

DESAFIOS DO EDUCAR NA ERA DOS INFLUENCIADORES

V Congresso Online Internacional de Educação, 5ª edição, de 11/11/2024 a 12/11/2024
ISBN dos Anais: 978-65-5465-128-8

MONTERO; Rodrigo Humberto Pedrazzani¹

RESUMO

Em uma sociedade altamente mediada por tecnologias, educamos para quê? Quais desafios a educação e os educadores encontram diante da onipresença da indústria cultural no contexto da era digital? Ao acessar o ambiente digital (redes sociais, plataformas de buscas etc.) o usuário estabelece uma relação com um avançado sistema de inteligência artificial, programado para armazenar, classificar e correlacionar cada ação, por ele executada, com o objetivo de identificar padrões comportamentais, interesses pessoais, crenças etc. A esse processo se deu o nome de Mineração de Dados ou Ciência de Dados. O termo "mineração de dados" começou a ser utilizado nos anos 90 do século passado e sua base teórica compreende três disciplinas científicas entrelaçadas que existem há tempos: estatística (o estudo numérico das relações entre dados), inteligência artificial (complexa rede neural, artificial que conferem a softwares e/ou máquinas uma espécie de capacidade de raciocínio semelhante a nossa) e machine learning (algoritmos que podem aprender com dados para realizar previsões). E a história está aí para nos lembrar dos efeitos colaterais advindos dos avanços científicos/tecnológicos produzidos pela humanidade. Sempre haverá alguém disposto a utilizar a ciência de maneira perversa.

Empresas, em geral, estão usando a mineração de dados para descobrirem relações entre tudo, desde preços, promoções e demografias até como a economia, o risco, a concorrência e as mídias sociais estão afetando seus modelos de negócio, receitas, operações e relacionamentos com os clientes. Seria muita inocência acreditarmos que o mercado não encontraria formas mais Skinnerianas para utilizar essa ferramenta.

Eis o cenário caótico no qual o educador tem sido obrigado a atuar. Temos uma indústria cultural, multimilionária, que conseguiu se enraizar em todos os meios de comunicação, ou seja, tem acesso irrestrito e exerce influência sobre todos os estratos da nossa sociedade, utilizando esse acesso para vender qualquer coisa, a qualquer custo, para o maior número de consumidores. Nesta perspectiva, nos chama a atenção a

mais nova personagem produzida pelo mundo digital: o Digital Influencer. Sujeito dotado de boa aparência e de oratória satisfatória que, com o surgimento das redes sociais, em determinado momento resolveu partilhar sua intimidade nas redes sociais e isso acabou virando uma febre global. Voltando à pergunta apresentada no início deste artigo: Em

uma sociedade mediada pelas tecnologias, educamos para quê? Qual o nosso papel, enquanto educadores, diante dessa nova realidade que nos é apresentada? E o papel da escola? Ou mesmo, o quanto as escolas não estarão correspondendo aos ditames da indústria cultural e à semiformação?

Então, para onde a educação deveria nos conduzir em tempos, nos quais, a própria imagem é uma mercadoria? Como a escola pode lidar com um mundo que nela chega tão deformado? Como a escola pode lidar com uma sociedade que estimula a que cada um construa sua própria barbárie? A indústria cultural nos parece a face mais perversa destas manifestações que tornam o desafio de educar

¹ UNESP-Araraquara, rodrigo.montero@unesp.br

cada vez mais complexo. Por isso desbarbarizar a humanidade continua sendo um imperativo dos dias atuais.

PALAVRAS-CHAVE: tecnologias, cultura, educa, sociedade