



**UNESCO Brasilia Office
Representação da UNESCO no Brasil**

Interação: conhecimento e desenvolvimento

Jorge Werthein
Representante da UNESCO no Brasil

Brasília
2004

Artigo publicado, em 09 de dezembro de 2004, no Observatório da Sociedade da Informação, de responsabilidade do Setor de Comunicação e Informação da UNESCO no Brasil.

© UNESCO, 2004

BR/2004/PI/H/20

O autor é responsável pela escolha e pela apresentação dos fatos contidos nesta publicação e pelas opiniões aqui expressas, que não são necessariamente as da UNESCO e não comprometem a Organização. As designações empregadas e a apresentação do material não implicam a expressão de qualquer opinião que seja, por parte da UNESCO, no que diz respeito ao status legal de qualquer país, território, cidade ou área, ou de suas autoridades, ou no que diz respeito à delimitação de suas fronteiras ou de seus limites.

Interação: Conhecimento e Desenvolvimento

Jorge Werthein
Representante da UNESCO no Brasil

A UNESCO colaborou na organização e participou com grande satisfação no Seminário Internacional “Saber Global 2004”, realizado de 6 a 11 de dezembro e dedicado ao debate da questão do conhecimento e do desenvolvimento, com foco sobre a gestão do conhecimento, as mídias digitais e as moedas digitais.



É difícil encontrar nas áreas de educação, ciência, tecnologia e cultura quem duvide do papel que as aplicações das tecnologias de base digital podem desempenhar na construção e difusão do conhecimento. Os desenvolvimentos em computação e telecomunicações, ocorridos nas últimas décadas, criam as condições ideais para a mudança no processo de construção e disseminação do conhecimento sonhada pelos grandes educadores.

De fato, aplicações das existentes novas mídias digitais, particularmente as baseadas na Internet, e os futuros usos da TV interativa e de alta definição poderão contribuir para, finalmente, incorporar na prática do ensino/aprendizagem soluções para questões que sempre preocuparam os educadores com é o caso do tratamento da complexidade, o estabelecimento de relações significantes, afastamento de simplificações e reducionismo na disseminação do conhecimento e da cultura.

As novas mídias digitais trazem também a possibilidade de estreitar a colaboração internacional na produção de conhecimento. A globalização traz tanto desafios quanto oportunidades, dependendo de onde se

vive, nesse mundo de grandes hiatos e divisões. A redução do hiato entre o mundo em desenvolvimento e o mundo desenvolvido é uma missão crítica da UNESCO e isso é particularmente estratégico quando se debate a construção de sociedades do conhecimento.

O intercâmbio de experiências e a colaboração no processo de conhecimento podem fortalecer todos os colaboradores, se conseguirmos uma efetiva cooperação, isto é, trabalho conjunto sem imposições de qualquer lado e direção. É esse intercâmbio, favorecido pelas novas mídias digitais, que pode contribuir para elevar a capacidade de pesquisa, a capacitação para a pesquisa e o acesso ao conhecimento. Essa é uma das constatações sobre os benefícios da cooperação entre academia e comunidade – a “toga” e a “cidade” - , por um lado, e entre academias de vários países, por outro, apoiada em vasta evidência empírica divulgada no Seminário Global sobre “Sociedade do Conhecimento versus Economia do Conhecimento: Conhecimento, Poder e Política” que a UNESCO realizou em Paris, em dezembro do ano passado e que lançará em língua portuguesa proximamente.

Nesse ponto, creio que todos concordarão com que não se pode prosseguir na discussão sobre o papel das mídias digitais na construção e disseminação do conhecimento sem tentarmos responder a questões básicas como, por exemplo, Que tipo de conhecimento é necessário hoje? Onde esse conhecimento é produzido? Por quem e para quem?

Evidentemente que as perguntas acima admitem respostas de diferentes naturezas e níveis de profundidade. Acredito que, na abertura desse evento, cabe-me apenas indicar, em resposta, que o tipo de conhecimento necessário é aquele que conduz à descoberta de que o processo de aprendizagem continua durante toda a vida; que o conhecimento é produzido na interação com o mundo; que todos nós somos produtores de conhecimento e que a finalidade do conhecimento é transformar o mundo e cada um de nós.

A simplicidade das respostas indicadas esconde o ideal – para alguns, utópico - do conhecimento democraticamente construído e disseminado para o bem de todos. Acreditando firmemente no sonho – condição para realizá-lo – posso dizer que a fronteira convencional entre a "cidade" e a "toga" ou entre estudantes e profissionais começará a desaparecer à medida que as várias comunidades de aprendizagem estenderem o alcance de seu espaço e de seu tempo. Novas tecnologias de base digital são cada vez mais importantes para que isto aconteça e a gestão do conhecimento gerado nessa interação passará a constituir o verdadeiro desafio.

Esse evento utiliza amplamente as novas tecnologias digitais disponíveis e redes de vários parceiros para abrir espaço à participação remota de todos os interessados. Participantes podem (até o dia 11 de dezembro, quando o evento se encerra em Pipa, Rio Grande do Norte) utilizar conexão de voz, por meio de ligação telefônica (preferentemente do tipo “voz sobre IP”) feita pelos organizadores para os números telefônicos indicados pelos interessados aos organizadores em mensagem para cidade@usp.br. Outra forma de participação é a utilização de “blog” nos sítios da Cidade do Conhecimento (www.cidade.usp.br) e no portal do CGECon-EDU-MEC (<http://www.cgecon-educ.mec.gov.br/paginas/saberglobal>), dessa vez com o registro de opiniões por escrito, dados ou imagens. Finalmente, um meio disponível é o correio eletrônico para o qual podem ser enviados anexos de tamanho razoável e que farão parte de uma Biblioteca do Conhecimento.

Estou confiante em que das discussões nesses dias poderão resultar em sugestões concretas para trazer o objetivo utópico mais perto de nós e fazer avançar o processo de construção de uma sociedade do conhecimento inclusiva e participativa em nosso País.