

Os corpos ausentes na Educação a Distância

Absent bodies in Distance Learning

Karla Saraiva
karlasaraiva@via-rs.net

Resumo: O artigo visa verificar como a corporeidade vem sendo significada no campo da Educação a Distância (EaD), a partir da análise de artigos acadêmicos, complementados com dados de pesquisa realizada com alunos. A fundamentação teórica constitui-se pelas representações de corpo contidas tanto na literatura *cyberpunk* quanto em alguns campos científicos dedicados a pesquisas avançadas em inteligência artificial. Em ambos os casos, existe um entendimento de que os seres humanos seriam compostos por um corpo descartável e por uma mente onde a verdadeira vida se desenrola. A partir desse quadro, o artigo problematiza a ideia expressa por alguns autores de que a ausência do corpo nas relações que se estabelecem na EaD não seria um limitante, mas, pelo contrário, um elemento de potencialização para a comunicação e interação. Mostra-se, também, que, apesar de haver uma tendência laudatória à elisão da corporeidade, as relações presenciais ainda são desejadas e valorizadas.

Palavras-chave: Educação a Distância, corpo, internet.

Abstract: This article aims to examine how corporeity has been signified in the field of Distance Learning (DL), based on the analysis of academic papers, supplemented with data from research conducted with students. The theoretical framework is constituted by the representations of body contained both in cyberpunk literature and in some scientific fields dedicated to advanced research on artificial intelligence. In both cases, there is an understanding that human beings are composed of a disposable body and a mind where real life unfolds. Within this framework, the article discusses the idea expressed by some authors that the absence of the body in the relations established in DL would not be a limiting factor, but rather an element of empowerment for communication and interaction. It shows also that although there is a tendency to praise the avoidance of corporeity, face relations are still desirable and valued.

Keywords: Distance Learning, body, internet.

O corpo está obsoleto (Stelarc, 2014).

A frase da epígrafe foi extraída do *site* do artista Stelarc, um dos expoentes da chamada *body art*¹ contemporânea. E ele explica seu ponto de vista:

É tempo de questionar se um corpo bípede que respira e que tem uma visão binocular e um cérebro de 1400 cm³ é uma forma biológica adequada. Ele não pode lidar com a quantidade, complexidade e qualidade de informação que acumula; é intimidado pela precisão, velocidade e potência da tecnologia e é biologicamente mal equipado para lidar com seu novo ambiente extraterritorial (Stelarc, 2014, tradução da autora).

Parece-me que Stelarc expressa, com algum radicalismo, uma representação de corpo que vem gradativamente se consolidando na contemporaneidade: um corpo que já não serve para aquilo que hoje vivemos; um corpo que, por tanto tempo, parecia ser o limite intransponível para a experiência humana torna-se hoje um amontoado de carne em decomposição que impediria uma vida mais plena. A noção de obsolescência do corpo está cada vez mais difundida, sendo propalada nas mais diversas instâncias, ainda que as razões e as estratégias propostas para lidar com isso sejam bastante diversificadas.

O corpo obsoleto está muito presente, por exemplo, nos discursos veiculados pela mídia em geral: é necessário investir em tratamentos estéticos, cirurgias plásticas, próteses, exercícios e alimentação adequada, procedimentos capazes de promoverem um *upgrade* contínuo e que, mesmo não sendo capazes de bloquear o processo de obsolescência, podem, pelo menos, retardá-lo. Essa é a concepção de obsolescência

mais frequente e difundida. Um corpo que tem na sua organicidade uma decadência e uma imoralidade que constroem os sujeitos a aplicarem-se em processos supliciais para torná-lo um corpo virtuoso, um corpo de luz, um corpo holográfico, conforme as problematizações de Moraes e Saraiva (2012).

Embora essas narrativas que pregam uma tática de combate permanente à obsolescência do corpo ainda sejam as mais difundidas, já surgem outras que propõem um tipo de estratégia diferente: não mais o *upgrade* do corpo degradante e degradado, mas seu abandono. A organicidade não é mais o que deve ser vencido, mas o que deve ser descartado. Já não a eterna batalha, a ascese sem fim dos corpos orgânicos rumo a um corpo de luz e virtude, mas a radical supressão do orgânico. Nessa perspectiva, o corpo torna-se não apenas obsoleto, mas também supérfluo, ou melhor, um incômodo a ser removido. O corpo seria o que obstrui uma vida com mais comunicação e conhecimento.

Neste artigo, pretendo problematizar as representações acerca do corpo na Educação a Distância (EaD) a partir das discussões sobre obsolescência do corpo. Mostrarei que algumas teorizações ligadas a essa modalidade educacional parecem estar alinhadas com esse tipo de representação que considera a organicidade um entrave para as relações, ao considerar que haveria intensificação e qualificação da comunicação entre os sujeitos pedagógicos em cursos desenvolvidos em ambientes de aprendizagem *on-line* em relação àquela que ocorreria em sala de aula. Porém, mostrarei também outros olhares que falam do sentimento de isolamento e do desejo de interação presencial ex-

perimentados com frequência por alunos de cursos a distância.

O material empírico utilizado foi composto por uma base com 139 artigos, publicados entre 2000 e 2012, em quatro periódicos acadêmicos com foco na área de tecnologias educacionais: *Tecnologia Educacional*, *Revista Brasileira de Aprendizagem Aberta e a Distância*, *Colabor@* e *Informática na Educação: Teoria e Prática*. Embora seja apenas uma parcela pequena frente à grande quantidade de periódicos nacionais, o critério de escolha foi o fato dessas publicações estarem mais direcionadas ao tema da pesquisa. A escolha dos artigos fundou-se na análise do título e resumos, de modo a verificar se o tema central era a Educação a Distância *on-line* e se as discussões desenvolvidas estavam alinhadas com a pesquisa. Por limitação da extensão do texto, utilizei apenas alguns excertos do extenso banco da pesquisa, que servem como exemplos ilustrativos para o exercício analítico. Complementando o material empírico, foram também utilizadas entrevistas realizadas com 16 alunos de cursos de graduação na modalidade a distância de uma universidade brasileira.

A seguir, apresento, rapidamente, algumas correntes representacionais do corpo como algo a ser abandonado, propalando a necessidade e a possibilidade de uma vida sem a materialidade corporal que hoje experimentamos – composta por ossos, músculos, sangue, pele. Depois, a partir desse quadro teórico, desenvolvo as análises do material.

O corpo desprezível da literatura *cyberpunk*

O termo *cyberpunk* surgiu na década de 80 do século XX como

¹ Vertente das artes visuais em que o corpo – em muitos casos, o do próprio artista – é o suporte da obra.

designação de um subgênero literário da ficção científica, cuja especificidade consiste em desenvolver temáticas relacionadas com aquilo que se tem chamado de ciberespaço, apresentando, de modo geral, um viés marcadamente sombrio. Com o tempo, também passou a ser associado com atos de resistência e rebeldia, incluindo o movimento *hacker*, e passou a abranger outras formas de arte, como a música, o cinema e as artes plásticas. Na cultura *cyberpunk*, o corpo é entendido como algo pesado e incômodo, cujas necessidades e limitações biológicas impedem a conexão plena com o mundo digital. Na visão desse movimento, afeccionados pelo digital se sentiriam presos a um corpo inútil. Baseadas nesse pressuposto, diversas obras desta vertente narram a perda do corpo pelos seus protagonistas, que assim podem viver uma vida plena no ciberespaço.

Ainda que a emergência do movimento *cyberpunk* seja percebida apenas nos anos 80, é possível encontrar traços anteriores de sua proveniência. Segundo Le Breton (2003), possivelmente a primeira obra a tratar da perda do corpo e da imersão da mente em um ambiente digital foi escrita pelo matemático Norbert Wiener, em 1948. Na obra *Cybernetics*, Wiener defende a superioridade da mente sobre o corpo e celebra a possibilidade de armazenar as informações que caracterizam o indivíduo fora do organismo. Ou seja, a mente poderia ser transmutada em informação no formato digital.

Isso mostra que muito antes do surgimento do movimento *cyberpunk* e, até mesmo, da criação de redes computacionais, já estava surgindo a noção de que se poderia

viver sem uma corporeidade e que essa vida não dizia respeito ao mundo espiritual preconizado pelas religiões. A outra vida não precisaria ser vivida pela alma em um éden divino (ou em um inferno diabólico), mas no mundo de silício dos *bits* e *bytes*. A eternidade não seria garantida por uma vida virtuosa e livre de pecados, mas por uma tecnologia capaz de reproduzir a mente humana, verdadeira sede da vida.

Assim, conforme já mencionei antes, aquilo que Wiener vislumbrava como um possível avanço da ciência ressurgiu na década de 80 como argumento dos romances *cyberpunks*. Um dos maiores clássicos do gênero é a obra *Neuromancer*, escrita por William Gibson (2002) e publicada em 1984. Nesse livro, onde foi criado o termo ciberespaço, é narrada a história de um *hacker* que foi expulso de Matrix² (o mundo digital). No romance, a Terra toda pertence a uma corporação. Os olhos dos empregados são cultivados em laboratório e traduzem não a visão do portador, mas a da empresa. Esses mesmos empregados têm tatuado o logotipo da empresa sobre sua pele. O corpo é escravizado. A redenção está no ciberespaço. O protagonista do romance é Case, um *hacker* de grande conhecimento e um adicto do mundo digital. No entanto, por ter surrupiado dados, seus empregadores injetaram-lhe uma toxina que o impede de se conectar ao ciberespaço. Seu corpo é um corpo tóxico. Ele, que fora um respeitado *cowboy* do ciberespaço, está preso à carne, condenado a uma espécie de danação. Purga seus pecados por não poder ascender ao paraíso.

Porém, Case encontra uma maneira de escapar a essa condenação.

É convidado a trabalhar para uma organização secreta, que precisa de seus conhecimentos em inteligência artificial e que promete, caso o jovem desempenhe com sucesso sua tarefa, devolver-lhe a possibilidade de conexão com o mundo digital. O *hacker*, por meio de seus conhecimentos, consegue reconquistar o direito de conectar-se e abandonar sua carne, sendo, finalmente, liberto do corpo-prisão. Ou seja, através de uma verdade (a verdade de seu conhecimento), ele consegue purificar-se de seus pecados e salvar sua alma. *Neuromancer* é, possivelmente, o título mais conhecido entre os tantos exemplos de obras que tratam da perda do corpo nesse gênero literário.

É importante sublinhar como a cultura *cyberpunk*, apesar de um intenso culto às tecnologias contemporâneas, está profundamente imbricada com o pensamento moderno, ao assumir a dicotomia mente/corpo. Além disso, é inegável sua conotação religiosa, com um viés cristão, sinalizada pela representação do corpo como fonte do mal e buscando redenção em um espaço que não é o espaço físico que habitamos. Um espaço onde seria possível viver feliz e sem privações por toda a eternidade, após a remissão dos pecados por meio da verdade. Porém, talvez, mais do que tudo se deva marcar a inserção da racionalidade *cyberpunk* dentro de um pensamento platônico, que abriga tanto a cisão mente/corpo cartesiana (*res extensa e res cogitans*) quanto a crença cristã de uma alma capaz de viver pela eternidade. Aí vemos um neoplatonismo fortemente embasado pela alegoria da caverna, com seus dois mundos e suas dicotomias (sensível-sombra-engano e

² É interessante observar que o filme Matrix utiliza a expressão forjada por Gibson para designar um mundo construído com efeitos de computação gráfica e inteligência artificial, mas com propósito oposto. Se, para Gibson, em Matrix estava a redenção, no filme, Matrix era representada como um lugar de engano. Em ambos os casos, o corpo é banido da vida, mas, para uns, isso é o paraíso e, para outros, o inferno.

inteligível-luz-verdade)³. Apesar de todos os aparentes avanços, o pensamento *cyberpunk* não consegue sair desse arcabouço milenar e não chega a alinhar-se com as correntes do pensamento contemporâneo que rompem com o platonismo, assumindo plenamente a imanência e rejeitando a transcendência.

Entretanto, as ideias do movimento *cyberpunk* parecem que estão transbordando do mundo da arte e invadindo o mundo da ciência. A utopia de uma vida sem corpo saltou da literatura para as bancadas de laboratório.

A vida eterna gravada no silício

O borramento das fronteiras entre o corpo orgânico e as máquinas vem sendo discutido por diversos autores contemporâneos. Um dos primeiros trabalhos nesse sentido foi *Manifesto Ciborgue*, de Haraway (2000), publicado pela primeira vez nos anos 1980, mesma década em que surge o movimento *cyberpunk*. Para essa autora, todos nós hoje seríamos ciborgues por portar algum tipo de prótese no corpo, sendo que ela tem um conceito bem abrangente de prótese: tudo aquilo que expande as capacidades humanas. Entretanto, indo além, alguns cientistas de importantes universidades e grandes corporações vêm desenvolvendo projetos para simplesmente suprimir o corpo, propondo uma vida virtual. Os cientistas envolvidos nessas pesquisas teriam um entendimento de vida semelhante ao da literatura *cyberpunk*: a vida resume-se à atividade cerebral. Livrar-se do corpo significaria manter a identidade do indivíduo, deixando para trás doenças, envelhecimento e morte.

Assumindo-se essas ideias, o corpo orgânico seria o lugar do mal e a saúde só se tornaria possível fora dele. O corpo seria a própria doença. Conforme Gerald Sussman (*in* Le Breton, 2003, p. 215), professor do MIT e pesquisador na área de nanotecnologias, “se você puder fazer uma máquina que contenha seu espírito, então a máquina é você mesmo”.

A vida no silício se daria por meio de um *upload* do cérebro. Projetando o futuro, já são antevistas situações bizarras. Marvin Minsky (*in* Le Breton, 2003), também professor do MIT, prevê que possamos fazer várias cópias de nós mesmos e viver várias vidas simultâneas, interrompendo aquelas em que estivermos infelizes. Vidas descartáveis, sob medida para nosso consumo. Hans Moravec (1998), diretor do Laboratório de Robótica da Universidade de Carnegie-Mellon, preconizava em 1998 que até 2020 haveria computadores com capacidade de simular o funcionamento do cérebro a preços acessíveis. Segundo esse autor, estamos entrando na era “pós-biológica”, quando o homem será substituído por robôs pensantes. E assistiremos, finalmente, à derrota do DNA, o que fará com que a evolução deixe de ser biológica, para tornar-se tecnológica.

Possivelmente, uma das condições que vem permitindo o surgimento desse desprezo pelo corpo seja a decrescente necessidade de esforço muscular para realização do trabalho: o corpo perde sua utilidade e sofre uma espécie de amputação tecnológica. “Privados progressivamente do uso de nossos órgãos receptores naturais, de nossa sensualidade, nós somos assombrados, como aquele que ficou inválido, por

uma espécie de desmesura cósmica” (Virilio, 1999, p. 44). Nesse sentido, o corpo estaria se tornando um ornamento de mentes que produzem ideias e afectos.

Penso que a aniquilação do corpo pode estar surgindo como uma noção que se contrapõe aos intensos imperativos de atualização e cuidado de um corpo. Afinal, numa sociedade em que o corpo estaria cedendo sua utilidade para o mundo das máquinas, talvez a melhor estratégia não seja investir esforços e recursos em sua correção, atualização e aperfeiçoamento, mas simplesmente abolí-lo. E é essa sociedade que consolida a possibilidade de educar sem que os corpos partilhem o mesmo local.

A ideal educação dos corpos ausentes

A EaD é uma modalidade educacional que vem conquistando espaço cada vez maior no cenário educacional. Atualmente, na maioria das vezes ela é realizada utilizando ambientes de aprendizagem com suporte *web*. Esses ambientes proporcionam, além de recursos para disponibilizar conteúdos, diversas ferramentas de comunicação entre os participantes. A maior diferença entre o modelo de EaD com suporte *web* e as versões anteriores de Educação a Distância reside exatamente nessas amplas possibilidades de interação dos participantes não apenas com o professor, mas também com todos os colegas. Isso modifica substancialmente o processo, conferindo-lhe um caráter bastante distinto dos antigos cursos a distância.

Entretanto, é importante salientar que a comunicação nos cursos a distância ainda está bastante amarrada a trocas de mensagens escritas, seja

³ No Livro VII da obra *A República*, Platão apresenta a alegoria da caverna, em que alude a duas realidades: uma realidade do interior da caverna, onde só se enxergariam sombras, relativa ao mundo dos sentidos e ligada ao erro e à ilusão, e uma realidade referente ao exterior da caverna, onde o sol nos permitiria ver as coisas como verdadeiramente são, relativa ao mundo inteligível, ao mundo das ideias (ideal), perfeito e verdadeiro.

de forma síncrona (como em *chats* e mecanismos de trocas de mensagens instantâneas) ou de forma assíncrona (como em fóruns de discussão). Ainda que alguns cursos já utilizem videoconferências, *webaulas* e trocas de mensagens com *webcams*, o que se constata é que na maioria dos cursos brasileiros esses recursos são inexistentes, e, naqueles cursos que já contam com esses recursos, muitas vezes sua utilização é restrita por conta das limitações da própria infraestrutura, tanto da instituição quanto dos próprios alunos. Com o avanço da tecnologia, é possível que esses recursos se tornem mais comuns.

Assim, é possível afirmar que um atributo importante da EaD hoje é prescindir da copresença dos corpos, sem que seja impedida a comunicação. O encontro já não acontece num ambiente físico, mas num ambiente virtual. Embora aquilo que seja postado no ambiente seja produzido pelos corpos, produzindo, por sua vez, efeitos sobre esses mesmos corpos, a materialidade do corpo não se faz presente nessa comunicação que aí ocorre. Na EaD com suporte *web*, em que a maior parte da comunicação se faz por meio da escrita, as manifestações da materialidade corporal são bastante limitadas. Na redação e na leitura das mensagens, não há voz, nem expressão dos rostos, nem gestos, nem posturas dos corpos a serem levadas em conta nas trocas de mensagens. Para alguns autores, essa elisão da presença corporal não prejudica a comunicação e pode, até mesmo, favorecê-la.

É possível que os alunos participando de atividades de *chat* dirigidas e moderadas por professores possam se concentrar mais nas discussões por escrito do que o fariam em conversações

orais equivalentes e, assim, aprender com mais rapidez (Castro, 2001, p. 53).⁴

O fato da limitação do espaço presencial inibe a comunicação multidirecional, pois, basicamente se apóia na fala do docente e no trabalho de sala de aula, que muitas vezes é diminuído pela passividade do aluno, já o espaço virtual, mediado pela ação das novas tecnologias, da informação e comunicações, com o uso de variadas ferramentas, recursos e diversidade na aplicação de atividades pedagógicas permite maior dinamismo e inovação (Fonseca, 2010, p. 18).

Assim como na literatura *cyberpunk*, em que aparece com frequência uma representação do corpo como aquilo que impede uma vida mais plena, certos artigos sobre EaD apresentam o corpo como o que impede ou prejudica a comunicação. Algumas vezes, esses artigos apresentam o entendimento de que o corpo seria um entrave para uma melhor comunicação entre os participantes.

Certas formas de comunicação as conseguimos fazer melhor a distância, por dificuldades culturais e educacionais de abrir-nos no presencial (Moran, 2000, p. 142).

Assim como o ambiente do computador permite que os alunos mais tímidos se sintam protegidos por não estarem sendo vistos, este ambiente também inibe as agressões, não permitindo que os alunos dominadores “cortem a palavra” de outros. O ambiente apresenta-se democrático e permite que todos reflitam antes de agir. A assincronicidade permite que alunos com mais dificuldade também colaborem, pois ninguém sabe o tempo que levaram para colaborar (Seixas e Vicari, 2002, p. 47).

E até mesmo a sensação de solidão que o isolamento do corpo poderia produzir acaba sendo desqualificada. Em um dos artigos, encontramos o entendimento de que, mesmo sem a presença física do professor, o aluno estaria até menos solitário do que na sala de aula, pois estaria sendo acompanhado por uma multidão de profissionais.

Ao contrário do que se possa imaginar, o estudante da modalidade a distância não está solitário. Surgem em torno dele atores que o auxiliarão nesse processo, acompanhando e supervisionando suas ações. Nesse grupo, estão os professores especialistas/pesquisadores responsáveis em organizar o material didático básico para a orientação do aluno. Junto a eles está também toda a equipe técnica que o auxilia na produção do material, como revisores de texto, técnicos em informática, designers gráficos e também a equipe de coordenação e orientação pedagógica do curso (Schlosser, 2010).

Contudo, se, como postulam os artigos aqui analisados, a ausência do corpo promoveria uma comunicação mais perfeita e a solidão seria compensada pelo acompanhamento das ações pela equipe de profissionais, por outro lado, o corpo talvez seja uma espécie de escudo que mascara falhas de um professor. De acordo com um dos artigos que compõem o material da pesquisa,

Para o professor sem bagagem pedagógica e carente de conhecimentos do seu conteúdo, o emprego do computador acelera suas falhas e põe a claro suas incoerências (Lopes e Xavier, 2007).

No ambiente digital, sem a corporeidade, nada mais dissimularia as falhas do docente. Aqui, parece-me

⁴ Para dar destaque aos excertos do material empírico, optei por deixar todos em parágrafos isolados.

que é retomada a ideia do ciberespaço como lugar do verdadeiro, uma espécie de segundo mundo platônico, onde a mentira não tem lugar. E os alunos, ao entrarem nesse espaço mágico, também se tornariam alunos ideais.

Aprender em um ambiente virtual de aprendizagem significa a própria democratização do saber, uma vez que não somente uma verdade e a multiplicidade das conexões existentes não permitem nomear este ou aquele detentor do conhecimento, o processo cognitivo deixa de ser individual e passa a ter conotação coletiva, resolver problemas e criar novas situações passa a ser um trabalho em equipe, onde há a interferência do agir de um no pensar de outro, encadeando situações onde de forma significativa se exige a participação, logo, interação entre si e no grupo que se aglutina em torno daquele conhecimento ou situação (Fonseca, 2010, p. 23).

Do modo como hoje se está operando nos ambientes de aprendizagem, o corpo encontra-se ausente em sua materialidade, mas ainda mantém a tarefa de produzir as narrativas e realizar as interações. Entretanto, algumas propostas já apontam para um banimento completo do corpo do professor.

Schwarz *et al.* (1996) deixam claro que as aplicações educacionais para a WWW devem ganhar inteligência e interatividade para que o usuário tenha um suporte que normalmente só poderia ser dado por um professor (Amorim *et al.*, 2002, p. 16).

Atualmente, encontram-se disponíveis vários tipos de software educacional, destacando-se entre estes os chamados Sistemas Tutores Inteligentes (STI). Estes sistemas possuem a capacidade de ensinar e aprender, procurando adequar as estratégias de

ensino às necessidades da aprendizagem de cada estudante, sendo esta adequação possível por meio da combinação mais coerente e dinâmica das informações relacionadas ao estudante, ao conteúdo ou domínio, além dos aspectos pedagógicos envolvidos na efetivação do ensino-aprendizagem eficiente sobre o conteúdo desejado (Rissoli *et al.*, 2006, p. 38).

Os excertos anteriores mostram que ainda subsistem (ou talvez retornem) antigos prognósticos da substituição do professor pelo computador. Essa noção circulou com força na década de 80, quando a tecnologia educacional estava associada, na maioria das vezes, com teorias tecnicistas de educação. Nos anos 90, gradativamente a tecnologia educacional passou a tomar como modelo pedagógico privilegiado as teorias sociointeracionistas, recolocando o professor como figura importante para o processo. Atualmente, para alguns, parece que mesmo com a adoção desses modelos interacionistas a necessidade de um docente seria reduzida, como mostram os excertos anteriores. Assim como cientistas projetam uma vida gravada no silício, também aqui se anuncia um professor constituído de *bits* e *bytes*. O apagamento da presença física estaria tornando possível a ideia de apagar o próprio professor. Não apenas seu corpo estaria se tornando desnecessário, mas sua própria mente. Parece-me que a aproximação da tecnologia educacional com o sociointeracionismo, que num primeiro momento revalorizou a figura do professor como aquele que medeia as interações, é o que hoje permite pensar em sua substituição por uma máquina. Entender que seja possível substituir o professor

por uma máquina talvez esteja associado com o papel que lhe vem sendo atribuído. Conforme diversos artigos, o professor já não teria o papel de ensinar conteúdos, mas de orientar e facilitar a aprendizagem.

Neste contexto [EaD], o trabalho do professor passa a ser o de encorajar tais trocas [entre alunos] e o de estruturar o trabalho dos estudantes (Amorim *et al.*, 2002, p. 9).

A mudança de paradigma na educação faz com que o professor não seja mais um transmissor do conhecimento, mas sim um mediador, orientador, incentivador e facilitador da troca de informações e de novas idéias, o que ocorre mediante a interação e a colaboração (Castro e Mattei, 2008).

Afinal, se o saber do professor já não é necessário para a formação intelectual, nem seus olhos para vigiar os corpos, que papel ainda lhe caberia? Uma máquina inteligente, dotada de boa competência para gerenciar as interações, seria suficiente...

Os excertos anteriormente apresentados indicam que alguns autores estão colocando a EaD como mais um vetor a compor o polígono de forças que vem permitindo a emergência de uma representação do corpo como algo prescindível e até mesmo indesejável. O corpo perde sua função: o que importa é a mente. E aqui volto a lembrar a dicotomia corpo/mente presente nas narrativas *cyberpunks* e nos projetos de concretização de uma vida digital, bem como o entendimento aí presente de que o que realmente conta é a atividade mental. Nesse sentido, essas narrativas presentes nos artigos sobre EaD também assumem uma representação dualista do sujeito, insistindo num cartesianismo⁵ que

⁵ Conforme mostrei na seção anterior, Descartes cinde o homem em corpo e mente, *res extensa* e *res cogitans*, situando a essência da existência na mente.

muitas vezes elas mesmas se apressam em renegar.

Vivemos em um momento de superação do paradigma cartesiano que modelou a sociedade ocidental. [...] com esse ambiente de aprendizagem podemos superar o modelo tradicional de instrução comumente usado na EAD, deslocando-o para um modelo mais centrado nos processos de aprendizagem, uma vez que prioriza a contextualização do tema a ser trabalhado, a interação constante entre todos os envolvidos e o domínio do aluno sobre seu processo de aprendizagem (Vieira, 2011).

Contudo, alguns artigos mostram que o que vem acontecendo nos cursos a distância nem sempre condiz com as otimistas representações dessa sociabilidade imaterial.

Ter aulas presenciais, mesmo em cursos a distância, é muito importante: aumenta a interação do grupo entre si e com o professor, é uma oportunidade diferenciada para se estabelecer um comprometimento maior entre as pessoas e ajuda os alunos a se sentirem como integrantes de um processo formal de aprendizado, que inclui um compromisso com prazos e conteúdos (Borges, 2002, p. 29).

Os dados atestaram ainda uma forte presença dos encontros presenciais para o fortalecimento das relações interpessoais (Ventura, 2010, p. 138).

Essa percepção de alguns autores é corroborada por pesquisa que realizei com 16 alunos de disciplinas e cursos a distância de uma universidade do sul do Brasil. Durante as entrevistas, ao se referirem aos pontos positivos da EaD, a maioria destacou a flexibilidade de horários e a redução dos deslocamentos. Em relação aos pontos negativos, houve uma unanimidade em apontar como

principal desvantagem a falta de contato com colegas e professores, como mostram os excertos abaixo:

Eu acho que o contato, o estar dentro da universidade, não tem nada que substitua esse convívio com os colegas. O contato físico mesmo com as pessoas, o olhar, o próprio questionar e até mesmo aquela questão da desenvoltura tu exercita mesmo na frente de outras pessoas (Aluno 1).

[É uma desvantagem] tu não interagir com a professora diretamente. Sei onde ela está, mas eu não conheço ela pessoalmente. E interagir é importante até pela atividade que eu faço, a faculdade que eu faço, porque eu vou trabalhar com pessoas (Aluno 2).

Mesmo reconhecendo que 16 alunos de uma única instituição é uma amostra bastante restrita, trago este dado porque a unanimidade de opiniões em relação ao isolamento foi algo que chamou a atenção, corroborando observações de autores que relatam situações semelhantes em seus artigos.

Ainda que se venha observando que os alunos consideram importante o contato físico com professores e colegas, penso que o surgimento de discursos que desqualificam a copresença dos corpos seja um modo diferente de pensar o corpo no campo da Educação daquele que vem sendo tradicionalmente praticado. Um modo de pensar inserido na racionalidade de nosso tempo, que incentiva o movimento dos corpos e a flexibilidade das mentes. Que mais do que tempo e trabalho corporal, quer extrair de cada indivíduo ideias e trabalho imaterial⁶.

Para finalizar

A partir dos excertos e análises que apresentei anteriormente, é pos-

sível perceber uma certa ambiguidade em relação ao papel do corpo nos processos educacionais: enquanto alguns autores teorizam que sua elisão permitiria aprofundar a comunicação e aproximar os sujeitos cujo encontro só se atualiza na distância do ciberespaço, outros têm apontado a importância de encontros presenciais, expressando sua preocupação com o que percebem ser um certo isolamento. É importante destacar que, apesar de o material empírico cobrir um período de 13 anos, não foi possível identificar transformações significativas nas representações de corpo ao longo deste período.

Ainda conforme pude observar, os trabalhos que teorizam sobre os supostos benefícios de uma sociabilização sem a presença do corpo físico parecem não estar de acordo com aquilo que vem sendo expresso pelos alunos de cursos a distância, constatação que encontra sustentação tanto na pesquisa que realizei com alguns alunos como em outras apresentadas nesse mesmo conjunto de artigos. A tensão entre essas duas noções aparece não apenas ao longo dos diversos artigos analisados e nas entrevistas dos alunos que participaram da pesquisa anteriormente mencionada, mas até mesmo dentro de um único artigo, como mostram os excertos abaixo.

É comum que em cursos a distância sejam incluídas atividades presenciais, criando-se assim um vínculo maior do aluno com o curso, com o professor e com os demais alunos (Tori, 2002).

[Recomenda-se] a inclusão de ferramentas, métodos e atividades de Educação a distância em cursos presenciais, buscando-se aumentar a aproximação entre seus protagonistas [...] nos cursos presenciais, nos quais

⁶ O conceito de trabalho imaterial vem sendo utilizado por alguns autores, como Hardt e Negri (2005), para referir-se às formas de trabalho que não geram produtos materiais, mas produtos imateriais, como conhecimentos, ideias, serviços.

Rumble (1986) já alertava sempre existir um certo grau de distância transacional (espaço psicológico e comunicacional existente entre professor e aluno), poderão reduzi-la por meio da aplicação de técnicas oriundas da EaD (Tori, 2002).

Desse modo, constato que ainda não existe consenso sobre o papel do e a importância da copresença para a EaD nos dias de hoje. Enquanto alguns teorizam sobre os benefícios de uma comunicação que não envolve a corporeidade, os alunos ainda parecem valorizar o estar junto e o relacionamento face a face. Cabe, no entanto, questionar se essa valorização da copresença se manterá nos próximos anos, tanto pelo avanço acelerado das socializações *online* por meio das diversas redes de relacionamento – o que está reconfigurando nossas noções sobre os modos de nos relacionarmos com os outros – quanto pela crescente facilidade em utilizarmos transmissões de vídeo com fins comunicacionais, o que talvez possa reduzir a sensação de isolamento que hoje os alunos experimentam. Como muitos autores vêm afirmando, o modo como as tecnologias digitais são utilizadas transforma sujeitos, culturas e sociedades. Estamos vivenciando o início dessas mudanças e só com o tempo poderemos ter maior clareza do papel do corpo nas formas de sociabilidade, de trabalho e de aprendizagem que estão sendo tecidas por esse mundo em que a cibercultura vem se espalhando e parece que a tudo recobre, principalmente ao considerarmos os avanços dos equipamentos portáteis. O ciberespaço talvez esteja se tornando também o espaço do corpo, pois a mobilidade da materialidade corporal e a mobilidade da informação se imbricam nos dispositivos móveis.

Cabe ainda destacar que a noção de uma corporeidade dispensável

para a educação é divergente daquela prevalecente na escola moderna, onde o corpo devia ser vigiado e controlado. Se o corpo já não é visível, a EaD lança seu regime de visibilidade sobre aquilo que ele produz. Ao professor (ou, talvez, a um sistema de tutoria via inteligência artificial) cabe perscrutar o ambiente, analisando o que cada aluno postou.

Para avaliar a participação dos aprendizes no curso, são levadas em conta a quantidade e qualidade de suas contribuições. A quantidade pode ser extraída automaticamente, mas os mediadores têm que inspecionar e conceituar as contribuições individualmente para poder avaliar a qualidade da participação dos aprendizes (Gerosa *et al.*, 2001, p. 70).

A única forma de saber que alguém está participando de uma lista é através das mensagens que envia, porém, na sala de aula, mesmo que a pessoa não se pronuncie verbalmente, está presente, é vista, sentida, ocupa um lugar no espaço (Eidelwein e Maraschin, 2000, p. 153).

Nesses nossos tempos, parece que controlar a produção da mente seja muito mais importante do que vigiar o comportamento do corpo. Conforme comentei anteriormente, Virilio (1999) já anunciava a perda das funções do corpo para o trabalho. Por meio do conceito de trabalho imaterial, Hardt e Negri (2005) de certo modo reiteram essa noção. A mudança das formas de produção, que cada vez menos requerem corpos adestrados no detalhe e cada vez mais requerem sujeitos capazes de realizarem a autogestão de suas subjetividades desterritorializadas, possivelmente constitui uma das condições que vêm permitindo a emergência da representação do corpo como desnecessário e transformando seus significados em diversos campos, inclusive na educação. Já não importaria tanto sequestrar a

materialidade, mas governar a subjetividade com a mediação de ferramentas tecnológicas. Contudo, os indivíduos corporificados parecem ainda teimar em desejar as relações face a face, declarando, a seu modo, que, ao contrário de Stelarc, não creem que o corpo esteja obsoleto.

Referências

- AMORIM, J.; MACHADO, C.; MISKULIN, M.; MISKULIN, R. 2002. Ambientes de compartilhamento de material didático em Educação a Distância. *Tecnologia Educacional*, **31**(157/158):7-18.
- BORGES, M.A. 2002. Aprendizagem e avaliação em um curso à distância. *Colabor@*, **1**(3):29-36.
- CASTRO, R.I. 2001. Chat da internet: uma atividade educativa. *Tecnologia Educacional*, **30**(154):46-56.
- CASTRO, R.I.; MATTEI, G. 2008. Tutoria em EaD *on-line*: aspectos da comunicação que favorecem a interação sócio-afetiva em comunidades de aprendizagem. *Revista Brasileira de Aprendizagem Aberta e a Distância*, **7**:1-22.
- EIDELWEIN, K.; MARASCHIN, C. 2000. Encontros presenciais e virtuais: espaços de construção de coletivos inteligentes. *Informática na Educação: Teoria & Prática*, **3**(1):151-160.
- FONSECA, R.C. 2010. A prática docente a partir da interatividade nos ambientes virtuais de aprendizagem. *Revista Brasileira de Aprendizagem Aberta e a Distância*, **9**:1-26.
- GEROSA, M.A.; FUKS, H.; LUCENA, C.J. 2001. Tecnologias da informação aplicadas à Educação: construindo uma rede de aprendizagem usando o AulaNet. *Informática na Educação: Teoria & Prática*, **4**(2):63-73.
- GIBSON, W. 2002. Neuromancer. Disponível em: <http://www.libertarianismo.org/livros/wgneuromancer.pdf>. Acesso em: 11/10/2014.
- HARAWAY, D. 2000. Manifesto ciborgue. In: T.T. SILVA, *Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humanismo*. Belo Horizonte, Autêntica, p. 37-130.
- HARDT, M.; NEGRI, A. 2005. *Multidão*. 1ª ed., Rio de Janeiro, Record, 530 p.
- LE BRETON, D. 2003. *Adeus ao corpo*. 1ª ed., Campinas, Papirus, 240 p.
- LOPES, M.C.; XAVIER, S. 2007. Afetividade nas inter-relações professores e alunos no

- ambiente digital. *Revista Bras. de Aprendizagem Aberta e a Distância*, **6**:1-17.
- MORAN, J.M. 2000. Ensino e aprendizagem inovadores com tecnologias. *Informática na Educação: Teoria & Prática*, **3**(1):137-144.
- MORAVEC, H. 1998. When will computer hardware match the human brain? *Journal of Evolution and Technology*, **1**:1-12.
- MORAES, J.; SARAIVA, K. 2012. A norma dos corpos holográficos. *Textura*, **26**:102-117.
- RISSOLI, V.; GIRAFFA, L.; MARTINS, J. 2006. Sistema tutor inteligente baseado na teoria da aprendizagem significativa com acompanhamento fuzzy. *Informática na Educação*, **9**: 37-47.
- SCHLOSSER, R. 2010. A atuação dos tutores nos cursos de educação a distância. *Colabor@*, **6**(22):1-11.
- SEIXAS, L.J.; VICARI, R.M. 2002. Avaliação de ambiente e ferramentas de escrita colaborativa em rede. *Informática na Educação: Teoria & Prática*, **5**(2):43-54.
- STELARC. 2014. Stelarc. Disponível em: <http://www.stelarc.va.com.au>. Acesso em: 11/10/2014.
- TORI, R. 2002. A distância que aproxima. *Revista Brasileira de Aprendizagem Aberta e a Distância*, **1**(2):1-10.
- VENTURA, P.P.B. 2010. Relações interpessoais em comunidades virtuais de aprendizagem. *Informática na Educação: Teoria & Prática*, **13**(1):129-139.
- VIEIRA, F. 2011. Virtualmontes: um ambiente on-line de ensino e aprendizagem. *Revista Brasileira de Aprendizagem Aberta e a Distância*, **10**:1-10.
- VIRILIO, P. 1999. *A bomba informática*. 1ª ed., São Paulo, Estação Liberdade, 144 p.

Submetido: 16/10/2014

Aceito: 16/05/2015