidos na produção desses quadros patológicos.

Associa-se o déficit de atenção e a hiperatividade dos alunos a causas biológicas e acaba não se levando em conta vivermos em uma “sociedade excitada”, em que ser é ser percebido, é chamar a atenção do outro, que demanda a todo instante a exibição da própria imagem diante do outro, uma propaganda de todos como imagem/mercadoria. Uma sociedade que, com a evolução da indústria cultural e da sociedade do espetáculo, desembocou em uma sociedade excitada por uma avalanche de estímulos que buscam chocar nosso sistema sensorial. Nessa sociedade regida pela lógica de mercado neoliberal, todos são convocados a todo instante a vender-se como “imagem” produzindo estímulos que despertem o interesse uns dos outros, ao mesmo tempo em que expõe cada um a um turbilhão de estímulos para serem consumidos e descartados ininterruptamente por seus sentidos. As tecnologias audiovisuais nos mantêm a todo instante conectados e imersos em estado hipnótico de “distração concentrada”.

Apesar de todo esse panorama, é inegável os benefícios e possibilidades em direção a uma educação emancipadora que carregue os avanços tecnológicos (por exemplo, as possibilidades de acesso e compartilhamento do conhecimento, os recursos que facilitam a realização de uma pesquisa, produção e aplicação de determinado conhecimento), como aponta Zuin (2012, p. 123):

O compartilhamento de informações que são eletronicamente intercambiadas entre pesquisadores pode significar uma redução temporal que implique a salvação de inúmeras vidas, as quais dependem do aprimoramento tecnológico de algum tipo de medicamento para que possam ser curadas. Como se pode observar, não é possível mensurar com exatidão os incontáveis ganhos obtidos, por meio do desenvolvimento das tecnologias digitais, fruto da chamada revolução microeletrônica. Mas a verdade de que a tecnologia, como produção humana que é, porta consigo um potencial emancipatório, não pode servir de justificativa para o fato de que, cada vez mais, o vício do consumo de choques audiovisuais potencializa não só a disseminação, como também a hegemonia da distração concentrada.

Todavia, mais do que os benefícios, é importante destacar o potencial regressivo, produtor de um processo de semiformação que a tecnologia pode adquirir em nossa sociedade, conforme Lastória (2013, p. 175):

[...] quanto mais a tecnologia e a ampliação do acesso à informação parecem criar condições materiais para a pacificação e a diminuição progressiva da labuta e da pobreza, mais a mente e o corpo dos homens são condicionados em sentido contrário via consumo. Sendo assim, a utilização de novas tecnologia de acesso à informação incorporadas ao processo educativo não escapa dessa tendência, pois a potencialidade inerente à utilização das novas tecnologias de acesso a informação através da internet também se esvai frente a contradição essencial por meio do qual todo o pensamento tende a ser reduzir à dimensão afluyente da aceitação.

Diante do que foi exposto, buscou-se salientar a importância de se refletir sobre as consequências da utilização que vem se fazendo das tecnologias audiovisuais na educação. Apesar de seus aspectos positivos e potenciais usos em direção a uma educação emancipadora, essas tecnologias podem trazer consequências que contribuam – como no caso em que ajuda na imersão em um estado de “distração concentrada” – à produção do processo de semiformação e o aumento do estado de barbárie em nossa sociedade. Ao professor, com seus alunos, cabe pensar a respeito das contradições e consequências paradoxais presentes nos usos das novas tecnologias audiovisuais para o processo educacional, buscando o exercício de uma autorreflexão crítica e profunda sobre as implicações subjetivas presentes no capitalismo tecnológico hodierno.

REFERÊNCIAS

ADORNO, T. W.; HORKHEIMER, M. **Dialética do Esclarecimento**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1994.

BARRETO, R. G. Tecnologia e educação: trabalho e formação docente. **Educação & Sociedade**, Campinas, v. 25, n. 89, p. 1.181-1.201, dez. 2004.

BAUMAN, Z. **Vida Líquida**. Trad. Carlos A. Medeiros. 2. ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2007.

CABOT, M. **Más que palabras**: estética em tiempos de cultura audiovisual. Múrcia, Es: Cendeac, 2007.

_____. **Podrías vivir sin esta imagen?** Anotaciones para una Teoria crítica de la cultura audiovisual. 2011. Disponível em www.mateucabot.net.

FLUSSER, V. **A escrita**: há futuro para a escrita? Rio de Janeiro, ed. Relume Dumara, 2010.

KEHL, M. R. **Televisão e violência do imaginário**. In: Videologias. BUCCI E KHEL, Boi Tempo Editorial. SP. 2004.

_____. **Fetichismo**. In: Videologias. BUCCI E. KHEL, Boi Tempo Editorial. SP. 2004.

LASTÓRIA L. A. C. N. L. A. C. N. • B. P. SILVEIRA • J. R. R. STEFANUTO • J. C. F.

PIMENTA • J. R. DUCI. Teoria Crítica da Sociedade: um olhar sobre a educação em tempos de sociedade tecnológica. In: Conjectura: Filos. Educ., Caxias do Sul, v. 18, n. 1, p. 164-178, jan./abr. 2013.

_____. **Utopias Somáticas como contraface da distopia social**. In: Experiência Formativa & Emancipação (org.) Bruno P., Jorge A. Luiz A. C. N. L. Nankin Editorial, SP, 2009.

MILL D. Sobre o conceito de polidocência ou sobre a natureza do processo de trabalho pedagógico na Educação a Distância. In: Mill, D.; Ribeiro, L. R. C.; 127 Oliveira, M. R. G., **Polidocência na Educação a Distância**: múltiplos enfoques. São Carlos: Ed UFSCAR, 2010.

PUCCI, B.; ZUIN, A. S.; LASTÓRIA, L. A. C. N. (Orgs.). Teoria crítica e inconformismo: novas perspectivas de pesquisa. Campinas: Autores Associados, 2010.

SANTOS, L. G. dos. **Politizar as novas tecnologias**: o impacto sócio-técnico da informação digital e genética. São Paulo: Editora 34, 2003a.

SEVCENKO, N. **A Corrida para o Século XXI**: no loop da montanha-russa. São Paulo: Ed Companhia das Letras, 2001.

SKINNER B. F. **Tecnologias do Ensino**. EPU editora. SP. 1968.

TÜRCKE, C. **Hipertexto**. In: DURÃO, F. A., ZUIN, A. A., VAZ, A. F. (Orgs.): A indústria cultural hoje. São Paulo: Ed Boitempo, 2008.

_____. **Sociedade excitada**: filosofia da sensação. Campinas: Ed da Unicamp, 2010.

_____. **Filosofia do sonho**. Ijuí: Ed. Unijuí, 2010.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e Linguagem**. Ed. Martins Fontes: São Paulo, 1984.

ZUIN A.; PESCE L. Razão Instrumental. Emancipação e formação online de educadores. In: SILVA M.; PESCE L; ZUIN A. (Orgs.). **Educação Online**: cenário, formação e questões didático-metodológicas. Rio de Janeiro: Wak Ed., 2010.

_____. **Violência e Tabu Entre Professores e Alunos**: A Internet e a Reconfiguração do Elo Pedagógico. Cortez Editora, SP. 2012.

Submetido em: 8-5-2015

Aceito em: 1-9-2015