



COLEÇÃO
EDUCIBER 

2ª edição



EDUCIBER:

Dilemas e práticas contemporâneas

Volume 2.0

Cristiane de Magalhães Porto
Kaio Eduardo de Jesus Oliveira
Alexandre Meneses Chagas

Organizadores



GRUPO TIRADENTES

Conselho de Administração

Jouberto Uchôa de Mendonça
Amélia Maria Cerqueira Uchôa
Jouberto Uchôa de Mendonça Júnior
Luiz Alberto de Castro Falleiros
Mozart Neves Ramos

Superintendente Geral

Saumíneo da Silva Nascimento

Superintendente Administrativo e Financeiro

Marcelo Adler

Superintendente Acadêmico

Temisson José dos Santos

Diretora da Editora Universitária Tiradentes - Edunit

Cristiane de Magalhães Porto

Diretora de Planejamento e Qualidade Acadêmica

Paloma Santana Modesto



UNIVERSIDADE TIRADENTES

Reitor

Jouberto Uchôa de Mendonça

Vice - Reitora

Amélia Maria Cerqueira Uchôa



CONSELHO EDITORIAL

Presidente

Cristiane Porto

Membros

Ronaldo Nunes Linhares
Gabriela Maia Reboças
Ricardo Luiz C. de Albuquerque Júnior
Álvaro Silva Lima

Cristiane de Magalhães Porto
Kaio Eduardo de Jesus Oliveira
Alexandre Meneses Chagas
Organizadores

César Leiro
Prefácio

EDUCIBER:

Dilemas e práticas contemporâneas

Volume 2.0

2ª Edição



EDUNIT

Aracaju - Sergipe
2019



Coordenação

Cristiane de Magalhães Porto
Ronaldo Nunes Linhares

Comitê Editorial

Alexandre Meneses Chagas
André Luiz Alves
Kaio Eduardo de Jesus Oliveira

Conselho Editorial da Coleção EduCiber

Alex Nixe Teixeira (UFRGS)
André Lemos (UFBA)
Andréa Lapa (UFSC)
António Pedro (PT)
Daniela Alves de Alves (UFV)
Daniel Mil (UFSCAR)
Edméa Santos (UFRRJ/UERJ)
Edvaldo Couto (UFBA)
Flávia Goulart Garcia Rosa (UFBA)
José António Moreira (UaB-PT)
Rita Virgínia Argolo (UESC)
Marco Silva (UERJ)
Simone Lucena (UFS)
Vani Kenski (USP)



Produção Editorial

Verônica Alves dos Santos Conceição
Marília Gabriele Melo dos Santos
Marlton Fontes Mota

Revisão

Igor Bento

Capa e Diagramação

Todos direitos desta edição reservados à / Depósito legal à

Editora Universitária Tiradentes

Av. Murilo Dantas, 300 Farolândia
Bloco F - Sala 11 - 1º andar
CEP 49032-490 Aracaju/SE
Telefone (79) 3218 2138
editora@unit.br
www.editoratiradentes.com.br



Editora Filiada à



E21 Educiber: dilemas e práticas contemporâneas / organização [de] Cristiane Porto, Kaio Eduardo de Jesus Oliveira, Alexandre Meneses Chagas
Aracaju: EDUNIT, 2019. Volume 2 - E-book
2ª Edição
244 p. il. ; 22 cm.

Inclui bibliografia.

ISBN - 978-85-68102-51-0

<http://dx.doi.org/10.17564/2019.68102.51.0>

1. Cibercultura. 2. Aprendizagem. 3. Tecnologias. 4. Arte digital. I. Porto, Cristiane. II. Kaio Eduardo de Jesus, Oliveira. Chagas, Alexandre Menese. IV. Título.

CDU: 371.66

SIB - Sistema Integrado de Bibliotecas

É proibida a reprodução total ou parcial, de qualquer forma ou por qualquer meio.
A violação dos direitos de autor (lei nº 9.610/98) é crime estabelecido pelo artigo 184 do Código Penal.

SUMÁRIO

Prefácio	9
<hr/>	
Cesar Leiro	
Dilemas e práticas contemporâneas da cibercultura e suas implicações ao cenário educacional (apresentação)	13
<hr/>	
Cristiane Porto Kaio Eduardo Oliveira Alexandre Chagas	
Tema 1 – Redes sociotécnicas experiências de pesquisa e formação	19
<hr/>	
A ressaca da internet e os desafios atuais da Cibercultura: uma crítica para além da inclusão digital	21
<hr/>	
Kaio Eduardo de Jesus Oliveira Isabella Silva dos Santos	
Isso não é fake news: a divulgação científica como instrumento para conhecer e compreender a ciência	33
<hr/>	
Leandro Sant'Anna Santos Alexandre Meneses Chagas Cristiane de Magalhães Porto	
Cibersororidade: as vozes das minas e das manas nas redes sociais	47
<hr/>	
Maria Gilvânia Guimarães dos Santos Ronaldo Nunes Linhares Mariana Cerigatto	
Pedagogias sexuais na cibercultura: o protagonismo do par humano-não-humano	65
<hr/>	
Danilo Mota Lima, Patricia Silva Edvaldo Souza Couto	
A leitura crítica de dados em rede: a democracia em questão na idade média	85
<hr/>	
Rossana Viana Gaia Alex Sandro Gomes Gabriela Luzia Rodrigues Silva	
Democracia Cracked: a cibercultura e a manipulação algorítmica persuasiva	101
<hr/>	
Sandro Jorge Tavares Ribeiro Edméa Santos	
Memes e letramento digital: uma discussão a partir da base nacional comum curricular (bncc)	113
<hr/>	
Leonardo Fraga Cardoso Junior Kaio Eduardo de Jesus Oliveira	

Tema 2 – Estratégias didáticas e práticas educativas em rede	125
Audiovisualidades na Cibercultura: entre práticas de empoderamento e agenciamento/cooptação de sujeitos	127
.....	
Andrea Brandão Lapa Andreson Lopes de Lacerda	
Gênero Textual Digital: <i>Fanfiction</i> como artefato colaborativo para leitura e escrita em consonância com a BNCC	145
.....	
Marília Gabriele Melo dos Santos Isabella Silva dos Santos André Luiz Alves	
Aprender para democratizar o conhecimento: a divulgação científica em blogs de alunos da pós-graduação	155
.....	
Isabela de Almeida Cerqueira Kodel Cristiane e Magalhães Porto Aline Rodrigues Ferreira	
O meme como título para produção textual	173
.....	
Michelle Almeida Reis Bandeira de Melo Mileisy de Oliveira Lima Verônica Alves dos Santos Conceição	
Aula digital, pressupostos e relações formativas na docência com as tđic	185
.....	
Adriana Santos de Jesus Meneses Sheilla Costa dos Santos Max Castor Rodrigues Junior	
Cibercultura e educação: aplicativos digitais como estratégia pedagógica em tempos de aprendizagem ubíqua	203
.....	
Jose Daniel Vieira Santos Rita de Cássia Amorim Barroso Luiz Rafael dos Santos Andrade	
Ciberformação docente e ambiente virtual de aprendizagem moodle como espaço de práxis educativa	215
.....	
Ediluzia Pastor da Silva Úrsula Cunha Anecleto	
Sobre os autores	231

PREFÁCIO

A Coleção **EDUCIBER**, neste volume, intitulado *Dilemas e práticas contemporâneas da cibercultura e suas implicações ao cenário educacional*, expressa uma qualitativa experiência literária de difusão de artigos que entrecruzam educação & tecnologia.

A iniciativa literária é chancelada pela Editora Universitária Tiradentes (Edunit) e surge dos estudos e pesquisas desenvolvidos na ambiência do componente curricular 'Educação e Cibercultura', na linha Educação e Comunicação do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Tiradentes (PPED/Unit).

A comunidade argumentativa movimentada nos artigos é ampla, e as principais categorias teóricas atravessam a produção e se inscrevem confortavelmente no debate contemporâneo acerca da cibercultura como fazer acadêmico à altura do tempo inexoravelmente algorítmico em que vivemos.

Os esforços coletivo e individual dispendidos para entender e tentar explicar o estágio de desenvolvimento das tecnologias e dos dispositivos eletrônicos e digitais e suas implicações no universo diverso da educação se revestem de ousadia e compromisso social e são dignos de nota, em virtude da velocidade, interatividade e sinuosidade com que a engenharia eletrônica e as nanotecnologias se desenvolvem e afetam as temáticas em tela.

Organizado pela dinâmica professora Cristiane de Magalhães Porto e pelos professores Kaio Eduardo de Jesus Oliveira e Alexandre Meneses Chagas, o livro conta com 14 artigos, dentre os quais 7 do Eixo Temático 'Redes sociotécnicas, experiências de pesquisa e formação' e 7 do Eixo Temático 'Estratégias didáticas e práticas educativas em rede', mobilizando 37 autores e autoras como sujeitos da escrita.

Os eixos são distintos, porém relacionados entre si e vão se amalgamando ao longo da coletânea, a fim de oferecer aos leitores sínteses reflexivas. São estudos qualitativos e multifacetados que exploram diferentes temáticas.

O **primeiro eixo temático**, intitulado *Redes sociotécnicas, experiências de pesquisa e formação*, discute a cibercultura como desafio de inclusão social; defende de modo substantivo a relevância da divulgação científica em tempos de irresponsáveis proliferações de notícias falsas, analisa a situação de vulnerabilidade à que as mulheres estão sujeitas e identifica possibilidades do ciberativismo no combate à violência de gênero; reflete sobre a era das tecnologias do corpo e dos ambientes conectivos das redes digitais e indaga acerca do redimensionamento do desejo e também da espetacularização do sexo; reafirma o relevo da formação para (re)leitura crítica de informações e conexões disponíveis em diferentes plataformas e artefatos tecnológicos; busca compreender como o acesso a dados por meio de algoritmos vem rastreando informações e manipulando cenas e cenários eleitorais aqui e acolá; e debate o papel dos memes e do letramento digital como fazeres extraordinários na afirmação da educação como direito estratégico.

O **segundo eixo temático**, relativo às *Estratégias didáticas e práticas educativas em rede*, reúne instigantes escritas, que intentam compreender a cibercultura nesse quadrante histórico; questiona os vídeos e sua hegemonia consumista propondo iniciativas de empoderamento do ser humano pelas lentes de audiovisuais emancipadoras; discorre sobre as linguagens e os novos gêneros textuais digitais como táticas de estímulo à leitura, porquanto a escrita seja parte significativa do constructo da Educação Básica; elege, em diferentes suportes, a divulgação científica como desafio permanente da luta pela democratização do conhecimento; pensa os memes como enunciados de produção textual desde o Ensino Fundamental, como exercícios investigativos que exigem repertório plural e procedimento metodológico singular; propõe a organização do trabalho pedagógico a partir de aulas digitais e defende os ambientes colaborativos de aprendizagens como lócus privilegiados de crescimento pessoal e profissional dos estudantes como sujeitos do seu tempo; discute a formação continuada de docentes e sua influência sobre a *práxis* educativa, mediada pelas tecnologias da informação e comunicação; e reflete caminhos e trilhas da produção do conhecimento como desafio estratégico de um ciberespaço criativo e emancipador.

Esse mosaico articulado de textos oferece escritas literárias encharcadas de provocações acadêmicas e interessadas no diálogo como exercício de cidadania, tal como a conjuntura exige.

Fica o convite ao leitor interessado em pensar o *comunicare* instigante, em celebrar a produção e a socialização de conhecimento crítico e em acessar um conjunto de saberes sensíveis e de grande potência reflexiva, que afeta todos nós nestes tempos de grandes (in)certezas.

Cesar Leiro

Doutor em Educação
Professor da UFBA e da UNEB

DILEMAS E PRÁTICAS CONTEMPORÂNEAS DA CIBERCULTURA E SUAS IMPLICAÇÕES AO CENÁRIO EDUCACIONAL (APRESENTAÇÃO)

Cristiane Porto
Kaio Eduardo Oliveira
Alexandre Chagas

O lançamento do filme Matrix, em 1999, sucesso mundial de bilheteria, instigou durante um bom tempo o debate acerca do desenvolvimento de sistemas inteligentes e artificiais que supostamente manipulariam a mente das pessoas e criariam a ilusão de um mundo real enquanto, usariam cérebros e corpos dos indivíduos para produzirem energia. Ao longo destes 20 anos, muitos pesquisadores se dedicaram a entender e a explicar também como o desenvolvimento de tecnologias e de dispositivos eletrônicos e digitais, cada vez mais, inteligentes, têm mediado nossas atividades e reconfigurado as práticas culturais cotidianas do nosso tempo.

Diante disso, as proposições da ficção científica, problematizadas a partir do filme, que, supostamente, pareciam impossíveis de acontecer, hoje já não são tão questionadas. Os sistemas de inteligência artificial, *machine learning*, modulação algorítmica, ocuparam espaços e têm dominado, eminentemente, a configuração dos dispositivos em nosso cotidiano e de múltiplas experiências no ciberespaço. Por outro lado, as previsões de uma Cibercultura, progressivamente, emancipatória, democrática e inclusiva tornam-se questionáveis. Especialmente, a partir dos desafios atuais que são impostos por meio do desenvolvimento dos sistemas de “plataformização”, “dataficação” e “performatividade” algorítmica. Neste cenário, alguns autores já problematizam um contexto atual da Cibercultura pautado numa noção de “governança algorítmica”, invasão as liberdades individuais e coletivas. Ou seja, a construção de uma experiência on-line onde os algoritmos mediam nossas experiências e influenciam potencialmente nossas escolhas determinando ações no ambiente digital.

Paralelamente a este cenário, emerge uma sociedade que exige novas competências e habilidades pautadas nestes desafios. Ao passo que o debate educacional, tem se concentrado em pensar o desenvolvimento de práticas educativas implicadas ao contexto atual da Cibercultura, que exige, crescentemente, práticas personalizadas, interativas e colaborativas e críticas. Assim sendo, discutir os desafios atuais da Cibercultura e suas implicações para a educação é o objetivo da proposição deste livro.

Com isso propusemos neste livro, reunir textos que agregassem ao tema uma problematização prática e teórica, visando tensionar e tornar mais visíveis as práticas educativas na Cibercultura que os autores trazem em suas visões epistemológicas. Para organizar melhor a nossa perspectiva temática dividimos este livro em dois eixos temáticos, a saber: Eixo Temático 1: **Redes Sociotécnicas e experiências de pesquisa e formação**, composto por textos que se propõem a discutir dilemas da cibercultura e suas implicações para a pesquisa e formação. Já o eixo Temático 2 - **Estratégias didáticas e práticas educativas em Rede**, agrega trabalhos que discutem propostas didáticas e práticas pedagógicas articuladas mediante os fenômenos da cultura contemporânea.

O texto que inicia o livro no Eixo Temático 1 tem por título **A Ressaca da internet e os desafios atuais da Cibercultura: uma crítica para além da inclusão digital** de autoria de Isabella Silva dos Santos e de Kaio Eduardo de Jesus Oliveira. A autora e o autor abordam como as proposições da Internet na contemporaneidade começam a ser questionadas, especialmente, a partir dos desafios atuais da cibercultura; o desenvolvimento dos sistemas de “plataformização”, “dataficação” e “performatividade” algorítmica. Estes que impulsionam o distanciamento daquela percepção de internet como oasis e constroem uma ambiência caótica às experiências e às práticas culturais, violando noções de liberdade e autonomia no ciberespaço e em diferentes situações cotidianas. Portanto, o artigo tem como objetivo discutir os desafios atuais da Cibercultura que tensionam outras práticas em rede e instabilizam as proposições de ciberdemocracia e inclusão digital.

Em seguimento ao elenco de texto lista-se, **Isso não é fake news: a Divulgação Científica como instrumento para conhecer e compreender a Ciência** sob a autoria de Leandro Sant'Anna Santos, Alexandre Meneses Chagas e Cristiane de Magalhães Porto. Neste texto os autores e a autora pretendem com este estudo a possibilidade de entendermos melhor a importância da divulgação científica, ao possibilitar o conhecimento e a compreensão da ciência pelos indivíduos, para uma sociedade massificada por informação e notícias falsas.

O terceiro texto deste Eixo Temático intitulado **Cibersororidade: as vozes das minas e das manas nas Redes Sociais** escrito por Maria Gilvânia Guimarães dos Santos, Ronaldo Nunes Linhares e Mariana Pícaro Cerigatto. Neste, as autoras e o autor buscam fazer um exercício de análise sobre o ativismo feminino que ocorre no ciberespaço, por meio das redes sociais, com destaque para o *Facebook* e *Instagram*. E, similarmente, identificar o potencial do ciberespaço como espaço de encontros, que constroem e fortalecem redes digitais de apoio às mulheres, instrumento que amplia e ecoa vozes, antes reprimidas, agora emancipadoras contra toda e qualquer forma de combate à violência contra as mulheres.

Em continuação ao elenco de textos apresentamos neste livro temas, **Pedagogias sexuais na Cibercultura: o protagonismo do par humano-não-humano**. Os responsáveis pela escrita deste artigo são Danilo Mota Lima, Patrícia Silva e Edvaldo Souza Couto. Este pretende discutir a condição em que o não-humano assume o protagonismo da excitação e transfere o gozo do corpo humano para as diversas simulações e performatividades interativas nos ambientes conectivos das redes digitais. O estudo é de caráter bibliográfico e usa exemplos do *I. Con* e do *Cam4* como indicadores diretos desses fenômenos associados a experiências sexuais do nosso tempo. Os resultados indicam que nas interações do par humano-não-humano prevalece um prazer publicitário que ressaltam o voyeurístico de tudo querer ver e o exibicionista de fazer do sexo apenas um espetáculo para os outros. Nessas projeções fluídas nas telas e redes o toque e o encontro físico com o outro são cada vez mais dispensáveis, desprestigiados e descartados. Resta tão somente a alucinação do gozo espetacular, o brilho efêmero do prazer para ser adorado e compartilhado.

Em uma parte deste Eixo Temático o texto **A leitura crítica de dados em rede: a democracia em questão na idade média** tem a autoria de Rossana Viana Gaia, Alex Sandro Gomes e Gabriela Luzia Rodrigues Silva. Apresentam como objetivo refletir sobre o impacto da tecnologia na contemporaneidade o que requer, necessariamente, pensar acerca das conexões virtuais e das comunicações em rede nas mais distintas plataformas. Trata-se de uma pesquisa bibliográfica que utilizou a base de dados SciELO com as palavras-chave: “tecnologia na educação” e “education and technology”. A metodologia incluiu seleção aleatória de 10 estudos em cada seleção, totalizando o corpus de 20 artigos.

A autora Edméa Santos e o autor Sandro Jorge Tavares Ribeiro colaboram com este Eixo Temático com o artigo, **Democracia crackeada: a Cibercultura e a manipulação algorítmica persuasiva**. O artigo, por tem como disparador o documentário “PRIVACIDADE HACKEADA” do *Netflix*. Pretende compreender como a aglutinação e manipulação de dados, por meio, de algoritmos a partir do projeto Álamo, bem como os efeitos secundários advindos dessa prática, têm colaborado para subverter a democracia como regime social voltado ao bem comum. Os achados apontam para uma alarmante constatação de que os rastros digitais utilizados no Álamo serviram para a manipulação intencionada do comportamento de adultos americanos ditos persuasivos na eleição presidencial no ano de 2016 nos Estados Unidos da América.

O artigo final que compõe esta parte do livro tem por título **Memes e letramento digital: uma discussão a partir da Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**, possui como autores Leonardo Fraga Cardoso Junior e Kaio Eduardo de Jesus Oliveira. O texto objetiva discutir como os memes da internet podem ser articulados a cinco dessas competências gerais definidas pela Base Nacional Comum Curricular do Brasil e possibilita o desenvolvimento de estratégias didáticas pautadas na noção de letramento digital de estudantes implicados as práticas da Cultura Digital.

O Eixo Temático 2 inicia-se com o artigo que traz por título, **Audiodivisualidades na Cibercultura: entre práticas de empoderamento e agenciamento/cooptação de sujeitos**. A autora Andrea Brandão Lapa e o autor Andreson Lopes de Lacerda defendem uma Cibercultura que

ao mesmo tempo em que é espaço de produção, também pode enclausurar ideários de emancipação e participação democrática. Isso, a partir de um sistema de ranqueamento e performances baseadas em dados e submissão aos algoritmos.

O texto seguinte, **Gênero textual digital: *fanfiction* como recurso para leitura e escrita em consonância com BNCC**, tem como autoras Marília Gabriele Melo dos Santos, Isabella Silva dos Santos e como autor André Luiz Alves. Neste artigo tem por fito refletir sobre os gêneros textuais digitais, com ênfase nas *fanfictions*, aqui compreendida como estratégia de incentivo à leitura e a escrita na Ensino Fundamental, em consonância com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Para isso, buscam analisar o texto do componente curricular Língua Portuguesa da BNCC enfatizando os gêneros textuais digitais e as diferentes linguagens (semioses). Linguagens estas que precisam ser impulsionadas em favor do desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita dos alunos.

Em continuidade à lista de textos que compõem este bloco do livro, apresenta-se o artigo, **Aprender para democratizar o conhecimento: a Divulgação Científica em *blogs* de alunos da pós-graduação** possui como autoras Isabela de Almeida Cerqueira Kodel, Cristiane de Magalhães Porto e Aline Rodrigues Ferreira. Este tem como o objetivo principal relatar como ocorreu o processo de produção e de avaliação dos *blogs sobre divulgação científica* no componente curricular Educação e Cibercultura do Programa de Pós-Graduação em Educação de uma universidade. O trabalho pretende demonstrar quais as dificuldades foram encontradas durante a execução do projeto. E, também, como foram superadas e que o ideal de aprendizado e estimulação da divulgação científica foi conquistado com sucesso. Ao final, é ressaltado a experiência e a relevância de desempenhar projetos como esse, com a proposta de incentivo à democratização do conhecimento formal para toda a população.

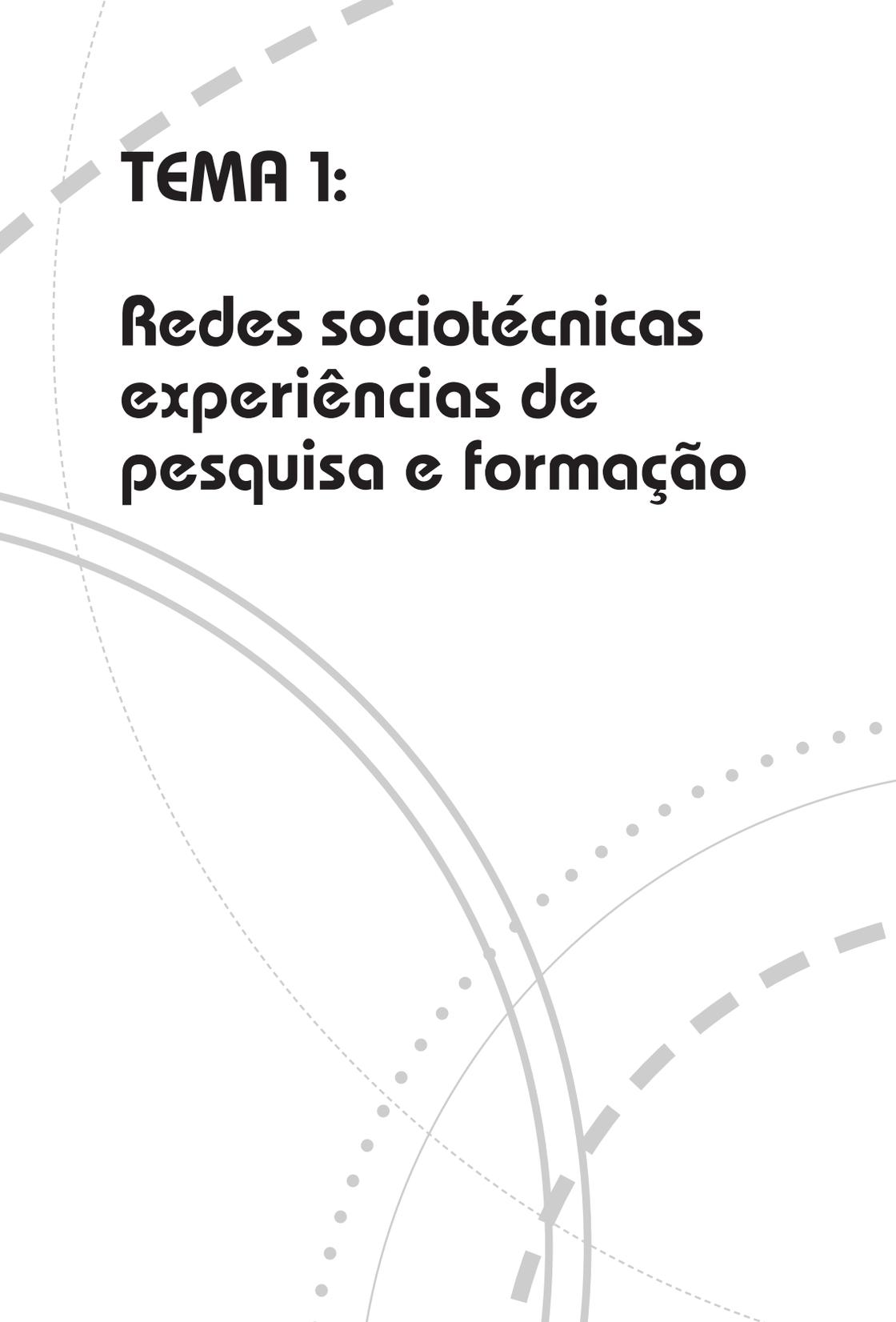
Adriana Santos de Jesus Meneses, Max Castor Rodrigues Junior e Sheilla Costa dos Santos no texto, **Aula digital, pressupostos e relações formativas na docência com as TDIC**, trazem em tela pressupostos e relações formativas na docência com a utilização das tecnologias

digitais de informação e comunicação por meio do Projeto Aula Digital. Discutem o atual cenário no qual os alunos devem atuar como protagonistas e os professores são desafiados a conhecer e desenvolver práticas pedagógicas inovadoras que possibilitem um ambiente colaborativo de aprendizagem.

O artigo **Cibercultura e Educação: aplicativos digitais como estratégia pedagógica em tempos de aprendizagem ubíqua**, possui como autores Jose Daniel Vieira Santos, Luiz Rafael dos Santos Andrade e como autora Rita de Cássia Amorim Barroso. Neste texto destaca-se como a sociedade atual é marcada por constantes mudanças culturais e de práticas de socialização e comunicação, influenciadas pelo uso das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC). A ampliação das TIC, conectadas à rede mundial de computadores, e o advento da *internet*, impulsionaram o surgimento da Cibercultura. Logo, objetiva-se identificar aplicativos digitais como estratégia pedagógica para aprendizagem em tempos ubíquos.

Para encerrar este bloco e também o livro as autoras, Ediluzia Pastor da Silva e Úrsula Cunha Aneleto colaboram com o texto intitulado **Ciberformação docente e ambiente virtual de aprendizagem moodle como espaço de práxis educativa**. As autoras apresentam proposições que permeiam o universo formativo docente e se constituem dentro do contexto de ciberformação, aliando experiências do professor às interações que contribuem para processos de inteligência coletiva. Implicados com a necessidade de problematizar meios formativos, ressaltam a importância de uma formação continuada que oportunize a esses sujeitos um tensionamento da ação docente. Tudo isso, em uma época em que se exige a construção de novos conhecimentos, também mediados pelas tecnologias da informação e comunicação.

Espera-se que estes textos possam contribuir para uma ampliação dos debates no campo educacional, abordando o contexto atual da Cibercultura. O fato de emergir novas implicações e da necessidade de se adquirir competências específicas para atuar na Educação na atualidade, faz com que este livro seja um contributo a todos que se deleitam em seus escritos.

The background features several overlapping curved lines in shades of gray. There are dashed lines, solid lines, and a series of small dots arranged in a curved path. The overall aesthetic is clean and modern.

TEMA 1:

Redes sociotécnicas experiências de pesquisa e formação

A RESSACA DA INTERNET E OS DESAFIOS ATUAIS DA CIBERCULTURA: UMA CRÍTICA PARA ALÉM DA INCLUSÃO DIGITAL

Kaio Eduardo de Jesus Oliveira
Isabella Silva dos Santos

1 INTRODUÇÃO

A popularização da tecnologia e do acesso à internet em determinado momento de nossa história recente nos faz crer em um ideal e valores voltadas a libertação e desenvolvimento, pautado em inclusão social, as noções de liberdade em rede e na rede, democracia digital. Deste modo, passamos a incorporar uma representação de tecnologias eletrônicas e digitais como computadores, celulares, internet banda larga, carros autônomos, reconhecimento facial, casas inteligentes, GPS, chips, identificação biométrica digital, por um duplo viés, messiânico, de salvação da humanidade, e um tecnofóbico, aterrorizante, inerente a uma possível substituição e ameaça a humanidade.

Assim, percebemos que tecnologia está ligada as técnicas relacionadas ao modo de vida dos humanos e as mediações culturais implicadas as práticas com tecnologias. Na pré-história a pedra que passou a ser lascada e polida para servir aos humanos foi a tecnologia desenvolvida e utilizada pelos homens no paleolítico e neolítico. A idade dos metais traz, ainda que de modo elementar, o domínio da tecnologia de fundição de metais, que uma vez fundidos eram moldados em forma de ferramentas que serviam para as tarefas triviais e mais complexas na pré-história.

A cultura cibernética pautada na conexão e interação digital entre os usuários seja por meio de computadores ou smartphones, o grande diferencial visto da Cibercultura é a interação que se estabelece de modo rápido sem tempo e espaço definidos. Segundo Lévy (1999) um novo universal; mas será que a Cibercultura é mesmo tão

universal assim? Será que a profecia de comunicação ilimitada se cumpre após 20 anos da consolidação do novo universal?

Portanto, argumento que defendemos é justamente o de que a ideia de Cibercultura pautada em um viés de democracia e inclusão digital, vislumbrada nos últimos 20 anos e discutida por muitos autores, não se concretizou do modo esperado. Foi direcionada a um ambiente ainda mais de dependência e de controle, “desinformação” e isolamento em bolhas e a opiniões parciais, especialmente a partir do aprimoramento dos sistemas de algoritmos e de plataforma na internet. O Big Brother se transformou em controle de Big Data que nos observa, nos manipula e nos dá a falsa impressão de conhecimento e poder.

Sendo assim, por meio de uma pesquisa bibliográfica com abordagem qualitativa, este artigo tem como objetivo discutir os desafios atuais da Cibercultura e a emergência de um cenário da internet que tem possibilitado o questionado das proposições de ciberdemocracia e inclusão digital implicada ao serviço de popularização da internet.

2 CIBERCULTURA: PASSADO, PRESENTE E FUTURO

A Cibercultura, como cultura contemporânea, é resultado ou resultante das experiências de diferentes atores, mediadas pelo digital em rede, mas não exclusivamente. Queremos evidenciar a partir disso, que não há uma separação entre uma forma de produção cultural e o ser humano. Nós somos e formamos esse tipo particular de cultura, articulamos as mediações com diferentes agências humanas e não humanas. Elas moldam e são moldadas por nossa sensibilidade e nossas experimentações cotidianas, especialmente no contexto atual, pela popularização das tecnologias digitais e pelos desafios atuais da Cibercultura.

Em outro contexto cultural, pesquisadores renomados como Levy (1999) e Kerckhove (1999) já discutiam a efetivação de nossa cultura, por meio das chamadas tecnologias da inteligência, ou percebendo o digital como a “pele da cultura” em evidência. Não obstante, as tecnologias evoluíram e provocaram mudanças, em um contexto social mais amplo, tornando nossas vidas cada vez mais *smart*, instantânea, performativas e interconectadas a internet.

Foi mediante estas questões, que passamos a discutir a efetivação deste tipo particular de cultura que, depende, eminentemente, da produção científica, já que emerge das experiências com tecnologias digitais, uma vez que não há produção de tecnologia sem produção de conhecimento científico previamente. Consequentemente, não há como entender a apropriação tecnológica em sentido cultural, sem associá-la à uma produção científica.

E é neste contexto que a Cibercultura não se limita a ser uma cultura das tecnologias digitais inteligentes e mediadas por internet apenas, mas também uma cultura científica que produz, amplifica vozes e possibilita apropriações tecnológicas em contextos culturais distintos e potentes.

A partir de um tripé entre cultura, ciência e produção tecnológica especialmente, entendemos que se configura a cultura contemporânea. Esta, associada às apropriações sociais de tecnologias e ambientes digitais como uma forma de pensar a consolidação de relações mediadas pela técnica e ressoadas nas experiências cotidianas. Entretanto, não podemos pensar nos paradoxos, nas potencialidades e nas controvérsias atuais sem compreender o que é a Cibercultura atualmente.

Pierre Levy (1999), um dos expoentes mais clássicos dos estudos sobre a Cibercultura, pensou um tipo de cultura de comunicação gerada pela interconexão de computadores ao redor do mundo, não abrangendo exclusivamente a infraestrutura, mas, também, o universo informacional que abrigaria seres humanos em suas relações com a técnica.

Sob a ótica de “Sociedade em Rede”, Manuel Castells (1999) afirmou que o ciberespaço na Cibercultura se articulava por meio de um cenário caracterizado como espaço de fluxos interacionais que se relaciona aos espaços de lugar. Ou seja, o físico e o virtual provocariam e produziriam uma potência acerca das redes de comunicação e as relações sociais e culturais, compondo um mesmo ambiente de associações e simbioses. Eminentemente, esses fluxos produziram causa e efeito em diversos âmbitos da cultura contemporânea.

André Lemos (2010), por sua vez, refletindo a vida social na cultura contemporânea, caracterizou a Cibercultura como resultado da convergência entre a sociabilidade contemporânea e as novas tec-

nologias de base microeletrônica e digital. Entretanto, o próprio autor em outras publicações posteriores, apresenta a evolução do conceito, visto que, as próprias práticas culturais se modificam ao longo de poucos anos, e das mudanças das experiências culturais tornam-se, eminentemente, mais subordinadas aos dispositivos de base digital.

Ampliando essas concepções em coautoria, Lemos e Lévy (2010), apontaram que as tecnologias de informação e comunicação (TIC) produziram uma nova reconfiguração social, cultural, econômica e política: Essa nova reconfiguração emergiria a partir dos três princípios da Cibercultura, que se caracterizaram como pilares básicos da Cultura contemporânea: liberação do polo de emissão, conexão generalizada e a reconfiguração, que se estendem a diversos contextos da comunicação e da vida social contemporânea.

Foi nesse cenário cultural que se deu a emergência de distintas vozes com diferentes discursos que, anteriormente, foram reprimidos e não tiveram espaços de fala, autoria e produção de informação. Isto foi possível pela potência dos pioneiros sites de relacionamento, que se tornaram as populares redes sociais digitais e que emergiram com o desenvolvimento da *Web 2.0* e a popularização dos dispositivos digitais móveis permeados pelas práticas de reconfiguração da cultura contemporânea caracterizados por uma linguagem de programação e produção de conteúdo em interfaces menos complexas e de fácil usabilidade.

A partir da popularização das práticas comunicacionais em ambientes sociais, mediados pelo digital em rede, a Cibercultura tornou-se também uma cultura da informação, potencializada pelo acesso rápido e fácil a ambientes on-line caracterizados pela massiva produção e compartilhamento de conteúdo, pela pervasividade e ubiquidade dos dispositivos móveis incorporados às experiências cotidianas dos sujeitos.

Por isso que Santos (2014) pensando as práticas educativas e formativas neste cenário, evidenciou que a Cultura contemporânea foi estruturada pela relação entre tecnologias digitais em rede e se caracteriza pela emergência da mobilidade ubíqua em conectividade com o ciberespaço e as cidades. Essa potencialidade da mobilidade e da capacidade de produzir conteúdo e se apropriar de conteúdo sem

estar vinculado a um espaço-tempo específico amplia a capacidade cognitiva de cada sujeito e, também, sua habilidade de poder se comunicar em variados contextos.

Ainda sob a ótica de Santos (2014), a Cibercultura pode ser compreendida como cultura contemporânea, na qual a comunicação, a produção e circulação em rede de informações e conhecimentos se dão na interface cidade-ciberespaço. O que faz, emergir, assim, novos arranjos espaço-temporais e, com eles, novas práticas educativas e de formação.

O ponto de convergência destes conceitos e noções sobre a cultura contemporânea mostra que, o epicentro da questão é que o ciberespaço é ao mesmo tempo, coletivo e particular, mas, sobretudo interativo, e articula em efeito sociotécnica, uma relação de indissociabilidade entre os indivíduos e os objetos técnicos.

Essa perspectiva nos leva a entender, a Cibercultura, como uma cultura potencializadora de ações a partir de interatividades, permeada por diferentes ambientes de comunicação, pela sociabilidade, reconfiguração de informação e conhecimento. Com isso, a Cibercultura carrega também um caráter fortemente lúdico, uma vez que a maioria dos ambientes sociais tem essa intencionalidade, agregar pessoas, fluxos, por meio de experiências lúdicas.

A Cibercultura promoveu e promove, muitos processos de reconfiguração em sentido amplo, na qual se alteram processos massivos e pós-massivos. Uma vez que, não há nenhuma evidência de que um processo ou prática cultural substitui o outro. Deste modo que alguns pesquisadores pensam a Cibercultura como uma cultura de convergências, especialmente porque a reconfiguração de práticas e experiências culturais não se dão apenas pela conexão e articulação de mídias e tecnologias.

Sobre essa perspectiva Jenkins (2009), caracterizou a reconfiguração de experiências, práticas e a integração de características diferentes de mídias e tecnologias, pela concepção de cultura de convergência. Na Cibercultura como cultura de convergências, a própria convergência torna-se um assunto comum, principalmente em campos multimidiáticos.

Entretanto, quando falamos dos efeitos dessa cultura de convergência, vale destacar que há ainda muitas divergências, especialmente para os que acreditam em um possível darwinismo midiático, ou seja, uma substituição massiva de dispositivos e de práticas culturais, que criam uma percepção de internet como oásis e espaço de inclusão de todos.

A prática de convergência tem possibilitado o aprimoramento de práticas culturais por meio da associação de elementos de dispositivos diferentes. Em detrimento disso, Jenkins (2009, p. 29) também aponta a convergência midiática como sendo:

[...] fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídias, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam. Convergência é uma palavra que consegue definir transformações tecnológicas, mercadológicas, culturais e sociais, dependendo de quem está falando e do que imaginam estar falando.

Outras concepções mais divergentes enxergam na Cibercultura um caráter fortemente disruptivo, ou seja, que interrompe processos, que não concluem um ciclo duradouro ou que são interrompidos antes do fim natural. É notório que este ponto de vista está indissolivelmente ligado à produção de tecnologias ou a obsolescência delas.

Já que criamos e usamos massivamente, cotidianamente, por seu turno e, em seguida, também, se transformam, bem como as relações que estabelecemos com o uso delas e que substituímos ou incorporamos novos hábitos continuamente. Um exemplo é a frequente popularização de redes sociais, do *Orkut* ao *Facebook*, ao *Whatsapp*, ao *Instagram*, dos suportes de armazenamento: CD, *Pen Drive*, armazenamento em nuvem, etc..

Diferentemente de outras culturas, a prática de convergência da Cibercultura, permeada pelo digital em rede, não elimina elementos e características, mas associa em uma nova prática de

convergência, mídias de características distintas que se complementam e possibilitam novas experiências culturais. Esta convergência de interfaces e ambientes distintos em novos contextos cria a necessidade de estarmos, progressivamente, mais conectados e em convergência cognitiva, seja com sujeitos ou com elementos e possibilidades do digital em rede.

Entretanto, devido ao grande fluxo de informações e conteúdos, a Cibercultura também se configura como uma cultura de exclusão ou de limitação, ao passo, que as narrativas são sempre conectadas por graus de interesses, por performatividade e associação em rede. O que faz com que nos conectamos apenas com discursos e vozes similares, grupos identitários, que buscam reforços ideológicos e semelhanças grupais.

Essas proposições até aqui apontadas, enfatizam que a Cibercultura tem tomado caminhos inesperados. Uma vez que as práticas e as ambiências informacionais não tem acompanhado a ideia de inclusão digital, e velado uma democracia digital, dominada pelo controle e pela modulação de algoritmos e controle de dados, ou pela disseminação de notícias e informações falsas ou alteradas e que produzem efeito prático no cotidiano.

A partir deste relato, nos parágrafos anteriores, nos propomos na seção que segue refletir sobre alguns desafios atuais da Cibercultura e intentar debater que apesar de todas as facilidades e, principalmente, um dos princípios aqui supramencionados, conexão generalizada, o acesso e as ações sociais na Cibercultura não são tão generalizadas como se esperava.

3 O PRESENTE DA CIBERCULTURA: A MIRAGEM DA CIBERINCLUSÃO

Liberdade, autonomia e o acesso ilimitado à informação, podemos dizer que não passa de uma miragem. Nos foi vendida uma falsa realidade que não se concretizou e que de certa maneira a crítica feita às mídias de massa, cultura esta que não possibilita ampla interferência e autoria no que era posto para consumo, pode ser feita a alguns fenômenos emergentes na Cibercultura.

Após estes anos é possível chegar a algumas cogitações. Uma delas é que a liberdade e autonomia ao invés de amplificadas são cerceadas nesta segunda metade do século XXI. Santaella (2010, p.75) já afirmava que o ciberespaço estava longe de inaugurar uma nova era emancipadora e que ainda que a internet revoluciona o nosso modo de viver, há de termos a consciência de que o acesso ainda está restrito a uma minoria.

A evolução faz emergir outras formas de controle que limitam nossa suposta liberdade e nos redefinem. Ficamos diante da realidade projetada proposta pela Cibercultura. Como dito na introdução deste capítulo o Big Brother se converteu em Big Data, e esta conversão pode nos explicar as dinâmicas atuais da Cibercultura, apoiando-nos em Lemos (2019) que ratifica:

Plataformização, Dataficação e Performatividade Algorítmica (PDPA) são as novidades da sociedade contemporânea, e esse tripé coloca em xeque as ideias de emancipação, liberdade e conhecimento que deram origem à Cibercultura. Sempre houve controle, software e algoritmos (é o que caracteriza o digital), mas eles não atuavam de forma ampla e integrada, como um demônio no meio dos sistemas, chupando dados e induzindo ações sobre o que se deve conhecer, fazer, comprar, com quem se relacionar, ou quais lugares e comidas conhecer. A sociedade é hoje refém de plataformas digitais, da lógica da dataficação (como uma modulação da vida pessoal por dados) e da ação opaca e silenciosa dos algoritmos.

A Cibercultura de ontem pautada na liberação de polo de emissão, conexão generalizada e reconfiguração; depara-se com a Cibercultura de hoje, pautada na plataformização, onde as relações sociais se dão por meio de plataformas; dataficação onde somos tabulados e analisados à mercê dos interesses dos que dominam as tecnologias; e por fim, e não menos importante uma das mais expressivas, a performatividade algorítmica, que modula, regula e controla as nossas relações nas redes.

A noção de “plataforma” tem conotações diversas nos campos das tecnologias, da política, das artes, da economia, dos objetos da indústria da informação. Assim, este texto busca enfatizar o entendimento do que seja plataforma num cenário de digitalização conectada da sociabilidade: a concentração de um conjunto de estruturas num mesmo ambiente para operar um determinado processo de comunicação e informação.

Um exemplo da concentração de informações e de sociabilidade em plataformas, ou seja, como funciona a *interoperabilidade nas plataformas*, o Facebook é proprietário dos aplicativos Instagram e WhatsApp, portanto de todas as informações que neles circulam; o usuário, por facilidade, pode conectar suas postagens ampliando o seu perfil de relacionamentos; uma compra na Amazon pode gerar sugestões de publicidade na interface de *e-mail* por meio do sistema AdWords do Google.

Associado a isso, a alta performance algorítmica alimentada pelos dados infinitos que criamos nas mais distintas plataformas (aplicativos) que permeiam nossas vidas, desfaz o sonho de liberdade do mundo na palma das mãos. Sem mencionar as limitações que as bolhas nos impõem, nos mostrando apenas aquilo que nos interessa e nos faz sentir conforto. A diferença e as divergências estão protegidas e dentro do quadrado dos nossos próprios interesses.

A reconfiguração proposta pela Cibercultura, é limitada àquilo que está inserido em um espaço restrito e diferente do dito infinito ciberespaço; Lemos (2019) corrobora:

Há evidências de retrocessos local e mundial da liberdade, da inovação e da criatividade justamente pela ação da PDPA: bolhas nas redes sociais; fake news (ações intencionais criadas para atingir grupos ou pessoas, tendo como motor a lógica da performatividade algorítmica das redes sociais, indo muito além do boato, ou do erro jornalístico); amplo domínio do rastreamento, coleta e processamento da vida social na forma de dados operacionalizáveis para fins diversos (comerciais, políticos, governamentais); surgimento de interfaces que são pas-

sagens obrigatórias na vida quotidiana, as plataformas digitais – conjunto de hardware e software formando uma estrutura de serviços e produtos que operacionalizam a monetização pela dataficação; precarização global do trabalho (“uberização”). Para se ter uma ideia da “plataformização da sociedade” basta olhar para um smartphone e as ações diárias por ele geradas.

Por que a necessidade de retomarmos uma discussão mais conceitual e problematizadora sobre esse cenário de mudanças coletivas da Cibercultura? Por que nossa privacidade, valor intrínseco de individualidade e da garantia de direitos democráticos outrora enfatizado por pensadores da Cibercultura, tem sido instabilizado e diminuído por ações e fenômenos inerentes às próprias práticas em rede. Diante disso, apontamos estas proposições na perspectiva de devir, ou seja, de incompletude de possíveis ressignificações culturais que ainda podem ocorrer.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Devir; Do latim *devenire*, possui algumas acepções como: ficar, tornar-se, fazer-se, transformar-se, vir a dar, vir a ser. Deste ponto etimológico retomamos as reflexões propostas neste texto. Há vinte anos a Cibercultura não sabia o que estaria por vir; O sonho da liberdade se transformou em uma liberdade vigiada pelos algoritmos de alta performance.

Desde a tecnologia da pedra lascada até o reconhecimento facial, um longo caminho foi percorrido, muito se aprendeu e desaprendeu, mas há algo em toda essa dinâmica de devires e anseios que nos faz propor não uma reflexão, mas sim uma provocação.

Será que não voltamos para a caverna de Platão? Na caverna há prisioneiros presos pelos braços, por analogia somos nós presos aos nossos aparelhos; os prisioneiros só veem o que passa na parede da caverna; nós só vemos o que passa por nossas multitelas; a chama na caverna faz com que sombras sejam projetadas e é o que os prisioneiros veem; projeções distorcidas, assim como nossas bolhas e per-

formatividade algorítmica que nos mostram apenas aquilo que queremos ver; e para nós é tudo o que permeia nossas relações sociais.

Segundo o mito, um prisioneiro ao sair da caverna, após a fase de choque, percebe há muito mais que o que era projetado dentro da caverna e ao tentar libertar seus companheiros pode ser visto como louco ou alucinado.

Na sociedade moderna apesar do mar de informações que a internet nos proporciona, percebemos que estamos vendo apenas projeções dataficadas e ajustadas pelos algoritmos. Poucos de nós temos a possibilidade de sair da caverna que a Cibercultura da segunda metade do século XXI nos inseriu.

O devir, está mais para um *flashback*. Onde a liberdade é controlada, onde só vemos o que interessa aos que estão no poder, e o poder é conseguido através dos dados que disponibilizamos por meio das plataformas e que somos impelidos a utilizar e que não aprendemos a ter um posicionamento de resistência.

Somos *ciberdependentes* e essa é sem dúvida a ressaca mais difícil de ser curada na contemporaneidade. A adicção e a satisfação de viver na sombra pensando estar na luz.

O predomínio de plataformas sociais em nosso cotidiano e a instantânea vinculação de seus usuários a um processo de exposição por meio de dados nos colocam diante de uma diversidade de questionamentos. A questão central a todas as outras é se o cidadão comum, conectado à rede em seu celular (pago a duras penas para sentir-se integrado) e encantado com a descoberta de seu lugar de fala – tem consciência do quanto sua presença e interação na rede digital é um canal aberto para a quebra de sua privacidade.

REFERÊNCIAS

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência**. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

KERCKHOVE, D. **Inteligencias en conexión:** hacia una sociedad de la web. Barcelona: Gedisa, 1999.

LEMOS, André. **Os Desafios Atuais da Cibercultura.** Disponível em: <http://www.lab404.ufba.br/?p=3599> Texto publicado originalmente no Caderno de Sábado do jornal Correio do Povo (15/06/19). Acesso em: 29 ago. 2019

LEMOS, André; LÉVY, Pierre. **O futuro da internet:** em direção a uma Ciberdemocracia planetária. São Paulo: Paulus, 2010.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura.** 1. ed. São Paulo: Editora 34, 1999

SANTAELLA, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano:** da cultura das mídias à Cibercultura 4a edição. Paulus: São Paulo, 2010

SANTOS, Edméa. **Pesquisa--formação na Cibercultura.** Santo Tirso, Portugal: Whitebooks, 2014.

ISSO NÃO É FAKE NEWS: A DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA COMO INSTRUMENTO PARA CONHECER E COMPREENDER A CIÊNCIA

Leandro Sant'Anna Santos
Alexandre Meneses Chagas
Cristiane de Magalhães Porto

1 INTRODUÇÃO

A internet tem possibilitado um maior acesso a informação por parte da sociedade. A medida que o acesso à internet passa a ser ampliada nos diversos níveis sociais, principalmente na utilização dos aplicativos de mensagens instantâneas. Esta configuração tem ampliado o fenômeno da polarização de grupos e interesses, sejam eles virtuais (os mais fortes) ou reais. Isso porque ela tem expandido as informações em nível mundial e muito dos seus usuários têm criado e compartilhado notícias, em alguns casos falsas, conhecidas como *Fake News*. Esse tipo de atitude tem influenciado em diversas áreas como na política e educação, por exemplo. O fato da enorme circulação de informações, leva os indivíduos a muitas vezes não checarem as fontes da notícia e muito menos a sua veracidade. Fato este que, dificulta um controle sobre as *Fakes News*.

Diante disso, é perceptível que a não checagem dos dados influenciam no entendimento das pessoas sobre o assunto. Por isso, é importante que os pesquisadores científicos explorem mecanismos capazes de tornarem suas descobertas mais próximas e de fácil acesso a população. A fim de despertar interesse e um olhar crítico sobre o que é visto na internet e em outros meios.

Dessa maneira, o objetivo deste trabalho é discutir como a divulgação científica pode contribuir no reduzir as *Fakes News*, ao possibilitar o conhecimento e a compreensão da ciência pelos indivíduos. Para isso é necessário identificar os problemas que elas podem

causar e compreender como a ciência e sua divulgação podem combater essas informações. O artigo tem como metodologia a pesquisa bibliográfica, a fim de garantir uma discussão embasada em autores que realizam estudos sobre a temática ou semelhante, que tendem a agregar no material produzido. E demonstrar algumas práticas de divulgação científica, a fim de incentivar a prática no meio científico.

Portanto, na primeira seção é apresentada o que o acesso às falsas informações pode ocasionar nos usuários da internet. Na segunda parte é explorado o potencial educacional crítico que a ciência tende a ocasionar e como o hábito de divulgá-la desperta o interesse no público leigo. Por último, são feitas as devidas considerações, a fim de elencar os principais pontos da discussão.

2 FAKE NEWS É COISA SÉRIA

Em época de “pós-verdade”, onde os fatos concretos perdem a soberania diante das emoções pessoais, o termo *Fake News* tem recebido espaço, que em tradução literal significa “notícias falsas”. Isso tem sido atrelado, justamente, a informações que não condizem ao conhecimento real. Porém, o termo tem sido banalizado onde, atualmente, uma mentira é considerada *Fake News* quando na verdade, é preciso que esteja atrelada a notícias. Diante do uso da internet e o crescimento de usuários de redes sociais, essas informações têm sido transmitidas e repassadas sem nenhuma investigação sobre a veracidade dos fatos (SANTAELLA, 2018).

Diante disso é importante discutir sobre as “bolhas cibernéticas” que as redes sociais ocasionam. Nestas onde as opiniões e conteúdos não ganham liberdade de se modificarem ou passagem para informações contrárias. Um dos motivos são os algoritmos, pois, de acordo com o que o usuário busca na internet pode ter acesso aos conteúdos derivados dos assuntos explorados, o que torna o seu conhecimento restrito (SANTAELLA, 2018).

O *WhatsApp* foi uma das mídias mais utilizadas na propagação de informações falsas, a fim de alimentar o imaginário dos usuários, principalmente na época eleitoral de 2018. Notícias que diziam respeito à in-

tegridade dos candidatos e a implantações governamentais, como o “*kit gay*”, tomaram conta da rede. O que ocasionou conflitos acalorados entre as polaridades políticas e familiares (MONNERAT, 2018, ON-LINE).

É válido perceber que com os avanços das tecnologias muita gente consegue acessar a web e se comunicar com pessoas fora de limites territoriais. Isso se deve a “ciberdemocracia”, que está relacionada a abertura de acesso ao que as Tecnologias da Informação e Comunicação – TIC – podem proporcionar. Para compreender melhor o conceito é preciso estar ciente que os dispositivos, principalmente digitais, contemplam uma cultura moldada por hábitos e pensamentos determinantes por essas tecnologias. A Cibercultura, a qual Lemos e Levy discutem, toma parte das mudanças que a interação entre usuário e máquina (ex: computador ou celular) constroem (LEMOS; LEVY, 2010).

Ou seja, Cibercultura são as mudanças de hábitos a partir do uso de computadores ou sistemas semelhantes. E a ciberdemocracia é o desejo em tornar o acesso a informação mais abrangente e próximo da sociedade. Isso acontece porque existem três regras que determinam esse conceito: a liberação do polo de emissão; a conexão e a reconfiguração. A primeira se trata da possibilidade de acesso à internet e tecnologias. A conexão é a comunicação existente e a última é o fato de ultrapassar as discussões da web para fora dos limites da tela (LEMOS; LEVY, 2010).

O ambiente o qual esses debates acontecem e o acesso às informações é realizado, se chama ciberespaço. É nele que as notícias falsas são criadas e propagadas. Como a internet possui um alcance enorme, a facilidade de disseminação dessas informações é muito rápida. E em tempos em que todos querem noticiar o fato, acabam por não buscarem as devidas fontes confiáveis e repassam conteúdos inconclusivos ou mentirosos.

Por isso, a ciência vem como alternativa para barrar a propagação de *Fake News* já que, por meio do conhecimento, o indivíduo tende a construir um pensamento mais crítico sobre o que é visto ou lido. Da mesma forma que os algoritmos levam os usuários a conteúdos semelhantes, quando o indivíduo busca por fontes mais confiáveis informações verídicas farão parte da sua rede.

2.1 Fake News e Educação

O uso das redes sociais digitais é de grande valia para a potencialidade da educação e ciência, porém, quando usadas da maneira errada seus conteúdos interferem no conhecimento. Por exemplo, um aluno que não tem o hábito de ler matérias científicas ou sites confiáveis e acredita em tudo que está na internet, acaba por discutir assuntos entre seus amigos ou na sala de aula que estão baseados em informações inverídicas ou apenas com base no título da notícia.

O papel do professor nesse cenário é de grande importância, porque ele precisa ser o mediador entre o aluno e a informação, pois, com o conhecimento é possível obter análises críticas sobre o que está sendo discutido. Outro ponto é perceber como as tecnologias podem ser usadas a fim de identificar essas notícias falsas. Ao ter o hábito de pesquisa em sala de aula, é possível exercitar uma inteligência coletiva, a medida que os alunos podem buscar informações, por intermédio do professor, em locais de confiabilidade e construir um conhecimento em conjunto (PORTO; MOREIRA, 2017).

Levar o assunto para dentro da sala de aula é desenvolver o senso crítico dos jovens, que poderão frear o compartilhamento das mentiras da internet. Pessoas que não tem escolaridade ou não se preocupam por investigar as informações, podem, por meio deles, mudar seus hábitos e se “policiarem” quanto ao que se vê no ciberespaço.

A própria internet é uma forma de avaliar as informações contidas nas redes sociais. Alguns aspectos das *Fake News* remetem a texto mal formulado, falta de dados, conteúdo superficial, dentre outras características. À medida que o leitor eleva seu olhar clínico quanto a isso, ele tende a ter maior desconfiança sobre o que é postado e compartilhado. Porém, possuir um diploma, por exemplo, não é garantia de que a pessoa possui um senso crítico e não compartilhe notícias falsas. Esse hábito é desenvolvido de acordo com o seu interesse em checagem (SANTAELLA, 2018).

Apesar de a *web* ser o ambiente mais favorável às notícias falsas, a repercussão não se restringe a esse meio, ela tem total interferência

com a vida real e discussões em outras mídias como a televisão, que por meio do jornalismo tem buscado alternativas para combater as *Fake News*. No entanto, o mau uso da internet tem ganhado proporções enormes e muitos usuários se tornam emissores e receptores de conteúdos maliciosos.

A própria ação tomada por quem recebe a notícia é preocupante, pois existe uma distância entre o compartilhamento dos links e a leitura do seu conteúdo. Em 4 de junho de 2019, o site de “notícias satíricas” *Science Post* publicou um texto “*lorem ipsum*” (que se trata de um preenchimento visual de texto sem conteúdo), contendo apenas a manchete: “Estudo: 70% dos usuários do *Facebook* leem apenas a manchete das histórias científicas antes de comentar”. Que tornou possível a realização de um estudo, divulgado em junho de 2016 pela Universidade de Columbia e o Instituto Nacional Francês, que aponta que 59% dos links compartilhados nas redes sociais não chegam a ser clicados de fato, o que leva a crer que a manchete é mais atraente do a informação descrita. (DEWEY, 2016).

Com isso, é fundamental investigar sobre a notícia, a fim de construir um conhecimento alimentado pelo senso crítico e diminuir a influência dessas notícias sobre o indivíduo. A ciência tem como base a utilização de metodologias científicas que possam comprovar ou não o fato estudado. Experimenta, analisa e discute as descobertas por ela ofertadas, porém, manter esse conhecimento apenas para o núcleo do cientista só diminui a possibilidade de tornar a sociedade mais impermeável as *Fake News*.

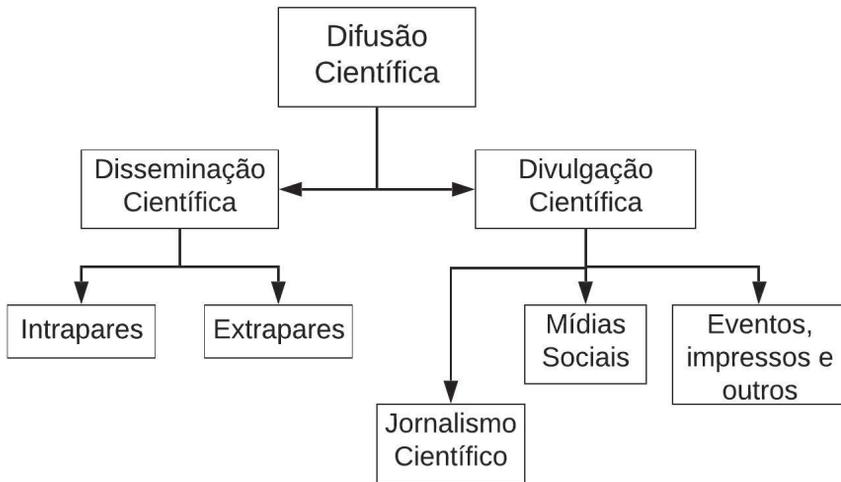
3 A CIÊNCIA E SUA DIVULGAÇÃO

Algo de grande importância para a sociedade é o contato com o que os pesquisadores e cientistas têm descoberto, porque assim ela também começa a entender o tamanho valor que a Ciência tem para a evolução de um país. Embora o papel do cientista seja desgastante e fundamental, muita gente ainda tem em sua mente imaginária daquele pesquisador com aspecto de “louco”, de jaleco branco e desengonçado, sendo um imaginário construído por décadas para a socie-

dade. Mas, a realidade o perfil do cientista, seja ele de qualquer área, é de um profissional preocupado em realizar pesquisa dentro de uma ética científica na comprovação ou não de fatos.

A situação de desconhecimento e distanciamento dos avanços da ciência colabora para os baixos investimentos de pesquisas e empobrecimento intelectual da população, e isso precisa ser mudado. No campo científico os pesquisadores realizam as mais diversas atividades, dentre elas a de divulgação. Para compreender melhor é preciso entender a dinâmica, em que no ambiente macro, conhecido como “difusão”, tem em sua estrutura a disseminação e a divulgação científica, conforme Figura 1.

Figura 1: Esquema Difusão Científica



Fonte: produzido pelos autores (2019) com base em Porto (2012).

Difusão é todo o processo científico que o pesquisador realiza, disseminação é a comunicação destinada para pessoas da área científica e acadêmica. Ela pode ser intrapares, considerada a comunicação de código restrito entre as áreas e o extrapares que possui um código mais aberto, possibilitando o diálogo entre as áreas, ainda que seja apenas entre os pesquisadores. O outro ponto é a divulgação cientí-

fica, que tem como objetivo facilitar o acesso por meio de um texto mais didático e de menos fechado na linguagem científica dos pares busca informar à sociedade o que tem sido pesquisado e produzido. (PORTO; OLIVEIRA; ROSA, 2018).

A divulgação científica pode ser realizada de diferentes maneiras, seja por revista, televisão ou internet. Inclusive as redes sociais digitais são opções significativas para isso, pois, elas possuem uma grande quantidade de usuários, o que facilita o acesso aos conteúdos e tornam a linguagem menos formal. Porém, se trata de um trabalho árduo, sendo preciso sintetizar as informações e torná-las menos técnica, mas sem perder a credibilidade e a atenção necessária que a informação necessita (PORTO; OLIVEIRA; ROSA, 2018). Para os pesquisadores é uma nova forma de visualizar a sua pesquisa e de preparar os dados para um melhor acesso e entendimento da sociedade.

3.1 Ciência: é preciso conhecer e compreender

A Ciência tem um papel fundamental no desenvolvimento econômico e social de um país. Para Sala (p. 813, 1974) “Ciência e Tecnologia constituem as fontes principais de criatividade e dinamização da sociedade moderna, afetando de maneira substancial o padrão e a qualidade da vida em todo o globo [...]”, por se encontrar nas sociedades modernas a característica marcante da pesquisa científica enquanto mola propulsora de boa parte dos desenvolvimentos desta sociedade.

Logo, os investimentos em ciência trazem grandes retornos para diversas áreas, como a da: saúde, tecnologia, educação, dentre outras. Ela tem como característica a busca por conhecer e compreender os fenômenos naturais e a forma com os quais eles acontecem. Porém, a sociedade atual está em busca de um imediatismo das coisas e, com a ciência não seria o contrário, mas deixar de acreditar nas pesquisas científicas consideradas básicas onde, na maioria das vezes, não se percebe a sua aplicabilidade imediata, pode ser considerado um erro. Pois, muitas destas pesquisas resultaram anos depois em desenvolvimento econômico e social,

mas no momento de suas descobertas não possuem uma aplicabilidade imediata na sociedade. (SALA, 1974)

Diante deste cenário de imediatismo, é difícil a comunidade científica saber como agir neste momento. Por mais que seus estudos se baseiam em análises constantes e realizadas por um núcleo de cientistas sérios, no qual muitos deles sentem o desejo de tornar suas pesquisas mais perto das pessoas, não somente enquanto disseminação científica, por ser uma das funções do cientista de publicar em meios científicos os seus estudos, muito pela obrigação das instituições reguladoras das verbas de fomento à pesquisa. Mas, o pesquisador deve ir além das tidas obrigações destas instituições, utilizando-se da disseminação científica para estreitar o vínculo com a sociedade, e assim comunicando suas descobertas de forma ampla e para um público leigo no assunto. Porém, a prática da disseminação científica não é compartilhada por todos os pesquisadores, existe certa resistência por não ser algo obrigatório, no entanto outros profissionais podem realizar a divulgação científica, como o caso do jornalista científico (PORTO; OLIVEIRA; ROSA, 2018).

O jornalismo e a ciência têm nuances similares, no que diz respeito a comprovações do fato. Ao analisar ambos os lados, uma precisa da outra para se desenvolver e expandir. O jornalismo na necessidade de dados e ciência no hábito de levar suas descobertas para outras pessoas (PORTO; OLIVEIRA; ROSA, 2018).

Outro ponto importante é que os próprios pesquisadores possuem relutância a realizar divulgação científica. Alguns nem sabem como fazer e acabam por manter a linguagem técnica, o que pode não ser interessante para um leitor leigo, pois, a abordagem precisa ser clara e de fácil entendimento. Ao despertar a consciência crítica das pessoas, elas saberão diferenciar notícias verídicas das que não condizem com a verdade (PORTO; OLIVEIRA; ROSA, 2018). Um exemplo atual das *Fake News* sobre as vacinas. Não será um artigo científico publicado na melhor revista especializada da área que irá resolver este problema, muito menos uma propaganda governamental, mas um diálogo dos pesquisadores com a sociedade de forma clara e direta.

Num país em que a desinformação é grande, há um uso contínuo e sistemático de *fakenews*, um baixíssimo nível geral de informação (e formação) científica, torna-se uma presa fácil de manipulação, um terreno fértil na agenda negacionista da extrema direita e “a abundância dos meios colocados à disposição da desinformação”. Este me parece ser um dos aspectos mais relevantes e um enorme desafio na guerra contra a ciência, ou seja, dos que, em nome da ciência, lutam contra o obscurantismo, o atraso, a intolerância e a desinformação. (COSTA, 2019, ON-LINE)

E para potencializar estas falas, devem escolher espaços onde podem atingir uma grande quantidade de pessoas e que a própria comunicação se torne viral, sendo a internet um espaço adequado no momento, por fazer parte da utilização diária de muitas pessoas. Ao necessitar realizar uma busca por alguma temática no *Google*, é praticamente uma atividade realizada por muitos, frequentemente, sem perceber por ter se tornado natural. Como o uso de redes sociais digitais, constantemente, para se comunicar com os seus grupos e/ou seguidores, fato este que demanda boa parte do dia de algumas pessoas. Ao mesmo tempo em que, o acesso tem aumentado, também, permite que informações inverídicas circulem e cheguem ao máximo de pessoas possíveis. Por isso, o núcleo de ciência precisa ficar atento a essas perspectivas e tomar medidas cabíveis para expandir suas descobertas e criar o senso crítico na população.

3.2 Formas de expandir a ciência

Com o auxílio das tecnologias contemporâneas e da internet a gama de formas de expandir o acesso científico é enorme. Muitos são os canais do *YouTube* e instituições que realizam a divulgação científica. A Universidade Federal de São Carlos – UFSCar, que fica em São Paulo, é um exemplo. Seus alunos desenvolvem projetos e materiais capazes de se comunicar com diferentes públicos, como *podcasts* ou vídeos. Eles desenvolveram uma série infantil no *YouTube* que explica

assuntos voltados à questão da “LUZ”, chamada: “As aventuras de Ultravioleta e seu companheiro Fóton”. Onde apresenta uma linguagem infantil a fim de explicar assuntos sobre a luz (PEZZO; FABRÍCIO; OLIVEIRA, 2018). Percebe-se que a linguagem e os materiais são adequados ao público que terá acesso ao conteúdo disponibilizado, facilitando o engajamento e entendimento dos conteúdos abordados.

Os *blogs* voltados para a ciência, também, têm ganhado espaço e tornado sua interação mais colaborativa, ao permitir que mais pessoas possam conduzir as suas produções.

Os cientistas blogueiros comunicam-se diretamente com o cidadão comum, conseguindo, dessa forma, produzir conteúdos sem a participação direta dos veículos de comunicação ou dos jornalistas, como acontece no caso de notícias ou reportagens veiculadas pela mídia. (BUENO, 2018, p. 61).

Com a internet, foi possível ampliar e liberar o polo de emissão, o acesso a informação se tornou mais democrática, e com isso qualquer pessoa pode escrever algo sobre algum assunto. Os cientistas que se dedicam ao seu uso, para fins de divulgação, possuem autonomia no que é explorado e publicado. Mas, similarmente, é preciso saber que esse conhecimento deve ser atrativo para as demais pessoas.

Com a cultura da divulgação científica as pesquisas chegam com uma abordagem mais próxima do público leigo e tendem a interferir no pensamento das pessoas. Afinal, com o acesso a ciência, o senso crítico é desenvolvido e a escolha por conteúdos verídicos é mais frequente, sendo isso um claro reflexo a negação de compartilhar *Fake News*.

Alguns dispositivos são de grande valia para a aproximação da ciência. A Realidade Virtual (RV) e Realidade Aumentada (RA), que criam uma visão mista do indivíduo sobre a realidade. Por meio dela é possível ensinar as mais diversas áreas, inclusive a medicina. A RV substitui o que a pessoa está vendo no mundo real por um ambiente eletrônico, criado por meio do computador (GAMA NETO, 2019).

Essa tecnologia permite que a integração com qualquer tipo de ambiente, jogos, cenários e até pontos turísticos, sendo possível a movimentação neles, por meio de um celular, ou de óculos espe-

cial, que proporciona uma maior imersão. Já a Realidade Aumentada inclui componentes que podem interagir com o que já existe, como gráficos, textos e personagens. Como exemplo às máscaras do *Instagram Stories*, ou aplicações utilizadas para a identificação dos equipamentos em laboratórios, oficinas etc (GAMA NETO, 2016). Quando basta direcionar o dispositivo para os objetos e será mostrado utilizando a imagem real do objeto e novas informações, incluídas de forma virtual, potencializando o entendimento sobre o referido objeto.

Outra forma interessante e sendo muito utilizada no momento são os *podcasts*, produções em áudio que são disponibilizados em diversas plataformas em episódios, para que as pessoas possam consumir o conteúdo. Eles devem seguir a mesma preocupação, a linguagem a ser adotada, tudo dependerá do público ao qual o *podcast* está direcionado. Um bom exemplo é o *podcast* “**Fronteiras da Ciência**” (<http://www.ufrgs.br/frontdaciencia/>), da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, por ter o modelo de uma roda de bate papo sobre temáticas muitas vezes negligenciada pelas grandes mídias ou não aprofundadas pelo processo educativo.

A partir desses esforços de novas narrativas de ciências, com o objetivo de exercer a divulgação, é preciso compreender que não se trata de um discurso simples, mas uma articulação que procura um lugar de ocupação histórico e social no cotidiano das pessoas. A ideia de promoção da cultura científica garante grandes mudanças, principalmente intelectuais. Mesmo em meio a crise do conhecimento, diante do alarde das notícias falsas e, também, com as reduções de investimentos públicos para a área, se torna de extrema urgência a busca de alternativas que procurem abrir a reflexão do público sobre esses assuntos (PORTO; OLIVEIRA; ROSA, 2018).

Diante disso, a pesquisa científica possui um papel fundamental, no que diz respeito a evolução nos mais diversos aspectos para o País. Quanto mais investimento, mais avanços e mais possibilidades de contato da população com a ciência. Assim sendo, a sociedade passa a mudar seus hábitos e buscar analisar as informações que lhe é repassada pelos meios digitais e outros canais de comunicação.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante da discussão realizada percebe-se que as circulações de *Fake News* distorcem a opinião das pessoas sobre algum assunto. Isso é de extrema preocupação, já que informações erradas tendem a criar atitudes equivocadas. Ao realizar formas de aproximação das pesquisas científicas, seja pelo meio digital, revistas e afins. O fato é que quando o sujeito está a par do que está sendo discutido pelo cenário científico, suas concepções mudam de tal forma que desenvolvem a criticidade diante de informações que circulam o seu cotidiano.

O pesquisador precisa entender que a sociedade demanda por informação, e nada mais justo que ela seja de qualidade. Por isso, prezar pelo conhecimento científico é possibilitar um leque de possibilidades para a sociedade. Porém, a linguagem deve ser adequada ao público leigo, tornando-a de fácil compreensão por parte do público que terá contato com a divulgação científica. Uma das características principais da divulgação na ciência é a abordagem, que seja clara, direta e de fácil compreensão, sem linguagens técnicas e perda de informação relevante.

No mundo científico, alguns cientistas acreditam ser desnecessário um esforço para realizar a divulgação científica, tendo visto que esta ação não pontua nos instrumentos de avaliação dos órgãos financiadores de ciência. O problema é que muitos acreditam que esse conhecimento deve permanecer entre os seus semelhantes (pares), na utilização da disseminação através de veículos científicos renomados, por fazer parte das avaliações. No entanto, é dever moral do cientista repassar os avanços da ciência para a população, já que o dinheiro público investido pelas instituições de pesquisa é proveniente da sociedade.

Por conseguinte, conforme discutido, as *Fakes News* perdem força quando a sociedade está em conjunto com a ciência, que procura explicar os acontecimentos. Ao não manter uma ponte entre esses polos, existe um “emburrecimento” da população, que não averigua, acessa sites e matérias confiáveis, o que torna falha a relação com a notícia. Portanto, o pesquisador precisa realizar divulgação e a população precisa consumir esse tipo de informação e cobrar por isso. Pois, o conhecimento científico é responsável pelos grandes avanços de uma sociedade.

REFERÊNCIAS

BUENOS, Wilson. A divulgação científica no universo digital: o protagonismo dos portais e mídias sociais. In. PORTO, Cristiane; OLIVEIRA, Kaio Eduardo; ROSA, Flavia. **Produção e difusão de ciência na Cibercultura: narrativas em múltiplos olhares**. Ilhéus: Editus, 2018.

COSTA, Homero. A guerra contra a ciência. **Nossa Ciência**. Disponível em: <https://nossaciencia.com.br/artigos/a-guerra-contra-a-ciencia/> . Acesso em: 26 set. 2019.

DEWEY, Caitlin. **6 in 10 of you will share this link without reading it, a new, depressing study says**. Disponível em: <<https://www.washingtonpost.com/news/the-intersect/wp/2016/06/16/six-in-10-of-you-will-share-this-link-without-reading-it-according-to-a-new-and-depressing-study/>>. Acesso em: 10 ago. 2019.

GAMA NETO, Edilberto Marcelino. **Da Realidade misturada e educação: uma experiência com o aplicativo Mar**. 117f. 2016. Dissertação. (Mestrado em Educação) – Universidade Tiradentes, Aracaju, 2016. Disponível em: <https://mestrados.unit.br/pped/wp-content/uploads/sites/2/2016/03/UMA_EXPERIENCIA_COM_O_APLICATIVO_MAR.pdf>. Acesso em: 22 maio 2019.

LEMOS, André; LÉVY, Pierre. **O futuro da internet: em direção a uma ciberdemocracia planetária**. São Paulo: Paulus, 2010.

MONNERAT, Alessandra. **Política é principal assunto das fake news no WhatsApp**. Disponível em: < <https://politica.estadao.com.br/noticias/geral,politica-e-principal-assunto-das-fake-news-no-whatsapp,70002825358>>. Acesso em: 8 jul. 2019.

PEZZO, Mariana Rodrigues; FABRÍCIO, Tarcio Minto; OLIVEIRA, Adilson Jesus Aparecido de. Cultura científica e cibercultura: a

experiência do Laboratório Aberto de Interatividade (LABI) com narrativas de ciência nos espaços físico e virtual In. PORTO, Cristiane; OLIVEIRA, Kaio Eduardo; ROSA, Flavia. **Produção e difusão de ciência na Cibercultura:** narrativas em múltiplos olhares. Ilhéus: Editus, 2018.

PORTO, Cristiane; MOREIRA, J. António (Org.). **Educação e Ciberespaço:** novas configurações, convergências e conexões. Aracaju: Edunit (BR), WhiteBooks (PT), 2017.

PORTO, Cristiane; OLIVEIRA, Kaio Eduardo; ROSA, Flavia. **Produção e difusão de ciência na Cibercultura:** narrativas em múltiplos olhares. Ilhéus: Editus, 2018.

SALA, Oscar. O papel da ciência na sociedade. In. **Revista de História.** v. 50, n.100, p. 813-820, 1974. Disponível em: <<https://doi.org/10.11606/issn.2316-9141.rh.1974.132677>>. Acesso em: 10 set. 2019.

SANTAELLA, Lucia. **A pós-verdade é verdadeira ou falsa?** Barueri-SP: Estação das Letras e Cores, 2018. (Coleção interrogações).

CIBERSORORIDADE: AS VOZES DAS MINAS E DAS MANAS NAS REDES SOCIAIS

Maria Gilvânia Guimarães dos Santos
Ronaldo Nunes Linhares
Mariana Pícaro Cerigatto

INTRODUÇÃO

Escrever é rever conceitos, revisitar memórias, relatar histórias. Escrever é um encontro íntimo, é um ato de coragem! Escrever sobre mulheres é quebrar silêncios. Recorre-se aqui à escritora e ativista americana Audre Lorde (1977) que em seu pronunciamento na Associação de Línguas Modernas destaca “No silêncio, cada uma de nós desvia o olhar de seus próprios medos – medo do desprezo, da censura, do julgamento, ou do reconhecimento, do desafio, do aniquilamento”.

Olhando para os medos, a escrita “*Cibersororidade: as vozes das minas e das manas nas redes sociais*”, parte da visão do meu eu feminino sobre os movimentos nas redes sociais, com ênfase para o *Facebook* e o *Instagram*. Espaços virtuais onde milhares de seguidores discutem e debatem inúmeras temáticas, o foco do artigo é analisar como essas redes sociais abordam a violência contra a mulher e ainda, se existe no ativismo digital ações que corroboram para a sororidade.

Apesar do uso corriqueiro em redes sociais, buscou-se no Dicionário Informal *Online* a palavra *Mana* que significa 1. Equipe de atitude, não importa o que façam, são unidas, amigas e verdadeiras. 2. Prontas para qualquer desafio, não abaixam a cabeça nunca. 3. Sua filosofia é humildade e coragem sempre. Ainda no mesmo Dicionário quando pesquisada a palavra *Mina*, encontra o significado 1. Garota, menina, mulher. 2. Diminutivo de menina. 3. Usado por jovens como

feminino de “Mano”. Logo, os dois agentes de transformação que intitulam esse artigo, minas e manas estão coerentes em seus usos.

A organização do artigo segue a seguinte proposta: inicialmente caracterizo o contexto de violência contra a mulher, alguns números que refletem os índices de violências sofridos pelas mulheres no Brasil¹. Na sequência analiso a cibercultura e seu poder transformador a partir dos referenciais que tratam da temática como de Lúcia Santaella (2003); Pierry Lévy (2010) e André Lemos (2010). A terceira destaco o conceito de sororidade sob o olhar teórico de Marcela Lagarde (2009), analisando como é vivenciado no ciberespaço. Mulheres que se cuidam e se curam potencializam as redes sociais digitais para influenciar e mobilizar outras mulheres quanto aos relacionamentos abusivos, agressões e denúncias. Por todo o percurso serão utilizados os exemplos de redes sociais como *Mete a Colher*², *Não me Kahlo*³, *Moça, Isso não é Amor*⁴ e *Filhas de Frida*⁵ que, insistentemente, apresentam ativismo feminino no ciberespaço, além de assumirem uma rede *online* de cuidados com as mulheres em seus variados processos de libertação.

As inquietações que conduzem a escrita fazem parte da história do ser mulher, do ser vítima e conviver com mulheres imersas em relacionamentos abusivos e agressivos, mas sobretudo, por partilhar vivências com mulheres que se curaram e que, incansavelmente, batam para que outras mulheres digam não a qualquer forma de opressão. É um constante desocultar a realidade, fomentar uma democracia inclusiva, quebrar silêncios para que todos tenham voz e presença.

VIOLÊNCIA CONTRA A MULHER: DADOS QUE PREOCUPAM

Decerto não há fragilidade no feminino. Contudo, às mulheres ainda sustentam a identificação dos maiores índices de violências no país. De acordo com a Pesquisa DataSenado que ouviu 1.116 mu-

1 Fonte: Pesquisa DataSenado (2015 e 2017) sobre a Violência Doméstica e Familiar contra Mulheres.

2 Fonte: <https://www.facebook.com/appmeteacolher/>

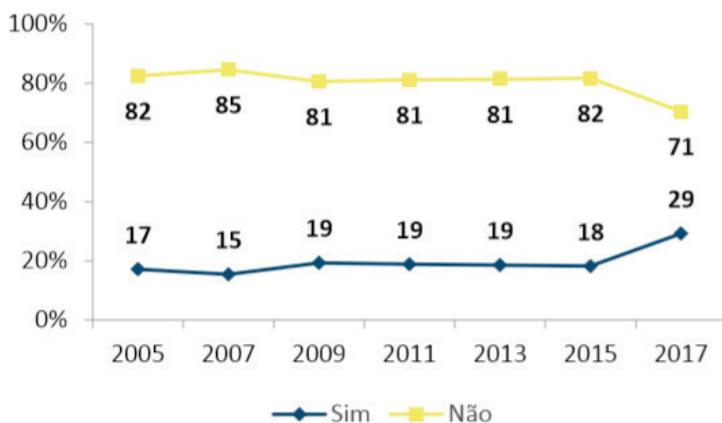
3 Fonte: <https://www.facebook.com/NaoKahlo/>

4 Fonte: https://www.facebook.com/issonaoehamor/?epa=SEARCH_BOX

5 Fonte: <https://www.instagram.com/filhasdefrida/?hl=pt-br>

lheres, divididas entre as 27 Unidades da Federação, realizada entre dos meses de março e abril de 2017, intitulada “Violência doméstica e familiar contra a Mulher”, uma em cada três mulheres já foi vítima de violência doméstica; destaca-se que a violência é sempre praticada por pessoas que mantêm ou mantiveram uma relação de intimidade com a vítima. A referida pesquisa é realizada a cada biênio e em 2017 chamou atenção com o aumento significativo do percentual de mulheres que afirmaram ter sido vítimas de algum tipo de violência causada por algum homem; o percentual passou de 18% em 2015 para 29% em 2017.

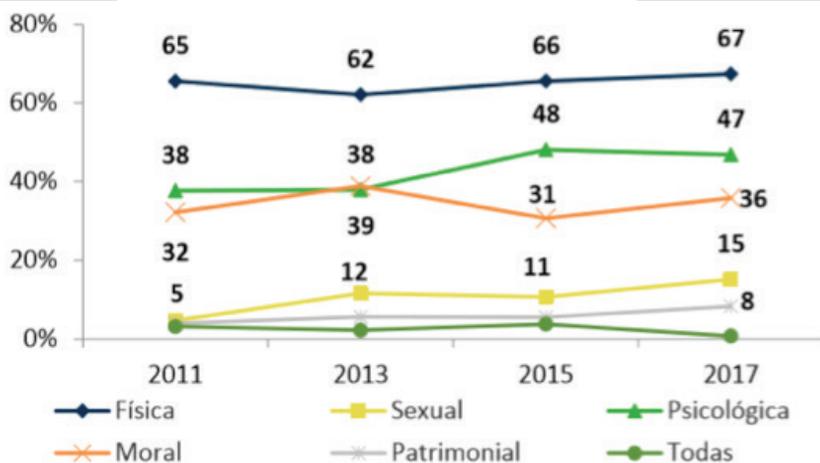
Gráfico 1 – Você já sofreu algum tipo de violência doméstica ou familiar provocada por um homem? (%)



Fonte: DataSenado, 2017

A crescente curva da violência contra a mulher reforça aquilo que diariamente é perceptível nos noticiários de televisão, jornais, revistas, sites. Ainda na mesma pesquisa fica evidenciado que a violência física é a mais mencionada sendo afirmada por 67% das respondentes, seguida da violência psicológica que apresentou o dado de 47% das mulheres entrevistadas afirmou ter sofrido esse tipo de violência. Na série histórica, outros dados que chamam atenção referem-se à violência moral e sexual que apresentam aumentam significativo entre 2015 e 2017.

Gráfico 02 – Qual foi o tipo de violência? (%)



Fonte: DataSenado, 2017

É válido destacar que a violência contra mulheres, especialmente a violência doméstica, envolve questões afetivas e emocionais, pois comumente, o agressor é ou foi companheiro da vítima, podendo ser pai de seus filhos, fato que dificulta ainda mais uma atitude resolutiva. Tal evidência dificulta a procura pela intervenção do Estado, que acaba camuflando os principais indicadores, uma vez que o registro da ocorrência em uma delegacia é o que contabiliza essa mulher em situação de violência. Ainda de acordo com a Pesquisa existe uma tendência entre as vítimas em não denunciar o agressor, por se culpar pela situação sofrida, por esperar que o comportamento violento seja transformado e por temer pela sua integridade física ou dos filhos.

Apesar das restrições para a formalização das denúncias, é evidente que a cada ano aumenta o número de mulheres que registram ocorrências de agressão, isso significa que estão com mais clareza dos marcos legais e que embora ainda deficitário, elas encontram uma rede de apoio que fortalece e encoraja para a ação. Os números registrados no site do Senado Federal chamam atenção:

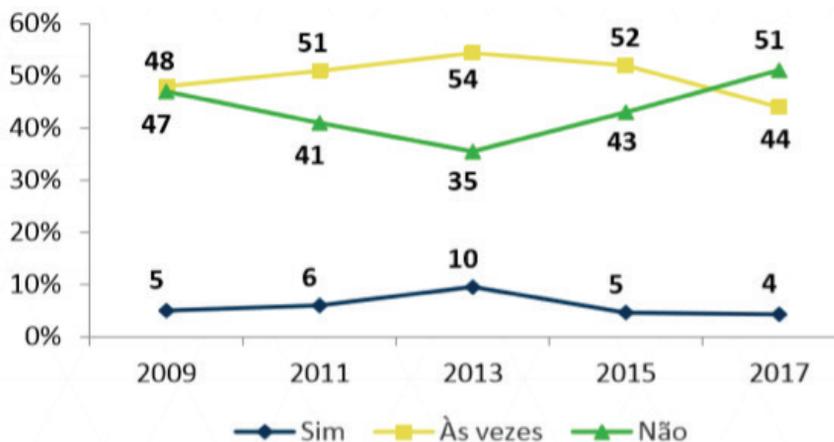
Figura 01 – Painel de Violência contra Mulheres no Brasil 2016



Fonte: DataSenado, 2016

É fato que a sociedade patriarcal, onde impera o machismo, atuou por séculos para silenciar as mulheres. Decerto conseguiu. Mulheres silenciadas, submissas, exploradas e oprimidas foram inferiorizadas e dominadas em seu feminino nos mais variados aspectos. Hoje as mulheres não mais naturalizam esses fatos e enfrentam rotinas desgastantes, mas sabem do imperativo referente ao respeito em todas as áreas. Conscientes do que ainda falta, a Pesquisa DataSenado apresenta um aumento entre o número de entrevistadas que afirmam que no Brasil a mulher não é tratada com respeito, saindo de 43% em 2015 para 51% em 2017.

Gráfico 03 – De forma geral, você acha que as mulheres são tratadas com respeito no Brasil? (%)



Fonte: DataSenado, 2017

É fato que as mulheres já se percebem desrespeitadas. A violência contra as mulheres é problema sério em nosso país, diariamente são expostos nas mídias casos de agressões e feminicídio. Há de destacar um passo do Governo Federal do Brasil que promulgou em 7 de agosto de 2006 a Lei Nº 11.340, popularmente conhecida como Lei Maria da Penha, que torna a violência doméstica e familiar contra a mulher como violação aos direitos humanos. A referida Lei em seu Artigo 2º, garante que

Toda mulher, independentemente de classe, raça, etnia, orientação sexual, renda, cultura, nível educacional, idade e religião, goza dos direitos fundamentais inerentes à pessoa humana, sendo-lhe asseguradas as oportunidades e facilidades para viver sem violência, preservar sua saúde física e mental e seu aperfeiçoamento moral, intelectual e social” (BRASIL, 2006)

Porém apesar da real intenção de eficácia, meninas e mulheres brasileiras compõem diariamente as crescentes estatísticas com dados que preocupam quanto à violência, agressões e mortes precoces. O momento histórico é imprescindível para o fortalecimento de lutas contra as violências. Quanto maior for o espaço de fala, maior será o número de escutas, maior será o número de minas e de manas cientes da bandeira que precisa ser erguida diariamente para mitigar os dados que preocupam. Por todos os espaços é preciso que mulheres tenham poder de voz. O ciberespaço empodera as vozes das minas e das manas que ecoam fortemente no respeito ao feminino e na denúncia de violências contra as mulheres.

CIBERESPAÇO COMO LUGAR DE LUTA E DENÚNCIA DA VIOLÊNCIA CONTRA MULHERES

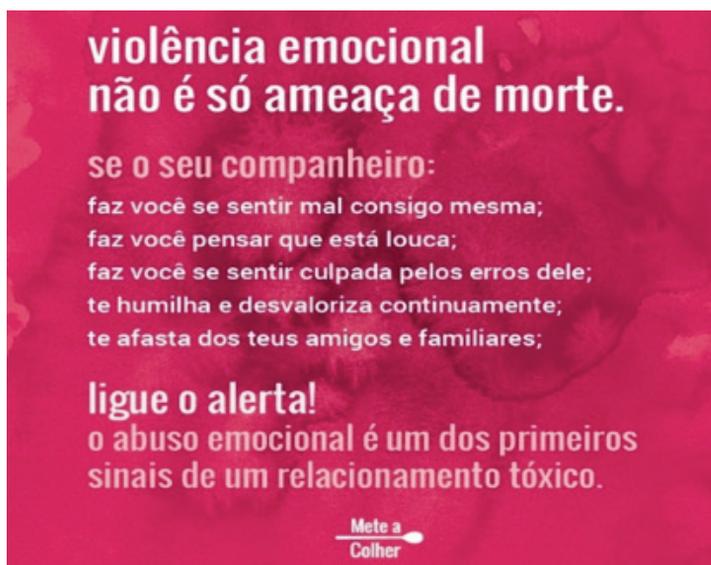
Os números assustam e as denúncias formais ainda não representam o número total de violências contra mulheres. Pois, muitas vítimas abstêm de contar para a família, tanto por vergonha, como por descrédito ou pela indução para permanecer na situação com o famoso dito

popular “*Ruim com ele, pior sem ele*”. Há relatos de exaustivos, humilhantes e dolorosos atendimentos para aquelas que decidem formalizar a denúncia em Delegacias, quer sejam especializadas ou não, certamente isso também corrobora para a desistência para formalização das denúncias. Com triagens que superaram o atendimento hospitalares, mulheres vítimas de violências relatam que antes de chegar ao Boletim de Ocorrências passam por dois ou três profissionais que insistem em duvidar dos relatos, com questionamentos duvidosos quanto ao ocorrido “*Você não caiu no banheiro?*” “*Tem certeza que esse hematoma não foi de uma batida no trinco da porta?*” Diante da dor da agressão, há necessidade de reunir forças, rememorar o incômodo vivido, controlar emoções para não cair em contradições e enfim formalizar uma denúncia.

O ciberespaço também passou a ser lugar de luta feminina e as denúncias no ciberespaço assustam os agressores bem mais que os Boletins de Ocorrências nas Delegacias. A vergonha de falar para um, agora cede espaço para a coragem de falar para todos. Essa coragem às vezes pertence a um grupo, uma coletividade que por meio de uma rede social, expõe dores que refletem em coragem, fortalecendo para a denúncia formal. Páginas no *Facebook* e no *Instagram* reúnem mulheres que no ciberespaço denunciam, alertam e conseguem encorajar e atingir um número imensurável de mulheres que se veem representadas ou com vivências parecidas. Mulheres que esclarecem e orientam outras mulheres que, por vezes, não se percebem em relacionamentos abusivos acabam sendo elucidadas por meio de redes sociais como *Mete a Colher*, com mais de 109mil seguidores no *Facebook*, a página se apresenta como uma *startup* de base tecnológica de combate à violência contra as mulheres, com a principal missão enfrentar a violência doméstica e ajudar mulheres a entender, evitar e se livrar de relacionamentos abusivos.

São posts que trazem informações e ajudam mulheres a se perceberem em relacionamentos abusivos, mais que isso corroboram de forma efetiva para a conscientização, ação e liberdade. Uma comunicação que se multiplica no ciberespaço e ganha força no combate à violência. Ao observar algumas postagens fica evidente a quantidade de comentários que representam denúncias, relatos de experiências e desabafos.

Figura 2 – Violência Emocional



Fonte: Meta a Colher, 2019

Por meio de postagens como “Violência Emocional” mulheres são conscientizada quanto aos abusos emocionais, por vezes, corriqueiros e naturalizados dentro da “normalidade” do relacionamento. Essa comunicação horizontalizada, onde todos têm maior possibilidade de escolhas e de criação só é possível devido ao avanço tecnológico. O computador e a internet trouxeram novas formas de comunicação e produção. Segundo Pierry Levy (1999, p. 49) apenas as redes digitais, o ciberespaço “permitem que os membros de um grupo humano (que podem ser tantos quantos quiser) se coordenem, cooperem, alimentem e consultem uma memória comum, e isto quase em tempo real, apesar da distribuição geográfica e da diferença de horários”. O sociólogo francês destaca que dos anos 1980 para os 1990 surgiram tecnologias digitais que permitiram esse novo espaço de socialização, comunicação, organização e de conhecimento. A mesma ideia, defende André Lemos (2004, p.139) quando traz o conceito de cibercultura que possibilita novas formas de convivências:

com o ciberespaço, as pessoas podem formar coletivos mesmo vivendo em cidades e culturas bem diferentes. Criam-se assim territorialidades simbólicas. Nesse sentido, as comunidades formadas a partir das redes telemáticas mostram como as novas tecnologias podem atuar [...] como máquinas de comunhão, de compartilhamento de ideias e de sentimentos, de formação comunitária.

Tanto Levy quanto Lemos entendem a internet como movimento de encontro e de “novas modalidades de emissão livre, de formas de compartilhamento de informação, de cooperação”, almejando com isso, “mudanças globais da esfera política em direção a uma ciberdemocracia”. Visualizando a democracia no ciberespaço observa-se ser local de voz, vez, empoderamento e luta de muitas mulheres.

Assim ocorre a evolução do contar uma agressão apenas para um familiar, por meio exclusivo de uma cultura oral até chegar a disseminação ideias de proteção e denúncias nas redes sociais, por meio da cultura digital ou cibercultura. As transformações socioculturais ocorridas com a chegada das tecnologias são destacadas por Santarella (2003) que provoca uma reflexão diante das aceleradas e grandes mudança que ganham proporções jamais imaginadas nos diversos campos sociais e espaços culturais, tecnológicos comunicacionais e digitais. Um grande exemplo foi a denúncia de assédio sofrida pela figurinista Su Tonani nos estúdios da Rede Globo em 2017. Famosas e anônimas se somaram ao protesto Chega de Assédio e a hashtag, Mexeu com uma, Mexeu com todas, chegou aos trending topics do Twitter e mantém no Instagram 81.262 publicações.

No ciberespaço emerge a possibilidade da ciberdemocracia onde a diversidade cultural e a inteligência coletiva são estimuladas e praticadas. Ao abordar a inteligência coletiva Lévy (p. 38) destaca que é a liberdade como elemento de aperfeiçoamento que resulta no produto e no sentido da evolução cultural. A dinâmica social originária do ciberespaço estimula a capacidade de comunicação e circulação de informações, com isso dissemina liberdade e aprimora inteligência coletiva, pois o “ciberespaço permite uma liberdade de

expressão e de comunicação em escala planetária absolutamente sem precedente” (p. 52).

Percebe-se novas configurações de movimentos feministas no ambiente virtual. Mulheres compreenderam o poder de liberdade de expressão do ciberespaço e protagonizam movimentos. Da interface com as máquinas, quer sejam computadores, aparelhos celulares, notebooks; mulheres potencializam a atividade no ciberespaço e são vozes de esperanças para eliminar com o silêncio que impera entre as mulheres vítimas de violências. Outro exemplo de destaque é a rede social Filhas de Frida que com mais de 483 mil seguidores no Instagram se apresenta como um coletivo independente de intervenção política, social, literária, artística e cultural. Com postagens provocativas a página utiliza seu espaço para um chamamento crítico aos preconceitos enraizados pela sociedade patriarcal.

Figura 3 – Patriarcado e Violência Contra a Mulher

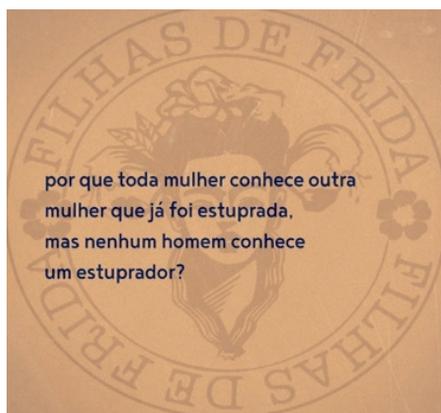
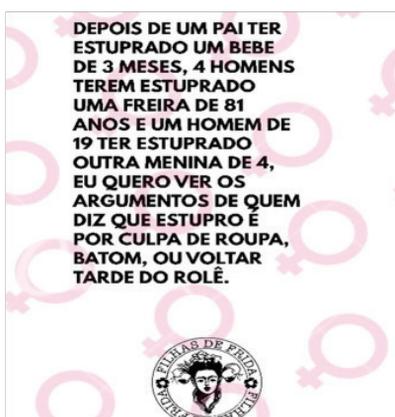


Figura 4 – Culpabilização Feminina



Fonte: Filhas de Frida, 2019

O *Instagram* Filhas de Frida reforça o caráter político e cultural em postagens como as *Figuras 3 e 4* que esclarecem acerca de como a mulher assume o papel de ré em diferentes situações de violências. Na condição de responsável pela agressão a atitude reflete a cultura do patriarcado que ainda se mantem vivo e fazendo vítimas.

Movimentos feministas ganham voz no ciberespaço e denunciam, questionam, alertam, mas sobretudo, transformam em uma ciberdemocracia, com inclusão de pautas urgentes e de luta contra os diversos tipos de violências sofridos pelas mulheres. Mais que isso, o ciberespaço, por meio das diversas redes sociais adotam e disseminam novas formas de organização e conceitos que geram uma cultura de cuidado entre as mulheres, fazendo acontecer a sororidade.

AS “MINAS” E AS “MANAS” SE CUIDAM: COMO AS REDES DIGITAIS CONSTROEM A CIBERSORORIDADE E A EMANCIPAÇÃO FEMININA

Vítimas diárias de assédios, agressões e abusos boa parte das mulheres optam pelo silêncio. Advindas de um processo precoce de aculturação as meninas são treinadas desde cedo a subserviência, ao controle do corpo “*Sente como uma menina!*”, dos cabelos nos vários penteados e até mesmo do choro, pois há de se saber “*Chorar como uma mocinha!*”. Desde a terna infância os afazeres domésticos estão presentes nas brincadeiras de casinha com miniaturas de vassouras, panelas e eletrodomésticos.

Assim foram criadas muitas mulheres num contexto onde a posição sujeito-mulher é construída por um discurso patriarcal, machista que coloca a mulher em lugar de submissão, de sexo frágil e de objeto facilmente moldável. É possível a mulher não mais se identificar com esse discurso, na verdade ela pode desidentificar-se do patriarcado e assumir um discurso feminista, segundo Pêcheux (1997, p) ressalta que “desidentificar-se implica não mais estar identificado com uma determinada formação discursiva porque, de fato, este mesmo sujeito já se identificou com uma outra formação discursiva”. O ciberespaço é o local onde é possível ganhar nova identidade, pois promove novas formas de produção e circulação de discursos.

Observa-se, portanto, esse funcionamento em postagens como da página do *Facebook Moça, isso não é Amor*, criada em 2018, com mais de 70 mil seguidores as postagens alertam mulheres para uma nova identificação e cuidados com relacionamento abusivos, a página traz a seguinte apresentação:

A gente não tem noção do que é um relacionamento abusivo até se dar conta de que está vivendo um. [...] o abusador tem como motivação minar e acabar com nossa autoestima, nos tirando nosso senso de identidade, para nos moldar à vontade dele e assim nos dominar completamente. [...] por ter saído dessa bad transformei em missão pessoal informar e educar o maior número possível de mulheres sobre relacionamentos abusivos [...]. Vem comigo e chame as manas!

É no ciberespaço que a nova construção do sujeito empoderado feminino ganha novo funcionamento para a resistência em escala. Inovações nas abordagens, postagens com dor e com humor que as páginas se fortalecem, esclarecem e ajudam no processo emancipatório de outras mulheres. Acrescenta-se a relação existente entre autonomia e libertação, do educador brasileiro Paulo Freire (1998, p.19) que esclarece acerca da desafiadora condição de opressão

Os oprimidos, contudo, acomodados e adaptados, imersos na própria engrenagem de estrutura dominadora, temem a liberdade, enquanto não se sentem capazes de correr riscos de assumi-la. E terem, também, na medida em que, lutar por ela, significa uma ameaça, não só aos que a usam para oprimir, como seus proprietários, mas aos companheiros, que se assustam com maiores repressões.

Pretender a libertação não é tarefa fácil, porém é pauta diária feminina e necessidade de exercício recorrente como processo de resgate da humanização que, por vezes, parece distanciar-se da construção histórica de cada indivíduo. Com a cibercultura as mulheres começam a colorir o ciberespaço. Aos poucos as redes sociais deixam de ser exclusivamente o espaço de postagens da “*felicidade eterna*” e passam a ser espaços que ativismo, empoderamento, onde vozes ecoam num coletivo unido de respeito e sororidade. Mulheres que se libertam iniciam o movimento que levanta a bandeira da liberdade e da cura de outras mulheres. A violência deixa de ser exclusivamente um número nas estatísticas e passa a ter voz, vez, cor, rosto ma-

chucado, corpo ferido. Outro exemplo de ativismo nas redes sociais é a página *Não Me Khalo*, com 1.230.509 seguidores, a fanpage do Facebook tem a informação como uma rede colaborativa e crítica e se identifica como um coletivo feminino para estudo e debate sobre o feminismo em suas diversas vertentes, respeitando a pluralidade social, a individualidade e valorizando o trabalho em conjunto para a construção de uma sociedade igualitária, dando atenção às demandas e pautas feministas.

Figura 5 – Informação e Autonomia



Fonte: Não me Kahlo, 2019

Figura 6 - Sororidade



Fonte: Não me Kahlo, 2019

Além das postagens que esclarecem sobre abusos e assédios contra as mulheres há evidências de cuidados com as outras mulheres, em um claro exercício de sororidade. Assim como exposto nas Figuras 5 e 6, mulheres conclamam outras mulheres à informação e à união. A palavra sororidade não existe na língua portuguesa, porém há uma palavra semelhante fraternidade que de acordo com o Dicionário Michaelis significa: 1. laço de parentesco entre irmãos; irmandade. 2. união, afeto de irmão para irmão. 3. o amor ao próximo; fraternização. 4. a harmonia e união entre aqueles que vivem em proximidade ou que lutam pela mesma causa etc.; fraternização. Sororidade e Fraternidade derivam do latim sendo *sóror* irmãs e *frater* irmãos. A sociedade patriarcal permitiu apenas o comum uso de fraternidade, dando a impressão que relações harmoniosas somente

seriam possíveis entre os homens. A antropóloga mexicana Marcela Lagarde (2009, p.27) define sororidade como uma dimensão

Ética, política e prática do feminismo contemporâneo. É uma experiência subjetiva entre mulheres na busca por relações positivas e saudáveis, na construção de alianças existencial e política com outras mulheres, para contribuir com a eliminação social de todas as formas de opressão e ao apoio mútuo para alcançar o empoderamento vital de cada mulher. A sororidade é a consciência crítica sobre a misoginia e é o esforço tanto pessoal quanto coletivo de destruir a mentalidade e a cultura misógina, enquanto transforma as relações de solidariedade entre as mulheres.

A vergonha de falar para um, agora dá espaço para a coragem de falar para todos, de atingir o imensurável de representar tantas outras que passam por dores parecidas. Essa capacidade de representação do ciberespaço cria a cibersororidade onde minas, manas, mulheres se cuidam, se encorajam e se fortalecem. Uma mulher que cai na rede da cibersororidade nunca vem sozinha ela sempre histórias, mais que isso ela nunca está sozinha na rede. A interlocução entre as mulheres, à perspectiva de cuidado e de proteção alcançou um espaço inimaginável. Páginas que inicialmente idealizavam o alerta passam a ser espaços de denúncias.

No ciberespaço com a ciberdemocracia de mulheres que lutaram e lutam pela emancipação das mulheres são popularizadas por meio de postagens com frases de Audre Lorde, autora caribenha-americana; Simone de Beauvoir, filósofa francesa; Rosa Luxemburgo, filósofa alemã; Virginia Woolf, escritora britânica; Rebecca West, autora inglesa; Malala Yousafzai, ativista paquistanesa e Chimamanda Ngozi Adichie, escritora nigeriana. Na rede *Instagram* a *hashtag* sororidade tem mais de 245mil publicações.

Cuidar-se, elevar a autoestima, bem viver e envolver outras mulheres nessa causa é o que conduz muitas bandeiras hasteadas permanentemente nas redes sociais. Saber falar não, diante de qualquer for-

ma de violência, faz parte da luta diária incansável das muitas mulheres que mantem uma rede de cuidado e proteção ao feminino. As manas e as minas precisam diariamente resgatar o brilho nos olhos e a energia vital para novas conquistas e fortalecimento da energia feminina.

Assim, promover a participação de homens e mulheres em ambientes que constroem debates com temáticas feministas para a construção de uma sociedade mais justa, igualitária e digna para todos. Ações como vistas nas redes sociais aqui expostas fomentam a cidadania, criticidade e a reflexão das atitudes individuais e o quanto elas afetam cada ser humano. No ciberespaço, por meio do ciberativismo far-se-á uso da ciberdemocracia e quiçá estará fortalecendo laços de respeito aos direitos das mulheres e contra qualquer forma de violência, para a plena vivência da cibersororidade.

CONSIDERAÇÕES

Assim, defende-se a ideia de que no ciberespaço as redes sociais transformam-se em espaço de voz para o empoderamento feminino, para o exercício da sororidade e da democracia. Redes sociais como o Facebook e o Instagram por meio de páginas como Filhas de Frida, Moça, isso não é Amor, Eu não me Kahlo e Mete a Colher representam espaço de politização e ativismo feminino. Com postagens críticas, esclarecedoras e provocativas as referidas redes sociais digitais levantam a bandeira de luta contra a cultura patriarcal e expõem sem medo as mais variadas violências contra as mulheres.

Muito mais que espaços de denúncias, com o ciberativismo; as citadas redes sociais formam verdadeiras redes de apoio e militância feminista. Com situações de alertas, orientações de denúncias, mas sobretudo, com o exercício da vivência da cibersororidade que cuida, soma, cria vínculos e empodera as mulheres a seguirem suas histórias. Desmistificando, assim, a falsa rivalidade entre as mulheres; com uma cultura de autocuidado e de proteção em defesa da vida e dos direitos fundamentais para todas as pessoas.

Rompendo a cultura do silêncio e da vergonha, as redes sociais potencializam as denúncias de práticas impregnadas de violência que

oprimem, discriminam e humilham mulheres. É imperativo observar, desvendar e dialogar o ciberespaço, na perspectiva do fortalecimento da ciberdemocracia e da cibersororidade. As reflexões aqui realizadas não se encerram e servem de parâmetro para posteriores investigações com mais profundidade. Aqui encerra-se recorrendo, assim como na introdução deste trabalho, ao discurso da escritora e ativista americana Auder Lorde (1977) que em seu pronunciamento na Associação de Línguas Modernas alerta “Que palavras ainda lhes faltam? O que necessitam dizer? Que tiranias vocês engolem cada dia e tentam torná-las suas, até asfixiar-se e morrer por elas, sempre em silêncio?” Aqui restam inquietantes reflexões e a clareza que se o ciberespaço tem cor, certamente ele é rosa choque!

REFERÊNCIAS

BRASIL (2015). Mapa da violência 2015 – Homicídio de mulheres no Brasil. Disponível em: http://www.mapadaviolencia.org.br/pdf2015/MapaViolencia_2015_mulheres.pdf. Acesso em: 21 jun. 2019.

BRASIL (2017). Violência doméstica e familiar contra a mulher - Pesquisa DataSenado – Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/institucional/datasenado/arquivos/aumenta-numero-de-mulheres-que-declaram-ter-sofrido-violencia> Acesso em: 26 jun. 2018

BRASIL (2018). Panorama da violência contra as mulheres no Brasil [recurso eletrônico]: indicadores nacionais e estaduais. – N. 2 (2018). Brasília : Senado Federal, Observatório da Mulher Contra a Violência, 2016 Disponível em: <http://www.senado.gov.br/institucional/datasenado/omv/indicadores/relatorios/BR-2018.pdf> Acesso em: 25 jun. 2019

BRASIL. Lei Nº 11.340, de 7 de Agosto de 2006.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**: saberes necessários à prática educativa. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1998.

LAGARDE, Marcela. Los. Sororidad. In: GAMBA, Susana Beatriz. **Diccionario de estudios de género y feminismos**. Buenos Aires: 2009. <https://www.aacademica.org/tania.diz/18.pdf>. Acesso em: 27 jun. 2019.

LAGARDE, Marcela. El feminismo em mi vida – hitos, claves e topías. México: Instituto de las Mujeres del Distrito Federal. Lagarde, Marcela. Sororidad. In: CASTRO, Amanda Motta; MACHADO, Rita de Cassia (Org.). **Estudos Feministas, mulheres e Educação Popular**. Curitiba: CRV, 2016.

LEMOS, Andre. LÉVY, Pierre. **O futuro da Internet**: Em direção a uma ciberdemocracia planetária. São Paulo: Paulus, 2010

LORDE, Audre. Comunicação no painel “Lésbicas e literatura” da Associação de Línguas Modernas em 1977 e publicado em vários livros da autora. Retirado em: 7 de julho de 2019 <https://www.geledes.org.br/a-transformacao-do-silencio-em-linguagem-e-acao/>

PÊCHEUX, M. **Semântica e Discurso**. Campinas: Editora da Unicamp, 1997

SANTAELLA, Lúcia. **Culturas e artes do pós-humano**: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.

PEDAGOGIAS SEXUAIS NA CIBERCULTURA: O PROTAGONISMO DO PAR HUMANO-NÃO-HUMANO

Danillo Mota Lima
Patricia Silva
Edvaldo Souza Couto

INTRODUÇÃO

Na Cibercultura humanos e não-humanos (internet, tecnologias digitais, discursos, matéria, etc.) abrem novos caminhos no campo das pedagogias sexuais. A busca e incitação pós-humanas em existir, exhibir, participar e viver em redes são imperativos do nosso tempo marcado pelas conectividades. A Cibercultura e o ciberespaço proporcionam o trânsito de conhecimentos, saberes e potencialidades que manifestam e alteram os modos como os sujeitos humanos produzem seus corpos, desejos e estilos de viver os prazeres sexuais.

Assim sendo, a sexualidade saiu da esfera íntima e privada e chegou ao debate público como campo atravessado por relações de poder nos domínios das redes digitais. Nesse contexto, as experimentações dos corpos e das sexualidades rompem as barreiras do espaço privado para assumir contornos de coisa pública. Afinal, humanos conectados não desejam consumir apenas produtos culturais ficcionais, mas têm interesse em consumir aquilo que, *a priori*, é “realmente real”, como a intimidade alheia, oferecida em múltiplas performatividades deslizantes e espetaculares em diversos ambientes de rede. O corpo está fora do corpo e o sexo está fora do sexo.

Nesse contexto, o objetivo desse estudo é discutir a condição em que o não-humano assume o protagonismo da excitação e transfere o gozo do corpo humano para as diversas simulações e performatividades interativas nos ambientes conectivos das redes digitais. Trata-se de uma orgia de realismo e de produção na qual o sexo, desvelado da sedução, torna-se mais um signo na panóplia hipersexual

do mundo atual. Para realizar esse objetivo trabalharemos a posição pós-humanista, buscando repensar a relação com todos aqueles que sofreram na construção da humanidade (deuses, máquinas, objetos, coisas, monstros, mulheres etc.). Assim, a noção do que constitui o humano e as divisões que são feitas entre humanos e não-humanos são merecedores de novos olhares (PENNYCOOK, 2018).

Nosso argumento central é que a dicotomia humano e não-humano não pode ser supressora, pois indivíduos/objetos/coisas formam um todo completo e complexo, uma associação interagente, onde tudo e todos comprometem-se, inclusive no sexo e nas pedagogias sexuais em rede. O estudo é de caráter bibliográfico e usa exemplos do I. Con e do Cam4 como indicadores diretos desses fenômenos associados a experiências sexuais do nosso tempo. Os resultados indicam que nas interações do par humano-não-humano prevalecem o prazer publicitário que ressaltam o voyeurístico de tudo querer ver o prazer exibicionista de fazer do sexo apenas um espetáculo para os outros. Nessas projeções fluídas o toque e o encontro físico com o outro são, cada vez mais, dispensáveis, desprestigiados e descartados. Restam tão somente a alucinação do gozo espetacular e o brilho efêmero do prazer nas telas e redes conectivas para serem adorados e compartilhados.

CONSIDERAÇÕES SOBRE O PÓS-HUMANO

O Pós-humano é um termo particularmente versátil, envolvendo uma ampla gama abordagens. Contudo, para efeitos neste estudo, consideraremos que o pensamento pós-humanista reorienta os humanos para a sua interdependência ética com a materialidade (BENNET, 2010). Quando trabalhamos a sociomaterialidade na pesquisa, destacamos as maneiras pelas quais a matéria pode ser concebida como mais do que apenas uma superfície passiva na qual os significados culturais são registrados (GYGI; 2019).

Usamos a noção de humano não como uma categorização exótica, purificando a humanidade dos elementos não-humanos que tornam possível sua própria existência. Pelo contrário, um ser huma-

no não é um conjunto autônomo de emoções, intenções, memórias e habilidades adquiridas em um invólucro isolado de pele; nós, humanos, somos constituídos de vários elementos não-humanos que nos moldam e nos associam ao mundo (LE BRETON, 2003; HARAWAY, 2009; COUTO, 2012).

Não é novo mostrar ou pensar que a Cibercultura é a era do pós-humano. Essa concepção tem uma história e foram muitos os exemplos de que os não-humanos não são meras extensões do nosso corpo, mas aquilo mesmo que trona o que somos: um misto de natureza e técnica. Lembremos de algumas figuras míticas como Minotauro, Sereia, Centauro, Frankenstein e Ciborgue. Em todos esses exemplos temos corpos que mesclam e se confundem de variadas maneiras com outros corpos e objetos.

O minotauro, a sereia e o centauro são representantes da mitologia grega e encenados como seres miscigenados, compostos, heterogêneos, uma espécie de bestas com características humanas. A figura de Frankenstein, considerado primeira obra de ficção científica da história, imortalizada por Mary Shelley, em 1817 e publicada em 1818, mostra a concepção de um monstro, por meio de uma combinação entre matemática e alquimia que insufla a vida. Da mesma forma, os ciborgues por nós conhecidos nos filmes: *Blade Runner* (1982), *O Exterminador do Futuro* (1985), *Robocop* (1987), entre tantos outros, representaram figuras híbridas, mistura de dois ou mais elementos, que não eram nem homem, nem tecnologia, mas associação das duas coisas. O ciborgue, na concepção de Haraway (2009) é a mistura e confusão entre elementos biológicos e tecnológicos, superando a divisão ontológica entre natureza e cultura.

Na Cibercultura os seres híbridos, os ciborgues, passaram a ser denominados pós-humanos. E na visão pós-humana Sørensen (2013) oferece um exemplo *post mortem* interessante para explicar a fusão de sujeito e objeto/coisas. Ele conta que uma mulher foi cremada e seus restos mortais foram depositados em uma urna. Contudo, foi fundido um anel de bronze ao corpo, sugerindo que as pessoas responsáveis pela cremação não distinguiram matéria humana de não-humana. As cinzas são um conglomerado do total ou parcial do

corpo humano e do anel. Assim sendo, essas cinzas são em todos os aspectos do pós-humano.

Segundo Monteiro (2005, p. 13), ainda é comum encontramos uma certa “[...] nostalgia da pureza da carne contra um contexto de invasão das tecnologias sobre o corpo, simbolizando essa mistura como algo monstruoso”. Mas essa nostalgia não mais dá conta dos humanos na esfera do pós-humano que somos. Pois o que somos resulta dos vários hibridismos que a Cibercultura promove. Os seres humanos também estão integrados à próteses materiais e ferramentas tecnológicas, como óculos, implantes, fones de ouvido, entre outros elementos não-humanos (FENWICK; EDWARDS, 2010). E a propagação da concepção de híbridos, além de mostrar novas rotas para a percepção de mundo, abrem questões sobre a legitimidade dos muitos acoplamentos entre humanos e não-humanos.

Não estamos afirmando que não existem diferenças entre humanos e não-humanos. Estamos alegando que essas diferenças não são mais essenciais para compreendermos os fenômenos sociais, os corpos e as sexualidades. Como enfatizou Latour (1994, p. 134), “[...] enquanto o humanismo for feito por contraste com os [não-humanos], não compreenderemos nem um, nem o outro”. Não parece ser uma opção, os mundos social e físico/material estão totalmente interligados. Tudo e todos somos híbridos.

As noções de ciborgues, monstros e híbridos foram usados para desconstruir categorias acadêmicas tradicionais e demonstrar as conexões heterogêneas de entidades. Segundo Fenwick e Edwards (2010) o termo “entidade” foi adotado por Latour para representar os elementos humanos e não-humanos. O uso dessa expressão elimina a ideia de valorização de um dos elementos quando das análises produzidas nas pesquisas. É uma maneira de se referir a várias coisas que podem ser humanas e não-humanas, incluindo diferentes tipos de objetos materiais e imateriais (conceituais, morais, virtuais) e ações que não são pré-determinadas, essencializadas e definidas. Se uma vez foi possível afirmar que os não-humanos eram as massas que faltavam das ciências sociais, então deve ser admitido que este não é mais o caso (LATOUR, 1992).

HUMANO-NÃO-HUMANO

Com o desenvolvimento das ciências humanas ou sociais do século XVIII ao XX os humanos tornaram-se um coletivo digno de estudo científico, a partir dos programas idealistas e positivistas do Iluminismo que produziram a humanidade como um objeto científico e um projeto político.

Desfazer a categoria privilegiada do humano coloca em dúvida muito do Iluminismo que sustentou a supremacia do homem e fazer isso na Educação não é uma tarefa fácil. Uma das razões é que no ambiente educacional as formas hegemônicas de observar o social se sobrepõem de tal maneira que dificultam a entrada e manutenção de novas abordagens, por exemplo, a sociomaterialidade, para o contexto das pesquisas.

Pensar a sociomaterialidade pluraliza as práticas educativas, de modo a levar em conta os corpos, objetos/coisas e espaços ao lado e com o humano. Esta é uma tarefa urgente na Educação uma vez que, cada vez mais, o que e como aprendemos acontece em nossa dependência com a materialidade, tanto quanto através de quadros instrucionais humanos (TAYLOR, 2017).

Críticas ao humanismo apontam suas limitações teóricas e éticas a partir de diversos fatores, particularmente o aumento da população mundial; o acesso à informação e bens de consumo – efeitos da globalização e suas economias. Ademais, catástrofes ambientais, guerras, violência de gênero, racismo e, mais atualmente, a falta de privacidade e a era do algoritmo (BAYNES; JANDRIC, 2017). Em sociedades conectadas, as decisões sobre a vida são progressivamente influenciadas por máquinas e códigos, estes cérebros artificiais conseguem traçar um retrato automatizado do gosto de seus assinantes e constroem uma máquina de sugestões. Assim, novos conceitos e interpelações para debater questões educacionais, contestando hierarquias do pensamento cartesiano e seus binarismos centrais, sociedade/natureza, homem/máquina, humano/não-humano, são primordiais na cibercultura.

Felizmente há uma literatura em ascensão nas Ciências Sociais abordando a importância de artefatos, forças naturais e regi-

mes materiais, para se compreender práticas sociais e sistemas de poder. Essas pesquisas (GORUR, 2019; DECUYPERE, 2019; REDDINGTON; PRICE BAYNES, 2018; TOOHEY, 2018; BAYNES; JANDRIC, 2017; TAYLOR, 2017; FENWICK; EDWARDS, 2013; MACGREGOR, 2010; MUKERJI, 2015; e outras mais), analisam como as forças materiais afetam a conduta da vida cotidiana, discutem como e quando os não-humanos têm ação e exploram o valor metodológico dos estudos da materialidade, a fim de iluminar as formas pouco estudadas da vida social.

Entender que objetos científicos são híbridos e observar como eles são/estão articulados na vida é uma tendência emergente com múltiplas fontes e faces. Pensar a Educação na Cibercultura, a partir de uma perspectiva interdisciplinar, observando a porosidade das fronteiras e trazendo um mundo diferente do que nós conhecemos é pertinente e próprio do campo educacional. Já que, ajuda a reconhecer que as relações sociais, materiais e afetivas são inseparáveis e estão interconectadas na prática cotidiana (BARRY, 2018).

A crise do humanismo aflora a concepção pós-humanista na Educação. Ela apresenta um emaranhado dinâmico e mutável de relações, pois os fenômenos sociais são a inseparabilidade ontológica de componentes. Não há um mundo lá fora separado dos humanos, mas uma inter-relação dinâmica entre diferentes materialidades (BARAD, 2003; PENNYCOOK, 2018).

É importante mencionar que o descentramento do humano é apenas um elemento do pensamento pós-humanista que defende que precisamos ir além da ideia de unicidade dos sujeitos (humanos) e acolher um mundo material também, pela interferência de outros agentes (não-humanos) (PICKERING, 2001). O pensamento pós-humanista nos leva nessa direção: contestar a ideologia do humano e, conseqüentemente, o Pensamento Humanista na Educação.

Esses dois movimentos – Humanismo e Pós-Humanismo – são diferentes e relacionados: o primeiro acredita que o “humano é o sujeito autônomo da modernidade, dono da vontade e único possuidor da razão, que o distingue de outras espécies”, e o segundo não é sobre

o fim do homem, mas sobre o fim de “um universo centrado no homem” (HERAZO-BUSTOS; CASSIANI-MIRADA, 2015, p. 396-397, tradução nossa).

Desse modo, a questão pós-humanista não é rejeição ao humanismo, mas um questionamento das limitações impostas pelo pensamento humanista, particularmente, em relação ao que tem sido denominada pesquisa educacional. É importante que nós educadores reexaminemos a justiça social a partir de uma perspectiva humana descentralizada. O pós-humanismo fornece uma maneira de pensar as práticas educativas além dos limites dos efeitos cognitivos, entrada e saída de conteúdos e os efeitos do comportamento humano.

O objetivo desta ‘virada material’ é promover a igualdade na qual as pessoas e as coisas existam em mútua autoconstrução. Esse descentramento do humano tem raízes no pós-estruturalismo – corrente que problematiza as noções de sujeito, as verdades universais, os metarelatos, as concepções de identidade, as práticas sociais e culturais, discursivas ou não discursivas, as quais estão imersas nas relações desaber e poder (PEREIRA; DINIS, 2015, p. 1) – que apresenta uma crítica à visão antropocêntrica de mundo (HARVEY; KROHN-HANSEN; NUSTAD, 2019).

Ao colocarmos o hífen entre os termos humano-não-humano é para demarcar a inseparabilidade de pessoas e coisas através de seus atributos e ações coletivas, desde o ponto em que foram originalmente produzidos até como eles, eventualmente, agem juntos. Ou seja, não devem ser vistos de forma isolada.

PEDAGOGIAS SEXUAIS

A expansão midiática iniciada no século XX favoreceu a emergência de uma nova condição social, a chamada cultura de mídia (THOMPSON, 1995; RASMUSSEN, 2019) ou midiatização (HJARVARD, 2012; STRATE, 2006; LUNDBY, 2009). Esses conceitos são sinônimos e se referem “à crescente importância cultural e social dos meios de comunicação de massa e outras formas de comunicação tecnicamente mediadas” (VALIVERONEN, 2001, p. 159).

A influência da mídia na cultura desenvolveu-se de tal maneira que ela passou a ocupar os espaços educativos que, até então, eram ocupados pelas universidades, pela escola e pela cultura erudita, provocando mudanças nas construções sociais do sujeito. A partir de então, os artefatos midiáticos passaram a construir formas específicas de práticas pedagógicas carregadas de significados, vez que se tornaram importantes meios para a difusão de informações, signos e símbolos.

Larrosa (1994, p. 36), argumenta que práticas pedagógicas são aquelas em que “se produz ou se transforma a experiência que as pessoas têm de si mesmas”. Nesse sentido, considera que os objetos e ambientes de cultura funcionam como espaços educacionais que, de maneira explícita ou não, produzem noções muito particulares sobre os variados conhecimentos, as formas de organização da sociedade e dos diferentes grupos sociais.

As instâncias pedagógicas fazem com que os sujeitos incidam sobre si mesmos e “um dispositivo pedagógico será, então, qualquer lugar no qual se constitui ou se transforma a experiência de si. Qualquer lugar no qual se aprendem ou se modificam as relações que o sujeito estabelece consigo mesmo” (LARROSA, 1994, p. 57). Desse ponto de vista, é possível pensar a educação e a pedagogia como os processos de transformação histórica de cada sujeito naquilo que ele é.

Essa ótica de práticas pedagógicas que se debruça sobre a temática da cultura de mídia possibilitou a emergência do conceito de pedagogias culturais para explicar que outros espaços, além da escola, funcionam como produtores de conhecimentos, saberes, formas de pensar e agir. O conceito de pedagogia cultural indica que a educação ocorre:

[...] numa variedade de áreas sociais, incluindo, mas não se limitando à escolar. Áreas pedagógicas são aqueles lugares onde o poder é organizado e difundido, incluindo-se bibliotecas, TV, cinemas, jornais, revistas, brinquedos, propagandas, videogames, livros, esportes, etc. (STEINBERG; KINCHELOE, 2001, p. 14).

As problematizações das pedagogias culturais e das construções de identidades, tal como expressa acima, estão apoiadas no

campo dos Estudos Culturais. Os Estudos Culturais são os contornos da movimentação intelectual que surgiram no panorama político do pós-guerra, no século XX. Seus pesquisadores se apropriam de instrumentos, saberes e dispositivos conceituais que emergem de suas leituras do mundo. Isso para problematizar e tensionar a cultura, compreendida em um espectro mais amplo de possibilidades no qual despontam os domínios do popular.

Os Estudos Culturais na área da Educação têm possibilitado a construção de um espaço intelectual empenhado a investigar esses lugares de produção dos sujeitos. Uma vez que, ao salientar as conexões entre Educação e Comunicação, destacam o caráter pedagógico dos artefatos e objetos de cultura. Os teóricos desse campo compreendem a pedagogia como um espaço de construção, uma prática cultural cujo objetivo é estruturar modos de ser sujeito. Destarte, também consideram que a pedagogia está presente “em qualquer lugar em que existe a possibilidade de traduzir a experiência e construir verdades” (GIROUX; MACLAREM, 1995, p. 144).

A proliferação da cultura midiática no contexto dos Estudos Culturais possibilitou a construção de uma série de pedagogias que provocaram mudanças comportamentais na esfera dos afetos, da intimidade e da eroticidade. Rubin (2003) considera que a industrialização e a urbanização favoreceram a reorganização das relações familiares gerando outras configurações de gênero, novos processos identitários e provocou a emergência de um novo sistema sexual constituído por diferentes pessoas sexuais, populações, estratificações e tensões políticas.

Por sua vez, Louro (2017) aponta que a sedução e o impacto da mídia, do cinema, da televisão, novelas e publicidades, afetaram as múltiplas dimensões da vida, alterando concepções relativas às práticas sexuais e as experiências com o corpo, o sexo e o desejo. Para a autora essas transformações ocorreram porque esses artefatos culturais são produtores de pedagogia sexuais, pois estruturam sistemas de ensino e aprendizagem por meio de pedagogias estruturais que ensinam procedimentos, comportamentos e valores para

aqueles que a consomem. Tais pedagogias são criadas por meio de estruturas de pensamentos, conjunto de ideias e de práticas sociais que circulam nas mídias e diz o que é desejável ou não na esfera do sexo (LIMA; COUTO, 2019).

As pedagogias sexuais na Cibercultura são um conjunto de métodos, procedimentos e técnicas que garantem a adaptação de conteúdos informativos e educativos sobre os comportamentos sexuais, os prazeres e os desejos. Elas orientam e prescrevem práticas socializadoras do gosto sexual e do exercício do sexo, na era das conectividades. Elas “mobilizam aparatos e dispositivos, refazem ou repetem dizeres, modos, movimentos considerados como legítimos por normas de nossa cultura” (LOURO, 2017, p. 74), amplamente divulgados e compartilhados nos mais diversos ambientes de rede.

Atualmente, vivemos a era das tecnologias nos corpos, gêneros e sexualidades. Ultrapassamos as fronteiras da pele. Somos constituídos de vários elementos que nos moldam e nos associam ao mundo, como implantes, transplantes, enxertos, conexões com próteses, ferramentas tecnológicas, óculos, *smartphones*, fones de ouvido, entre outros elementos não-humanos que nos tornam híbridos e abrem novas rotas para a compreensão do mundo. Esses hibridismos ressaltam o protagonismo do par humano-não-humano, constroem novas práticas educativas que socializam os gostos sexuais e os exercícios dos sexos.

O SEXO ALÉM DO SEXO

No contexto da Cibercultura, marcado pelo imbricamento do físico com o não físico, os fluxos de informações digitais difundem imagens e estimulam as pessoas a experimentarem novas formas de sexualidades. Vivemos o império do desejo. A publicidade convoca todos a gozar através da posituação dos desejos, projetadas em suas marcas fetichizadas. Os exercícios constantes dos apelos ao sexual torna o sexo um signo a mais na panóplia hipersexual. Quando o sexo está em toda parte torna-se uma simulação generalizada. Se tudo é sexo, nada mais é sexual. Vivemos em uma indiferença do sexo e do sexual (BAUDRILLARD, 2008).

A indiferença crescente pelo sexo e a sua exacerbação absoluta e instantânea como espetáculo leva-o a um destino artificial. Agora que disponibilizamos e compartilhamos vorazmente todos os signos e todos os desejos só podemos simular e nos transmutar em transexuais:

Transexual não no sentido anatômico, mas no sentido mais geral do travestido, de jogo de comutação dos signos do sexo e, por oposição ao jogo anterior da diferença sexual, de jogo da indiferença sexual, indiferenciação dos pólos sexuais e indiferença ao sexo como gozo. O transexual tem por objetivo o artifício, seja ele o de mudar de sexo ou o jogo dos signos vestimentares, morfológicos, gestuais, característicos dos travestis. Seja como for, operação cirúrgica ou semi-úrgica, signo ou órgão, trata-se de próteses e, hoje, em que o destino do corpo é tornar-se prótese, é lógico que o modelo da sexualidade se torne a transexualidade (BAUDRILLARD, 1990, p. 27-28)

Por meio de conexões, sempre incompletas e insuficientes, com o não-humano o corpo é projetado e ampliado incessantemente. Do mesmo modo, o sexo se expande, redesenha e atualiza por meio de próteses e *software* de alta tecnologia (COUTO, 2007).

A camisinha digital (Figura 1) constitui-se como um indicador direto de fenômenos associados a experiências sexuais na Cibercultura. O i.Con, como é chamado a camisinha digital, é um modelo exemplar do triunfo do par humano-não-humano nas performatividades sexuais. Essa camisinha registra instantaneamente o tamanho e a espessura do pênis, mede o número e a velocidade das penetrações, a duração total das transas, quantas calorias foram queimadas e, na versão beta do objeto, as posições feitas durante o sexo. Os usuários podem compartilhar essas informações em seus aplicativos e redes sociais digitais e criar um ranqueamento de desempenhos com outros usuários (ESTA CAMISINHA... 2019).

Figura 1 - Imagens publicitárias do I.con.



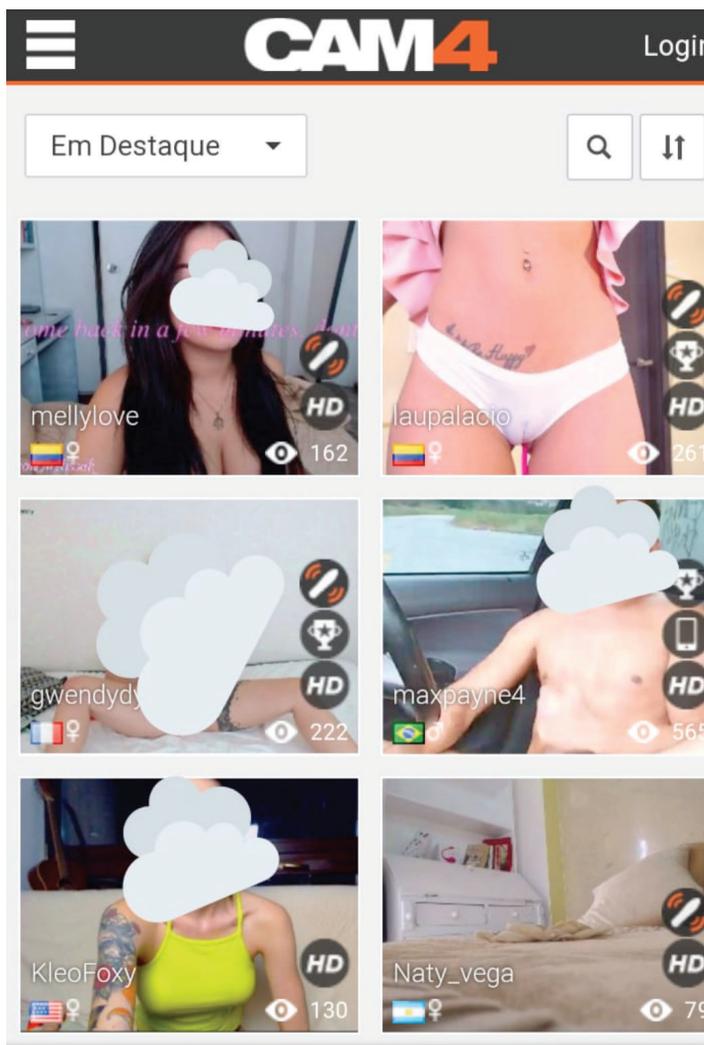
Fonte: Revista Galileu

Em tempos de panóplia hipersexual, sentir o sexo é pouco. É preciso saber os números, a velocidade, a intensidade para então exibi-los em redes sociais. O corpo, íntimo e sexuado, vive agora da sua superexposição. A liberação do sexo e do desejo, iniciados no século XX, provoca a ausência de sedução e a ascensão das representações exacerbadas e instantâneas, presentes na Cibercultura. Presenciamos o triunfo do detalhe, da verdade inexorável e o fim do segredo. Logo, o sexo estima a cultura da demonstração, opondo-se aos mecanismos tradicionais da sedução.

A camisinha digital é um exemplo da exposição que retira o véu da sedução e demonstra a necessidade da transparência e do fim do segredo relativos às práticas sexuais. O uso desse objeto/coisa demonstram que construções do sexo ganham novas configurações, nas quais as fantasias e o imaginário pessoal são construídos a partir de dados reais, produzidos e compartilhados por todos.

As interações do par humano-não-humano revelam um prazer voyeurístico de tudo querer ver e exibicionista de fazer do sexo um espetáculo para os outros. Nessa parceria, os fluidos, o toque e o encontro físico com o outro é cada vez mais dispensável. O resultado são fantasias narcisistas de um eu que atua em performances sexuais hiper higienizadas, destinada ao olhar e a si mesmo. Podemos observar esse mesmo triunfo do sexo como performatividades sexuais no Cam4 (Figura 2).

Figura 2- Página Inicial do Cam4.



Fonte: <https://pt.cam4.com/>

O Cam4 é um *site* de vídeos pornográficos amadores com média de 150 milhões de visitantes por mês. Nesse ambiente digital os humanos interagem através de suas *webcams* (não-humano), conectadas, simultaneamente, em geral, de seus espaços privados. O pra-

zer *voyer* e narcisista de fazer do sexo espetáculo para si mesmo está disseminado em práticas de ambiências digitais.

Segundo Couto (2018), vivemos a era da sexualidade sem sexo e sem corpos. As sensações não exigem mais contatos, tampouco relacionamentos, pois são inventadas e construídas em rede. Quando o sexo entra para a trama infinita das aparências, seus exercícios tornam-se egocêntricos. Não visam o gozo do outro, o importante mesmo é o gozo de quem se oferece para ser adorado.

O I.con e o Cam4 são exemplos das tecnologias que agem e transformam nossos corpos e sexualidades. Esses hibridismos apontam para novas pedagogias dos sexos e das sexualidades, pois esses objetos/coisas não funcionam apenas como ferramentas ou brinquedos eróticos, mas como efeito e atravessamento de um estilo de vida que se expande através do discurso pós-humano e do protagonismo do par humano-não-humano. Essa condição dos corpos e das sexualidades na Cibercultura produzem pedagogias sexuais que intervêm nas relações e no cuidado de si, regulando as construções subjetivas e carregando o sexo publicitário de significados nos domínios das telas e redes digitais.

Por conseguinte, emergem dessas interações e performatividades renovadas pedagogias que visam socializar os gostos sexuais e os exercícios das sexualidades exibidas e festejadas nas redes. Em outras palavras, podemos afirmar que, objetos/coisas como o I.con e o Cam4 estão reconstruindo um regime de excitabilidade que não cessa de realizar, expandir, redesenhar e atualizar os corpos e assexualidades conectivos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Não existe um só momento em que não sejamos afetados por objetos/coisas. Não temos como cair no mundo dos objetos/coisas, porque não há humanos fora do mundo dos objetos/coisas, ou seja, a história do material é desde o início parte e parcela da história humana. É a associação dos humanos com os não-humanos que viabilizam as relações sociais, mostra que existe uma nova

forma de pensar que requer uma abordagem da noção de ontologia do social, até então resumida às relações e interações humanas. Reconhecer a materialidade do social expande os números de elementos em análise e permite perceber que as ações dos sujeitos estão espalhadas nas relações entre humanos e não-humanos.

Nesse contexto, experienciamos processos educativos que ultrapassam as fronteiras da pele biológica e nos estimulam a experimentar novas e diferentes construções dos corpos e das sexualidades. Por meio do não-humano fazemos do sexo um jogo de signos e artificios que prometem nos levar ao gozo eterno. Agora, somos todos transexuais que, através de próteses, softwares, operações cirúrgicas e usos tecnologias digitais, experimentam o sexo que não está mais no sexo.

Esse estudo nos permite concluir que os objetos/coisas, como I.con e o Cam4, nos levam a realidade dos corpos sem corpos e das sexualidades sem sexo. As sensações são inventadas e construídas em rede, no excesso publicitário e teatral, com todas as suas festejadas e reivindicadas ambiguidades, na circulação sideral dos signos e na multiplicidade inflacionária dos prazeres. Nas interações do par humano-não-humano sentir o sexo é pouco. O protagonismo do par humano-não-humano ressalta que, o sexo estima a cultura da demonstração, opondo-se aos mecanismos da sedução; revela um prazer voyeurístico de tudo querer ver e exibicionista de fazer do sexo um espetáculo para os outros e, principalmente, para si.

O prazer na Cibercultura retira o véu da sedução e demonstra a necessidade da transparência e do fim do segredo relativos às práticas sexuais. Os usos do I.con e a popularização de sites pornográficos como o Cam4 são exemplos de outras configurações e pedagogias sexuais. Nestes as fantasias e o imaginário, os corpos e as sexualidades, são construídos a partir de dados produzidos e compartilhados pelo protagonismo do par humano-não-humano. Esses modos de viver e festejar as sexualidades na Cibercultura só são possíveis por causa do protagonismo do par humano-não-humano que integra, articula e publiciza o viver, nos permite desejar e gozar nas telas e redes conectivas.

REFERÊNCIAS

BARAD, K. Posthumanist Performativity: Toward an Understanding of How Matter Comes to Matter. **Journal of Women in Culture and Society**, v. 28, n. 3, p. 801-831, 2003.

BARRY, W. **The professional learning of academics in higher education**: a sociomaterial perspective. Canterbury Christ Church University: D.thesis, 2018.

BAUDRILLARD, J. **A transparência do mal**. Ensaios sobre os fenômenos extremos. Campinas: Papirus, 1990.

BAUDRILLARD, J. **Da sedução**. 7. ed. Campinas: Papirus, 2008.

BAYNES, S; JANDRIC, P. From anthropocentric humanism to critical posthumanism in digital education. **Knowledge Cultures**, v. 5, n. 2, p. 197-216, 2017.

BENNETT, J. Thing-Power. In: BRAUN, B.; WHATMORE, S. J. **Political Matter**: Technoscience, Democracy, and Public Life. Minnesota: University of Minnesota Press, 2010. p. 35-62.

COUTO, E. S. Cibersexo no contexto da educação. In: MILL, D (Org.). **Dicionário crítico de educação e tecnologias e educação a distância**. Campinas: Papirus, 2018. p. 94-97.

COUTO, E. S. **Corpos voláteis, corpos perfeitos**: estudos sobre estéticas, pedagogias e políticas do pós-humano. Salvador: Edufba, 2012.

COUTO, E. S. Uma estética para corpos mutantes. In: COUTO, E. S.; GOELLNER, S. V. (Orgs.). **Corpos mutantes**. Ensaios sobre novas (d)eficiências corporais. Porto Alegre: UFRGS, 2007.

DECUYPERE, M. STS in/as education: where do we stand and what is there (still) to gain? Some outlines for a future research agenda.

Discourse: Studies in the Cultural Politics of Education, v. 40, n.1, p. 136-145, 2019.

ESTA CAMISINHA coleta dados de suas relações sexuais. 2017.

Revista Galileu. Disponível em: <https://revistagalileu.globo.com/Tecnologia/noticia/2017/12/esta-camisinha-coleta-dados-de-suas-relacoes-sexuais.html>. Acesso em: 14 ago. 2019.

FENWICK, T.; EDWARDS, R. **Actor-Network Theory in Education**. London, New York: Routledge, 2010.

FENWICK, T.; EDWARDS, R. Performative ontologies Sociomaterial approaches to researching adult education and lifelong learning. **European Journal for Research on the Education and Learning of Adults**, v. 4, n.1, p. 49-63, 2013.

GIROUX, H.; MCLAREN, P. Por uma pedagogia crítica da representação. In: SILVA, T. T.; MOREIRA, A. F. (Org.). **Territórios contestados: o currículo e os novos mapas culturais**. Petrópolis: Vozes, 1995. p. 144-158.

GORUR, R. et al. Politics by other means? STS and research in education. **Discourse: Studies in the Cultural Politics of Education**, v. 40, n. 1, p. 1-15, 2019.

GYGI, F. R. Materiality. In: CALLAN, H. **The International Encyclopedia of Anthropology**. [S.l.]:Wiley Online Library, 2019.

HARAWAY, D. Manifesto ciborgue Ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. In: HARAWAY, D.; KUNZRU, H.; TADEU, T. (Org.) **Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano**. 2 ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2009, p. 33-118.

HARVEY, P.; KROHN-HANSEN, C.; NUSTAD, K. G.
Introduction. In: HARVEY, P.; KROHN-HANSEN, C.; NUSTAD, K. G. **Anthropos and the Material**. London: Duke university press, 2019. p. 1-34.

HERAZO-BUSTOS, M. I; CASSIANI-MIRANDA, C. A.
Humanismo y poshumanismo: dos visiones del futuro humano. **Salud Uninorte**, Barranquilla, v. 31, n. 2, p. 394-402, 2015.

HJARVARD, S. Mídia e cultura: teorizando a mídia como agente de mudança social. **Revista Matrizes**, v. 5, n. 2, jan./jun., p. 53-92, 2012.

LARROSA, J. Tecnologias do eu e educação. In: SILVA, T. T. (Org.). **O sujeito da educação: estudos foucaultianos**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1994. p. 35-86.

LATOUR, B. **Jamais fomos modernos: ensaio de antropologia simétrica**. Rio de Janeiro: 34, 1994.

LATOUR, B. Where are the missing masses, sociology of a few mundane artefacts. In: BIJKER, W.; LAW, J. **Shaping Technology-Building Society**. Studies in Sociotechnical Change. Cambridge: MIT Press, 1992. p. 225-259.

LE BRETON, D. **Adeus ao corpo: antropologia e sociedade**. Campinas: Papyrus, 2003.

LOURO, G. **Flor de Açafraão: takes, cuts, close-ups**. Rio de Janeiro: Autentica, 2017.

LUNDBY, K. **Mediatization**. New York: Peter Lang, 2009.

MACGREGOR, N. **A História do Mundo em 100 Objetos**. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2010.

MICHAEL, M. **Reconnecting Culture, Technology and Nature: From Society to Heterogeneity**. London: Taylor & Francis, 2000.

MONTEIRO, M. S. A. **Os dilemas do humano: reinventado o corpo numa era (bio) Tecnológica**. 198f. 2005. Tese (Doutorado em Ciências Sociais) – Programa de Pós-Graduação em Sociologia do Instituto de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Estadual de Campinas. Campinas, São Paulo, 2005.

MOTA, D.; COUTO, E. S. Filé e Mocotó: Pedagogia dos corpos e homossexualidades no Scruff. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, Araraquara, v. 14, n. 3, p. 1100-1110, jul./set., 2019.

MUKERJI, C. The Material Turn. In: SCOTT, R. A.; KOSSLYN, S. M. **Emerging Trends in the Social and Behavioral Sciences**. [S.l.]:Wiley Online Library, 2015.

PENNYCOOK, A. Posthumanist Applied Linguistics. **Applied Linguistics**, v. 39, n. 4, p. 445–461, 2018.

PEREIRA, R. S.; DINIS, N. F. Itinerários da pesquisa pós-estruturalista em Educação. **Itinerarius Reflectiones - Revista Eletrônica da Pós-Graduação em Educação**, v. 11, n. 2, p. 1-16, 2015.

PICKERING, A. Practice and post-humanism: social theory and a history of agency. In: SCHATZKI, T. R.; KNORR-CETINA, K.; VON SAVIGNY, E. (Ed.). **The practice turn in contemporary**. London: Routledge, 2001. p. 172-183.

RASMUSSEN, T. **Social Theory and Communication Technology**. London: Routledge, 2019. Disponível em: <https://www.taylorfrancis.com/books/9781315181905>. Acesso em: 15 ago. 2019.

REDDINGTON, S.; PRICE, D. Pedagogy of New Materialism: Advancing the Educational Inclusion Agenda for Children and

Youth with Disabilities. **Disability Studies Quarterly**, v. 38, n. 1, 2018. Disponível em: <http://dsq-sds.org/article/view/5945/4879>. Acesso em: 16. nov. 2018.

RUBIN, G.. Pensando sobre sexo: notas para uma teoria radical da política da sexualidade. **Cadernos Pagu**, n. 21, p. 1-88, 2003.

SØRENSEN, T. F. We Have Never Been Latourian: Archaeological Ethics and the Posthuman Condition. **Norwegian Archaeological Review**, v. 46, n. 1, p. 1-18, 2013.

STEINBERG, S.; KINCHELOE, J. (Orgs.). **Cultura infantil: a construção corporativa da infância**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2001.

TAYLOR, C. A. Is a posthumanist *Bildung* possible? Reclaiming the promise of *Bildung* for contemporary higher education, **Higher Education**, v. 74, n. 3, p. 419-435, 2017.

THOMPSON, J. B. **The Media and Modernity: A Social Theory of the Media**. Cambridge: Polity Press. 1995.

TOOHEY, K. The Onto-Epistemologies of New Materialism: Implications for Applied Linguistics Pedagogies and Research. **Applied Linguistics** p. 1–21, 2018.

VÄLIVERRONEN, E. From Mediation to Mediatization: The New Politics of Communicating Science and Biotechnology. In: KIVIKURU, U.; SAVOLAINEN, T. (Eds.). **The Politics of Public Issues**. Helsinki: University of Helsinki, 2001.

A LEITURA CRÍTICA DE DADOS EM REDE: REGISTROS SOBRE A DEMOCRACIA NA IDADE MÍDIA

Rossana Viana Gaia
Alex Sandro Gomes
Gabriela Luzia Rodrigues Silva

1 INTRODUÇÃO

As complexidades da vida contemporânea afetaram irreversivelmente o modo de organizar e preparar aulas, além do próprio *ethos* docente, pois a partir do uso da internet e dos processos de globalização inseridos no âmbito da sala de aula, o processo de ensino-aprendizagem sofreu alterações, anteriormente distanciadas do ambiente acadêmico.

As novas práticas sociais foram integradas formal ou informalmente aos saberes tradicionais (MOREIRA; KRAMER, 2007). A inserção tecnológica, nas últimas décadas, não traduziu pleno refinamento qualitativo do pensamento crítico, o que se observa a partir de construções de narrativas falseadas que foram e são legitimadas por pessoas com nível de escolaridade da formação básica à superior (BORIM, 2019; ALMEIDA, 2018).

Deste modo, as teorias clássicas sobre política, ainda que referenciais relevantes, exigem novas miradas críticas que favoreçam a compreensão acerca da sociabilidade com relações fluidas e que ocorrem no tempo acelerado de megabytes, distante da lógica cronológica tradicional. Convém destacar três questões filosóficas norteadoras da filosofia política e que precisam ser retomadas: “O que posso esperar? Como devo me comportar? O que posso saber?” (BOBBIO, 2000 p. 72). Problematizar tais questões, possibilita aproximar-se com segurança científica do objeto investigado.

Existem estudos, como o realizado por Peixoto; Araújo (2012) que são referências relevantes, por conta do universo de dados coletados para entender o uso do computador na educação escolar, no

período de 1997 a 2007. O estudo problematizou a Interação Homem-Computador (IHC) na prática pedagógica e destacou a relevância de pensar as máquinas conectadas à realidade prática das pessoas e inseridas em um dado momento histórico.

O contrário desta reflexão, conforme revelou o estado da arte, naturaliza a máquina, percebida meramente como resultado do progresso da evolução técnica e ausente de pensamento crítico sobre o seu uso. Nesta perspectiva, o trabalho contínuo de pesquisadores que atuam na escola com processos de formação de professores e alunos, torna-se relevante.

2 EDUCAÇÃO E TECNOLOGIA: PROBLEMATIZAÇÕES

A base das reflexões deste artigo foi pesquisa bibliográfica e de artigos com os seguintes indexadores: educação e tecnologia + scielo e education and technology + Scielo. Os critérios para inclusão foram: diversidade temática e de área, revisão da literatura, países e/ou regiões distintas.

Posteriormente, foram definidos textos complementares que permitiram ampliar a reflexão sobre os dados, além de materiais registrados em observatórios de mídias. Foram selecionados, no universo indicado de 3,4 milhões de dados, 20 artigos que indicassem reflexões pertinentes ao estudo, sistematizados a seguir (Tabela 1):

Tabela 1: Artigos com reflexões sobre educação e tecnologia

Artigo	Autor(es)	Ano
Educommunication in the context of youth and adult education in Latin America: A state of the art based on a systematic literature review.	RIVAS, W R S.; CASILLAS MARTÍN, S.; BARRIENTOS, A. ; CABEZAS GONZÁLEZ, M.	2019
New technologies in higher education. Perception study among students on the use of WhatsApp and Virtual Learning Environments (Moodle Platform).	TAPIA-REPETTO, G.; GUTIERREZ, C.; TREMILLO-MALDONADO, O.	2019

Artigo	Autor(es)	Ano
Las TIC y Artes mediales: La nueva era digital en la escuela inclusiva	BERNASCHINA CUADRA, D.	2019
Notícias falsa e democracias: Bolsonaro e o Whatsapp nas eleições de 2018.	DIAS, B. C.	2019
Ubiquidade e ciência da informação.	FORESTI, F. VARVAKIS, G.; VIERA, A. F. G	2019
Educação midiática, educomunicação e formação docente: parâmetros dos últimos 20 anos de pesquisas nas bases Scielo e Scopus	CORTES, T. P. B. B.; MARTINS, A. de O.; SOUZA, C. H. M. de.	2018
Fake news: arma potente na batalha de narrativas das eleições 2018.	ALMEIDA, R. de Q.	2018
Avaliação de variáveis relacionadas à utilização de tecnologias na vida do professor	SILVA, D. C.; NASCIMENTO, I. B.; FLEIG, R.	2018
Os impactos sociais, cognitivos e afetivos sobre a geração de adolescentes conectados às tecnologias digitais	SILVA, T. de O.; SILVA, L. T. G.	2017
Technology and education: Challenges and opportunities.	CLOETE, A. L.	2017
Meios de comunicação e mudanças na política: esses homens poderosos e suas máquinas de comunicação.	ALMEIDA, V. R. da S. F.	2016
Internet y tecnologías emergentes en educación en el marco de un nuevo horizonte cognitivo	BAUTISTA VALLEJO, J.M.; ESPIGARES PINAZO, M.J.; DUARTE DE KRUMMEL, M.	2016
Social Media as Learning Tool in Higher Education: The case of Mexico and South Korea	CASTRO-ROMERO, O.	2015

Producción científica sobre e-learning en América Latina, un estudo preliminar desde la base de datos SciELO	GONZÁLES-VALIENTE, C. L.; ROQUE, D. de L. S.; RODRIGUEZ, Y. S.	2015
Tecnologías de la Información y la Comunicación en salud y educación médica.	GARCIA GARCES, Hans et al .	2014
Implementation process of technology in education: the case of blackboard 9.1 in the University of Manchester.	MORA RODRIGUEZ, R.	2013
Tecnologia e educação: algumas considerações sobre o discurso pedagógico contemporâneo	PEIXOTO, J.; ARAÚJO, C. H.	2012
Interação Humano-Computador.	BARBOSA, S. D. J.; SILVA, B. S.	2010
Camiños de la educomunicación: utopías, confrontaciones, reconocimientos	SOARES, I. de O.	2009
Contemporaneidade, educação e tecnologia	MOREIRA, A. F. B.; KRAMER, S.	2007

Fonte: Elaboração dos Autores, 2019.

Os estudos apresentam desenvolvimento das pesquisas nas áreas de fronteira com ênfase na comunicação e na educação, o que inclui pensar formações profissionais diversas. Observa-se que as investigações recentes afastaram-se, majoritariamente, da ideia de formação como “treinamento”, o que indica mudança semântica expressiva consensual quanto à necessidade de formação crítica para leitura e uso das mídias (SOARES, 2009; MORA RODRIGUEZ, 2013; GARCIA GARCES, 2014; GONZÁLES-VALIENTE;ROQUE; RODRIGUEZ, 2015; CASTRO-ROMERO,2015; BAUTISTA VALLEJO; ESPIGARES PINAZO; DUARTE DE KRUMMEL,2016; ALMEIDA, 2016; CLOETE, 2017; SILVA; NASCIMENTO; FLEIG, 2018; CORTES; MARTINS; SOUZA, 2018; FORESTI; VARVAKIS; VIERA, 2019; DIAS, 2019;

BERNASCHINA CUADRA, 2019; TAPIA-REPETTO.; GUTIERREZ; TREMILLO-MALDONADO, 2019; RIVAS; CASILLAS MARTÍN; BARRIENTOS, CABEZAS GONZÁLEZ, 2019).

Por considerarmos a importância de entendimento das formas de conexão em rede virtual e suas implicações no cotidiano, o que inclui opções tão diversas quanto realizar um pagamento e votar para presidente, estudos como o realizado por Silva; Silva (2017) indicam a necessidade de ampliar reflexões sobre a Interação Humano-Computador (IHC) com base em diálogos plurais com distintas áreas do conhecimento. A complexidade do período atual, tanto pode se converter em aspectos positivos como maior democratização de saberes, quanto ressignificar o sentido de Idade Mídia para Idade Média, indicando um período de obscurantismo no qual o uso controverso da comunicação em rede, com base em dados falseados sobre educação, ciência e outras áreas de relevância, compromete o saber.

É possível identificar, nas duas últimas décadas, que o acesso à tecnologia digital alterou não somente as formas de relações humanas, mas também os modelos mentais. Os processos de IHC afetaram a forma de estudar e as instituições de ensino não possuem mais o perfil de aluno cujo conhecimento pleno estava restrito ao professor. O conteúdo de ensino já não integra um único canal e passou a se pulverizar entre plataformas distintas e formatos diversificados como textos, vídeos e podcasts, com garantia de acesso a quantidade ilimitada de informações.

Igualmente, o modo de fazer política passou a incluir disseminação de elevado número de fatos que podem ou não ser verdadeiros (BARBOSA; SILVA, 2010), daí a relevância dos estudos que disseminam ações educacionais que contribuem para orientar as pessoas sobre a importância de confirmar a veracidade dos conteúdos midiáticos.

A formação dos alunos para a leitura crítica de materiais midiáticos, torna-se essencial, na medida em que o uso contínuo de acesso a materiais virtuais já é constatado na faixa etária de 11 a 17 anos, principalmente para trocas interativas, de forma constante e intensa (SILVA; SILVA, 2017). Transformar a prática mecânica em questões filosóficas, como propôs Bobbio, é uma das tarefas das instituições de ensino, o que contribui para evitar o descaso pelos fatos históricos relevantes.

Sobre o conceito de mentira e verdade, por exemplo, tradicionalmente era crível que uma notícia veiculada em qualquer tipo de ambiente midiático teria a força da verdade. Nos tempos atuais, o Twitter oficial do presidente da maior potência mundial, reverberou, no primeiro ano de governo, uma média de 7,6 afirmações falsas por dia (BORIN, 2019) e com ações que mesclam a esfera pública à privada (KAKUTANI, 2018), é algo que não pode ser ignorado no debate democrático.

A questão que se formula é sobre como realizar processos de leitura crítica das mídias, quando as páginas pessoais de presidentes eleitos em processos democráticos apresentam dados questionáveis. Os estudos confirmam que um número expressivo de pessoas repassa a informação sem verificar se os dados são confiáveis. Borin (2019), apresenta alguns procedimentos que reduzem a quantidade de mentiras nas redes sociais, conforme sistematizado a seguir (Tabela 2):

Tabela 2: Procedimentos para identificar notícias mentirosas

Formato	O que observar	Atitudes	Conduta
Manchete, título, entrevista na TV, rádio e/ou texto em qualquer plataforma	Se há tons alarmistas; Se as informações são vagas e imprecisas (Exemplo: uso dos verbos pode ou deve); Quem envia (Fonte emissora); Exemplos nas eleições de 2018: 1. Entrevista no Jornal Nacional onde um candidato “informou” que o MEC distribuiu kit Gay nas escolas públicas, o que nunca ocorreu; 2. “Notícia” falsa sobre “madadeira de piroca” distribuída nas creches municipais. Exemplo em 2011: Site de humor “Diário Pernambucano” criou a “notícia” que o então candidato Eduardo Campos seria “filho” de Chico Buarque.	Verifique outras mídias confiáveis a partir de busca simples. Busque observatórios de mídias e identifique os assuntos polêmicos do dia.	Não repassar aos contatos e comunicar a mentira diretamente à pessoa que enviou e, se possível, comunicar em seus perfis. Caso a rede autorize denúncia, reúna os dados coletados e encaminhe..

Formato	O que observar	Atitudes	Conduta
Imagens	<p>Verificar se a mesma imagem circula em outra notícia e se confirma a mesma informação (Exemplo: alteração de mensagens em camisetas).</p> <p>Exemplo nas eleições de 2018: Uma camiseta da candidata a vice na chapa de Haddad foi alterada com a frase “Jesus é travesti”</p>	<p>Saiba diferenciar informações vagas de dados precisos: confirme em fontes oficiais, mídias ou observatórios de mídias.</p>	<p>Em caso de dúvida, evite repassar a informação.</p>
Vídeos	<p>Desconfie se: apresenta imagem distanciada ou sem foco preciso. Duvide dos conteúdos sensacionalistas. Exemplo: Nas eleições de 2018, o projeto Eleições Fake identificou 350 grupos do WhatsApp que apresentavam vídeos falsos de performances artísticas e protestos com nudez, 24 horas após anúncio de cortes de verbas nas universidades.</p>	<p>Saiba observar o link de origem e contrapor com outras fontes.</p>	<p>Não repasse se a informação apresentar dificuldade para verificação visual precisa.</p>
Áudios em aplicativos	<p>São facilmente manipuláveis e quando falsos é fácil identificar desmentidos oficiais das pessoas envolvidas. Exemplo nas eleições de 2018: Áudio falso atribuído ao Padre Marcelo Rossi de apoio a Bolsonaro.</p>	<p>Preste atenção ao conteúdo e se as palavras utilizadas são coerentes com a pessoa ou o canal emissor.</p>	<p>Evite repassar sem antes verificar em outros ambientes de credibilidade</p>

Fonte: Borin, online; Intervezes, 2019.

Isto significa que dados aparentemente críveis exigem a análise crítica por parte dos leitores, telespectadores ou ouvintes das novas e velhas mídias. No estudo sobre o caso eleitoral de Donald Trump, Kakutani (2018, p. 10) apresenta os danos à democracia. Os principais destaques na alteração da narrativa política que diminuiu o valor da verdade, estão centrados nos seguintes aspectos: “[...] o descaso pelos fatos, a substituição da razão pela emoção, e a corrosão da linguagem”

Já no caso brasileiro de 2018, que repetiu o mesmo formato da eleição estadunidense, uma das mentiras que contribuiu para vitória do atual presidente Jair Bolsonaro, foi a notícia falsa que o candidato opositor, Fernando Haddad teria distribuído mamadeiras em formato de pênis, em escolas primárias, além de um kit gay que apresentaria imagens de pessoas fazendo sexo (DIAS, 2019). Os primeiros estudos sobre a metodologia que impôs uma narrativa falseada no ambiente democrático começam a ser divulgados e os resultados indicam a necessidade de ampliar investigações neste campo de fronteira entre comunicação, informática, educação, política e áreas afins.

Trabalhos de pesquisa como o desenvolvido por Christofolletti (online), permitem que leitores das mais diferentes idades possam identificar notícias falseadas a partir de buscas em observatórios comprometidos com o livre acesso a informações, com credibilidade e que visam combater a desinformação que é disseminada em canais diversos (Tabela 3).

Tabela 3: Principais Observatórios de Mídias

Observatório	Conteúdos	Objetivo
INTERVOZES	Informações precisas sobre o direito à comunicação	Fornecer orientações críticas para o combate à desinformação.
OBSERVATÓRIO DA IMPRENSA	Notícias com focos críticos e que ampliam a análise de materiais que circulam em veículos oficiais de informações.	Estimular o debate plural sobre conteúdos tendenciosos das mídias

ACCURACY IN MEDIA	Apresenta relatórios regulares sobre o comportamento das mídias estadunidenses, além de colunas especiais e análises diagnósticas.	Contribuir com transparência das ações dos jornalistas.
MEDIA WATCH	Produz pesquisas com informações sobre a mídia, áudios, vídeos e artigos.	Combater racismo, sexismo e violência na mídia.
FAIR ORG	Produz notícias, edita uma revista (Extra!) e um programa semanal de rádio.	Garantir a liberdade de imprensa, sem intervenções e o direito à opinião.

Fonte: Christofoletti, online; INTERVOZES, online.

Problematizar tais questões significa compreender que dados compartilhados em rede, aparentemente amigáveis, podem estar distanciados da verdade e dos critérios possíveis para distinguir fato jornalístico do mero boato. É o que ocorreu no próprio processo eleitoral brasileiro de 2018, com os canais de televisão reverberando ou silenciando acerca de mentiras veiculadas como verdade, sem questionamento crítico por parte dos jornalistas.

Sustentamos que professores e jornalistas devem possuir os mesmos critérios para identificar formas criteriosas de apresentar informação, considerando que o jornalismo é contemporâneo da ciência e suas perguntas basilares exigem identificar o que, quando, quem como, onde e por que determinado fato aconteceu.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa identificou que os estudos na área de fronteira entre educação, comunicação e informática evoluíram nas duas últimas décadas, considerando as mudanças sociais que refletem no cotidiano escolar alteração de paradigma. As aulas antes meramente presenciais passam a ter contatos em ambientes virtuais e horários diversos.

Este levantamento inicial comprova a necessidade de novos estudos que contribuam para sistematizar dados disponíveis para ampliar o debate, considerando que turmas maiores exigem reflexões e políticas públicas responsáveis.

A pesquisa reforça que não somente a escola passou por alterações, mas o modo de consumir, interagir, se divertir e votar são impactados quanto menor ou maior for a valência de informações das pessoas sobre o uso de tecnologias e a identificação de informações falsas ou verdadeiras.

Os impactos sociais reforçam a relevância de garantir processos formativos para professores e alunos no sentido de identificarem ambientes seguros de levantamento de dados, além de elaboração de conteúdos ou posicionamentos que questionem argumentos falseados, o que se convencionou denominar fake news.

REFERÊNCIAS

ACCURACY in media. Disponível em: < <https://www.aim.org/>>. Acesso em: 15.set.2019.

ALMEIDA, R. de Q. Fake news: arma potente na batalha de narrativas das eleições 2018. **Cienc. Cult.**, São Paulo, v. 70, nº. 2, p. 9-12, Abr.2018. Disponível em: <http://cienciaecultura.bvs.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0009-67252018000200004&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 9.Set.2019.

ALMEIDA, V. R. da S. F. **Meios de comunicação e mudanças na política**: esses homens poderosos e suas máquinas de comunicação. Tese de doutorado. Brasília: UnB/PPGCOM, 2016. Disponível em: <https://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/539215/ALMEIDA_2016?sequence=1>. Acesso em: 14.Set.2019.

BARBOSA, S. D. J.; SILVA, B. S. **Interação Humano-Computador**. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010.

BAUTISTA VALLEJO, J.M.; ESPIGARES PINAZO, M.J.; DUARTE DE KRUMMEL, M. Internet y tecnologías emergentes en educación en el marco de un nuevo horizonte cognitivo. **Rev. cient. UCSA**, Asunción , v. 3, n. 1, p. 67-77, jun. 2016. Disponível em <http://scielo.iics.una.py/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2409-87522016000100008&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em 16.set.2019.

BERNASCHINA CUADRA, D. Las TIC y Artes mediales: La nueva era digital en la escuela inclusiva. **Alteridad**, Cuenca , v. 14, nº. 1, p. 40-52, jun. 2019. Disponível em: <http://scielo.senescyt.gob.ec/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1390-86422019000100040&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em 16 set.2019.

BOBBIO, N. **Teoria geral da política**: A filosofia política e as lições dos clássicos. Rio de Janeiro: Campus, 2000.

BORIN, P. A educação é o mais eficiente instrumento contra as fake News. In: **Observatório da Imprensa**, ano 19, Edição nº 1035. Disponível em: <<http://observatoriodaimprensa.com.br/espaco-do-estudante/a-educacao-e-o-mais-eficiente-instrumento-contra-as-fake-news/>>. Acesso em: 10.set.2019.

CASTILHO, C. Quanto mais informações, mais dúvidas. In: **Observatório da Imprensa**. Ano 19, nº 1054 Disponível em: <http://observatoriodaimprensa.com.br/mundo-digital/quanto-mais-informacao-mais-duvidas/> Acesso em: 15 Set.2019.

CASTRO-ROMERO, O. Social Media as Learning Tool in Higher Education: The case of Mexico and South Korea. **Sinéctica**, Tlaquepaque ,nº 44, p. 1-16, jun.2015. Disponível em: <http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-109X201500100011&lng=es&nrm=iso>. Acesso em: 16. Set.2019.

CHRISTOFOLETTI, R. **Nos intestinos da mídia**: a prática dos observadores na internet. Disponível em: <http://www2.eca.usp.br/>

pjbr/arquivos/GT8%20-%20005.pdf Acesso em: 15. Set. 2019.

CLOETE, Anita L. Technology and education: Challenges and opportunities. **Herv. teol. stud.**, Pretoria, v. 73, n. 4, p. 1-7, 2017 .Disponível em: <http://www.scielo.org.za/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0259-94222017000400036&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 17.Set.2019.

CORTES, T. P. B. B.; MARTINS, A. de O.; SOUZA, C. H. M. de. EDUCAÇÃO MIDIÁTICA, EDUCOMUNICAÇÃO E FORMAÇÃO DOCENTE: PARÂMETROS DOS ÚLTIMOS 20 ANOS DE PESQUISAS NAS BASES SCIELO E SCOPUS. **Educ. rev.**,Belo Horizonte ,v. 34, 2018 .Disponível em:<http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-46982018000100183&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 17 .Set 2019.

DIAS, B. C. **Notícias falsa e democracias:** Bolsonaro e o Whatsapp nas eleições de 2018. [TCC de especialização em Mídia, Informação e Cultura]. São Paulo: ECA/USP, 2019. Disponível em: <http://paineira.usp.br/celacc/sites/default/files/media/tcc/bruno_cardoso_dias.pdf>. Acesso em: 10.Set.2019.

FORESTI, F. VARVAKIS, G.; VIERA, A. F. G. Ubiquidade e ciência da informação. **RICI: R.Ibero-amer. Ci. Inf.**, Brasília, UNB, v. 12, n. 1, p. 191-216, jan./abril.2019. Disponível em: <<http://periodicos.unb.br/index.php/RICI/article/download/19106/18572/>>. Acesso em: 10. Set.2019.

GARCIA GARCES, Hans et al . Tecnologías de la Información y la Comunicación en salud y educación médica. **Rev EDUMECENTRO**, Santa Clara ,v. 6, n. 1,p. 253-265, Apr. 2014 . Disponível em: <http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-28742014000100018&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 16. Set.2019.

GONZÁLES-VALIENTE, C. L.; ROQUE, D. de L. S.; RODRIGUEZ, Y. S. Producción científica sobre e-learning en América Latina, un estudo preliminar desde la base de datos SciELO. In: **Educación Médica Superior**, v. 29, nº 1, p. 155-165, 2015.

INTERVOZES. Coletivo Brasil de Comunicação Social. [Cartilha com download gratuito] Desinformação: Ameaça ao direito à comunicação muito além das Fake News. Disponível em <http://intervozes.org.br/publicacoes/desinformacao-ameaca-ao-direito-a-comunicacao-muito-alem-das-fake-news/> Acesso em: 15.Set.2019.

KAKUTANI, M. **A morte da verdade**: notas sobre a mentira na Era Trump. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2018.

MARTINS, José et al. Proposta de um Modelo de e-Learning Social. **RISTI**, Porto, nº. 16, p. 92-107, dez.2015. Disponível em <http://www.scielo.mec.pt/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1646-98952015000400008&lng=pt&nrm=iso>. Acessos em: 17.set.2019.

MEDIA Watch. Disponível em: <<https://www.mediawatch.com/>>. Acesso em: 15.Set.2019.

MORA RODRIGUEZ, R. Implementation process of technology in education: the case of blackboard 9.1 in the University of Manchester. **Rev. Actual. Investig. Educ**, San José , v. 13, nº 3, p. 150-167, Dez. 2013. Disponível em: <http://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1409-47032013000300007&lng=en&nrm=iso>. Acesso em:16.Set.2019.

MOREIRA, A. F. B.; KRAMER, S. Contemporaneidade, educação e tecnologia. **Educ. Soc.**, Campinas,v. 28, n. 100, p. 1037-1057, Out.2007 Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-73302007000300019&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 9. Set.2019.

OBSERVATÓRIO da imprensa. Você nunca mais vai ler jornal do mesmo jeito. Disponível em: <http://observatoriodaimprensa.com.br/> Acesso em: 14.Set. 2019.

PEIXOTO, J.; ARAÚJO, C. H. dos S. Tecnologia e educação: algumas considerações sobre o discurso pedagógico contemporâneo. In: **Ed. Soc.**, Campinas, v. 33, nº 118, p. 253-268, jan.- maio.2012. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/es/v33n118/v33n118a16.pdf>>. Acesso em: 16.Set.2019.

RIVAS, W R S.; CASILLAS MARTÍN, S.; BARRIENTOS, A. ; CABEZAS GONZÁLEZ, M. Educommunication in the context of youth and adult education in Latin America: A state of the art based on a systematic literature review. **Revista Latina de Comunicación Social**, 74, pp. 133, 2019. Disponível em: <<http://www.revistalatinacs.org/074paper/1325/08en.html>>. Acesso em: 17. Set. 2019.-171.

SILVA, D. C. NASCIMENTO, I. B.; FLEIG, R. Avaliação de variáveis relacionadas à utilização de tecnologias na vida do professor. In: **Revista Intersaberes**, v. 13, nº 30, 2018. Disponível em: <<https://www.uninter.com/intersaberes/index.php/revista/article/view/1501/414277>>. Acesso em: 17. Set. 2019.

SILVA, T. de O.; SILVA, L. T. G. Os impactos sociais, cognitivos e afetivos sobre a geração de adolescentes conectados às tecnologias digitais. **Rev. psicopedag.**, São Paulo, v. 34, nº 103, p. 87-97, 2017. Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-84862017000100009&lng=pt&nrm=iso>. Acessos em 14.set.2019.

SOARES, I. de O. Caminos de la educucomunicación: utopías, confrontaciones, reconocimientos. **Nómadas**, Bogotá, nº. 30, p. 194-207, Abr. 2009 Disponível em: <http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0121-75502009000100015&lng=en&>

nrm=iso>. Acesso em: 16. Set. 2019.

SOS Imprensa. Disponível em: < <http://www.unb.br/fac/sos>>. Acesso em: 15.Set.2019.

TAPIA-REPETTO, G.; GUTIERREZ, C.; TREMILLO-MALDONADO, O. New technologies in higher education. Perception study among students on the use of WhatsApp and Virtual Learning Environments (Moodle Platform). **Odontoestomatología**, Montevideo , v. 21, n. 33, p. 37-43, June.2019 Disponível em: <http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1688-93392019000100037&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 16. Set. 2019.

ZÚÑIGA, P et al. La sociedad del conocimiento y la sociedad de la información como la piedra angular en la innovación tecnológica educativa. In: **RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo** Jun.2018, Volume 8, nº 16, p. 847 – 870. Disponível em: <<https://search.scielo.org/resource/pt/S2007-74672018000100847-mex>>. Acesso em: 13. Set. 2019.

DEMOCRACIA *CRACKEADA*: A CIBERCULTURA E A MANIPULAÇÃO ALGORÍTMICA PERSUASIVA

Sandro Jorge Tavares Ribeiro
Edméa Oliveira dos Santos

1 INTRODUÇÃO

Em abril de 1969 nascia a internet. Não como a conhecemos nos dias de hoje e nem com esse nome. Era a *Arpanet* que, em plena guerra fria surgia como o princípio básico do que viria a ser uma das grandes invenções do homem no último século. Nos anos 80, ainda do século XX, percebeu-se seu potencial comunicacional e iniciaram-se movimentos na direção de sua popularização começando pelos Estados Unidos da América (EUA).

Uma das ideias propulsoras dessa proposta era a possibilidade de conectar a todos. Em 1992, começaram a surgir diversas empresas provedoras de acesso à internet naquele país. No mesmo ano, o Laboratório Europeu de Física de Partículas inventou a World Wide Web (WWW), que começou a ser utilizada para colocar informações ao alcance de qualquer usuário da internet.

Marshall McLuhan, escritor canadense, um dos precursores da teoria da comunicação, formulou, nos anos 60 do século XX, o conceito de aldeia global. Ao perceber a agilidade e rapidez com que os meios de comunicação desenvolviam novas tecnologias McLuhan previu um novo conceito de sociedade: completamente interconectada e tomada pelas mídias eletrônicas. Essas novas mídias ao aproximar as pessoas de toda parte permitiriam a elas conhecer-se e comunicar-se, como em uma aldeia.

O surgimento da Internet como uma rede mundial de computadores, veio confirmar essas expectativas ao criar um novo espaço para a expressão, conhecimento e comunicação humana. Porém trata-se de um espaço que não existe fisicamente, mas virtualmente: o

ciberespaço. Termo que foi idealizado por William Gibson, em 1984, no livro *Neuromancer*, referindo-se a um espaço virtual composto por cada computador e usuário conectados em uma rede mundial.

Radicalizada com o desenvolvimento da computação sem fio (das redes de acesso à internet sem fio) e acompanhada da ubiquidade, a internet já é hoje, um fenômeno quase hegemônico que vem ganhando cada vez mais espaço no cotidiano e na noção das esferas sociopolíticas. Transformações radicais nas práticas sociais, em nossa existência no espaço urbano e na forma de produzir e consumir informação emergem. A Cibercultura (Lemos, 2002) solta as amarras e desenvolve-se em onipresença, fazendo com que não seja mais os humanos que se deslocam até a rede, mas a rede que passa a envolver e estar com e nos humanos e nas coisas numa conexão generalizada. A noção de Cibercultura que usamos aqui é a cultura contemporânea mediada por tecnologias digitais em rede no ciberespaço e nas cidades (Santos, 2011).

O ciberespaço é um espaço abstrato, que se constrói sobre um suporte físico, produto de nossa cultura. André Lemos (2002, p. 137) nos diz que o ciberespaço “não é desconectado da realidade, mas um complexificador do real”. A internet criou uma verdadeira revolução nos conceitos cristalizados pela história e pelos paradigmas reconhecidamente fundamentados pelo homem. Com um poder de informação que acontece de maneira instantânea derrubando vários conceitos e paradigmas dito antes como verdadeiros. Barreiras foram rompidas e uma nova era de comunicação se anunciou e se instalou, produzindo um novo olhar sob a forma de se comunicar.

Esse novo canal de comunicação criou uma nova montagem para as interações sociais e estabeleceu uma profusão cultural mais dinâmica pautada na renovação contínua das informações. Essa nova característica cultural é a gênese de um novo perfil cultural - o homem passa a conceber as inter-relações pessoais como virtuais. A presença física não é mais barreira/obstáculo para uma interação social. Nesse contexto, quando começamos a habitar maciçamente o ciberespaço, nossas interações passam a produzir rastros.

Isto posto, esse ensaio traz à tona nossa interpretação do documentário “Privacidade *Hackeada*” do serviço de *Streaming* de vídeos

Netflix. A obra, dentre várias outras questões busca por respostas para a seguinte pergunta: Quando foi que o sonho de um mundo conectado por meio da internet nos separou? Pergunta esta que emergiu dos fatos narrados pela mesma relacionados ao uso de dados privados de usuários (rastros digitais) principalmente advindos da rede social denominada Facebook sem que os mesmos fossem perguntados sobre e que potencializam ideologias de extrema direita por todo o mundo.

Em uma narrativa que também explora e expõe o trabalho investigativo da jornalista Carole Cadwalladr do jornal britânico *The Guardian* que revelou em uma matéria que a *Cambridge Analytica* (CA) – empresa de assessoria política – teria usado informações de usuários do Facebook para a criação de campanhas políticas (a empresa trabalhou para Donald Trump) e para o *Brexit* (saída do Reino Unido da União Europeia), David Carroll, professor americano universitário conta sobre sua saga para conseguir de volta seus dados minerados pela CA a partir do preenchimento de um *quiz* que tinha permissão de levantar as informações dos usuários para usos exclusivamente acadêmicos.

É fato que, ao utilizarmos *Facebook/Instagram/Twitter* ou qualquer outra rede social, gratuitamente, algo gera recursos financeiros ou monetização na linguagem dessas empresas multimilionárias. Ao aceitarmos os termos de uso durante o cadastro em uma delas, o que se estamos realmente aceitando é um contrato que diz que a empresa não apenas pode coletar todos os nossos dados — não apenas os pessoais (como nome, telefone, endereço, grau de escolaridade, local de trabalho, dentre outros), mas também todas as nossas informações que viajaram, viajam ou viajarão pela plataforma.

Os algoritmos da rede social adentram nossas “bolhas” e vasculham nossas curtidas, postagens públicas e até mesmo mensagens particulares para criar um perfil de quem somos, bem como para prever coisas e temas que poderemos ter interesse no futuro baseado nessas informações.

Apontados como responsáveis técnicos pela criação das bolhas, os algoritmos são em suma programas de informática ou linhas de comando que monitoram nossas viagens *online* e com essas informações criam “molduras ideológicas” que tem nos levados, segun-

do Santaella 2018, a um fechamento contra novas ideias, assuntos e informações importantes. As máquinas de buscas e mídias sociais acabam promovendo a segregação ideológica, pois o usuário acaba por se expor quase exclusivamente a visões unilaterais dentro do espectro político mais amplo. Segundo Mansera as bolhas podem ser entendidas como:

Tudo o que você gosta de ver e ouvir em serviços de streaming, quem você curte nas redes sociais, o que você compra nas lojas online, o que você joga no seu videogame, suas viagens, seus desejos, suas conversas por e-mail ou mesmo no *WhatsApp*; tudo isso está sendo monitorado 24h pelo grande olho da rede. Essa grande máquina social invisível, fruto da enorme personalização dos ambientes online, usa todos os dados coletados da sua vida digital para te oferecer tudo aquilo que ela considera relevante para você. (...) O problema é que esta personalização extrema da nossa vida conectada provoca o que alguns estudiosos chamam de “câmaras de eco” ou “salas espelhadas”, onde tudo o que vemos e consumimos é reflexo de nós mesmos. (MANSERA, 2015)

Permitindo a coleta de dados pela rede social, ao aceitarmos os termos de uso garantimos à mesma o direito de vender esses dados para anunciantes que irão criar propagandas especialmente para nós. Ou, algo ainda mais perigoso: a permissão para que outras empresas façam a coleta dos dados por meio da plataforma para fins diversos que às vezes nem imaginamos. E é nesse último caso que se encontra a *Cambridge Analytica*, empresa que é o foco do documentário *Privacidade Hackeada*.

A CA ganhou holofotes em 2018 após ser pivô de um escândalo de manipulação a partir de dados colhidos no *Facebook*, manipulação essa que teria sido a responsável por ajudar a eleger Donald Trump como presidente dos Estados Unidos da América no ano de 2016.

A manipulação de dados na eleição dos Estados Unidos é apenas o pano de fundo, o motivo que serviu de inspiração para o início

das investigações sobre o papel da *Cambridge Analytica* e que culminaram no documentário da Netflix. Quem se tornou presidente ou não é algo superficial, de pouca importância, e está longe do cerne da questão, que é muito mais complexa: será que nós realmente temos liberdade de escolha? E será que isso torna ainda mais vulnerável as democracias pelo mundo?

Por meio de um simples questionário de personalidade, a *Cambridge Analytica* se aproveitou de uma permissão especial do Facebook que permitia a um *app* coletar não apenas os dados das pessoas que participavam do quiz, mas também todos os dados de todos os amigos dela.

Então, se um usuário aceitasse os termos para participar do teste de personalidade e ele tivesse 500 amigos, o *app* coletaria os dados completos do perfil (incluindo mensagens privadas) de todas essas quinhentas e uma pessoas, e nenhum dos quinhentos amigos ficaria sabendo que seus dados foram coletados, pois apenas o usuário que participou do teste de personalidade seria perguntado se aceitava a coleta dos dados.

A partir desses dados, a *Cambridge Analytica* fez uma análise completa e criou perfis individuais para cada pessoa. Esses perfis são incrivelmente completos ao ponto de conseguirem definir exatamente não apenas o que uma pessoa gosta ou se interessa por comprar, mas também qual seria a sua visão de mundo, quais seus maiores medos e o quanto essas pessoas seriam manipuláveis ou persuasíveis como citou Brittany Kaiser que foi funcionária da *Cambridge Analytica* e que comandou a maior parte das campanhas de manipulação de dados da empresa.

E é justamente a partir do medo que a manipulação ocorreu. Com base nesses dados, a *Cambridge Analytica* vendeu seu conhecimento para diversos partidos políticos ao redor do mundo e encabeçou uma campanha de propaganda em que a verdade não era importante (pós-verdade), e a única coisa que importava era criar realidades individuais para cada pessoa, onde o maior medo delas estava prestes a se concretizar, mas também que havia sempre uma solução muito simples para evitar que isso acontecesse. E essa solução era apresentada via vídeos, textos e ou imagens que pediam para se votar em alguém específico.

Pós-verdade é um termo que ganhou notoriedade ainda em 2016 após a vitória de Donald Trump nas eleições dos EUA. O uso da palavra cresceu 2,000% no ano de 2018 em comparação ao ano anterior, sendo escolhida como palavra internacional daquele mesmo ano pelo Dicionário Oxford (*Oxford Dictionaries*) como um adjetivo que denota, segundo Santaella (2018, p. 34) “circunstâncias nas quais fatos objetivos são menos influentes na formação da opinião pública do que apelos à emoção e à crença pessoal”.

Um dos casos apresentados é o de Trinidad e Tobago, onde a empresa foi contratada pelo partido da comunidade indiana para eleger um número maior de indianos para a Câmara dos Representantes. Ao estudar o perfil do país, a empresa percebeu que a maioria de jovens se sentia excluída pela política, que não tinha voz nas decisões do país. Assim, a empresa definiu que a melhor estratégia era potencializar esse sentimento e criou a campanha “Do So”, que era basicamente uma campanha de repúdio ao fazer político e que vendia o ato de não votar como uma forma de rebeldia contra o estado do país.

A partir de perfis falsos na internet, a *Cambridge Analytica* começou a espalhar a ideia entre a juventude negra do país e a campanha viralizou: de forma exponencial. Dessa forma surgiram líderes, comícios e até danças que celebravam a rebeldia de não participar do processo eleitoral. Nas eleições o resultado foi exatamente o esperado: a abstenção dos jovens negros que fizeram parte do “Do So” diminuiu em 6% o número de eleitores da comunidade negra que compareceu nas cabines de votação, enquanto a população jovem indiana foi votar de forma massiva, a mando de seus pais. O resultado foi uma eleição histórica para o partido indiano, que conseguiu eleger seis representantes a mais para a Câmara, conseguindo pela primeira vez a maioria das cadeiras.

Sabe-se que todos os líderes que surgiram no movimento “Do So” em Trinidad e Tobago é gente de verdade, que realmente acreditava que não votar era um ato de rebeldia contra o governo. Mas é aí que entra a dúvida: o quanto disso era uma vontade real e o quanto foi algo incitado pela manipulação de dados feita pela *Cambridge Analytica*?

Outros processos democráticos pelo mundo que foram influenciados pelos dados da *Cambridge Analytica* são colocados em dúvida pelo documentário como: a campanha do Brexit que votou pela saída do Reino Unido da União Europeia, a eleição de Donald Trump como presidente dos Estados Unidos da América em 2016, a eleição do candidato do partido BJP na Índia, além de eleições democráticas na Austrália, Quênia, México e em Malta. Até mesmo o Brasil é citado por Carole Cadwalladr por suspeitas do uso do *WhatsApp*, aplicativo de mensagens que pertence ao *Facebook*, como interface de envio de *fake news* a eleitores brasileiros persuasíveis.

Privacidade *Hackeada* não critica os resultados desses pleitos que parecem levar a governos autoritários que se proliferam usando políticas de ódio e medo disseminados pelo *Facebook* e *WhatsApp*, mas nos faz pensar sobre o processo em si, além de provocar dúvidas sobre como identificar até onde nossas decisões pessoais são livres ou foram manipuladas, e até onde nossa democracia é real ou está sendo controlada.

Rumores, notícias híbridas e mensagens que reforçam imagens e preconceitos para fortalecer um coletivo hegemônico rígido em seu modo de pensar e sentir, como garantias para maneiras de agir imutáveis. Também propagandas intencionalmente enganadoras com a finalidade de promover pontos de vista tendenciosos, quase sempre para alimentar causas e programas políticos.

Essas concepções corroboram com Frias Filho (2018, p. 39) quando o mesmo diz que *fake news* é “toda informação que, sendo de modo comprovável falsa, seja capaz de prejudicar terceiros e tenha sido forjada e/ou posta em circulação por negligência ou má-fé, neste caso com vistas ao lucro fácil ou à manipulação política.”

A faceta assustadora de Privacidade *Hackeada* não está nas pessoas que denunciaram a manipulação de dados e muito menos nas denúncias em si, mas na ideia de manipulação de personalidades por meio da mineração de dados (*Big Data*) que a *Cambridge Analytica* ajudou a criar. Segundo Brittany Kaiser, que gerenciou todas as campanhas políticas da CA durante anos — incluindo a do Brexit e a de Trump —, a ferramenta que a empresa tinha em mãos não era

apenas uma facilitadora de marketing em massa, mas uma verdadeira arma de manipulação de mentes, que pode ser usada para mudar os rumos de uma nação manipulando cada um de seus cidadãos a partir do medo, e continuar manipulando-os para que continuem acreditando no que quer que devem acreditar.

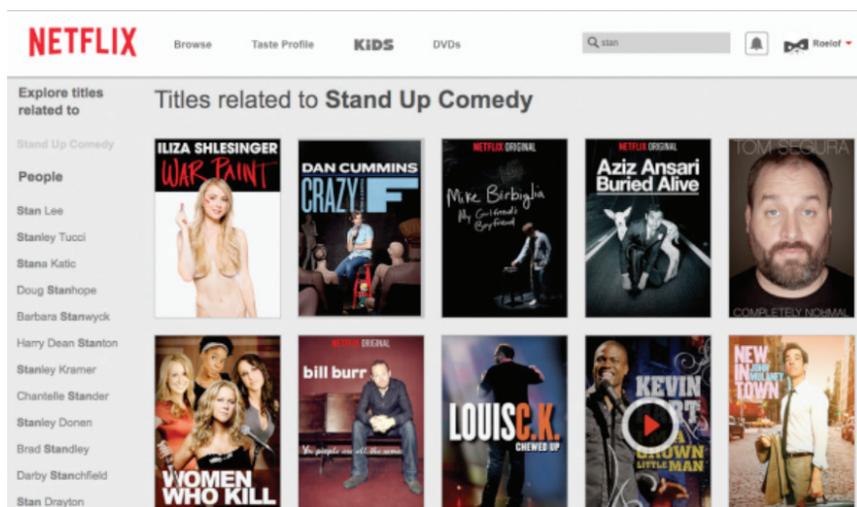
Independentemente de sermos conservadores ou progressistas o que Privacidade *Hackeada* nos apresenta são questões que nos levam a pensar sobre se as nossas democracias estão preparadas para os fenômenos emergentes da Cibercultura. Parecendo arrependido de sua participação no projeto Álamo, nome dado ao processo de mineração de dados a partir da CA, Alexander Nix, diretor executivo da empresa, afirma em suas palestras sobre *Big Data* que o mundo levará décadas para se recuperar desse golpe nas democracias.

2 BIG DATA, ALGORITMOS E DEMOCRACIA

Na Cibercultura, os dados indiscutivelmente, sob o ponto de vista financeiro, são o bem mais valioso, superando inclusive o petróleo. O armazenamento de uma imensa quantidade de dados, bem como a capacidade de retirar valor dessas informações em velocidade rápida é o que tem sido chamado de *Big Data* (COX, ELLSWORTH, 1997) classificado aqui como uma emergência potencializada na Cibercultura. As soluções de *Big Data* são feitas para lidar com um grande volume de dados não-estruturados. Isso significa que eles não têm relação entre si e nem uma estrutura definida. São, por exemplo, *posts* no *Facebook*, vídeos, fotos, *tweets*, geolocalização, comportamento *online*.

Empresas têm usado o *Big Data* para realizar desejos dos clientes antes que os mesmos peçam ou até mesmo saibam que desejam. No caso do serviço de vídeos por *streaming Netflix* (Figura 1), a utilização funciona, por exemplo, no oferecimento de sugestões de filmes, documentários e ou séries que um algoritmo aplica em seu perfil pessoal. Conhecido como o grande duopólio da internet, *Facebook* e *Google* oferecem cada vez mais serviços gratuitos em troca de informações pessoais que concordamos em fornecer.

Figura 1 - Página inicial do serviço de Streaming Netflix



Fonte: www.netflix.com

Conforme delata o documentário em questão, minerando intencionalmente dados coletados em redes sociais, há algoritmos que estão sendo armados para travar guerras culturais e políticas em prol de uns candidatos ou ideologias e em detrimentos de outros(as). O obscuro mundo da exploração de dados descoberto através de jornadas pessoais imprevisíveis de jogadores em lados diferentes da história explosiva de dados da *Cambridge Analytica/Facebook*, segundo revelação, demonstra que no fim, possivelmente estejam conseguindo manipular personalidades. Sabemos que a personalidade controla o comportamento humano. Então está aqui o grande risco a democracia que teria com a manipulação intencional de grandes volumes de dados, o objetivo principal de controlar comportamentos, mas no fim, quem entra na cabine e aperta ou deposita o voto é o cidadão. Sendo assim, se a algoritmização da sociedade é uma ameaça à democracia, o que nós devemos fazer?

Apontados como responsáveis técnicos pela criação das bolhas, os algoritmos à serviço de pensamentos políticos de extrema direita criam “currais ideológicos” ao mesmo tempo que nos separam de outras visões de mundo, assuntos e informações importantes.

Dessa forma as máquinas de buscas e mídias sociais acabam promovendo uma segregação ideológica e, dessa forma, o usuário acaba por se expor quase que exclusivamente a visões parciais e iníquas dentro de um espectro político mais amplo. Para uma democracia plena devemos garantir acesso as mais variadas visões de mundo enquanto valorizemos cada uma delas no que se refere ao respeito de manifestação.

Quando muito dominante devido à repetição incessante, a unilateralidade de visão acaba por gerar crenças fixas, amortecidas por hábitos inflexíveis de pensamento, que dão abrigo à formação de seitas cegas a tudo aquilo que está fora da bolha circundante. Isso acaba por minar qualquer discurso cívico, tornando as pessoas mais vulneráveis a propagandas e manipulações, devido à confirmação preconceituosa de suas crenças (SANTAELLA, 2018).

O histórico de buscas que fazemos na *internet*, o resultado das nossas escolhas, nossa interação com provedores de serviços, nossa demonstração de interesse por produtos e ou serviços são as fontes para a criação das nossas próprias bolhas. Além disso, tudo que se posta e compartilha nas redes sociais é também engolido pelos algoritmos de captura do perfil do usuário. O documentário Privacidade *Hackeada* aponta para o fato de que a viabilização dos serviços não é altruísta. Ao contrário, ela compromete a privacidade e limita a visão de mundo do usuário, estreitando seus horizontes. E nos perguntamos: quais consequências advêm das bolhas para a nossa Democracia?

Gravatá 2016, afirma que há uma web perdida em que tanto os algoritmos como as bolhas são criadas a partir de pensamentos humanos e não por iniciativa de não-humanos (LATOURET, 1994). Não se trata mais de uma força superior inelutável que nos oprime e nos cega. Os algoritmos são baseados nas próprias escolhas que fazemos, desenham as predileções de que damos notícia nas redes.

Portanto, não é mais uma mera questão de apenas demonizar o poder das redes, pois elas não fazem outra coisa a não ser nos devolver o retrato de nossas mentes, desejos e crenças, como reforça Santaella. As bolhas, portanto, são constituídas por pessoas que possuem a mesma visão de mundo, valores similares e uma personalidade em idêntica sintonia.

Como uma forma de defesa das nossas vulnerabilidades frente às bolhas e a algoritmização mal-intencionada, apresentamos uma pesquisa quantitativa que deu conta de averiguar sobre o efetivo funcionamento das bolhas Nikolov ET al. (2015). Nessa pesquisa os autores concluíram que a diversidade de informações alcançada por meio das mídias sociais é mais baixa do que aquela que se obtém através de uma base de buscas.

Assim, há menos probabilidade para a diversidade das fontes de informação nas mídias sociais do que nos motores de busca. À medida que cresce o papel das mídias sociais na difusão de informações, há também um perigo crescente de reforço das bolhas de filtro. Isso se repete no caso do tráfico de notícias. Ou seja, quanto mais diversificarmos nossas andanças *online*, menor será a probabilidade de sermos fechados em bolhas ideológicas ou de servirmos de audiência para algoritmos fascistas.

Pessoas que procuram notícias e informações nas mídias sociais têm mais risco de cair nessas armadilhas do que aquelas que usam os motores de busca, por exemplo. Isso somado ao nosso cada vez maior entendimento de fenômenos como o *Big Data* potencializado na Cibercultura, por meio de pesquisas científicas implicadas com nossas escolas e universidades poderá fazer emergir condições e propostas para que possamos “hackear” nossa Democracia com o digital.

Portanto, podemos afirmar que a combinação da presença do algoritmo mal-intencionado, que favorece o isolamento de variadas opiniões e visões de mundo, com a captura de informações pessoais a partir dos nossos rastros digitais, corrói sim, as chances de uma democracia real e participativa.

REFERÊNCIAS

COX, Michael; ELLSWORTH, David. Application-controlled demand paging for out-of-core visualization. In: **Proceedings. Visualization'97 (Cat. No. 97CB36155)**. IEEE, 1997. p. 235-244.

FRIAS FILHO, Otavio. **O que é falso sobre fake news**. Revista Usp 116, pp. 39-44. 2018.

GRAVATÁ, André. O que a internet esconde de você. Em <https://super.abril.com.br/tecnologia/o-que-a-internet-esconde-de-voce/>. 2016. <Acessado em 02 jun. 2019>.

LATOURE, Bruno. **Jamais fomos modernos**. Editora 34, 1994.

LEMOS, André. **Cibercultura, tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Sulina, 2002.

MANSEIRA, Anderson. **Os que são as filter bubbles e como elas afetam a sua vida online**. Em: <https://mobizoo.com.br/curiosidades/o-que-sao-as-filter-bubbles-e-como-elas-afetam-a-sua-vida-online/>, 2015. Acessado em 02 set.2019>.

NIKOLOV D, Oliveira DFM, Flammini A, Menczer F. **Measuring online social bubbles**. Peer J Computer Science 1:e38. Em: <https://doi.org/10.7717/peerj-cs.38>. 2015. <Acessado em 21 set.2019>.

PRIVACIDADE HACKEADA. Direção: Jehane Noujaim; Karim Amer. Produção: Geralyn Dreyfous, Judy Korin, Karim Amer, Pedro Kos. Estados Unidos da América. Netflix, 2019.

SANTAELLA, Lucia. **A Pós-Verdade é Verdadeira ou Falsa?** Editora estação das letras e cores, 2018.

SANTOS, Edméa. A Cibercultura e a educação em tempos de mobilidade e redes sociais: conversando com os cotidianos, In: FONTOURA, Helena Amaral as; SILVA, Marco (Orgs). **Práticas Pedagógicas, Linguagem e Mídias: desafios à Pós-Graduação em Educação em suas múltiplas dimensões**. Rio de Janeiro: ANPED Nacional, 2011, p.75-98. Disponível em <http://www.fe.ufrj.br/anpedinha2011/ebook1.pdf>. <Acessado em 02 set. 2019>.

MEMES E LETRAMENTO DIGITAL: UMA DISCUSSÃO A PARTIR DA BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR (BNCC)

Leonardo Fraga Cardoso Júnior
Kaio Eduardo de Jesus Oliveira

INTRODUÇÃO

O impacto que a Cultura Digital provoca nos seus usuários ainda é teorizado e debatido por pesquisadores da temática, que matura nos processos metodológicos e científicos. Enquanto estudos relacionam o uso excessivo de telas a problemas de saúde, outros investigam como a quantidade demasiada de dados pode afetar a concentração das pessoas. Entretanto, algumas características notórias como maior capacidade de processamento de informações, multitarefas, facilidade para trabalhar coletivamente, intuitividade e desenvoltura na utilização de dispositivos tecnológicos já são observadas naqueles que estão imersos nos ambientes virtuais e suscitam alterações nos modelos tradicionais de ensino. Assim, é um desafio dos gestores educacionais a elaboração e desenvolvimento de metodologias de aprendizagem eficazes e compatíveis aos novos moldes, tanto como a reconfiguração da relação entre o professor e o aluno, considerando o uso de novos dispositivos e ambientes digitais disponibilizados conforme o avanço tecnológico.

Esse avanço foi um dos aspectos considerados na concepção da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), documento homologado no final de 2018 pelo Ministério da Educação do Governo Federal do Brasil e que estabelece dez diretrizes fundamentais, ou competências gerais, que devem ser desenvolvidas nas escolas das redes pública e privada desde a Educação Infantil até o Ensino Médio. A Base tem o objetivo de promover uma equidade no ensino oferecido aos estudantes brasileiros e parte

de uma preocupação governamental baseada na autonomia que as federações possuem para o desenvolvimento de currículos escolares distintos, de acordo com as especificidades de cada região. O documento visa preencher as lacunas existentes na formação dos discentes, que são expostos a diferentes abordagens metodológicas.

Figura 1

COMPETÊNCIAS GERAIS DA NOVA BNCC



Fonte: Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira Disponível em: <http://inep80anos.inep.gov.br/inep80anos/futuro/novas-competencias-da-base-nacional-comum-curricular-bncc/79>

Nas competências gerais estabelecidas pela BNCC, pode-se observar que as cinco primeiras estão intrinsecamente relacionadas à Cultura Digital, sendo a quinta a própria compreensão, utilização e criação de tecnologias digitais de forma crítica, significativa e ética. Assim, o presente artigo tem o objetivo de

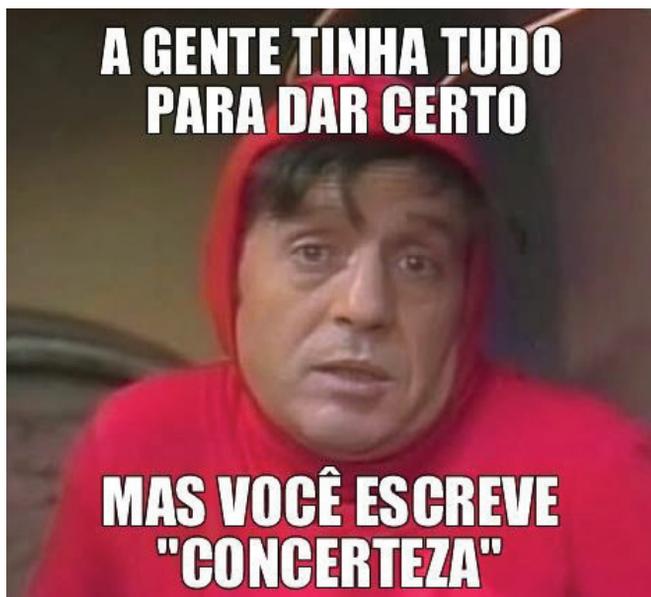
discutir como os memes podem ser articulados à Base Nacional Comum Curricular no desenvolvimento do letramento digital dos estudantes imersos na cibercultura. Para isso, é utilizada como metodologia a pesquisa exploratória, realizada de maneira qualitativa.

Os memes se mostram como expressões de nossas implicações em rede. Uma pesquisa realizada com base em 1000 pessoas (entrevistados em todo o Brasil das classes A, B e C, sendo 53% mulheres e 47% homens), pela Consumoteca (2019) evidenciou os seguintes resultados sobre o consumo de memes na internet: 85% dos brasileiros costumam curtir memes; 73% das pessoas já souberam de uma notícia política através de um meme; 64% das pessoas se sentem incluídas quando entendem um meme; 57% dos usuários de redes sociais seguem alguma página só pra acompanhar memes; 63% procuram memes na internet quando querem distrair; 46% das pessoas compartilham memes que traduzem seus problemas pessoais; 66% se sentem mais bem informados quando entendem um meme.

A ERA DOS MEMES

É bem provável que durante uma breve navegação pelo feed de alguma rede social você tenha se deparado com uma imagem do Chapolin Colorado como plano de fundo de uma frase cômica ou comentário satírico. Assim como o mesmo pode ter ocorrido com o clássico personagem Willy Wonka, do filme “A Fantástica Fábrica de Chocolate”, acompanhado de uma frase repleta de ironia. Esses são dois dos mais notórios exemplos de memes da internet. Eles parecem estar por toda a parte e suscita estudos mais aprofundados sobre o potencial educativo e efeitos práticos na aprendizagem de usuários dos ambientes virtuais.

Figura 2



Fonte: Blog livros e fatos

Disponível em: <https://livrosefatos.wordpress.com/2016/11/10/divirta-se-com-chapolin-sincero/>

As competências de 1 a 5 da BNCC estabelecem o desenvolvimento das habilidades relacionadas ao conhecimento; pensamento crítico e criativo; repertório cultural; comunicação e cultura digital. Ao relacionar essas competências com o meme exibido acima, percebe-se que alguns desses pontos podem ser associados às habilidades necessárias para a produção do meme nos seguintes aspectos: 1. O conhecimento da ortografia correta; 2. Criatividade para a elaboração do artefato; 3. Repertório cultural necessário para relacionar o Chapolin ao ambiente que ele está inserido, nesse caso, o Brasil e a popularidade da personagem; 4. Comunicação e a mensagem que o meme transmite; 5. Cultura Digital, já que o meme é um artefato próprio dela. Assim, o meme discute de forma satírica a importância do estudo da “ortografia” e representa um exemplo de como a temática pode ser abordada na sala de aula, a partir de um contexto próximo ao aluno.

A origem do termo “meme” está enraizado na biologia. O zoólogo Richard Dawkins (1976) apresenta o meme como uma unidade de transmissão cultural humana, cuja ideia e comportamento se espalham como uma epidemia, além de ser autoreplicante. O termo é derivado da palavra grega *Mimeme* e significa “imitação”. Os memes podem ser imagens, vídeos, áudios, *gifs* ou até mesmo figurinhas do *WhatsApp*, aplicativo de mensagens instantâneas, que carregam um significado e são “viralizados” pelos usuários na rede, por meio do seu compartilhamento, e assim disseminam ideias e comportamentos.

Para a sua replicação, é comum que os seus criadores façam referência ou associação a algum elemento cultural do ambiente em que ele está inserido, como o exemplo do Chapolin, bastante familiar ao brasileiro, com temas que estão em alta entre os usuários do ciberespaço. Isso não é uma fórmula, mas um exemplo de como os memes podem se multiplicar nos variados ambientes digitais. Para Chagas (2016), os memes são ideias que se propagam pela sociedade e por meio de nossas redes sociais digitais sustentam determinados ritos ou padrões culturais.

Em 2014, milhões de brasileiros foram inseridos no debate sobre política a partir dos memes compartilhados freneticamente nas redes sociais digitais. Aquele período foi um divisor de águas para a popularização dos artefatos na discussão sobre o tema no País. Diante de eleições polarizadas, ampliação do acesso aos dispositivos e popularização de perfis em redes sociais, a discussão tomou proporções inéditas e milhões de usuários puderam expor os seus posicionamentos nas redes sociais digitais a partir do simples compartilhamento dos memes.

Cinco anos depois, pode ser observada a consolidação do artefato em discussões na rede e a experimentação de um contexto de que até mesmo o alto escalão da política nacional utiliza os memes para o compartilhamento de opiniões com o intuito de potencializar a comunicação e a interação com os usuários das redes sociais. Eleito em outubro de 2018, o presidente do Brasil Jair Mesias Bolsonaro inovou, após assumir o cargo em janeiro de 2019, ao

anunciar a maior parte dos seus ministros por meio da rede social *Twitter*. Para celebrar os nomes, diversos usuários comentaram utilizando memes de forma a expressarem as suas reações diante dos nomes indicados aos cargos. Além disso, mesmo depois de empossado, o presidente ainda é responsável pela aprovação de alguns memes divulgados pelas suas redes sociais oficiais e de grupos de *WhatsApp* dos quais ainda faz parte.

O uso dos memes na política pode basear importantes debates e apresentar conceitos de autores relevantes para a discussão sobre cibercultura, como Santaella e Lemos, por exemplo. Os memes podem ser relacionados aos estudos de Santaella para discussões sobre a “pós-verdade”. A opinião pública não é baseada meramente por aspectos factuais e sim por crenças e emoções, muitas delas articuladas a partir da utilização dos memes. Assim, o artefato é relevante na produção e disseminação de discursos e nas incertezas que compreendem o atual estado da sociedade com a “complexidade das informações”, conforme aborda Santaella (2018). Os memes sobre política são protagonistas nesse contexto e auxiliam na compreensão de como os principais atores sociais agem nesse cenário e quais os mecanismos que eles utilizam para a otimização deste recurso.

Sendo assim, um meme torna-se um fenômeno típico da internet, e pode se apresentar como uma coleção de textos, imagens, comportamentos difundidos, desafios ou memórias compartilhadas. Não se resume a um padrão estético ou simplesmente a uma piada. Pode ir muito além. É capaz de construir pontes e ao mesmo tempo reforçar debates ideológicos.

Essa capacidade democrática de produzir conteúdos é apontada por alguns autores. Lemos (2010) pode ser relacionado à dualidade sobre a democracia planetária idealizada por ele na sua obra “o futuro da internet” e como, ironicamente, governos autoritários e personagens políticos com traços antidemocráticos no cenário mundial utilizam especificidades da rede para a ascensão ao poder. Ainda, como a sociedade “engajada” e “organizada” nas atividades políticas e ações governamentais

foi dividida e polarizada, discutindo atualmente a separação de blocos econômicos consolidados e a construção de barreiras físicas para impedir a travessia de imigrantes que tentam escapar de regimes autoritários.

Buckingham (2010) aborda sobre as instituições sociais como bibliotecas, museus e projetos de arte para “a superação da divisão entre a escola e a vida dos alunos fora da escola”. Apesar de o autor não ser grande entusiasta de vários aspectos da Cultura Digital e especialmente do seu impacto nos estudantes abordados pelas TIC (Tecnologias da Informação e Comunicação), pode-se relacionar aspectos dela para o auxílio na aproximação e superação desse distanciamento. Para isso, os memes apresentam-se como uma alternativa pertinente por ser um artefato demasiadamente popular entre os jovens, de fácil utilização e associação às temáticas abordadas dentro dos ambientes de ensino e por ainda abordar aspectos essenciais de uma importante política pública educacional em nível nacional, como é a BNCC.

CULTURA DIGITAL E LETRAMENTO

A Cultura Digital apresenta conceitos e práticas efetivas para a avaliação da capacidade intelectual dos sujeitos de aprendizagem na articulação crítica e social do conhecimento obtido em diferentes cenários e contexto. Essa é uma premissa do conceito de “letramento digital”. O letramento diferencia-se da alfabetização justamente pela sua utilização social e a capacidade de articulação dessas competências pelos agentes letrados na interpretação, compreensão e reflexão do conteúdo. A alfabetização é a “tradução” dos símbolos e a aprendizagem da linguagem para a leitura e escrita, enquanto o letramento desdobra essas habilidades de forma crítica, competente e de acordo com as necessidades sociais.

De acordo com Buckingham (2010), o conceito de letramento digital também pode ser definido como o “conjunto mínimo de capacidades que habilitem o usuário a operar com eficiência os *softwares*, ou a realizar tarefas básicas de recuperação de informações”.

A definição baseada em uma perspectiva “funcional” auxilia no entendimento do que se espera que os estudantes que vivem em um contexto de cultura digital possam desenvolver enquanto usuários do ciberespaço. Assim, em um espectro educacional e de distintas componentes curriculares, espera-se que os diferentes perfis possam ser contemplados a partir das competências definidas pela BNCC e articuladas a partir dos memes.

A figura abaixo demonstra, por meio do hibridismo da figura de Descartes com a de um famoso rapper estadunidense chamado *Pitbull*, como essa aproximação pode ser realizada em um contexto da cibercultura. Em um momento de efervescência do debate sobre Filosofia, por conta do atual contexto político brasileiro, e o lançamento de uma nova música do cantor, a junção dos dois personagens configura um excelente uso do meme para o engajamento do usuário no debate sobre filosofia. Assim, uma obra do filósofo francês como o Discurso do Método pode ser debatida a partir de uma perspectiva mais palatável e próxima aos usuários do ciberespaço, que poderão se apropriar do seu teor para discussão contundente. A intertextualidade e a transdisciplinaridade dos memes permitem que eles sejam debatidos em variados contextos, mas a partir de características próprias do seu período de compartilhamento.

Trata-se, portanto de um elemento que se desloca em rede na internet, mas que, apesar de preservar referências comuns, é frequentemente alterado para novos contextos e significados. Um mesmo meme pode ser mixado para transmitir uma ideia em situações diferentes, adaptando-se o texto e possivelmente a composição dos “personagens”.

Dessa forma, este tipo de linguagem digital, passou a integrar o nosso arsenal diário de ferramentas de conexão com o mundo. Na cibercultura, o meme representa uma opção de transmissão de conteúdos reduzidos. Ao passo eu, nem todo mundo tem tempo ou paciência para ler textos (textões) nas redes sociais, mas conseguem encaixar ao longo do dia o consumo efêmero dos memes. É um conteúdo pronto cuja sobrevivência só depende do modo que é replicado.

Figura 3



Fonte: Webalia

Disponível em: <http://webalia.com/fotos-de/rene-descartes-feat-pitbull/gmx-niv184-con4963697.htm>

Conclusão

A Cultura Digital provoca nos sujeitos imersos nela diversas alterações, até mesmo cognitivas, tais como intuitividade na utilização de dispositivos e maior capacidade de processamento de informações. Esses aspectos demandam inovações na apresentação de conteúdos atrativos e adequados às peculiaridades dos agentes envolvidos no processo de ensino-aprendizagem. Assim, recai aos profissionais da educação um entendimento profundo sobre os dispositivos e ar-

tefatos que a constituem, de forma a potencializar todas as suas possibilidades educacionais.

Os memes são exemplos de artefatos inseridos nesse contexto, pois são familiares aos usuários das redes sociais digitais, já que são disseminados massivamente em diversos ambientes virtuais e engajam os usuários em vários debates a partir de uma imagem satírica ou texto provocativo com recursos visuais e linguísticos próprios da cultura digital. A apropriação desse artefato por parte dos profissionais da educação é fundamental para a inserção dos estudantes em debates sociais cerceados por esses artefatos e dessa forma contribuir, sobretudo, para o letramento digital. O processo é desafiador e demanda técnica, estudo e sensibilidade na tratativa da temática.

As relações da concepção de autoria de um meme na cibercultura com a pertinência das experimentações cotidianas dos sujeitos implicados com as práticas culturais, resultam em produções independentes e que tem muito a dizer sobre o modo como vemos e representamos nossas subjetividades em ambientes digitais, ou seja, representam naturalmente situações de aprendizagem e de letramento digital.

Por isso, podemos enfatizar que os memes articulam uma nova ambiência de letramento digital, ao passo que configuram as seguintes características: Podem informar a população sobre temas; Possibilita a promoção do debate sobre os diversos aspectos (políticos, econômicos, sociais etc.); Fazem com que o público tenha uma visão crítica (de acordo com seus modos de ler e interpretar um tema); Podem mostrar os processos, os personagens e as controvérsias envolvidos em um contexto cultural e social.

Deste modo, os memes suavizam e naturalizam esse processo, e dessa forma, a partir de definições de uma política pública educacional ousada e abrangente, especificidades de um artefato digital metalinguístico, transdisciplinar e intertextual podem ser implementados modelos eficazes de abordagem dos memes nos ambientes de ensino nas variadas componentes curriculares e diferentes contextos sociais. Ao assumir o protagonismo na mediação desse processo, o educador repercutirá a temática a partir de abordagens pertinentes

e técnicas, auxiliando os interlocutores na sua total compreensão e eficácia de abordagem. Assim, temas, antes tratados de maneira complexa e “densa” para grande parte dos atuais estudantes, acostumados com multitarefas, multitelas e *hiperlinks*, serão apresentados de forma mais palatável, compatível e personalizada para esse novo perfil de nativo digital.

REFERÊNCIAS

BUCKINGHAM, David. Cultura Digital: Educação Midiática e o lugar da Escolarização. **Educação & Realidade**, vol. 35, núm. 3, septiembre-diciembre, 2010, pp. 37-58. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Porto Alegre, Brasil. Disponível em: <<http://www.redalyc.org/pdf/3172/317227078004.pdf>>. Acesso em: 21 jun. 2019.

CHAGAS, Viktor. **Memes, engajamento político e ação coletiva, ou por que o “vomitação” importa?** Disponível em: <<http://www.museudememes.com.br/memes-engajamento-politico-e-acao-coletiva-vomitaco-1/>>. Acesso em: 21 jun. 2019.

CONSUMOTECA. **In meme we trust**. Disponível em: <gente.globosat.com.br/in-meme-we-trust>. Acesso em: 8 out. 2019.

DAWKINS, R. **O Gene Egoísta**. 9. reimp. Belo Horizonte: Editora Itatiaia, 2001.

LEMOS, André; LÉVY, Pierre. **O futuro da internet**: em direção a uma ciberdemocracia planetária. São Paulo: Paulus, 2010.

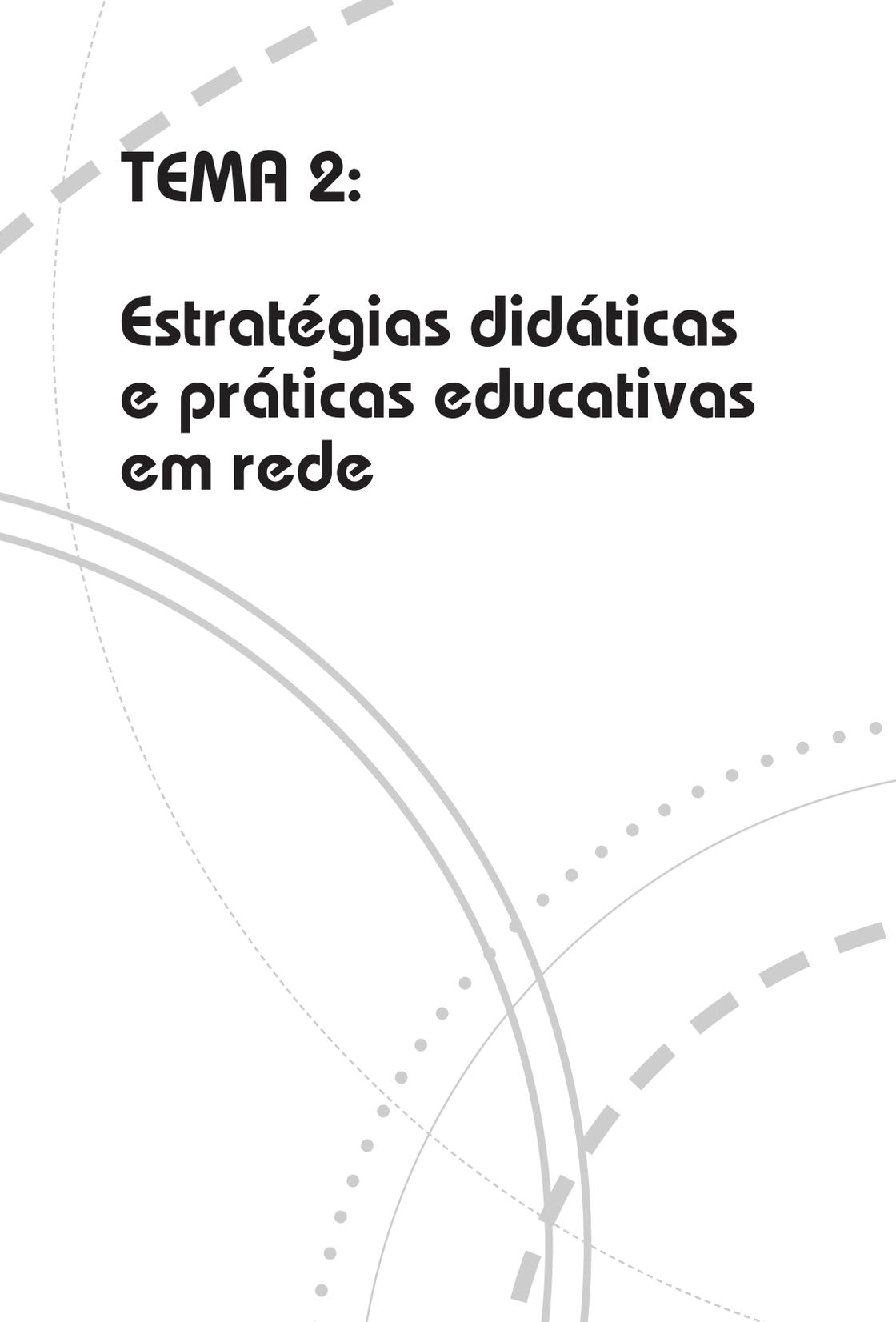
OLIVEIRA, Kaio Eduardo de Jesus; PORTO, Cristiane de Magalhães; ALVES, André Luiz. **Memes de redes sociais digitais enquanto objetos de aprendizagem na Cibercultura**: da viralização à Educação. *Acta Scientiarum*, Maringá, v.41, n. 1 2019. Disponível em: <http://periodicos.uem.br/ojs/index.php/ActaSciEduc/article/view/42469/0>. Acesso em: 2 maio 2019.

SANTAELLA, Lucia. **A pós-verdade é verdadeira ou falsa?**

Barueri-SP: Estação das Letras e Cores, 2018. (Coleção interrogações).

SANTOS, Edméa; CACIQUE, Raquel; CARVALHO, Felipe da Silva Ponte de. A autoria visual na internet: o que dizem os memes?

Quaestio: Revista de Estudos em Educação, Sorocaba, v. 8, n. 1, 2016. Disponível em: <<http://periodicos.uniso.br/ojs/index.php/quaestio/article/view/2570/2168>>. Acesso em: 21 jun. 2019.



TEMA 2:

Estratégias didáticas e práticas educativas em rede

AUDIOVISUALIDADES NA CIBERCULTURA: ENTRE PRÁTICAS DE EMPODERAMENTO E COOPTAÇÃO DE SUJEITOS

Andreson Lopes de Lacerda
Andrea Brandão Lapa

INTRODUÇÃO

Ao passo em que as Tecnologias de Informação e Comunicação (TIC) passaram a mediar nossas atividades e a reconfigurar práticas culturais cotidianas, outras foram as implicações que, se não surgiram nesse contexto, tornaram-se cada vez mais acentuadas a partir dele. Primeiro, uma indústria cultural 2.0 (DUARTE, 2011), marcada pela troca e transmissão de mensagens audiovisuais e por uma segmentação muito maior dos meios. Sem falar nos produtos cada vez mais vinculados ao marketing digital onde prevalecem as regras do ranqueamento por meio de dados e algoritmos, além da inequívoca valorização do fetichismo e do espetáculo, sendo que dessa vez é o privado que vira público para tornar-se o show (SIBILIA, 2016). Daí que se fala da existência de um “poder sobre” os indivíduos que tanto produzem e performam, quanto consomem na Cibercultura.

Por outro lado, a abertura para uma participação cada vez maior de sujeitos que antes não tinham a possibilidade de falar de si, das suas lutas e suas pautas. Um novo *ethos* midiaticizado (SODRÉ, 2009) que se sobressai enquanto espaço para as liberdades: individual, política e cultural, por meio das quais os sujeitos fazem mais por si, pelos outros e com os outros, através de expressões e comunicações criativas, buscando superar as formas pasteurizadas de comunicação (BENKLER, 2015). Nesse caso, sugere-se a denominação de “poder para”, mais próxima ao conceito de empoderamento. Tanto o “poder sobre” quanto o “poder para” (FORTUNATI, 2014) são aproximações possíveis que podem ser usadas para pensar a cibercultura

e todas as tecnologias correlatas sem a dualidade costumeira, mas a partir da sua ambivalência, porque tanto apresentam possibilidades quanto condições restritivas.

Mas onde observar essas nuances? A aposta parece estar nas apropriações feitas em plataformas de compartilhamento de vídeos digitais. O conjunto das práticas de consumo, produção e performatividade ali existentes, vêm se constituindo em espaços de visibilidade e empoderamento para os mais jovens. Contudo, estes espaços são também parte do braço operacional das formas modernas de persuasão e manipulação que se constituem em estruturas organizadas de forças influenciadoras e cooptadoras da imaginação. Mas, por meio de conteúdos criados e postos em circulação, parece haver espaços para a desconstrução dos discursos naturalizados sobre si que se traduzem em posturas políticas ou emoções compartilhadas, mas também ocorre a circulação de materiais lúdicos, voltados ao mero entretenimento, sem qualquer teor político e sem qualquer força empoderadora.

Temos em curso, portanto, a existência de um processo de posicionamento político nas telas, de performances ativistas ou lúdicas, traduzidas em criação/produção, mas também em espetáculo e consumo. A isso podemos denominar de “audiovisualidades”, uma vez que aparecem enquanto espaço de visibilidade, participação e expressão no qual a experimentação das linguagens audiovisuais ajuda a “catalisar os novos modos de ver e ouvir, de ler e narrar” (MARTÍN-BARBERO; BERKIN, 2017, p. 30).

A sensação de filmar-se o tempo todo, mais do que documentar o real, autoriza àqueles que produzem e consomem vídeos a dramatizar a vida cotidiana, “ficcionalizar sobre si mesmo e sobre sua relação com o mundo, se imaginando, se representado e experimentando performativamente novas possibilidades de criar ética e esteticamente suas existências” (SOARES, 2016, p. 86). Também porque podem ser produzidas a partir de estratégias de intervenção midiáticas das quais sobressaem relações de poder, mobilização social e subjetividades como um campo de formulação coletiva de sujeitos históricos e políticos (SEVERIEN, 2018). Acontecem, portanto, por meio da

disputa de narrativas, não apenas como uma intervenção e criação de sentidos, mas pelos os diferentes usos do audiovisual.

Tampouco podemos escamotear a ilusão criada de que as TIC surgiriam como salvaguarda para a participação cidadã, uma vez que nos parece ter sido justamente o contrário, pois repousou na dialética entre a utopia emancipatória e a extensão tecnológica de novos projetos de poderio ilimitado, entre a fantasia regressiva e o anseio revolucionário (RÜDIGER, 2011). Nosso artigo pretende discutir uma cibercultura que ao mesmo tempo em que é espaço de produção, também pode enclausurar os ideários de emancipação e participação democrática, a partir de um sistema de ranqueamento e performances baseadas em dados e submissão aos algoritmos. Buscaremos refletir, a partir das audiovisualidades existentes em plataformas de compartilhamento de vídeos, práticas de empoderamento enquanto brechas para desviar do sistema tachado de números e cooptações e formas de agenciamento de sujeitos.

Temos por finalidade fazer uma reflexão mais ampla, a partir das apropriações e dos processos de cooptações engendrados pelas TIC, buscando vislumbrar práticas de formação de sujeitos capazes de agir crítica e criativamente na Cibercultura com uma finalidade transformadora e não meramente consumidora. Daí que enxergamos na educação a possibilidade de formar para agir na cibercultura e de promover processos de empoderamento de sujeitos aptos em produzir um mundo mais humano, por meio de ações que constituam um fazer coletivo dentro da escola, para a escola e pela escola.

CIBERCULTURA ENQUANTO ESPAÇO DE PERFORMANCES, CONSUMO E COOPTAÇÕES

Ao associarmos o qualificativo “digital” a um determinado conceito de cultura, não estamos designando necessariamente uma tecnologia como uma técnica, um saber fazer. Cultural, no caso, pode ser determinado pela relação dialética entre inovação tecnológica e transformação social, que abarca desde os novos modos de criação simbólica até seus processos de armazenamento, difusão e uso social. Dentre as implicações, fala-se sobre a transformação na pauta dos

interesses e costumes, por efeito de uma qualificação virtualizante da vida (SODRÉ, 2009), da transformação nas referências simbólicas que formam, educacional e politicamente, a consciência dos jovens e adultos, assim como os processos de construção da realidade e da identificação dos sujeitos (BANAJI; BUCKINGHAM, 2010). Assim pensada, a cibercultura não implica necessariamente uma “nova” cultura, radicalmente diferenciada da anterior, tampouco resulta um mero prolongamento da cultura analógica.

Há um fato inegável nesse processo que é o das raízes da criação residirem na capacidade mental do ser humano de inventar e de interagir socialmente. Não restam dúvidas de que sua imbricação com os enormes saltos tecnológicos das últimas décadas tenham implicado transformações profundas na oferta e demanda de conteúdos simbólicos. Esse talvez seja um dos pontos importantes a serem discutidos quando pensamos sobre as apropriações que fazem os sujeitos das tecnologias correlatas à Cibercultura. Primeiro a possibilidade de indivíduos comuns produzirem e criarem conteúdos, ocupando assim, um dos polos da comunicação (o da emissão), costumeiramente destinado a poucos. Tampouco estamos querendo dizer que o indivíduo, por assumir esse lugar, saia da condição de recepção e consumo, pelo contrário: lugares/funções que agora se coadunam.

Outra preocupação parece residir na cultura do espetáculo onde a internet escancara a individualidade, ignora a privacidade e transforma tudo em mídia. Ou seja, produzir e criar na cibercultura transformou-se em negócio, no qual nossa individualidade e privacidade são produtos comercializáveis. Não à toa o conceito de indústria cultural criado pelos teóricos da Escola de Frankfurt, na década de 1940, tenha sido revisitado e atualizado aos moldes dessa cultura digital. Rodrigo Duarte (2011) vai dizer que a designação “indústria cultural 2.0” resultaria bastante adequada na medida em que no modelo atual de cultura de massas predomina o processo de capilarização, ou seja, a possibilidade de penetração de mensagens audiovisuais e textuais em todo o mundo caracterizando-se pela interatividade, isto é, a capacidade de resposta imediata aos estímulos, utilizando-se o mesmo veículo de recepção da mensagem.

A intensificação desses processos de espetacularização produz mudanças importantes nas subjetividades e sociabilidades. Portanto, novos modos de ser e estar no mundo que estimulam a construção de si sob os olhares alheios, promovendo gestos performáticos na tentativa de tornar-se visível para poder “ser alguém” (SIBILIA, 2015). Logo, este é um mundo de aparência visível, nos termos de Roger Silverstone (2005), por se tratar de uma cultura apresentacional em que a aparência é a realidade, onde indivíduos e grupos apresentam suas faces ao mundo em cenários onde administram sua performance, para impressionar os outros e definir e manter um senso de identidade.

Mas o aparecimento de indivíduos no “espaço público” da internet não é por si só um processo libertador e cercado de otimismo. De um lado, porque a própria internet que surgira pelos ideais de emancipação democrática, tampouco cumpriu essa promessa. Do outro lado, ao abrir-se enquanto espaço de produções e de apropriações por indivíduos comuns, também se transformou no que Christoph Türcke (2010) define como um desejo insano em ser percebido e se fazer perceber em constantes emissões, produzindo o que ele vai chamar de “compulsão à emissão”. Tal fenômeno descreve uma atitude generalizada das massas onde existe uma indústria cultural desenvolvida e segundo o qual a pessoa se vê obrigada a emitir dados de forma permanente, sob o risco de cair num estado depressivo. E nem importa o conteúdo que é emitido, a ideia é emitir ininterruptamente: mensagens pelo celular, atualização de blogs e perfis em redes sociais, mensagens para amigos e familiares, dentre outras.

Daí resulta outra problemática que escancara o tempo de performances, mas também de cooptações. O processo de emitir constantemente, de aparecer, de ver e de ser visto, alavanca uma indústria ávida por dados. A transformação do privado em público talvez seja um dos argumentos possíveis para explicar a sanha desenfreada da indústria cultural em cooptar indivíduos ávidos por contar suas vidas, em mostrar-se na frente da tela para um público cativo, também ávido por saber do outro. É esse nicho da comunicação social que vêm estabelecendo a relação entre os sujeitos e empresas dispostas a pagar pela imagem do outro. Uma relação simbiótica entre poder, consumo, emissão,

cooptação onde os processos de ranqueamentos e algorítmicos, das curtidas e comentários comandam a performance, mas também cooptam a criatividade e a possibilidade de apropriação dos espaços digitais com um caráter socialmente significativo e transformador.

Grosso modo, os algoritmos são conjuntos de regras que são utilizadas pelas redes sociais (ou por buscadores, como o Google) para determinar quais resultados são visíveis para os seus usuários. Funciona mais ou menos como um editor de jornal (*gatekeeper*¹) e trabalham para curar os “melhores” materiais e determinar que tipos de conteúdo exibir para seus frequentadores. Mas, para chegar a esse ponto, o algoritmo percorre um caminho, qual seja: 1) Rastreamento: imagine vários robzinhos atrás de todo código e conteúdo que existe na internet. É isso que acontece no processo de rastreamento, que é feito a todo o momento; 2) Indexação: ocorre após o rastreamento, as páginas web já podem ir para o banco de dados do buscador. Então, agora o papel do algoritmo é o de organizar os conteúdos de acordo com o que oferecem ao usuário; 3) Ranqueamento: acontece sempre que um usuário faz uma pesquisa no buscador. Entende-se que quanto mais perto do topo uma página estiver, “mais relevante” ela será para a busca do usuário (aos olhos de quem?).

Mas a questão da cooptação da criação, da cultura e da arte pelo sistema industrial, como uma comprovação do caráter totalitário do sistema capitalista, já abordada pelos teóricos da indústria cultural, embora represente um destino por vezes inevitável, não deve ser encarada como um mutismo dos criadores, produtores ou mesmo dos performers diante do sistema incorporador. Arlindo Machado (2010) nos dá pistas bastante desveladoras de como os criadores têm feito para subverter a lógica do sistema programado das tecnologias. Eles simplesmente manejam no sentido contrário ao de sua produtividade programada. As formas de expressão artística que se apropriam de recursos tecnológicos das mídias acabam por intervir em seus canais de difusão propondo alternativas qualitativas. Elas

¹ Em tradução livre significa “porteiro ou selecionador”. *Gatekeeper* é um termo usado no jornalismo para denominar uma pessoa que decide qual fato será notícia ou não. Ao observar as dinâmicas que agem no interior dos grupos sociais e os canais pelos quais fazem uso para se informar, existem zonas que podem funcionar como “cancelas”, como “portões”. Tais zonas são controladas pelos *gatekeepers* - um indivíduo ou grupo (empresa de comunicação) que decide qual informação é deixada passar ou qual será bloqueada.

compreendem as experiências de diálogo, colaboração e intervenção crítica nos meios de comunicação de massa. Logo, tanto leitura crítica dos meios, quanto a criatividade parecem ser dois elementos fundantes para agir na cibercultura. Nas palavras de Deleuze e Guattari (2010, p. 241) “A arte luta com o Caos, mas para torná-lo sensível”.

Diante desse quadro, onde podemos identificar as nuances ou as sutilezas dessas possibilidades, ou seja, das apropriações com caráter socialmente significativo e transformador, capazes de subverter a lógica programada das mídias, bem como serem, ao mesmo tempo, cooptados e agenciados pela indústria cultural 2.0?

AUDIOVISUALIDADES DA (E NA) CIBERCULTURA

Neste século, em especial, temos experimentado uma audiovisualização das culturas sem precedentes. Vivemos num tempo em que somos, simultaneamente, audiência e produtores. Conforme pontuou tão bem Michel de Certeau (2001), somos praticantes da cultura audiovisual que nos atravessa, nos informa, nos narra, nos agencia e nos inventa, e acrescentamos: nos distorce. Ainda hoje, a Televisão é considerada um “espelho” a refletir de forma translúcida a vida tal qual ela ocorre. Quem fala alguma coisa está fatalmente atrelado ao seu olhar sobre o mundo, aos seus filtros, aos seus preconceitos, aos seus enquadramentos. Imaginar que algum discurso (jornalístico, televisivo, da vida cotidiana) não seja assim, é desejar o impossível.

Concordamos com Martín-Barbero (2014; 2015) que os produtos da cultura audiovisual tanto podem como devem ser pensados desde um outro lugar, o lugar das brechas. Esse autor nos provoca a pensar sobre o novo ecossistema comunicativo, a partir das apropriações feitas das suas tecnologias. Sobre o papel das mídias nos modos de produção e circulação do conhecimento nas escolas públicas, nos espaços domésticos, aldeias indígenas, quilombos, nos lugares de trabalho e de cultura popular. Convoca-nos a observar a comunicação cidadã e os movimentos sociais urbanos, as hipertextualidades e visualidades e, por fim, as audiovisualidades, recorte o qual ajuda a ordenar o campo de questões que nos debruçamos a discutir nesse texto.

De acordo com Suzana Kilpp (2010) o audiovisual transborda os limites formais das mídias quando chega à Internet e aos dispositivos móveis, escapando por vezes, à normalização e controle habituais. São imagens e narrativas em grande parte ainda espelhadas naquelas às quais estávamos acostumados, mas que, só por inflacionarem o mercado pela abundância e por passarem por cima da ética autoral privada, já produzem rugosidades no sistema. Daí que empregamos o termo “audiovisualidades” para dizer que a apropriação de sujeitos do audiovisual contemporâneo, leia-se: de plataformas digitais de compartilhamento de vídeos, é tanto performática, quanto política.

A visualidade eletrônica provocada pela internet constitui também a visualidade cultural com profundas transformações na cultura cotidiana, principalmente no que diz respeito às formas de ver, de falar e de se apropriar da comunicação e da mídia. Conforme acentuado por Martín-Barbero e Berkin (2017), o fluxo presente na contemporaneidade produz uma estetização crescente na vida cotidiana, sem anular as performatividades estéticas que criam a virtualidade não só no campo da arte, mas também na recriação da participação social e política que percorre a ativação das diferentes sensibilidades e socialidades.

Em plataformas, tais como: *YouTube*, *Vimeo*, *DailyMotion*, dentre outras, é possível encontrar espaços (canais) completamente dedicados à educação, ao entretenimento, ao humor, às artes (música, em especial), as religiões, assim como também espaços nos quais grupos e indivíduos de minorias políticas se dedicam a desconstruir preconceitos e estereótipos historicamente construídos e difundidos, pelas mídias tradicionais de massa. Isso ocorre por que não há mais a centralidade da televisão ou do cinema, enquanto baluartes do audiovisual. Ao seu lado, aparecem celulares, computadores portáteis e afins, de onde crescem também não apenas as formas de consumo, mas os modos de produção. Audiovisualidades, portanto, são todas as produções engendradas no limiar do audiovisual, embaçando as fronteiras construídas pelo sistema, por meio de códigos imagéticos, gêneros e produção-consumo, próprios da comunicação contemporânea (KILPP, 2010).

Chamamos audiovisualidades porque fazem parte das práticas de visibilidade, performatividade e dissenso na cibercultura, considerando que a constituição cultural das sociedades contemporâneas é fortemente influenciada pela linguagem audiovisual. A representação, a troca, a produção e o consumo de significados culturais inevitavelmente passam por ela, de modo que pode ser considerada tanto reflexo, quanto motor ativo da sociedade (ZURIÁN, 2011; MARTÍN-BARBERO; BERKIN, 2017). Neste trabalho, denominamos de audiovisualidades porque são corpos que se lançam ao olhar alheio. São subjetividades que se mostram simultaneamente em performances ativistas, produtoras, consumistas e comerciais. Tais performances compõem as experiências comunicativas que os sujeitos, produzem e recriam nos espaços da cibercultura.

Deixando fluir as ressonâncias dessas questões, convém retornar agora às audiovisualidades como campo político, a fim de discutir a incidência de formas de empoderamento de sujeitos por meio delas.

AUDIOVISUALIDADES ENQUANTO CAMPO POLÍTICO EMPODERADOR E COMO ESPAÇO COOPTADOR DA CRIATIVIDADE ALHEIA

No âmbito da comunicação e da cultura, os meios audiovisuais são canais privilegiados que refletem a sociedade, sua cultura, os sujeitos que a compõe e as mudanças que produzem dentro dela. Portanto, constituem-se como ferramenta de representação das mudanças e transformações sociais, pois contribuem para dar visibilidade as identidades reprimidas e ocultadas socialmente (ZURIAN, 2011). Isso, contudo, nos convoca a refletir sobre o momento histórico em que vivemos: o da proliferação indiscriminada, às vezes cruel e selvagem, de imagens que não são somente objetos do nosso olhar, conforme nos alerta Baitello Junior (2014), mas que se convertem em tiranias de nossos sentimentos e percepções, e como tais permanecem no exterior, fora de nós, a certa distância de seguridade.

De tal sorte, grande parte de nossas reações e sentimentos sobre pessoas e situações do mundo não derivam de nossa experiência

direta, senão de nossas imagens mentais, já pré-fabricadas por nosso sistema social, incluindo todos os estereótipos que se referem a pessoas que conhecemos, e os prejuízos contra as minorias, os diferentes, os estrangeiros que sequer sabemos quem são. O que Baitello Junior traz à tona é que as imagens se converteram em nosso arquivo histórico, em nossa memória coletiva, aspirando colonizar nosso futuro e nosso imaginário. Uma roda, portanto, que gira em torno de processos que podem ser acachapantes, pois contribuem para criar imagens, estereótipos e concepções homogeneizantes que em nada contribuem senão para reforçar e reiterar preconceitos já existentes e arraigados em nossa sociedade, esta que é: patriarcalista, machista, racista, LGBTfóbica e classista.

O fenômeno do ativismo midiático vem acompanhado de novas experiências comunicativas empregando obras audiovisuais para a transformação social. Conforme nos conta o pesquisador Demetrio Brisset (2011) em suas pesquisas sobre a experiência com o ativismo audiovisual, parte das vanguardas artísticas, por serem conhecedoras do poder das imagens, colaboram na mobilização política e alternam posições tanto de renovação formal quanto de documentação realista para modelar plasticamente seus discursos. Esta nova rede desterritorializada abre um leque de possibilidades e põe em relevância figuras como *youtubers* ou videoativistas como uma espécie de ‘organizador social’ pelos efeitos de mudança que podem provocar na sociedade com seus instrumentos midiáticos que funcionam por vezes, para dissuadir estereótipos, influenciar a agenda política e gerar consciência coletiva.

É muito comum encontramos canais no *YouTube* dedicados a falar sobre racismo, LGBTfobia, gordofobia, feminismos, dentre outros. Também podemos ter acesso facilmente aos vídeos gravados por videoativistas durante protestos, mobilizações ou intervenções artísticas, assim como fizeram jovens ativistas palestinos que se vestiram de “Avatar” (alusão ao filme de James Cameron²) e marcharam na fronteira da Cisjordânia como crítica à ocupação israelense. Filmaram a intervenção e em seguida postaram no *YouTube* com o objetivo de fazer o mundo se identificar com a luta pelo território por

2 Disponível em: <https://diplomatie.org.br/militancia-avatar/>

meio de uma ligação emocional imediata, o próprio filme, seus personagens e seu enredo (JENKINS; GREEN; FORD, 2014). No Brasil, para citar um evento recente, o “Movimento Ocupe Estelita” publicou o vídeo “Recife, cidade roubada³”. Em imagens e entrevistas, os ativistas documentaram a história e a utilização da área do Cais José Estelita, um local público no centro da capital pernambucana, que seria demolido para a construção de um empreendimento privado.

David Buckingham (2009) acredita que esses grupos são diversos, não só socialmente, mas também em termos de suas motivações: eles interagem e se organizam de maneiras muito diferentes. Eles têm posições muito distintas para a mídia dominante: enquanto alguns tentam imitar os profissionais, outros estão tentando desafiá-los ou criar alternativas, sem referência a nenhum sistema privado. O autor, contudo, chama atenção de que a visão que se tem do faça-você-mesmo não representa necessariamente uma revolução. O que se percebe é uma maior diversidade e o surgimento de diferentes formas de autorepresentação, impossíveis de ocorrer antes pelos meios tradicionais de comunicação.

Em última análise, precisamos resistir à tentação de exagerar, romantizar e sobre-politizar esses desenvolvimentos. É importante evitar reivindicações grandiosas e olhar muito mais atentamente para as realidades mundanas e cotidianas do uso das mídias – por mais insólitas e excitantes que possa parecer. Isso posto, retomamos Michel de Certeau (2001, p. 39), que vai nos dizer que em meio a uma produção racionalizada, barulhenta, espetacular e centralizada, existe outra produção invisível e dispersa, quase imperceptível, mas que se faz presente “nas maneiras de empregar os produtos impostos por uma ordem econômica dominantes». Daí que não podemos escamotear o poderio e o braço operacional por onde, porquê e por quem funcionam as mídias.

Não é pelo simples fato de que as plataformas de compartilhamento de vídeos possibilitam que sujeitos se narrem ou se insurjam, que eles estão incólumes aos processos de cooptação pela indústria cultural, ao escrutínio público ou mesmo à invisibilidade, caso não

³ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=dJY1XE2S9Pk>

“obedeçam” às regras do jogo. Nem de longe é nossa intenção tratar a cibercultura a partir de uma dualidade como o fazem os tecnóforos. No entanto, é desconfortante qualquer leitura a esse respeito que traga apenas um olhar otimista. Daí que ao abordar a cultura digital, temos nos apoiado na leitura da pesquisadora italiana Leopoldina Fortunati (2014) que versa sobre a relação da mídia com as noções clássicas de poder e também com a noção contemporânea de empoderamento, tentando acomodar ambas em um mesmo constructo teórico. A autora sustenta que essas tecnologias são ferramentas que tanto portam domínio quanto podem proporcionar às pessoas a possibilidade de exercer seu poder como cidadãos e sua autonomia, embora reconheça que ainda não está claro como esses dispositivos podem servir a esses dois propósitos opostos.

Assim, Fortunati apresenta uma maneira de explicar essa dimensão na distinção entre “poder sobre” e “poder para”. O “poder sobre” refletiria uma atitude instrumental de um indivíduo ou sistema em relação ao outro para reafirmar a condição subordinada, seja ela quando o primeiro modifica o comportamento do segundo ou o aceita desde que não o perturbe, por exemplo: um indivíduo pode aceitar usar determinada tecnologia, desde que aceite os termos e condições de uso, dessa maneira ele até se “empodera” por meio daquele espaço, porém mantém-se preso às determinações do sistema. No caso do “poder para”, o uso do poder não se daria para reafirmar a condição de subordinação, mas para ajudar o outro a superá-la, portanto, seria uma atitude benéfica mais aplicável ao conceito de empoderamento. Nesse caso, o indivíduo utiliza das ferramentas dispostas, porém usa da sua criatividade para (às vezes) burlar o sistema, uma vez que o seu intuito é empoderar outros indivíduos, através de suas falas e consciência de sua condição de sujeito no mundo.

Quando o *YouTube* passou a compartilhar os lucros com os criadores de conteúdos, em meados de 2007, a plataforma passou a ser vista como uma oportunidade para a profissionalização dos chamados *youtubers* (ou como preferem: criadores de conteúdo). A popularidade desses sujeitos passa a chamar a atenção das empresas, dispostas a vincular seus produtos à sua imagem. De acordo com Sibilia (2016), a re-

ceita desses canais é gerada a partir da exibição dos vídeos e dos cliques em propaganda no site. Mas o braço operacional da indústria cultural funciona também além das telas dos computadores e dos bastidores do universo digital, uma vez que os *youtubers* se tornam celebridades, podendo portanto publicar livros impressos, assinar colunas em jornais ou revistas, apresentar shows, e em outros casos podem criar linhas exclusivas de produtos que levam seu nome.

Tudo isso alude à ideia de espetáculo, que encontra com ideias que Guy Debord (2002) já desenvolvera em meados do século passado, afirmando que tudo o que rodeia os indivíduos é espetáculo. Tudo se converte em algo a ser visto, consumido, desfrutado, de maneira que o ser humano orienta sua vida a um espetáculo constante, e nesse sentido, o *YouTube* aglutina motivações comerciais: por um lado comercializa-se imagens por meio da publicidade e por outro lado nutre de conteúdos as comunidades de usuários por meio dos canais mais populares e vídeos virais. Os formatos audiovisuais progridem em sua tarefa de mostrar o mundo e seus mundos e estas plataformas são prioritárias nessas funções, conforme atentam García García e Gil Ruiz (2018, p. 152), dizendo que: “indivíduos, marcas, empresas e todo tipo de instituições lutam por fazer-se um eco neste ‘prime time’ permanente que é a Rede”.

Das problemáticas que esta relação concomitante entre “poder sobre” e “poder para” concordamos com Manovich (2011), que as discussões acadêmicas afastam-se de questões primordiais quando apenas celebram o conteúdo gerado pelo usuário, qualificando-o como “alternativo” e “progressista” ou reduz-se a análise apenas à possibilidade de apropriação das tecnologias. Tampouco, parecem preocupar-se em questionar em que medida o fenômeno do conteúdo gerado pelo usuário é impulsionado pelas próprias empresas de mídias sociais, que obviamente fazem parte do jogo de interesses em obter o máximo de tráfego para seus sites e conseqüentemente gerar lucro por meio da venda de publicidades e dos dados dos seus usuários.

Não se trata de pedagogizar as audiovisualidades ou mesmo torná-las parte do currículo de escolas, mas apontar para a importância de uma leitura crítica a seu respeito, compreendendo os ga-

nhos em produzir ou consumir conteúdos que tratem de temáticas tão caras à formação humana. Nesse sentido, Martín-Barbero (2001) é enfático quando diz haver um “mal-olhado” dos intelectuais para as TIC: ou eles propõe o controle educativo ou o completo apagamento (em termos de audiovisualidades: desligamento).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste texto tratamos sobre as audiovisualidades existentes na cibercultura e que são evidenciadas, produzidas, consumidas e postas em circulação por meio de plataformas digitais de compartilhamento de vídeos. Buscamos discutir e ampliar nossa reflexão para as possibilidades e condições restritivas dadas pelas mídias, especialmente sugerindo olhar o fenômeno por meio das categorias “poder sobre” e “poder para” evitando assim um olhar ingênuo e estagnado.

Portanto, tratamos as audiovisualidades sob este enfoque, compreendendo que elas criam novos modos de interação humana e promovem uma reorganização nos modos de criar e produzir discursos alternativos à lógica dominante, usando da criatividade, via processos midiáticos e novas linguagens e aproveitando as dinâmicas e lógicas de fluxo da própria rede comunicacional.

Do nosso lugar, a educação, outras são também as possibilidades de discussão em relação às audiovisualidades da e na Cibercultura, dessa vez pela influência que exercem nos jovens em idade escolar, aqueles que produzem tais audiovisualidades. Em pesquisas recentes (WESTENBERG, 2016), sobre a influência de *youtubers* em adolescente, concluiu-se que eles são vistos como modelos a serem seguidos. Além disso, a relação dos pais e da própria escola ainda são tacanhas uma vez que é preciso reconhecer a importância desse fenômeno e dialogar com ele.

Logo, é desse lugar que entendemos as audiovisualidades como um ângulo privilegiado para descrever a dinâmica de conservação e mudança que acontece nas sociedades. De conservação, porque ainda há por meio desses processos de aparecimento de indivíduos, espaços de reprodução das práticas e discursos historicamente constituídos, acarretando um problema para a escola, em especial, uma

vez que os protagonistas destas audiovisualidades (*youtubers*, por exemplo) exercem influência em crianças e adolescentes. De mudanças, porque parecem recriar uma nova forma de apropriação das TIC quando ao mesmo tempo em que podem ser cooptados pela indústria cultural, são produtores se valendo de sua performance e visibilidade para promover intervenções e ruídos no discurso dominante por meio de pequenas falas e de narrativas próprias.

REFERÊNCIAS

BAITELLO JUNIOR, Norval. **A era da iconofagia**: reflexões sobre a imagem, comunicação, mídia e cultura. São Paulo: Paulus, 2014.

BANAJI, Shakuntala; BUCKINGHAM, David. Young people, the internet, and civic participation: an overview of key findings from the CivicWeb Project. **International Journal of Learning and Media**, v. 2, n. 1, p. 15-24, 2010. Disponível em: <http://eprints.lse.ac.uk/29543/1/Young_People_the_Internet_and_Civic_Participation_%28publisher%29.pdf> Acesso em: 15 jun. 2013.

BENKLER, Yochai. **La riqueza de las redes**: cómo la producción social transforma los mercados y la libertad. 2. ed. Barcelona: Icaria editorial, 2015

BRISSET, Demetrio. Los medios digitales de comunicación: Experiencias de activismo audiovisual. **Revista TELOS** (Cuadernos de Comunicación e Innovación). Madrid, p. 1-19, Jul./Set., 2011.

BUCKINGHAM, David. Power to the people? Amateur media and everyday creativity. In: BUCKINGHAM, David; WILLET, R. (Eds.). **Video Cultures**: media technology and everyday creativity. New York: Palgrave, 2009.

CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano, as artes do fazer**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2001.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **O que é a Filosofia?**, 3. ed. Trad. Bento Prado Jr e Alberto Munoz. Rio de Janeiro: Editora 34, 2010.

DUARTE, Rodrigo. Indústria cultural 2.0. **Constelaciones**, n. 3, p. 90-117, 2011. Disponível em: <<http://constelaciones-rtc.net/article/view/750/804>> Acesso em: 11 set. 2018.

FORTUNATTI, Leopoldina. Media between power and empowerment: can we resolve this dilemma? **The Information Society**, London, v. 30, Issue, 3, p. 169-183, 2014. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1080/01972243.2014.896676>>. Acesso em: 26 out. 2015.

GARCÍA GARCÍA, Francisco.; GIL RUIZ, Francisco José. Youtubers, mundos éticos posibles. **index.comunicación**, n. 8, v. 2, 2018. Disponível em: <<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6459845>> acesso em: 18 ago, 2019.

JENKINS, Henry; GREEN, Joshua; FORD, Sam. **Cultura da conexão: criando valor e significado por meio da mídia propagável**. Tradução Patricia Aranud. São Paulo: Editora ALEPH, 2014.

KILPP, Suzana. Imagens conectivas da cultura. In: KILPP, Suzana; SILVA, Alexandre Rocha; ROSÁRIO, Nisia M. (Orgs.). **Audiovisualidades da cultura**. Porto Alegre: Entremeios, 2010.

MACHADO, Arlindo. **Arte e mídia**. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2010.

MANOVICH, Lev. A prática da vida (midiática) diária. **Revista Lugar Comum**, Rio de Janeiro, n. 28, p. 284-296, dez. 2011. Disponível em: http://uninomade.net/wp-content/files_mf/110810121241A%20Pratica%20da%20Vida%20Midiatica%20Cotidiana%20-%20Lev%20Manovich.pdf

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Os exercícios do ver: hegemonia audiovisual e ficção televisiva**. São Paulo: SENAC São Paulo, 2001.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. **A comunicação na educação**. Trad. Immacolata V. Lopes e Dafne Melo. São Paulo: Contexto, 2014.

MARTÍN-BARBERO, Jesús. Desde dónde pensamos la comunicación hoy. **Chasqui**, Quito, n. 128, p. 13-29, 2015.

MARTÍN-BARBERO, Jesús; BERKIN, Sarah Corona. **Ver com los outros**: comunicación intercultural. México: FCE, 2017.

RÜDIGER, Francisco. **As teorias da cibercultura**: perspectivas, questões e autores. Porto Alegre: Sulina, 2011a.

SEVERIEN, Pedro. **Cinema de ocupação**: uma cartografia da produção audiovisual engajada na luta pelo direito à cidade no Recife. 2018. 211 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Programa de Pós-graduação em Comunicação, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2018.

SIBILIA, Paula. **O show do eu**: a intimidade como espetáculo. 2.ed., rev. Rio de Janeiro: Contraponto, 2016.

SIBILIA, Paula. Autenticidade e performance: a construção de si como personagem visível. **Fronteiras - estudos midiáticos**, v. 7, n. 3, Ano 17, Set./Dez., 2015.

SILVERSTONE, Roger. **Por que estudar a mídia?** 2. ed. São Paulo: Loyola, 2005

SOARES, Maria da Conceição Silva. O audiovisual como dispositivo de pesquisas nos/com os cotidianos das escolas. **Visualidades**, v. 14, n. 1, p. 80-103, jan-jun, 2016. Disponível em: <<https://www.revistas.ufg.br/VISUAL/article/view/43033>> Acesso em: 14 jan. 2017.

SODRÉ, Muniz. **Antropológica do espelho**: uma teoria da comunicação linear e em rede. 4. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2009.

TÜRCKE, Christoph. **Sociedade excitada**: filosofia da sensação. Trad. de Antonio Zuin, et al. Campinas: UNICAMP, 2010.

WESTENBERG, Wilma. **The influence of YouTubers on teenagers**. 2016. 35 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Communication Studies And Specialization New Media, Communication, University Of Twente, Netherlands, 2016. Disponível em: <http://essay.utwente.nl/71094/1/Westenberg_MA_BMS.pdf>. Acesso em: 12 jan. 2017.

ZURIAN, Francisco A. Sexualidad y políticas de género en el audiovisual. In: ZURIAN, Francisco A. (Coord.). **Secuencias - Revista de História del Cine**, n. 34, p. 7-10, 2011.

GÊNERO TEXTUAL DIGITAL: *FANFICTION* COMO RECURSO PARA LEITURA E ESCRITA EM CONSONÂNCIA COM A BNCC

Marília Gabriele Melo dos Santos
Isabella Silva dos Santos
André Luiz Alves

1 INTRODUÇÃO

A escola tem passado por transformações significativas nos últimos anos, e a busca de compreensão das novas formas de interação por meio da linguagem verbal que se dá no espaço da internet é uma questão recorrente entre os professores e profissionais ligados à Educação. De acordo com a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB, Lei nº 9.394/1996), a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), deve nortear os currículos dos sistemas e redes de ensino das Unidades Federativas. Como também, as propostas pedagógicas de todas as escolas públicas e privadas de Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio, em todo o Brasil.

Com isso, a BNCC (BRASIL, 2018), dispõe que ao componente Língua Portuguesa cabe, então, proporcionar aos estudantes experiências que contribuam para a ampliação dos letramentos digitais. Isso de forma a possibilitar a participação significativa e crítica nas diversas práticas sociais permeadas e constituídas pela oralidade, pela escrita e por outras linguagens.

Essas práticas de linguagens não só abraçam os novos gêneros e textos como, também, as novas maneiras de produzir, de configurar, de disponibilizar, de replicar e de interagir por meio do digital em rede. Os novos dispositivos de edição de textos, áudios, fotos, vídeos tornam acessíveis a qualquer um à produção e disponibilização de textos nos aplicativos e *sites* de redes sociais digitais e outras ambiências formativas da *Web*.

Temos inúmeras formas de nos relacionarmos com os processos de ensino e aprendizagem em comunidades virtuais, a exemplo dos *apps* e dos sites de redes sociais digitais, como o *WhatsApp*, *Fa-*

cebook, Instagram, Twitter, Tumblr, que oferecem um mundo de possibilidades para que o usuário, e em especial o aluno, possa produzir e publicar, vídeos, fotos, *podcasts* e livros digitais, dentre outros. E, de acordo com a vontade desse usuário é possível distribuir a informação produzida por vários contextos sociais e plataformas de forma ativa, recebendo e criando, lendo textos, e fortalecendo cada vez mais sua autoria. Dessa maneira, a BNCC (BRASIL, 2018) contempla a cultura digital, diferentes linguagens e diferentes letramentos. E acrescenta os seus eixos de integração de Língua Portuguesa, já consagrados nos documentos curriculares da área, as práticas de linguagem e o eixo de leitura.

É fato que, um dos gêneros textuais digitais muito popular entre os adolescentes é a *Fanfiction*. Ou simplesmente, *fanfic* ou *fic* “ficção criada por fãs”, que se caracteriza por escritos de contos e romances construídos por fãs a partir de um determinado filme, livro ou história.

Mediante as questões aqui apresentadas, intentaremos, por meio de uma pesquisa bibliográfica sobre gêneros textuais digitais, ressaltar a importância desses gêneros digitais serem indicados na BNCC. O enfoque será no gênero textual digital *Fanfiction*. Visamos atingir os seguintes objetivos: demonstrar a importância de utilizar gêneros textuais digitais como recurso de produção textual; e apresentar a *Fanfiction* como recurso de incentivo à leitura e escrita.

Nas seções que seguem, buscaremos indicar onde o Gênero textual digital *Fanfic* aparece na BNCC e de que forma este gênero procura dialogar com as novas práticas da linguagem inseridas nas Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC). Em seguida, o Gênero Textual Digital *Fanfiction*, será descrito no ciberespaço como um ambiente fértil para o surgimento de grupos/comunidades virtuais. Na seção seguinte, evidencia-se a caracterização do Gênero Textual Digital *Fanfiction*, onde será explorado como é o universo das *fanfics*, seus temas e estruturas.

Por fim, no último ponto, buscaremos enfatizar nosso argumento de que o Gênero Textual Digital *Fanfiction* favorece as novas e diversas práticas de leitura e escritas e a BNCC dá um grande passo incluindo os gêneros textuais digitais para essa geração imersa na cultura digital.

2 LÍNGUA PORTUGUESA NA BNCC

O componente Língua Portuguesa está inserido na área de linguagens da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), a referida área é composta deste e dos componentes: Arte, Educação Física e Língua Inglesa; este último apenas nos anos finais da Etapa do Ensino Fundamental. A área de linguagens propõe seis competências específicas a serem alcançadas pelos estudantes. Como este texto busca enfatizar os gêneros textuais digitais nos deteremos à competência seis que diz:

Compreender e utilizar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica, significativa, reflexiva e ética nas diversas práticas sociais (incluindo as escolares), para se comunicar por meio das diferentes linguagens e mídias, produzir conhecimentos, resolver problemas e desenvolver projetos autorais e coletivos. (BRASIL, 2018, p.65)

A partir desta breve contextualização defendemos o argumento de que com a consolidação das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) as práticas de linguagem se redefinem e, conseqüentemente, as práticas docentes devem seguir as mesmas reorientações. A BNCC (BRASIL, 2018, p. 68) posiciona-se em uma concepção enunciativo-discursiva de linguagem. Tal concepção visa a prática de linguagem social e interativa, a considerar principalmente “a seus contextos de produção e o desenvolvimento de habilidades ao uso significativo da linguagem em atividades de leitura, escuta e produção de textos em várias mídias e semioses”. BNCC (BRASIL, 2018, p. 69)

Nesta perspectiva atual, o ensino de língua portuguesa deve atender às demandas do momento e dos estudantes, e a BNCC consente quando afirma:

As práticas de linguagem contemporâneas não só envolvem novos gêneros e textos cada vez mais multissemióticos e multimidiáticos, como também novas formas de produzir, de configurar, de disponibilizar, de replicar e

de interagir. As novas ferramentas de edição de textos, áudios, fotos, vídeos tornam acessíveis a qualquer um a produção e disponibilização de textos multissemióticos nas redes sociais e outros ambientes da Web. (BRASIL, 2018, p.70)

3 GÊNEROS TEXTUAIS DIGITAIS

Com a chegada das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC), surgem os gêneros textuais digitais. Observa-se a transformação das situações comunicacionais, às novas mídias e às inovações na rotina impostas pelos usos do digital em rede.

Os gêneros textuais digitais presentes no ciberespaço, especialmente em plataformas de bate-papo simultâneas ou plataformas não simultâneas como o *blog* e o *e-mail* são carregados de marcadores conversacionais. Estes buscam, por meio da escrita ou das convenções de uso, emergir regras da fala, da escrita, assim como as imagens, os movimentos e o som que acompanha e cossignifica.

Com a entrada da *web 2.0*, os gêneros digitais ganharam mais visibilidades pelos diversos aplicativos e *sites* de redes sociais digitais que privilegiam os elementos semióticos como imagem, pequenos textos, nuvens de palavras e sons. De acordo com a BNCC (BRASIL, 2018), o ensino fundamentado em gêneros textuais e discursivos é indispensável para construção de um aprendizado eficaz, pois propicia ao aluno a obtenção de uma visão crítica da língua.

Neste cenário, um dos principais desafios do educador é possibilitar ao aluno o reconhecimento da Língua como um conjunto de variedades. Tanto na fala quanto na escrita, que são empregadas conforme o contexto discursivo exige:

No componente Língua Portuguesa, amplia-se o contato dos estudantes com gêneros textuais relacionados a vários campos de atuação e a várias disciplinas, partindo-se de práticas de linguagem já vivenciadas pelos jovens para a ampliação dessas práticas, em direção a novas experiências. (BRASIL, 2018, p.136).

A BNCC, nas suas linhas, estimula e defende o ensino de gêneros textuais, de forma que pode encontrar um valioso recurso de prática textual aliado à inserção de TDIC no ambiente escolar. Em suas habilidades expostas a BNCC (BRASIL, 2018, p. 263) identifica que,

novos gêneros digitais (*blogues*, mensagens instantâneas, *tweets*, *fanfiction*, entre outros), novas formas de escrita (abreviação de palavras, palavras com combinação de letras e números, pictogramas, símbolos gráficos, entre outros) na constituição das mensagens.

No intuito de produzir aulas mais atrativas e na tentativa de entender o que os jovens de hoje leem, muitos professores procuram os gêneros textuais digitais, podendo utilizar do universo das *fanfictions*. Até então inexistente nos livros didáticos e disponível no ambiente virtual.

Conforme Lemos e Levy (2010) esse ambiente virtual, é o ciberespaço, aquele lugar que consente encontrar texto, livros, imagens, músicas e informações não massificadas. Lévy (1999), ainda complementa que o ciberespaço é um espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores.

Diante disso, vem surgindo junto com as *fanfictions* um público leitor cada vez mais crítico e participante nos ambientes destinados a estas práticas. Conseguimos encontrar plataformas dedicadas à produção e divulgação destes textos, tais como blogs, websites e aplicativos de leitura online para *smarthphones* e *tablet*.

4 O GÊNERO TEXTUAL DIGITAL FANFICTION

O ciberespaço vem sendo um ambiente digital muito fértil para o surgimento de grupos/comunidades virtuais conectados que trocam ideias e informações sobre algo que os agrada ou interessa, uma vez que compartilham de interesses, objetivos, ideais e opiniões semelhantes.

Referente a comunidade virtual, Lévy (1999, p. 127) pondera que “[...] é construída sobre as afinidades de interesses, de conhecimentos, sobre projetos mútuos, em processo de coopera-

ção ou de troca, tudo isso independentemente das proximidades geográficas e das filiações institucionais”. Sendo um espaço virtual com grande número de acesso, com troca de aprendizagem dos seus participantes.

Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC), permitem a propagação e o surgimento dessas comunidades virtuais, que se conectam nas redes, formando novas formas de comunicação e transformando os ambientes digitais mais interativos. Essas tecnologias digitais e o ciberespaço acaba gerando mais interação e aflora novos gêneros textuais no ciberespaço.

Esses novos gêneros textuais despertam novas formas de ler e escrever destacando-se a fanfiction. Antes de aprofundar-se nos gêneros textuais digitais fanfictions, faz-se necessário entender as transmídias que são histórias que transcorrem em diversas plataformas ao mesmo tempo ou não, e que viabilizam diversas visões de um mesmo artefato. Dessa maneira, Jenkins (2009, p. 138) enfatiza:

Uma história transmídias desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto atribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo. Na forma ideal de narrativa transmídias, cada meio faz o que faz de melhor - a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de parque de diversões. Cada acesso à franquia deve ser autônomo, para que não seja necessário ver o filme para gostar do game, e vice-versa.

Então, a narrativa transmídias pode ser vista como interação entre as produções ficcionais fornecidas por várias mídias, uma narrativa somando outra e utilizando suas linguagens específicas (JENKINS, 2009). Assim, as fanfics como extensão da história original protagonizada pelos fãs.

As *fanfictions* ou penas fanfics ou fics “ficção criada por fãs”, que se caracterizam por escritos de contos e romances construídos por fãs de

determinado filme, livro ou história, embora não seja um gênero gerado pelos ambientes virtuais, mas neles se popularizou e diversificou.

O gênero textual digital *fanfictions* estimula a imaginação e criatividade, trabalha a escrita e leitura. Na produção da escrita, seus escritores criam histórias livres para dar continuidade a seus romances, livros, séries ou filmes favoritos. Na leitura, desperta o interesse dos fãs em ler as histórias criadas, e que muitas vezes dão continuidade à séries e filmes, de acordo com seus gostos e interesses.

Os estudos de Vargas (2015, p. 91) acerca do fenômeno Fanfiction revelam que os autores dos textos, em comento, “se esforçam para que sua escrita atinja um grau de desenvolvimento que lhes possibilite angariar mais leitores, em uma mobilização que não é comumente encontrada nas práticas de sala de aula”.

Assim, as *fanfictions* tornam-se um gênero textual digital muito importante e que colabora diretamente para as práticas de leitura e escrita, pois permitem o aprendizado em formas de discussões, reflexões e produções textuais, tanto individuais quanto coletivas. Portanto, esse gênero estimula o processo de leitura e produção da escrita que utiliza a internet, tornando um dispositivo capaz de colaborar com o ensino-aprendizagem da Língua Portuguesa

5 CARACTERIZAÇÃO DO GÊNERO TEXTUAL DIGITAL FANFICTION

As *fanfictions* são encontradas em sites de *fanfics* apresentam temas como: ação, aventura, ficção, romance e adolescente. E se dividem em categorias de animes, mangás, quadrinhos, filmes, séries de TV, games e livros, com uma linguagem acessível e histórias criativas. Facilita e atrai públicos, estimulando a leitura e a escrita,

O universo das *fanfics*, denota sua estrutura em vários links, facilita o usuário seguir histórias, compartilhar e seguir autores. Possibilita que o usuário insira a *fanfiction* em favoritos, comentários (review), envie a um amigo, denuncie e adicione a *fanfiction* em seu blog ou na sua rede social.

Esse gênero não trabalha só a leitura, mas, sobretudo, com produção escrita. São textos com uma grande de circulação, publicados e

lidos por um público considerável, então precisa ter um cuidado com os desvios gramático-textuais na hora da escrita.

Esses novos espaços permitem ao leitor não apenas a ler o que está escrito, mas também, a ponderar as diversas linguagens e códigos que o texto apresenta, visto que as *fanfictions* são constituídas de textos, imagens, sons e linguagens variadas que permitem ao usuário desenvolver uma leitura mais ampla e completa.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

As transformações do mundo digital criam novos ambientes digitais e, sem dúvida, instituem uma nova forma de construir o conhecimento e desenvolver o aprendizado. Inseridas no ambiente escolar, os gêneros textuais digitais proporcionam aos alunos serem donos do seu próprio aprendizado, contando com o professor, que atua como um mediador desse processo.

A BNCC dá um passo importante e mostra-se atenciosa nessa transformação ao incentivar o uso dos gêneros digitais para acompanhar essa geração que já nasce na cultura digital. É encontrada nas *fanfictions* uma forma de deixar o ensino mais atrativo, onde os alunos conectados constroem uma rede de colaboração em que o conhecimento e a informação são compartilhados por inúmeras pessoas.

Dessa forma, pessoas de todos os lugares leem e publicam histórias com vários temas e de diversas categorias, tendo entre suas principais características a linguagem e estilo particulares que se concentram num vocabulário eficiente e de fácil compreensão. As *fanfictions* dispõem de inúmeras formas, compostas por imagens, animações e links mostram-se competentes no desenvolvimento da leitura.

Contudo, esse artigo não tem a pretensão de encerrar o assunto e mostrar-se como o único caminho a ser seguido, mas pretende ser visto como uma porta para a discussão, que permita trazer mais reflexões e contribuições para os estudos sobre leitura e escrita em ambientes digitais e, particularmente, sobre essas práticas por meio da compreensão e produção de *fanfictions*, uma vez que esse gênero pode contribuir de forma significativa para a aquisição de novas

habilidades necessárias para a interação em rede, bem como para a formação linguístico-discursiva colocados na BNCC, de forma que se tornem bons geradores de gêneros textuais digitais.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular:** Ensino Médio. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2018.

CLEMENTE, B. J. B. **O uso do fanfiction nas aulas de produção textual no ensino médio.** Rio de Janeiro: UFRJ/ Faculdade de Letras/ Programa Interdisciplinar de Pós-Graduação em Linguística Aplicada, 2013.

JENKINS, Henry. **Cultura da convergência.** Tradução: Susana L. de Alexandria. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2009.

LÉVY, P. **Cibercultura.** São Paulo: Editora 34, 1999.

LEMOS, A. LÉVY, P. **O futuro da Internet:** Em direção a uma ciberdemocracia planetária. São Paulo: Paulus, 2010.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. **A Base Nacional Comum Curricular (BNCC).** Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf>. Acesso em: 27 jun. 2019.

SANTAELLA, Lucia. **Cultura das mídias.** 4. ed. São Paulo: Paulus, 2003.

VARGAS, M. L. B. **O fenômeno fanfiction:** novas leituras e escrituras em meio eletrônico. Passo Fundo: Ed. Universidade de Passo Fundo, 2015. PDF. Disponível em: Acesso em: 17 jun. 2019.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular:** Ensino Médio. Brasília: MEC/Secretaria de Educação Básica, 2018.

APRENDENDO PARA DEMOCRATIZAR O CONHECIMENTO: A DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA EM *BLOGS* DE ALUNOS DA PÓS-GRADUAÇÃO

Isabela de Almeida Cerqueira Kodel
Cristiane de Magalhães Porto
Aline Rodrigues Ferreira

1 INTRODUÇÃO

Vivemos na era da Cibercultura, a cultura digital que tem proporcionado a troca de experiências, ensinamentos e conhecimentos entre pessoas de diversos contextos sociais, que superam as barreiras físicas e culturais. É no Ciberespaço onde ocorre a intercomunicação mundial de computadores, que disponibiliza uma infinidade de informações. Dados são produzidos, reproduzidos e criados pelos usuários a nível global na Internet.

Apesar de vivenciarmos o chamado “ápice” da comunicação e acesso à informação, a realidade da educação brasileira ainda está muito aquém do progresso tecnológico e sociocultural contemporâneo. Segundo Mozart Neves Ramos (2012), integrante do Conselho Nacional de Educação, “o Brasil ainda tem uma escola do século XIX, professores do século XX e alunos do século XXI”.

No Brasil, ainda persiste um modelo de ensino que limita a liberdade de obter conhecimento pelas múltiplas plataformas digitais. Modelo este que considera a escola como a única detentora e responsável por promover a educação. Conceitos assim já não condizem mais com a realidade que as pessoas vivenciam.

Outra questão que tange a Cibercultura é a falta de uso por parte da comunidade científica diante de uma gama de redes sociais, entre outras plataformas acessíveis que são encontradas no Ciberespaço, para fazer divulgação de seus trabalhos. A Divulgação Científica (DC) serve como uma forma de prestar contas para a sociedade

civil acerca das descobertas e dos avanços possíveis graças ao estímulo e desenvolvimento das pesquisas.

Esta prestação de contas é algo muito importante, visto que 80% da pesquisa, no Brasil, é financiada com dinheiro público (PORTO, OLIVEIRA, 2018, p. 46). Além disso, a DC é uma excelente forma de incentivar outras pessoas a se inserirem no mundo da pesquisa e, conjuntamente, desenvolver novos projetos que podem proporcionar amplo progresso nacional em diversos setores da sociedade.

Com base nessas duas questões, a Profa. Dra. Cristiane de Magalhães Porto propôs aos discentes do componente curricular “Educação e Cibercultura” do Programa de Pós-graduação em Educação da Universidade Tiradentes (UNIT) elaborarem, semanalmente, textos de divulgação científica para alimentar um *blog*. Ao colocar esses textos como um dos métodos de avaliação do desempenho dos discentes, o esperado era estimular membros em formação da comunidade científica a adentrem mais neste mundo de democratização do conhecimento científico.

Dentre as diversas plataformas oferecidas pela Cibercultura, optou-se pelo *blog* pela dinamicidade e a riqueza de recursos que podem ser trabalhados nele. Como, por exemplo, a parte visual com a composição de imagens ao longo do texto. Ainda há a possibilidade de comentar, curtir e compartilhar os textos destas pequenas plataformas de conhecimento, assim como também a inserção de *hiperlinks*, entre outros recursos que são fundamentais para despertar a interação do público-alvo.

Por conseguinte, o objetivo do presente artigo é discorrer sobre o processo de desenvolvimento e avaliação destes *blogs*. Tenta-se aqui identificar, se foi possível, cumprir a principal meta que é fazer divulgação científica por intermédio dos textos publicados na plataforma Tumblr. Este trabalho, então, tem como principal metodologia a pesquisa exploratório-descritiva de cunho qualitativo dos *blogs* desenvolvidos pelos alunos de Pós-Graduação.

2 COMO FAZER DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA

A difusão da ciência é um termo utilizado para identificar todo e qualquer tipo de comunicação científica ou sobre ciência (POR-

TO, 2010). Este amplo conceito pode ser dividido em duas outras tipologias: a disseminação científica e a divulgação científica. A disseminação científica é uma forma de comunicar a ciência com uma linguagem especializada, para um público específico, que geralmente corresponde aos outros membros da academia. Já a divulgação científica corresponde a uma tentativa de democratização do conhecimento científico para um público geral. Ela possui, portanto, uma linguagem menos especializada e mais simples.

Nos dias atuais ocorre uma confusão quanto à diferenciação entre os conceitos de divulgação e disseminação científica. Cientistas acreditam que estão divulgando seus trabalhos por meio da publicação de textos acadêmicos quando, na verdade, estão apenas disseminando ciência. A difusão da ciência pela academia acontece, então, majoritariamente dessa forma. O problema nisso é que textos acadêmicos, ou seja, aqueles publicados em periódicos, têm como principais leitores o próprio público acadêmico. Isso faz com que as pesquisas fiquem “presas” no mesmo ambiente onde foram originadas.

Para compreender melhor esta noção que remete à cultura dos cientistas e entender o porquê de ela ser problemática num país como o Brasil, Porto e Oliveira (2018, p. 46) explicam que:

Na cultura dos cientistas é comum o entendimento de que basta comunicar a ciência para seus pares e já estão fazendo um grande bem à sociedade. Tal aspecto é sim importante, outrossim, essa comunicação científica deve ultrapassar os muros das instituições de pesquisa e buscar consolidar a ciência como um bem social. [...] Necessário se faz que, em um Brasil onde mais de 80% da pesquisa é financiada pelo dinheiro público, essas notícias sejam de conhecimento da sociedade e não apenas dos pares e dos extrapares.

Portanto, para um cientista brasileiro não basta somente praticar a disseminação científica. É um dever social fazer com que essas pesquisas também cheguem até o público geral. Dessa forma, além de prestar contas à sociedade, o cientista também consegue estimular

– por meio de uma divulgação científica de qualidade – uma visão crítica da ciência e de seus produtos.

Bueno (2018) é um dos autores que salienta que a cultura de divulgação das pesquisas na universidade é inexistente, quando fala sobre a forma com a qual a ciência é divulgada pela Cibercultura. Ele explica que a ausência desse estímulo tanto se justifica pelo excesso de tarefas daqueles que são responsáveis por produzir ciência, quanto pelo fato de que ainda não se reconhece a importância dessa prestação de contas para com a sociedade.

Para mais, popularizar a ciência, fazer com que essa seja acessível, descomplicada e que possibilite fácil entendimento dos diversos assuntos desenvolvidos neste meio para o público, em geral, não é uma tarefa fácil. É uma tarefa que exige motivação dos pesquisadores, cientistas e educadores de diversas áreas. Afinal, é preciso tornar as pesquisas de fácil compreensão mediante suas complexidades estruturais e de todos os termos característicos do meio científico.

Outra barreira imposta pela cultura científica e importante a ser vencida é enfatizar que tudo que é produzido em todas as áreas, em especial as de Humanas, também é ciência. Haja vista que o que se depreende por ciência na concepção do senso comum é algo estereotipado que se limita apenas a laboratórios e uso de jalecos como destacam os autores Porto e Oliveira (2018, p. 41):

A noção de ciência, por exemplo, é difundida, restringindo-se apenas as práticas de pesquisa e de investigação das Ciências Exatas e das Ciências da Natureza. Tal aspecto personifica a imagem do cientista resumida a uma “caricatura” do físico Albert Einstein e de um cientista de jaleco branco com práticas de pesquisa e descobertas científicas apenas no laboratório.

A partir disso, cientistas, pesquisadores e professores precisam explorar mais os diversos aparatos que são encontrados no Ciberespaço e utilizá-los como uma maneira acessível de fazer divulgação científica. As plataformas digitais hoje são de fácil acesso para a população em geral, além de fazerem parte do cotidiano e das vivências

sociais das pessoas, que se comunicam e interagem entre si diariamente na internet. Por meio delas, eles podem incentivar o público geral a acompanhar o progresso científico e desmistificar padrões estereotipados construídos socialmente ao longo dos anos acerca do que se considera e se entende por ciência.

Ao se utilizar *blogs*, plataformas de fácil navegação, pode se usufruir de uma série de recursos e acompanhar o *feedback* gerado pelo público que acessa e consome o conteúdo. Bueno (2018) destaca que a utilização de *blogs* por cientistas pode trazer diversos benefícios para seu trabalho. Um destes benefícios é o fato de que essas plataformas permitem que o cientista se comunique diretamente com o cidadão comum, sem precisar da mediação de algum veículo midiático. Além disso, o *blog* permite que haja uma maior proximidade e um maior contato entre esse cidadão comum e o cientista. Proximidade esta que faz com que o cientista ganhe mais sensibilidade na hora de escolher o tema e na hora de adaptar sua linguagem ao público-alvo.

Portanto, a utilização de *blogs* pode ser um artifício de colaboração para que a população, a partir do entendimento e acesso aos conteúdos, construa uma consciência mais crítica, cidadã. Dessa forma, ela pode prestar apoio aos investimentos em educação, tecnologia e ciência no Brasil, além de estar mais atenta a melhores políticas públicas para atender as diversas demandas sociais.

3 CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

O componente “Tópicos Especiais - Educação e Cibercultura” trazia em sua ementa a aproximação desta “nova” modalidade de cultura, na qual tudo o que se faz é permeado pelo digital em rede, com a Educação. O principal objetivo das aulas que aqui serão mencionadas foi demonstrar como as práticas educacionais estão mudando para se adaptar à Cibercultura, bem como todo o potencial que pode ser conquistado no meio educacional e científico por intermédio da cultura digital.

Uma das propostas de avaliação do componente curricular voltava-se para colocar em prática algo que foi potencializado pela Cibercultura: a divulgação científica. Os alunos dividiram-se em duplas e

cada uma destas duplas criou um *blog* na plataforma *Tumblr*. Cada *blog* possuía um tema maior que se relacionava com a temática da disciplina. Dentre estes temas sugeridos com a proposta do curso estavam, por exemplo, **Transmídia e Gamificação**, **Redes Sociais Digitais e Educação** e **Formação Docente com Tecnologias**. Postagens analíticas eram feitas semanalmente, nas quais as duplas tentavam relacionar o assunto discutido em sala de aula com o tema central escolhido para o *blog*.

Ademais, foi acordado em sala de aula que todo o conteúdo de divulgação científica produzido nos *blogs* seria voltado para jovens do ensino médio ou pessoas que ingressaram há pouco tempo no ensino superior. Para a avaliação das postagens, então, a professora do componente curricular selecionou duas de suas alunas de Iniciação Científica, ambas graduandas do curso de Jornalismo da Unit. Estas tinham um perfil muito próximo ao do público almejado, portanto, dariam um *feedback* mais fiel o possível em relação à divulgação científica ocorrida nos *blogs*. Além disso, as aulas assistidas pelas alunas serviam como complemento teórico para seus respectivos processos de aprofundamento no meio científico.

Em reuniões com suas orientandas, foram estabelecidos critérios utilizados para a avaliação dos *blogs*. Estes critérios, posteriormente entregues e discutidos com os alunos do componente curricular, relacionam-se a seguir:

a) layout e interface:

- o *layout* refere-se à forma como o *blog* se apresenta visualmente para aqueles que entrarão em contato com ele. Uma boa comunicação e organização visual ajudam a passar a mensagem com mais clareza, além de prender a atenção dos leitores. Ademais, a forma como a interface se dispõe, ou seja, se há ou não facilidade para navegar pelas páginas e encontrar informações é analisada aqui;
- verifica-se também se o *blog* possui as páginas “O que é”, com seu propósito e tema; “Quem somos”, com seus autores; “Links”, com páginas similares recomendadas pelos autores; e “Bibliografia”, com todo o arcabouço literário utilizado ou recomendado. Todas estas são exigidas na ementa do componente curricular.

b) estrutura do texto:

- um bom texto, antes de tudo, precisa de um bom começo, meio e fim. Por isso, foi preciso analisar a estrutura do texto levando em conta o que é feito em sua introdução, em seu desenvolvimento e em sua conclusão.

c) coesão e coerência:

- é também de suma importância verificar o desencadeamento e a estruturação lógica dos argumentos ou informações utilizadas na construção do texto. A coesão refere-se à forma como as ideias estão encadeadas. Já a coerência, se há ou não harmonia e nexos no que é expressado pelo texto.

d) atendimento à proposta:

- o atendimento à proposta dividiu-se em três principais perguntas: “É possível compreender o texto?”, “sua linguagem está de acordo com o público para o qual ele foi designado?” e “houve divulgação científica?”;
- em primeiro lugar, é importante que haja a **compreensão** dos conteúdos trabalhados para que a mensagem e, portanto, a divulgação científica obtenham sucesso. Um texto que não expressa uma ideia de forma clara e simples não consegue atingir esse objetivo com primazia;
- a **linguagem** é outro aspecto que contribui para a comunicação da mensagem. É preciso que ela seja adaptada ao público-alvo; só assim para manter a atenção dele e fazer suas ideias verdadeiramente compreensíveis;
- por fim, a existência ou não de **divulgação científica** no texto é algo que se fez necessário ser verificado. As postagens do *blog* precisam comunicar com sucesso e com uma linguagem adequada uma teoria ou um resultado de uma pesquisa científica para serem consideradas como tal. Afinal, a divulgação científica nada mais é do que a democratização do conhecimento científico.

e) criatividade e inovação:

- diante da infinidade de conteúdos e dados oferecidos ao se navegar em rede, ideias criativas e diferentes do que se está habituado a ver chamam mais a atenção do público. Por isso é importante verificar como os títulos são construídos, como é feita a utilização de imagens ou de recursos semelhantes e em que a proposta do texto é baseado. Quanto mais fora do padrão, melhor.

f) hiperlinks e hashtags:

- *hiperlinks* possibilitam uma imersão maior do leitor nos conteúdos trabalhados nas postagens. Eles são importantes para diversificar a possibilidade de conhecimentos sobre um determinado assunto que o leitor pode obter ao entrar em contato com o texto. Também são formas interessantes de se conectar conhecimentos já trabalhados em postagens anteriores dos *blogs*. Eles não precisam estar em todas as partes do texto e em quantidades moderadas podem trazer grandes e positivas mudanças na informação que é passada;
- por outro lado, as *hashtags*, na plataforma escolhida, são importantes. Muitas vezes elas permitem que leitores encontrem textos e *blogs* dentro do Tumblr. Elas precisam ser palavras-chaves bem escolhidas, dispostas de forma hierárquica e que identifiquem os principais temas trabalhados no texto.

g) evolução dos autores:

- a evolução dos autores corresponde à responsividade dos alunos sobre a avaliação feita semanalmente. À medida em que ela é feita, dicas para a melhora do texto são dadas. É preciso verificar se essas sugestões estão sendo acatadas e, portanto, se o texto fica cada vez mais próximo do que se espera para uma boa e compreensível divulgação científica.

Os critérios *Layout* e Interface, Estrutura do Texto, Coesão e Coerência, Atendimento à Proposta, Criatividade e Inovação e *Hiperlinks* e *Hashtags*, juntos, equivalem a 60% da nota do *blog*. Para cada uma

das semanas, os *blogs* receberam uma nota de avaliação nestes critérios no intervalo de 0 a 5, sendo 0 inexistente, 1 ruim, 2 regular, 3 bom, 4 ótimo e 5 excelente. Para se obter a nota final, foi feita uma média entre todas as pontuações dadas ao longo da disciplina.

Ao final de cada uma das aulas, as avaliadoras reuniam suas anotações sobre como o trabalho da semana atendeu a cada um desses critérios e davam o seu *feedback* aos alunos do componente curricular de pós-graduação.

Por outro lado, o critério referente à evolução dos alunos é equivalente a 40% da nota do *blog*. Essa diferenciação se deu para que a forma com a qual os alunos se adaptaram à atividade e tentaram melhorar seus textos fosse mais importante. Para mais, a nota de evolução foi a única dada ao final do componente curricular, quando realmente foi possível a avaliação de quanto os *blogs* progrediram. Por conta disso, só foi possível a comunicação desse critério para os autores do *blog* na aula de encerramento do componente curricular.

Na próxima seção, será abordada a forma como o componente curricular discorreu, especialmente, no que se refere a avaliação dos *blogs*. Para tal, as formas utilizadas para um melhor entendimento da proposta serão explicadas, bem como a reação dos alunos diante dos novos olhares trazidos pelas avaliadoras. Simultaneamente, serão trazidas as evoluções de cada um dos *blogs* construídos pelos alunos no componente curricular.

4 TRABALHANDO A DIVULGAÇÃO CIENTÍFICA

No início do componente curricular, a turma se dividiu em quatro duplas e um trio. Cada um desses pequenos grupos, então, montou um *blog*, sendo eles: **Educiber**¹; **CiberNordestinos**²; **Convergentes**³; **Tópicos Especiais em Educação e Cibercultura**⁴ e **Virtual.Mente**⁵. O total de postagens produzidas e avaliadas ao longo do componente curricular foram doze, todas elas, entrelaçando os temas principais dos *blogs* e os assuntos discutidos, semanalmente.

1 Disponível em: <https://educiber.tumblr.com>. Acesso em: 12 jul. 2019.

2 Disponível em: <https://cibernordestinos.tumblr.com>. Acesso em: 12 jul. 2019.

3 Disponível em: <https://convergentes.tumblr.com>. Acesso em: 12 jul. 2019.

4 Disponível em: <https://topicocibercultura.tumblr.com>. Acesso em: 12 jul. 2019.

5 Disponível em: <http://virtual-mente.tumblr.com>. Acesso em: 12 jul. 2019.

Todos os *blogs*, com exceção do Virtual.Mente, optaram pelo tema Redes Sociais Digitais e Educação. A dupla do último *blog* citado decidiu falar sobre Mídias Sociais e Educação.

As primeiras postagens dos *blogs* foram tímidas e não se pareciam muito com o que se esperaria de um texto de divulgação científica. O vocabulário usado era mais complexo, o que fazia com que muitos textos parecessem se direcionar mais ao público acadêmico da área de Educação. A presença de *hashtags* e *hiperlinks* era escassa. Quando estes existiam, não eram utilizados de forma adequada. Além disso, em alguns grupos havia uma certa dificuldade em lidar com a plataforma selecionada para construção dos *blogs*.

Mesmo após os primeiros comentários semanais feito pelas avaliadoras, essas dificuldades persistiram por mais tempo que o esperado. Por conta disso, a professora do componente curricular decidiu intervir para ajudar nesse processo. Foi proposto que as alunas de Iniciação Científica também organizassem um *blog* para que na quinta semana de aula elas também trouxessem um texto de divulgação científica, de forma a elucidar o que era pedido nas avaliações. Assim nasceu o *blog* complementar, **Garotas do Blog**⁶.

Após uma única publicação sobre o tema semanal Redes e Filosofia das Redes com o intuito de divulgação científica, o entendimento sobre o que era pedido nas avaliações semanais ficou melhor. A partir do mês seguinte, os *blogs* dos alunos demonstraram uma boa evolução desenvolvimento em relação ao primeiro mês. Mais *hiperlinks* passaram a ser utilizados de formas mais inteligentes, bem como as imagens começaram a se comunicar de melhor forma com o texto, deixando-o mais interativo. A linguagem foi outro aspecto dos *blogs* que apresentou um grande avanço; os alunos a simplificaram mais e passaram a direcioná-la com mais afinco ao público-alvo.

O Garotas do *Blog* foi uma oportunidade para tirar as dúvidas que os discentes tinham a respeito da plataforma Tumblr. Na semana seguinte a criação do *blog*, foi feita uma postagem com um compilado de dicas e tutoriais diversos para que os alunos pudessem utilizar de melhor forma os recursos disponibilizados pelas plataformas. Além

⁶ Disponível em: <http://garotxsdoblog.tumblr.com>. Acesso em: 12 jul. 2019.

disso, também foram oferecidas no *blog* dicas de páginas que melhor explicariam uma forma mais adequada para o uso de *hiperlinks*.

Ao início do terceiro e último mês da atividade, cada um dos *blogs* já tinha conseguido consolidar uma personalidade e algumas características próprias. A divulgação científica já era feita com maior facilidade e efetividade dentro dos textos do *blog*.

Entretanto, por conta da proximidade do final do semestre, alguns *blogs* perderam um pouco da força e empolgação com as quais começaram seus textos. Foi perceptível um maior relaxamento dos alunos em relação à atividade. Por outro lado, algumas duplas se fizeram mais atentas às dicas passadas pelas discentes de Iniciação Científica e conseguiram melhorar ainda mais a qualidade de suas postagens.

A dupla que produziu o **Educiber** foi uma delas. O *blog* possuiu, desde sua semana inicial, um *layout* simples e textos bem estruturados e diretos. O maior obstáculo enfrentado pela dupla foi em relação à plataforma. Por conta da falta de familiarização com o Tumblr, até a semana final as principais páginas requeridas pela atividade (Quem Somos, O que é etc.) não constavam no *blog*.

Para mais, o grupo possui um pouco de dificuldade em utilizar *hiperlinks* e em associar as imagens com o texto. A marca de destaque do *blog* eram suas postagens interativas, que quase sempre começavam com o bordão “Você que é conectado e antenado, seguimos os conhecimentos”.

Na primeira semana de postagem do *blog*, o texto tinha um caráter maior de resumo do material de apoio da semana que de divulgação. A linguagem não estava muito bem adaptada ao seu público, visto que havia menção de conceitos mais avançados sem a explicação do que estes seriam. Ademais, não o texto possuía trechos confusos e que não se conectavam muito bem. Na sexta semana já é possível observar um progresso considerável. As ideias estão mais bem encadeadas nesta postagem e a linguagem passa por um pequeno avanço, tornando-se de melhor entendimento.

O penúltimo texto da dupla evidencia bem o seu grande amadurecimento. A linguagem ficou bem mais simplificada e condizente com o público-alvo. Ainda existiam alguns problemas, identificados na ava-

liação semanal, como a falta de *hiperlinks* e a distância entre o texto e o que se espera de um texto de divulgação científica. Isto, entretanto, é superado com maestria na última semana da dupla, quando ela consegue a maior pontuação dentre todas as suas postagens. Ao final da atividade, o *blog* conquistou um nível na média de divulgação científica, precisando apenas fazer algumas simples adaptações para melhorar seus textos.

O *blog CiberNordestinos* foi um dos mais bem avaliados da disciplina. A linguagem irreverente e a grande criatividade na hora de associar imagens com as ideias trazidas no texto chamaram a atenção desde as semanas iniciais. Apesar do grande destaque no decorrer da disciplina, os últimos textos do *blog* tiveram um desempenho um pouco abaixo de seu nível comum, culminando até na ausência do texto correspondente à última semana de avaliação. O maior destaque era a utilização de vocabulários próprios da cultura nordestina. Além disso, a dupla sempre colocava em seus textos a letra “x” como um demarcador de gênero, algo que condiz muito com a plataforma Tumblr.

O primeiro texto da dupla já se apresenta com uma linguagem apropriada e é criativo, compreensível e de boa estrutura. Os contrapontos evidenciados na crítica eram a respeito do *layout*, que tornou o título do *blog* de difícil visualização, e a ausência de *hiperlinks*. Na sexta semana, a avaliação da dupla está em seu ápice. O texto possui uma riqueza de *hiperlinks* e características muito próximas de uma divulgação científica. No último texto postado pelo *blog*, a linguagem se torna um pouco mais séria e a impressão passada é a de que a dupla perdeu todo o seu fôlego inicial. Apesar disso, o grupo cumpriu com a tarefa de divulgação científica.

Convergentes é um dos *blogs* de maior evolução na forma de apresentar o texto. Apesar de um começo um pouco travado e mais tímido, a dupla demonstrou grande criatividade ao longo da atividade. Seus títulos convidativos sempre eram colocados em concordância com a introdução do texto, que, por sua vez, era muito bem estruturado. As maiores dificuldades da dupla foram a utilização de *hiperlinks* e no fazer de divulgação científica. A maioria dos textos, apesar de tratarem bem do assunto trabalhado em sala de aula, acabavam incompletos e rasos em relação às teorias.

Na primeira semana de atividade, a produção do *blog* possuía um vocabulário mais rebuscado, que poderia até fazer o público-alvo perder o interesse. O texto aproximava-se ligeiramente de uma divulgação científica e não parecia simplesmente ser um resumo dos assuntos estudados na semana. *Hiperlinks* não foram utilizados. Na sexta semana, o uso de *hiperlinks* já acontecia, mas ainda era bem tímido e não tão adequado assim. A linguagem do texto, apesar da grande interatividade apresentada, ainda necessitava de uma maior simplificação para adequação ao público-alvo. Ademais, o conteúdo era explorado de forma rasa no texto, o que o distanciou de uma divulgação.

Em sua penúltima semana, a dupla trouxe uma linguagem de nível excelente e bem de acordo com o público almejado para seu texto. O conteúdo, entretanto, apareceu mais raso que o comum, tirando da produção a desejada característica de divulgação científica. Os *hiperlinks* se apresentaram de forma escassa no texto, fazendo com que a dupla regredisse um pouco nesse sentido. O texto final da dupla permaneceu com essas características, ficando assim evidente que o grupo também acabou perdendo um pouco o fôlego ao final do semestre. Mesmo com esse problema, pode-se concluir que a dupla apresentou um nível bom de divulgação científica.

Um *blog* que se apresentou como um dos grandes desafios na hora de avaliação foi o **Tópicos Especiais em Educação e Cibercultura**. A dupla demorou um pouco a entender a proposta da atividade e seus textos muitas vezes possuíam um nível baixo de divulgação científica. Alguns textos chegaram a não se relacionar com o assunto estudado na semana, o que prejudicou um pouco a avaliação do *blog*. Eles pareciam ser mais dirigidos a professores que a jovens no Ensino Médio ou começando uma graduação. Apesar do ótimo uso das *hashtags*, os textos muitas vezes não trouxeram *hiperlinks*.

O texto da primeira semana foi curto e terminou abruptamente. O assunto da semana não foi muito bem detalhado e a linguagem se apresentou de forma truncada. Na sexta semana, a linguagem permanecia complexa e parecia ser mais dirigida ao professor ou à escola que ao aluno. O conteúdo permaneceu sem muito aprofundamento e os poucos *hiperlinks* utilizados levavam o leitor até artigos científicos.

A produção da dupla mais bem avaliada foi a da penúltima semana. A linguagem estava bem adaptada ao público-alvo e o conteúdo no texto estava mais aprofundado que o comum. A utilização de *hiperlinks* na postagem foi excelente. Este bom nível permaneceu na última postagem. Conclui-se que o grupo apresentou um desempenho satisfatório na atividade de divulgação científica.

Por fim, há a dupla do *blog* **Virtual.Mente**, aquela que mais evoluiu durante o processo de construção desta atividade. As postagens desse *blog* possuíam uma linguagem divertida e engajadora, apresentando-se sempre de forma muito criativa. Os textos traziam detalhes que remetiam à acontecimentos atuais e do cotidiano de um jovem. A maior marca deles, além da grande originalidade no estilo de escrita, eram os resumos de postagens anteriores, o que permitiu a interconexão dos textos dos *blogs*. Isso foi muito bom, pois assim, o *blog* não pareceu um conjunto de postagens separadas e sem nenhuma conexão.

A primeira postagem apresentada pelo *blog* já demonstrou um nível excelente de divulgação científica. O texto já fazia um bom aproveitamento de *hiperlinks* e tinha uma linguagem bem didática, que prendia a atenção do leitor. O conteúdo foi apresentado de forma um pouco mais rápida que o aconselhado, podendo trazer um pouquinho de confusão no momento da leitura. Na sexta semana, a maioria dos critérios avaliados apresentavam-se dentro da categoria máxima. Pequenos comentários de humor foram intercalados com o conteúdo da semana, o que tornou a leitura muito agradável. O assunto foi explicado de forma didática e os *hiperlinks* estavam suficientes e bem distribuídos pelo texto.

Na décima primeira semana, o *blog* já demonstrava todo o seu amadurecimento. O humor continuava bem distribuído pelo texto e a linguagem estava muito próxima da que jovens utilizam em seu cotidiano, o que deixou o texto mais leve e de mais fácil compreensão. *Hiperlinks* foram muito bem utilizados e redirecionavam o leitor a sites de conteúdos interessantes, que ampliavam o espectro de conhecimento a respeito do tema. Todo esse bom nível foi mantido na última postagem. Portanto, a dupla conseguiu cumprir com maestria o seu papel de divulgadores da ciência com o *blog*.

Em suma, cada um dos *blogs*, com seus estilos próprios e particularidades, conseguiram contornar suas respectivas dificuldades e atingiram o propósito principal deste projeto: produzir uma divulgação científica de qualidade. Além disso, os alunos demonstraram interesse na tarefa e, de certa forma, foram incentivados a dar continuidade a todo esse processo de democratização do conhecimento.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A temática divulgação científica em *blogs* de alunos do Programa de Pós-graduação em Educação da Unit, foi uma proposta ousada. O desafio se estendeu tanto para os discentes do componente curricular “Tópicos Especiais - Educação e Cibercultura”, como também, para as alunas de Iniciação Científica. Em suma, as maiores dificuldades enfrentadas neste projeto foram a utilização da plataforma Tumblr, a adaptação de uma linguagem acadêmica para uma linguagem com termos mais populares e a comunicação do que precisava ser melhorado entre avaliadoras e alunos.

Como visto na seção anterior, todas essas dificuldades foram superadas com sucesso. Acredita-se que foi possível conquistar a principal meta deste projeto: o aprendizado e incentivo da divulgação científica para futuros pesquisadores. A cada semana que se passava foi notável a evolução das duplas que aos poucos se familiarizaram com a plataforma e compreenderam melhor a proposta da atividade. Cujo objetivo é mostrar a acessibilidade a pesquisa científica, desmistificando que pesquisar é “coisa de cientistas e dentro de laboratórios.”

A experiência dos *blogs* comprova a real possibilidade de fazer com que a divulgação científica aconteça. Visto que, foi possível em pouco tempo elaborar um excelente material com a variabilidade de temas que englobam o universo da cibercultura, tecnologia e educação. Dado o cenário escasso de democratização da ciência no País, é preciso investir na formação dos membros da comunidade científica para adquirirem tanto um melhor letramento digital, quanto um maior tato e desejo para se divulgar o que é produzido nos interiores dos centros de pesquisa.

Assim como afirmado por Cardoso Junior, Cruz e Porto (2018) no primeiro relato sobre a experiência de criação e avaliação dos *blogs* da primeira turma deste mesmo componente curricular, esse projeto revela a importância de se trabalhar mais em sala de aula a divulgação científica. Na verdade, ele pode ser tomado como incentivo e inspiração para todos aqueles que buscam democratizar o acesso ao ensino e a aprendizagem para sociedade civil em meio às desigualdades de oportunidades educacionais. Assim será possível a aquisição de todo o progresso social e educacional que tanto se almeja para o Brasil.

6 REFERÊNCIAS

BUENO, Wilson da Costa. A divulgação científica no universo digital: o protagonismo dos portais, blogs e mídias sociais. In: PORTO, Cristiane; OLIVEIRA, Kaio Eduardo; ROSA, Flávia (org.). **Produção e difusão de ciência na cibercultura: narrativas em múltiplos olhares**. Ilhéus: Editus, 2018.

CARDOSO JUNIOR, Leonardo Fraga; CRUZ, Tainá Oliveira da; PORTO, Cristiane de Magalhães. A experiência de discentes da Pós-graduação na disciplina Educação e Cibercultura. In: PORTO, Cristiane; ALVES, André Luiz; MOTA, Marlton Fontes (org.). **Educiber: Diálogos ubíquos para além da tela e da rede**. Aracaju: Edunit, 2018.

PORTO, Cristiane. **Impacto da Internet na Difusão da Cultura Científica Brasileira**: As transformações nos veículos e processos de Disseminação e Divulgação Científica. 2010. 198 p. Tese (Doutorado no Programa Multidisciplinar de Pós-graduação em Cultura e Sociedade, na linha de Cultura e Desenvolvimento) — Faculdade de Comunicação, Universidade Federal da Bahia. Salvador: [s.n.], 2010. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/ri/bitstream/ri/9038/1/Cristiane%20de%20Magalh%c3%a3es%20Porto.pdf>.

PORTO, Cristiane; OLIVEIRA, Kaio Eduardo. Da cultura dos cientistas à cultura científica na cibercultura. In: PORTO, Cristiane; OLIVEIRA, Kaio Eduardo; ROSA, Flávia (org.). **Produção e difusão de ciência na cibercultura: narrativas em múltiplos olhares**. Ilhéus: Editus, 2018.

RAMOS, Mozart Neve. O Brasil ainda tem uma escola do século XIX, professores do século XX e alunos do século XXI. IN: 'BRASIL tem escola do século XIX', afirma especialista em educação. **Globo News**, 8 nov. 2012. Disponível em: <http://g1.globo.com/globo-news/noticia/2012/11/brasil-tem-escola-do-seculo-xix-afirma-especialista-em-educacao.html>.

O MEME COMO TÍTULO PARA A PRODUÇÃO TEXTUAL

Michelle Almeida Reis Bandeira de Melo
Mileisy de Oliveira Lima
Verônica Alves dos Santos Conceição

INTRODUÇÃO

Informação e educação. Irmãs pelo sufixo, essas duas palavras caminham juntas para formar pessoas, dentro ou fora das salas de aula. Só se educa com a organização de dados para instruir. Apesar da proximidade entre os dois termos, como em qualquer relação semântica, eles sofrem influências externas, além de uma constante mutação nos formatos, nos valores e nas tecnologias ligados a elas.

A capacidade de transmissão de conhecimento, pura e simples reprodução, foi classificada durante o tempo como inteligência. O acúmulo de dados sobre algo para ser distribuído foi definido como Informação por Claude Shannon (1916 a 2001), um engenheiro que deu vida ao termo. Segundo James Gleick (2013), a revolução tecnológica favoreceu a nomenclatura da matéria-prima que era utilizada por engenheiros e outros profissionais até chegar aos dias de hoje, largamente difundida e associada imediatamente à comunicação.

Quando o olhar está voltado para o termo educação, associa-se intuitivamente à escola ou ao relacionamento entre pais e filhos. Sendo essas duas ligações importantes pilares para a construção do indivíduo como ser social e pensante, a educação atua como caminho. É aí que o termo cruza com o peso que a informação tem para agir no indivíduo. A educação é o rio, a informação o barco.

Mas sabe-se que os rios e os barcos de hoje não são os mesmos de ontem. Eles passaram e passam por mudanças. O rio tem

seu curso alterado, em alguns momentos tem seu volume reduzido e em outros aumentado por condições da natureza ou intervenção do homem. O barco tem sua estrutura modificada, passa a ser feito com materiais diferentes com vistas a driblar ou potencializar as condições do rio.

A metáfora traz o paralelo que será analisado. Fixando-se inicialmente na escola, pensar acerca das mudanças necessárias para ela se adaptar aos novos tempos. A informação, as tecnologias da informação e a forma como ela chega aos estudantes de hoje não são iguais as dos séculos passados. A evolução dos meios - e por que não dizer das mensagens, dos emissores e receptores - transformou o modo de pensar dos estudantes e convida a escola a se ajustar às mudanças percebidas.

Diante do exposto, a proposta desse estudo é mesclar uma atividade de produção de texto, com artefatos, tecnologias e novos formatos de produzir conhecimento e reflexões críticas no ciberespaço (aparelhos celular, *WhatsApp* e memes). Ir no sentido aplicado por Lemos e Lévy (2010) sobre a Cibercultura-remix e a lei da reconfiguração, onde tudo se transforma, mas conserva sua essência. E evitar a lógica da substituição, uma vez que a Cibercultura se impõe como forma de reconfigurar práticas, modalidades midiáticas, espaços, sem, necessariamente, substituir os conhecimentos e as práticas que as antecederam.

SER JOVEM ESTUDANTE NA PÓS-MODERNIDADE

O acesso a internet mais popularizado e o aperfeiçoamento dos aparelhos celulares derrubaram os limites e revolucionaram o ciberespaço. A escola em 1995 que ofertava aulas de informática era escola de ponta, atualizada e moderna. Em 2005 isso já era popular. Em 2015 os estudantes já tinham em mãos aparelhos celulares com mais potencial que os computadores utilizados por algumas das escolas.

Assim, torna-se necessário que a escola se ajuste diante das infinitas possibilidades apresentadas pela nova clientela que compõe o

seu ambiente. Nesse sentido, a escola precisa contar com educadores dispostos a assumir o desafio de lidar com um ambiente educativo mais informatizado. Estudantes e professores são incentivados a desenvolver maior sociabilidade entre si e em relação ao desenvolvimento tecnológico que marca a pós-modernidade. Conforme Kebski (2007, p 47).

Em relação à educação, as redes de comunicação trazem novas e diferenciadas possibilidades para que as pessoas possam se relacionar com os conhecimentos e aprender. Já não se trata apenas de um novo recurso a ser incorporado à sala de aula, mas de uma verdadeira transformação, que transcende até mesmo os espaços físicos em que ocorre a educação. A dinâmica e infinita capacidade de estruturação das redes colocam todos os participantes de um momento educacional em conexão, aprendendo juntos, discutindo em igualdade de condições, e isso é revolucionário.

Por outro lado, parece que a maior resistência à inclusão e uso da tecnologia em sala de aula vem do professor. Apesar de Base Nacional Comum Curricular (BNCC) vigente elencar a cultura digital entre as competências que os estudantes devem desenvolver para uma aprendizagem efetiva na Educação Básica, faz-se necessário amparar o educador para enfrentar os novos desafios atrelados as referidas mudanças educacionais.

Estar o professor aberto e capacitado às mudanças no ambiente de trabalho esbarra em questões ideológicas, pessoais e de fatores que lhes são externos. Dentre os fatores que o circundam, cite-se as condições financeiras, a jornada de trabalho, os recursos tecnológicos disponíveis para o trabalho e o planejamento didático e gestor da própria escola para se adaptar aos novos tempos. Buckingham (2008, p. 10) refletiu sobre isso.

Muitos professores resistem ao uso da tecnologia, não por serem antiquados ou ignorantes, mas porque reconhecem que ela não contribui para que eles

alcancem seus objetivos. Existem muito poucas evidências convincentes de que o uso da tecnologia em si aumenta o desempenho dos alunos. É claro que alguns professores estão usando a tecnologia de modo bastante criterioso e criativo; porém, na maioria dos casos, o uso de tecnologia nas escolas é estreito, sem imaginação e instrumental.

Buckingham (2010) fala de um momento em que tecnologia na sala de aula ainda era sinônimo de laboratórios de informática, CD-ROM, e outros *softwares* como complemento do material discutido em sala de aula. Com o avanço do tempo, o estudante passou a ter o seu próprio computador na palma da mão, acesso a sinal de internet cada vez mais rápida e aplicativos que não travam, compondo um quadro de vivência veloz e tornando-se furioso por informações.

A dinâmica da situação em constante mutação, por vezes, deixa alguns dos professores atônitos e sem reconhecer a tecnologia como sua aliada. Se o objetivo antes era passar o conteúdo e preparar o estudante para dominar o assunto, hoje, o objetivo se ampliou significativamente. O lugar do professor se relativizou no processo de ensino, como, também, o lugar dos estudantes. O estudante se deslocou do centro para ceder lugar às relações estabelecidas em redes sociais, físicas e digitais.

Os conteúdos curriculares podem ser facilmente contestados pelo estudante conectado a outros espaços e outras experiências. Tal postura é possibilitada pelo dispositivo presente na palma da mão e respondente ao toque dos dedos. Logo, o caminho para a descobrir as respostas foi modificado e encurtado.

Serres (2015, p. 13), nomeia esse novo perfil de juventude, e conseqüentemente de estudantes que frequentam a escola, como Polegarzinhos e Polegarzinhas para fazer referência ao uso frequente e rápido como que os meninos e as meninas usam os polegares para acessarem as tecnologias na palma da mão. Segundo o autor, esses jovens “não habitam mais a mesma Terra, não têm mais a mesma relação com o mundo”. Os polegarzinhas

e polegarzinhos se diferenciam dos pais e professores a medida em que passam a habitar o mundo em estado de globalização e não mais um espaço geográfico definido para presença marcante dos familiares.

A juventude pós-moderna, conforme Seres (2015, p. 19), “circulam, então, por um espaço topológico de aproximações”. Em outros termos, vivem e convivem em um não espaço, vivem no topo. Tal mudança espacial traz implicações no contexto de aprendizagem. Se antes o conhecimento se concentrava em um lugar, como os livros, os dicionários, os compêndios, as enciclopédias, na memória do seu professor, na pós-modernidade “todo esse saber, essas referências, esses textos, esses dicionários se encontram [...] distribuídos por todo lugar, na sua própria casa” (SERRES, 2015, p. 26).

Assim, os espaços físicos de formação e de educação foram diluídos em espaços de proximidade, em ambiência virtualizada, marcada pela distribuição de informações e alargamento das redes. A transformação do estudante foi possibilitada, em grande medida, pela transformação da tecnologia e com implicações no modo como a sociedade se comunica, como interage e se posiciona diante de muitos aspectos da vida cotidiana.

São estudantes que atuam como componentes participativos do ciberespaço, usam com habilidade as funcionalidades a ele inerentes, manipulam, partilham e constroem dados, desenvolvem capacidades e competências que professores nascidos, criados e formados em outros tempos, precisam se superar para conhecer, atrair e envolver a classe estudantil.

Uma das possibilidades de inovação da prática educativa é a inserção dos memes em salas de aula, considerado como equivalente das tirinhas, charges e *cartoons* utilizados em exercícios e avaliações em anos anteriores. O termo meme foi originado na sociobiologia, na década de 1970. Segundo Oliveira, Porto e Alves (2019), o teólogo Richard Dawking fez uso do termo para nomear o processo de replicação dos genes.

Décadas depois, saindo dos laboratórios, o termo continuou sendo usado com sentido de replicação, mas agora como propagação

de ideais na sociedade conectada. Como detalham Oliveira, Porto e Alves (2019, p. 02),

Essas produções são conteúdos que recombina elementos que carregam uma potência subjetiva que possibilitam também novas experiências de aprendizagem em quem se apropria do seu conteúdo, uma vez que, são sempre decifrados por intermédio da interpretação e tradução do seu significado que se dá mediante a aproximação e associação a outros contextos.

Utilizar o meme como parte de interpretação de texto e conhecimentos de atualidades, é uma forma de trazer para a sala de aula um possível e conectado ambiente de aprendizagem, possibilitando estar na escola e no ciberespaço de forma integrada.

O MEME COMO GATILHO PARA A PRODUÇÃO DE TEXTO

O modelo de sala de aula mutante e sem limites inspirou a atividade proposta, com vistas a ser implementada em uma turma do 9º ano do Ensino Fundamental do Centro Educacional Nossa Senhora da Glória (CENG). A escola da rede particular de ensino, situada em Nossa Senhora do Socorro, região metropolitana de Aracaju e atende a um público de média renda familiar.

No âmbito da política institucional não é permitido o uso de celular na sala de aula, mas a gestão pensa em rever essa proibição. No ínterim, alguns professores estimulam o uso de redes sociais digitais para complementar as atividades executadas em sala de aula. Esse procedimento proativo foi identificado por autores como André e Porto (2019, p. 37)

A educação contemporânea tem se apoiado nas tecnologias digitais para sinalizar diversas possibilidades de ensino e de aprendizagem contínuas, contextualizadas e significativas. Seja para aprender com mobilidade

(enquanto se está em movimento), de forma invertida, misturada, ubíqua (em qualquer lugar, a qualquer momento), colaborativa e em rede-grupo-movimento.

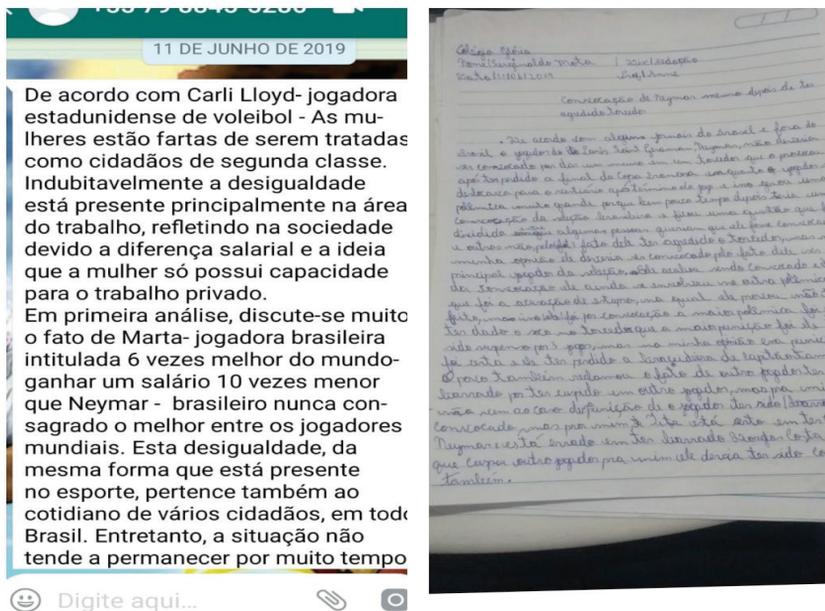
Entendendo a limitação do Centro de Ensino com o uso dos celulares nas salas, foi proposta uma abordagem de atividade complementar liderada pela professora de Língua Portuguesa da turma atendendo as seguintes etapas: primeira, encaminhar via grupo de *WhatsApp*, que a professora participa junto aos alunos, um meme para análise. Em seguida, os estudantes deveriam fazer a leitura do meme e extrair uma temática para a construção de um texto dissertativo-argumentativo.

A atividade foi recebida com entusiasmo pela professora, uma jovem com 27 anos de idade e apenas cinco anos de graduação em Letras Português pela Universidade Federal de Sergipe. Em relato, ela explicou que mantinha o grupo de *WhatsApp* com os alunos, mas que o uso era exclusivamente para esclarecimento de dúvidas e avisos. Informou, ainda, que utilizava a rede social *Instagram* para desenvolver atividades complementares.

A professora diz que faz uso dos *stories* - ferramenta que permite que os usuários publiquem fotos e vídeos que podem ser visualizados por um período de 24 horas - para o compartilhamento de exemplos práticos do que foi discutido em sala de aula. Os alunos postam e marcam o perfil dela e da escola para posterior avaliação. Segundo a docente, a ideia possibilita uma aproximação do estudante conectado ao mesmo tempo em que o transforma em compartilhador de conhecimento.

Diante da conduta da professora, que já estimulava práticas integrativas ao ciberespaço, a atividade foi bem aceita na turma composta por 16 adolescentes. Do total, 15 fizeram as redações. Desses, 7 escreveram o texto em seus cadernos e 8 preferiram escrever e encaminhar para a professora através do *WhatsApp*, como exemplificado na Figura 1. Eles foram apresentados ao meme numa sexta-feira, dia 7 de junho de 2019, tendo o prazo de quatro dias para a entrega dos textos.

Figura 1- Captura de tela e fotografia feitas pela professora Anne Carolyne Lopes



LEE E INTERPRETAR O MEME

Embora o meme seja algo popular e disseminado na cibercultura, nem todos os imersos nela apresentam habilidades para interpretar memes e inseri-los nas conversas cotidianas e nas publicações. Para compreender a mensagem inserida em um meme, composto de imagem e texto, é preciso acionar uma diversidade de habilidades leitoras e críticas no receptor. A bagagem de mundo, o conteúdo individual e a compreensão dos fatos que compõem o meme são determinantes para que ele seja entendido com sucesso.

A partir dessa reflexão, foi escolhido o meme (Figura 2) para ser apresentado aos estudantes e que permitisse diversas possibilidades de produção textual.

Figura 2 – Fonte: Blog Corneta FC. Acesso: 7 jun. de 2019



A polêmica representada no meme é o fato ocorrido no mês de abril, do ano corrente, acerca de uma agressão física provocada pelo jogador brasileiro Neymar contra um torcedor do Paris Saint-Germain, time que ele integra na França, e com o possível apoio do técnico brasileiro, Tite. Ao convocar o jogador para compor o grupo que disputaria a Copa América 2019, Tite tornou-se alvo do meme que expõe favoritismo e parcialidade pelo atacante Neymar da Silva Santos Junior, visto constar no histórico de convocações de Tite uma penalização, em 2018, contra o atacante Douglas Costa, do time italiano Juventus, por ter cuspidido em companheiro de partida numa discussão em campo.

Adicione à crítica exposta no meme, a versão brasileira da música *Shallow*, de Lady Gaga, feita pela sertaneja Paula Fernandes e Luan Santana quando utilizaram a expressão em inglês “*shallow now*” na música em português. A decisão provocou críticas por parte dos ouvintes e fãs que se dividiram em comentários favoráveis e desfavoráveis. Ancorados na licença poética, os cantores Paula Fernandes e Luan Santana continuaram com o videoclipe no ar e despertando a atenção de todos. O meme de Tite faz alusão a licença concedida ao técnico para efetuar convocações utilizando critérios particulares de análise dos jogadores.

É percebido que para uma compreensão mais profunda e uma leitura crítica do meme torna-se necessário o acúmulo de conhecimento de atualidades – no referido caso as esportivas e musicais – representados em um determinado espaço temporal. Com a escolha do meme foi possível perceber o nível de leitura de mundo e de imagem que os estudantes apresentam, a capacidade de partilha construída entre os colegas de turma e a critérios utilizados na decisão sobre a temática utilizada para a produção textual.

A liberdade para escolher a temática que norteou a produção textual permitiu maior protagonismo ao estudante que foi levado a fazer pesquisa em variadas fontes de informações, a consulta a inúmeros torcedores de times e apoiadores de Neymar, Tite, Paula Fernandes e Luan Santana.

De fato, o desafio parece ter sido aceito pois as temáticas apresentadas variaram entre: Convocação de Neymar para a Copa América; Caso de acusação de estupro contra Neymar; Cultura do estupro; Relacionamentos abusivos; Protecionismo do técnico com Neymar; Desigualdade salarial entre gêneros; Neymar sempre envolvido em polêmicas e Exposição de famosos na mídia, dentre outros que não apresentaram relação direta com o meme.

Nessa análise não foi aprofundada a qualidade textual e atributos como coerência e coesão, apenas a temática central escolhida para desenvolver as ideias. Em um universo de percepções tão amplo, faz-se necessário reforçar que contextos sociais e ideológicos estão diretamente ligados a escolha do caminho a discorrer.

Um dos exemplos é a aparição das temáticas ‘Cultura do estupro’ e ‘Relacionamentos abusivos’ que embora tenham relação com a imagem do jogador envolvido, o atacante Neymar, e a polêmica com uma modelo, não foi tematizado no meme. Foram quatro textos dentre os quinze analisados. As redações foram elaboradas por meninas e apresentaram um revolta frente ao comportamento masculino nos relacionamentos com traços de abusos físicos e emocionais. Em uma das redações, a aluna descreve a problemática como constante e fruto do complexo de superioridade do sexo masculino. Já os meninos, focaram na convocação

da seleção para a Copa América e na postura de Tite como técnico, mostrando assim mais intimidade com os assuntos esportivos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Analisar a diversidade da produção textual foi um objetivo claro e direto deste artigo. O meme sugerindo apresenta o técnico de futebol do Brasil, Tite, sendo parcial e protegendo o jogador Neymar que foi convocado para a Copa América apesar de ser acusado agredir um torcedor do Paris Saint-Germain, time que ele integra na França.

O meme deu origem a 15 textos, com oito interpretações diferentes, o que mostra que a leitura de mundo e a bagagem de conteúdo que cada aluno tem é determinante para a compreensão do meme. O que também se repete num contexto macro: as pessoas expostas a memes reagem a eles de acordo com suas crenças e conhecimentos adquiridos ao longo da vida.

Outro ponto analisado é a ferramenta utilizada para a apresentação do texto à professora. A mesclagem entre textos escritos no caderno e digitados no próprio WhatsApp mostra que o letramento digital, pelo menos no que se refere a capacidade de interagir no ciberespaço, tem acontecido no grupo em análise. Eles mostram intimidade, desenvoltura e tranquilidade em utilizar o aplicativo. Aplica-se a eles o título de Polegarzinhos e Polegarzinhas.

E tal como em uma sala de aula invertida, a avaliação da atividade foi feita pelos próprios alunos. Em conversa informal, eles aprovaram a ideia e a classificaram como diferenciada. O ponto negativo, segundo o grupo, foi ter que determinar a temática da produção textual. Para eles, seria mais simples se a professora sugerisse um tema acompanhado do meme. Essa observação se mostrou interessante, porque vai na contramão do que o ensino moderno prega: dar aos alunos o protagonismo, fazer com que eles sejam parte da construção do saber.

As reflexões levantaram novas dúvidas. Será que esses alunos, tendo a potencialidade dos smartphones em mãos, com a inserção das redes sociais como atividades complementares e habilidades condizentes com o novo momento, ainda se encontram arraigados ao

modelo tradicional de ensino de forma que se sentem limitados quando instigados a serem ilimitados? O desafio para o professor, é, nesse caso, bem maior que lidar com o uso do celular. É fazer o estudante pensar além das fronteiras físicas. É trazê-los para a nova sala de aula.

REFERÊNCIAS

ALVES, André Luiz; PORTO, Cristiane. **WhatsAula: aprendizagem colaborativa em movimento**. João Pessoa: Editora UFPB, 2019.

BUCKINGHAM, David. **Cultura Digital: Educação Midiática e o lugar da Escolarização**. Educação & Realidade, vol. 35, núm. 3, septiembre- diciembre, 2010, pp. 37-58. Universidade Federal do Rio Grande do Sul Porto Alegre, Brasil. Disponível em: <<http://www.redalyc.org/pdf/3172/317227078004.pdf>>. Acesso em: 16 set. 2019.

BUCKINGHAM, David. Aprendizagem e Cultura Digital. **Revista Pátio**, ano XI, no. 44, Jan. de 2008. Disponível em: <https://www.academia.edu/2748122/Aprendizagem_e_cultura_digital>. Acesso em: 12. set. 2019

KEBSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. São Paulo: Papirus, 2007.

LEMOS, André; LÉVY, Pierre. **O futuro da internet: em direção a uma ciberdemocracia planetária**. São Paulo: Paulus, 2010.

OLIVEIRA, Kaio Eduardo de Jesus; PORTO, Cristiane de Magalhães; ALVES, André Luiz. Memes de redes sociais digitais enquanto objetos de aprendizagem na Cibercultura: da viralização à Educação. **Acta Scientiarum**. Educ., v. 41, 2019. Disponível em:<<http://periodicos.uem.br/ojs/acta>> Acesso em: 12 set. 2019.

SERRES, Michel. **Polegarzinha**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2013.

AULA DIGITAL, PRESSUPOSTOS E RELAÇÕES FORMATIVAS NA DOCÊNCIA COM AS TDIC

Adriana Santos de Jesus Meneses
Max Castor Rodrigues Junior
Sheilla Costa dos Santos

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Com o advento das tecnologias digitais no mundo e no Brasil percebe-se que as formas de aprender sofreram mudanças significativas, assim como as relações pessoais e interpessoais, as relações políticas e econômicas e a produção do trabalho. Dessa forma, as Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC) estão presentes nos tempos e espaços dos indivíduos, inclusive no espaço escolar, alterando progressivamente, as concepções da educação e do ensino numa prática colaborativa em rede. Para Latour (2008) a ideia de rede é atrelada a fluxos, alianças, movimentos, em que os sujeitos se conectam e interligam de maneira que essa circulação propicia proliferação de conhecimentos, aprendizagens em colaboração. Esta é uma das principais características da aprendizagem e da educação da era digital, conectada em rede.

Este formato, tem se constituído um desafio para o educador. Apropriar-se e incorporar essas tecnologias digitais nas suas práticas pedagógicas e entender que a relação entre professor-aluno também sofreu alterações, possibilitando o protagonismo dos discentes. Para tanto, os professores devem acompanhar as transformações que as tecnologias trazem para a cultura da sociedade digital em rede, para a comunicação e a educação. Devem também, desenvolver competências e habilidades que favoreçam a construção do conhecimento do aluno por meio do pensamento crítico, resolução de problemas, criatividade, colaboração, comunicação e inovação.

Segundo Santaella (2003) as novas tecnologias da comunicação trazem grandes transformações para tudo que diz respeito a vida

humana. Essas transformações direcionam a relação entre educação e tecnologias como instrumentos para agregar conhecimento, tendo em vista a aprendizagem dos alunos. Ao trazer a discussão sobre a prática docente e usos das TDIC, destacamos o campo das políticas públicas voltadas a Educação, como um dos instrumentos capazes de colaborar nesse redimensionamento das práticas pedagógicas dos docentes nas escolas públicas.

A implementação de políticas públicas no âmbito da Educação brasileira, mais especificamente na área das tecnologias educacionais, tem trazido experiências como: Projeto Minerva (1970); O Projeto Brasileiro de Informática na Educação (EDUCOM, 1983); Programa Nacional de Informática Educativa (PRONINFE, 1989); TV Escola (1996); Programa Nacional de Informática na Educação (PROINFO, 1997); Projetos de uso da rádio escola (1990); Programa um computador por aluno (PROUCA, 2007). Estes programas foram de iniciativa do Ministério da Educação e Cultura (MEC) e desde 2017 alguns territórios brasileiros firmaram parceria com a Fundação Telefônica Vivo para implementação do Projeto Aula Digital, inicialmente nas escolas de 1º ao 3º Ano do Ensino Fundamental I, oferecendo formação e Kit Tecnológico aos envolvidos no Projeto.

Este artigo se constitui com o objetivo de compreender os pressupostos e relações formativas na docência a partir dos fundamentos e proposições para o uso das Tecnologias Digitais de Informação e Comunicação (TDIC), por meio do Projeto Aula Digital em territórios brasileiros. Além disso, buscamos explicar como os pilares que fundamentam o projeto, orientam para uma reflexão sobre o potencial deste projeto para melhoria do processo de ensino/aprendizagem.

A escolha pelo tema, “Aula Digital, Pressupostos e Relações Formativas na Docência com as TDIC”, se dar pelo fato de um dos autores deste artigo ter participado do referido Projeto como o Ponto Focal no município de Aracaju, e pela inquietação em aprofundar sobre como sua constituição entende o processo de formação de professores para uso das TDIC, na perspectiva e expectativa de que este projeto colaborar na aprendizagem efetiva dos alunos.

Desse modo, este texto está estruturado em quatro momentos: a primeira são as considerações iniciais, a segunda Sociedade Digital e a Educação, a terceira Projeto Aula Digital no Brasil: sentidos e significados, apresenta a trajetória da implantação do Projeto no Brasil; aborda os pilares que fundamentam o Projeto; e apresentamos a implementação do Projeto Aula Digital no município de Aracaju. Já na quarta seção é realizada as considerações finais sobre o trabalho, destacando a importância da formação de professores para utilização da TDIC na educação.

SOCIEDADE DIGITAL E A EDUCAÇÃO

Vivemos numa sociedade globalizada, numa perspectiva capitalista com grandes mudanças organizacionais, nas relações interpessoais e nas formas de conhecimento. Segundo Bernardi (2005) estamos numa sociedade cognitiva de um capitalismo semiótico em que o capital deixa de ser material e passa a ser significado, símbolos, signos. A economia semiótica gera significados diferenciados do espaço da construção da cultura, mas não é material. Uma economia que se faz a partir da criatividade, da inovação. Na hipermodernidade que estamos vivendo quebra a dicotomia de real e virtual. Hoje toda a informação, toda imagem é digital. O virtual é o vivido.

No entender de Lipovetsky e Serroy (2017) estamos vivendo numa cultura-mundo, a cultura transformou-se em mundo, a cultura mundo do tecnocapitalismo planetário, das indústrias culturais, do consumismo total, dos media e das redes digitais. Para os autores o nosso tempo assiste ao mundo sem fronteiras dos capitais e das multinacionais, do ciberespaço e do consumismo. Nessa perspectiva a universalização da cultura se apodera de todas as esferas sociais, inclusive da escola.

É neste contexto que as crianças desde pequenas usam celular para tudo e que inclusive deixam de socializar, o que tem gerado conflitos entre colegas **e até com professores**. As crianças estão aprendendo vocabulário pela máquina e não pelas pessoas. Estão perdendo a condição de identificar as diferenças humanas, se tor-

nando irritadas, intolerantes por estar constantemente conectadas, conversando mais com o outro por meio de tela do que face a face.

Hoje os aparatos móveis digitais **já fazem parte de nós, não conseguimos mais nos enxergar sem eles. Essa é uma** cultura que está muito além da escola. Neste cenário, Lipovetsky e Serroy (2017), observa que a escola está paralisada, pois não acompanhou as mudanças da sociedade digital, ela não está bem. Mesmo com tecnologias no espaço escolar, a escola **não** consegue acompanhar as mudanças e assim não está conseguindo atingir seu objetivo principal que é promover aprendizagem. O que está comprovado com os altos índices de reprovação e evasão dos alunos. A escola requer uma reação e, sem dúvida, uma reforma intelectual profunda para a reorientar e a colocar em condições de formação e de mobilidade social. Como Paulo Freire (1997) dizia sobre a importância de potencializar nossa prática para que a escola se transforme em um espaço de autonomia.

Precisamos ensinar o sujeito a pensar. Criar um ambiente que todos se sintam colaboradores que todos possam dizer o que pensam e ouvir também o outro, assim o sujeito consegue ser autônomo, pois, pensando criticamente pode modificar e reestruturar a sua visão da realidade.

Na sociedade digital o papel da escola continua a orientar o sujeito, mas hoje o conteúdo já é dado, as informações já estão ao alcance de todos, nesta perspectiva as formas e estratégias de ensinar devem ser repensadas, segundo uma concepção que o aluno é um ser pensante e o professor deve repensar seu papel de mediador nesse contexto. A escola deve ser um local onde os alunos produzam conhecimento, sob a mediação do professor.

PROJETO AULA DIGITAL NO BRASIL: SENTIDOS E SIGNIFICADOS

Em observância literal a palavra “implementação” tomamos como empréstimo do dicionário de Houaiss e Villar (2009) ao definir a expressão como ato ou efeito de implementar: pôr

em execução, pôr em prática (plano, programa ou projeto), realizar, implementar programa ou conjunto de programas destinados a atingir os fins específicos. Diante de tal definição apresentamos o processo de implementação do Projeto “Aula Digital” nas escolas brasileiras.

O **Projeto Aula Digital** refere-se a uma iniciativa global da Fundação Telefônica Vivo e Fundação Bancária “*La Caixa*”, **que tem o objetivo de facilitar o acesso de crianças de áreas vulneráveis à tecnologia e a uma educação mais inovadora** na África, Ásia e América Latina.

Segundo dados do projeto, o programa foi lançado no Brasil, no dia 20 de abril de 2017, na cidade de Manaus, sendo a primeira cidade do Brasil a receber o Projeto Aula Digital da Fundação Telefônica Vivo, com o objetivo de apoiar a rede municipal de ensino e contribuir na aprendizagem e no desenvolvimento de mais de 57 mil crianças e de 2.100 educadores. Este município foi contemplado com esta parceria por ser a terceira maior rede municipal de ensino do Brasil em estrutura, e devido sua geografia comungar com um dos objetivos do Aula Digital que é atingir os alunos que habitam em áreas mais remotas.

Neste mesmo ano, 2017, o estado de Sergipe e a cidade de Viamão no Rio Grande do Sul também foram contemplados com o Projeto Aula Digital. E neste ano de 2019 a cidade de Goiânia, no Goiás e Vitória do Santo Antão em Pernambuco também firmaram parceria com a Fundação Telefônica Vivo, aderindo o Projeto Aula digital.

Com relação ao Estado de Sergipe, o menor em extensão territorial do Brasil, também firmou parceria com a Fundação Telefônica Vivo trazendo o Projeto Aula Digital em Regime de Colaboração da Secretaria Estadual de Educação (SEED) com municípios em julho de 2017 para 321 escolas sergipanas, com o intuito de melhorar o Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (IDEB), ampliando o repertório e inspirações para novas experiências educacionais.

Desse modo, o Projeto Aula Digital passa a ter a seguinte abrangência nacional em 2019:

Quadro 1 – Abrangência nacional do Projeto Aula Digital em 2019

	Manaus	Sergipe	Viamão	Goiânia	Vitória de Sto. Antônio	Total
Municípios	1	30	1	1	1	34
Escolas	265	583	56	100	27	1.035
Educadores	2.100	4.690	560	700	189	8.239
Estudantes	57 960	129.444	15.456	19.600	5.130	227.590

Fonte: Dados da Fundação Telefônica Vivo

De acordo com o Quadro 1 fica notório que o Estado de Sergipe foi o território brasileiro, no qual tiveram mais adesões de municípios ao Projeto Aula Digital. Contemplando trinta municípios do Estado sergipano e nos outros quatro territórios apenas um município aderiu a parceria.

3.1. Pilares que fundamentam o Projeto Aula Digital

No que se refere a estrutura do projeto junto as escolas, ele está alicerçado **em quatro pilares: i) Formação de gestores e professores, ii) Conteúdos Pedagógicos Digitais, iii) Equipamento Tecnológico e iv) Acompanhamento na escola.**

O primeiro pilar que a escola tem contado é o da formação, o qual prepara os gestores e professores do 1º ao 5º Ano do Ensino Fundamental I para o uso dos equipamentos tecnológicos. Para o Projeto Aula Digital a formação presencial, busca ampliar o repertório dos educadores para criação de novos processos de ensino e aprendizagem, inspirando mais experiências educacionais.

Cada território contemplado com o Projeto Aula Digital tem um parceiro executor específico responsável por realizar formações presenciais para os gestores, professores e técnicos da secretaria, assim como realizar visitas de acompanhamento às escolas beneficiadas com o Projeto. Podemos citar como exemplo o Instituto Parmitas que é o parceiro executor no Estado de Sergipe. Esse parceiro da Fundação Telefônica Vivo é o responsável em compor a equipe de formadores que executarão as formações e acompanhamentos

nas escolas, tendo em vista a construção do conhecimento de modo colaborativo e significativo.

O primeiro pilar do projeto é formação e isso não ocorre por acaso, e sim, pelo fato de que os professores precisam estar em constante formação e a sociedade atual o desafia para isto. Desafios estes que se referem a proporcionar aos discentes habilidades e competências do século XXI. Fazendo necessário que a relação professor e aluno mude para proporcionar a produção do conhecimento autônomo, criativo e crítico. Para Demo (2001, p. 218) a formação do professor deve favorecer,

A capacidade de aprimoramento tecnológico e progresso técnico, com base no manejo e produção do conhecimento; satisfação pessoal no sentido da evolução continuada da competência emancipatória; participação construtiva no projeto moderno e próprio do desenvolvimento.

Dentro desta concepção, percebe-se que a formação de professores possibilita a construção do conhecimento por parte do docente para o trabalho com as TDIC na sua prática pedagógica, visando não a transmissão do conhecimento, mas para desenvolver um espaço de aprendizagens onde possam ser criadas, vivenciadas e desenvolvidas habilidades compatíveis com as necessidades da sociedade atual.

No que se refere a formação no Projeto Aula Digital esta ocorre de maneira presencial e em serviço para docentes, coordenadores pedagógicos, gestores escolares e técnicos da Secretaria, com carga horária de dez horas, sendo oito horas na formação presencial e duas horas ocorre no acompanhamento dos formadores do parceiro local nas escolas, esta carga horária é o padrão para cada formação ocorrida.

O planejamento da formação tem como foco o papel do professor na educação do século XXI. Os temas das formações são: gestão inovadora, espaços diferenciados que promovam a educação, como a comunidade em torno da escola, os ambientes de aprendizagem e papel do professor. Estas formações ocorrem antes da chegada dos equipamentos tecnológicos na escola. Depois da chegada dos equi-

pamentos os professores são capacitados para manuseio dos equipamentos e sobre os conteúdos pedagógicos que estão numa plataforma para uso nas aulas dos professores.

Como a escola é um espaço de pluralidade com alunos de diferentes características sociais, econômicas e educacionais e, que estes últimos possuem uma necessidade de atenção diferenciada, nos indagamos como esse professor está sendo preparado para encarar tais complexidades. Esta formação ofertada pelo projeto Aula Digital é suficiente para que os profissionais envolvidos consigam não apenas multiplicar o apreendido com também criar novas práticas educativas que proporcionem aos alunos o processo de autonomia para criação do conhecimento?

No que se refere ao segundo pilar do Aula Digital, conteúdos pedagógicos digitais, que são recursos digitais abordados em materiais como textos, imagens, vídeos, hipertextos, animações, simulações, dentre outros. Estes recursos possibilitam novas práticas pedagógicas, por meio de interatividade entre o aluno e uma determinada atividade com o objetivo de aprendizagem de acordo com o planejamento do professor. Estes conteúdos digitais do projeto são disponibilizados em um ambiente de aprendizagem colaborativo e intuitivo, o que permite ao educador elaborar suas aulas e acompanhar a aprendizagem de seus alunos. Eles estão distribuídos em sessenta e quatro unidades de seis áreas distintas: Língua Portuguesa, Matemática, Ciências, Tecnologia, Vida Saudável, Maneiras de Pensar e Cidadania que os professores têm acesso apenas por meio do computador da Maleta Digital.

Desse modo, são conteúdos fechados que devem ser escolhidos pelos professores dentro dos limites desse ambiente de aprendizagem, utilizando a intranet e não a internet. Este é um ponto que torna o Projeto um pouco fechado, pois a rede de internet abre leques de opções para os docentes e discentes, assim como afirma Lemos e Levy (2010), a internet é um meio preponderante pelas significativas mudanças sentidas nas manifestações sociais, alterando as formas de interação e manifestação da palavra. A liberação da palavra e polo de emissão, segundo os autores refletem na dimensão da liberdade. Em

rede, todos podem ser emissor e receptor ao mesmo tempo. Podemos ter acesso a informações e criar livremente no ciberespaço.

Lévy (1999) cunha seu conceito de ciberespaço, como um lugar único, no qual todos os meios convergem, interagem e convocam o espaço universal de transmissão e recepção da informação e do conhecimento. Nas palavras do filósofo francês,

O ciberespaço (que também chamarei de “rede”) é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo. (LÉVY, 1999, p. 17).

Como afirma Santaella (2003), o computador, unido às redes tele comunicacionais, revolucionou as mídias tecnológicas originando um sistema digital amplamente disseminado que possibilita ao usuário não somente consumir, mas também produzir, distribuir e receber conteúdos audiovisuais num só equipamento. Desse modo, surgem outros locais de aprendizagem, a escola deixa de ser o único local de aprender.

O material didático digital deve ter flexibilidade para proporcionar autonomia ao professor para contextualizar o processo educacional de acordo com sua realidade à medida que ele acontece provocado pela interação e pela participação dos alunos.

Em relação ao terceiro pilar do Projeto, que se refere as tecnologias na escola, as quais podemos relacionar aos “dispositivos pedagógicos” que segundo Rosa Ficher (2002) é um aparato discursivo e ao mesmo tempo não discursivo. Discursivo na medida que nele se produzem saberes, discursos e não discursivo na medida que por meio desses dispositivos podemos produzir, veicular e consumir informações. Desse modo, esses dispositivos tecnológicos nas escolas podem contribuir para obtenção de informações assim como produção e disseminação do conhecimento.

Os equipamentos tecnológicos do projeto correspondem a doação de uma Maleta Digital para cada escola envolvida no Projeto.

Esta é composta pelos seguintes equipamentos: um *notebook*, 34 *tablets*, um mini projetor, no *break*, filtro de linha, concentrador de carga, roteador (intranet), tela de projeção, cadeados, cabo USB fêmea e *pendrive*, promovendo a personalização da aprendizagem e auxiliando na inovação educacional junto aos educadores com o intuito de favorecer a formação do educando capaz de atuar em equipe, de ser proativo e criativo na sociedade.

Sabemos que não basta a escola adquirir ou receber recursos tecnológicos e outros materiais pedagógicos sofisticados e modernos. É preciso ter professores cuja formação lhe propicie condições de atuar e de recriar ambientes de aprendizagens com a utilização das tecnologias. Como enfatiza Buckingham (2010), a educação ainda tem muito a avançar quanto ao uso pedagógico das tecnologias mesmo as crianças e jovens tendo acesso às TDIC fora da escola no seu cotidiano.

E o quarto pilar que se refere ao acompanhamento e avaliação às escolas, este sempre acontece após alguns dias da Formação presencial, pois, nesta formação os professores e gestores das escolas produzem um plano de ação a serem executados nas escolas. Desse modo, o formador do parceiro executor local da Telefônica Vivo vai a estas escolas para verificar e auxiliar no desenvolvimento desses planos.

Esta ação de verificação da execução do plano de ação pode ser compreendida como disciplinar, para verificar se a escola está seguindo a regra. Conceito trabalhado pelo filósofo Foucault (1999), a sociedade disciplinar, que Deleuze (1998) chama de sociedade de controle. Para os filósofos a escola funciona como um órgão de controle social e de disciplinarização dos corpos, a escola molda o sujeito, lhe impõe regras e condutas. Para Foucault, o sujeito é aquele que de alguma forma está submetido ao outro. Mesmo na sociedade atual esta situação ainda ocorre nitidamente, pois estamos sempre seguindo regras e também controlados por meio de dispositivos móveis.

Como afirma Han (2018) hoje somos de fato livres das máquinas da época industrial, que nos escravizavam e nos exploravam, mas os aparatos digitais produzem uma nova coação, uma nova exploração. Estes dispositivos móveis transformam todo lugar em um local de trabalho e todo o tempo em tempo de trabalho. E no tocante

a educação nos possibilita a aprendizagem a qualquer tempo e local, a informação é acessível em qualquer lugar.

Desse modo, a educação necessita ser vista como um fazer-se contínuo, que produz um saber útil, capaz de modificar o sujeito. Então que as TDIC, ou outras novas ideias passem a fazer parte da educação, que ela deixe de ser doutrinária e se torne ações autônomas, tornando os alunos protagonistas.

Diante deste cenário, percebemos que o projeto aula digital primeiro realiza formações, prepara a escola para o recebimento dos equipamentos tecnológicos. Mas será que estas formações, são suficientes para causar mudanças significativas nas práticas pedagógicas, tendo em vista proporcionar autonomia dos discentes, que são o foco da educação?

3.2. A organização do Projeto em Aracaju

O município de Aracaju é a capital do Estado de Sergipe, e de acordo com a estimativa de 2017, sua população era de 648 939 habitantes. No contexto educacional, segundo os dados do Governo Federal, algumas escolas municipais de Aracaju se destacaram no Índice de Desenvolvimento da Educação Básica (IDEB) de 2017. Este avanço revela a preocupação da gestão municipal com a educação e refletem melhorias na qualidade de ensino de acordo com as políticas públicas que vêm sendo implantadas no município.

Nos últimos anos, em Aracaju, vem sendo desenvolvidas políticas públicas que têm como objetivo a melhoria da qualidade de ensino da rede e conseqüentemente a elevação dos índices das avaliações nacionais. Neste sentido, destacamos os dois últimos projetos anteriores ao Projeto Aula Digital, desenvolvidos pela Secretaria Municipal de Aracaju (SEMED), envolvendo as tecnologias digitais na escola com o objetivo de colaborar com a prática pedagógica do professor e a melhoria da aprendizagem dos alunos. O Programa “Um Computador por Aluno” e a instalação nas escolas de “lousas interativas digitais”.

No que se refere ao programa “Um Computador por Aluno”, segundo dados da secretaria ele foi implementado em 2012 com recur-

tos próprios da secretaria, no qual foram destinados aproximadamente 10.000 computadores (*laptop*) para estudantes da rede municipal.

Para que este programa alcançasse seus objetivos, a Secretaria montou uma equipe no Núcleo de Tecnologia do Município (NTM) para que pudesse acompanhar e ofertar formação para os professores com o objetivo de fomentar práticas pedagógicas exitosas com o uso desse equipamento. O NTM só em 2012 ofertou doze turmas no primeiro semestre e dez turmas no segundo semestre e em 2013 foram ofertadas apenas seis turmas de formação de professores em parceria com Programa Nacional de Tecnologia na Educação (ProInfo) do MEC. Dentre as formações, tivemos: Introdução a Educação Digital: Apropriação Tecnológica do *Laptop* UCA, Elaboração de Projetos e Ensinando e aprendendo com as TIC.

Além da equipe do NTM, a secretaria disponibilizou uma equipe de professores coordenadores do Programa Um Computador por aluno na escola, estes eram professores da rede que assinaram contrato de Horas Suplementar para trabalhar no turno contrário nas escolas participantes do Programa, tendo em vistas fazer o acompanhamento do Programa nas escolas, trabalhando em parceria com os professores que estavam nas salas desenvolvendo as atividades com o uso dos *laptops*.

Cabe ressaltar que os professores conseguiram desenvolver projetos pedagógicos com a utilização dos *Laptop* UCA como resultado das formações. Estes projetos foram apresentados no I Seminário pedagógico do PROUCA, organizado pela SEMED em 2012. Os projetos apresentaram diferentes linguagens: vídeo, entrevistas, programas de rádio, jornal, etc. Neles, estavam evidentes diversas possibilidades pedagógicas de utilização do *laptop* UCA.

Apesar de uma parte dos professores conseguirem avançar e propiciar a seus alunos uma prática pedagógica mediada pelas tecnologias de maneira inovadora. Uma outra parte sentiu dificuldade para utilizar os *laptops* UCA na prática pedagógica. Diante dessa dificuldade por parte de alguns professores e também pelos *laptops* apresentarem problemas técnicos sem solução, o Programa foi se desfazendo.

Com relação a instalação de lousas interativas digitais, segundo os dados da secretaria, elas foram adquiridas com recursos próprios a partir de 2012 e logo instaladas em algumas escolas da SEMED, com o objetivo de facilitar o ensino e dinamizar o aprendizado dos alunos. Até os dias atuais as escolas estão recebendo lousa interativa digital móvel. Atualmente tem mais de 200 lousas digitais interativa distribuídas nas 75 escolas da rede. As primeiras lousas eram somente fixas, mas as lousas mais recentes tanto podem ser fixadas nas paredes, como podem ser móveis, possibilitando usá-la em qualquer espaço da escola.

Para que os professores pudessem utilizar estas lousas, o NTM de Aracaju iniciou um processo de formação desde as primeiras instalações. Estas formações são compostas por um momento de especificações de uso técnico e o segundo momento refere-se ao uso pedagógico que a lousa interativa digital oferece. Atualmente, a escola solicita ao Centro de Formação e Aperfeiçoamento da SEMED uma oficina para seus professores sempre que necessário. Infelizmente essas lousas são pouco utilizadas nas escolas devido à problema na rede elétrica de algumas escolas, cabos danificados e outros problemas na lousa, como também devido à falta de habilidade para usar o equipamento. Ressaltamos que a maioria que usa este equipamento o faz apenas para projetar e não utiliza o recurso de interatividade.

É neste contexto de incentivo da melhoria da qualidade de ensino que a SEMED aderiu a mais um projeto envolvendo as TDIC, o projeto Aula Digital. Sua adesão ocorreu em julho de 2017, iniciativa do Governo do Estado em parceria com a Fundação Telefônica Vivo. Na primeira fase do projeto foram contempladas 14 escolas do município, com abrangência de cento e noventa professores do 1º ao 5º Ano e mais de quatro mil alunos do Ensino Fundamental. Os professores, gestores escolares desta primeira fase do projeto e técnicos da secretaria receberam formação com temas, como: o papel do professor na educação do século XXI, gestão inovadora, espaços diferenciados para educação e receberam a maleta digital no mês de julho de 2018. Atualmente estão recebendo formação sobre o uso pedagógico do Kit tecnológico nas escolas e já fazem uso dos equipamentos com seus alunos.

Em abril de 2018, o Projeto Aula Digital foi ampliado para mais treze escolas da Rede Municipal de Educação de Aracaju, beneficiando nesta segunda fase 180 professores e mais de quatro mil alunos do 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental. Os professores, gestores escolares desta segunda fase do projeto receberam as formações como as escolas da primeira fase e receberam a maleta digital no mês de julho de 2019. Com a chegada da maleta vem ocorrendo formações para os professores no que se refere ao conhecimento dos equipamento e planejamento para usar a maleta em sala de aula.

E neste ano de 2019 mais nove escolas foram contempladas com o projeto, beneficiando nesta terceira fase 90 professores e mais de dois mil alunos. Os professores, gestores escolares desta terceira fase do projeto passaram apenas por uma formação, Inovação educativa. Outras formações deverão ocorrer durante o ano de 2019 e receberão a maleta digital apenas no ano de 2020. Totaliza hoje, 36 escolas, mais de 400 professores e aproximadamente 11 mil alunos participando do Projeto Aula Digital no município de Aracaju, conforme o Quadro 2 abaixo:

Quadro 2 – Participação do público escolar de Aracaju no Projeto Aula Digital

FASES	ESCOLAS	GESTORES	PROFESSORES	ALUNOS
1ª	14	35	190	4 364
2ª	13	39	187	4 409
3ª	09	22	90	2 284
TOTAL	36	96	467	11 057

Fonte: Dados da Secretaria Municipal de Aracaju

O Projeto Aula Digital em Aracaju abrange hoje quase sua totalidade de alunos e professores do Ensino Fundamental I e por ser um Projeto que envolve recursos tecnológicos na escola muito nos inquieta em saber como realmente estão sendo utilizados, se estão favorecendo uma aprendizagem significativa, ou se estão subutilizados ou até mesmo guardados. Como a Secretaria Municipal de Educação tem apoiado para que este Projeto venha dar bons resultados? Além disso, será que os professores estão preparados realmente para utilizar os recursos tecnológicos que estão na escola?

Esse contexto nos faz refletir e querer aprofundar o assunto, pois, segundo Buckingham (2018) a escola está dominada pela mídia eletrônica e das demandas e dos imperativos da cultura de consumo, a escola precisa, com urgência, assumir um papel mais proativo. A tecnologia pode ajudar, mas ela por si só não dará respostas. Se faz necessário pensar na aprendizagem, comunicação e cultura utilizando as TDIC. Desse modo, chega na escola as tecnologias, se faz necessário mudança ou aprimoramento da gestão e da prática pedagógica dos professores envolvidos tendo em vista favorecer o protagonismo de seus alunos no mundo digital, no mundo global.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O Projeto Aula digital tem como foco principal criar melhores oportunidades para crianças do 1º ao 5º Ano do Fundamental I, incorporando a inovação nas escolas com o uso da tecnologia e de novas práticas pedagógicas, conforme apresentado nos pilares do projeto. O que torna evidente que as TDIC podem contribuir para a melhoria da qualidade de ensino, elas não são salvacionistas dos problemas da educação, mas podem colaborar para a construção do conhecimento de maneira prazerosa e significativa, tornando as escolas mais atraentes. Para tanto, os professores passam por uma formação continuada e em serviço com o objetivo de conhecer as especificidades e potencialidades das tecnologias e assim realizar um bom uso nas práticas pedagógicas. Cabem aos professores e gestores escolares estarem abertos para as mudanças exigidas pela conjuntura.

Fica claro então, que o Projeto Aula digital pode sim favorecer a utilização das TDIC nas escolas, pois este projeto contempla formação em serviço e Kit Tecnológico. Cabe à escola transformar-se de simples transmissora de conhecimentos em organizadora de aprendizagens e reconhecer que já não detém o monopólio da transmissão do conhecimento, proporcionando ao aluno os meios necessários para aprender a obter a informação, para construir o conhecimento e adquirir competências de maneira autônoma e crítica.

Deve ser ressaltado que os professores além de utilizar os conteúdos que estão disponíveis na plataforma necessitam ampliar o uso com a criação de novos conteúdos, assim como utilizar os tablets da maleta com a internet da escola, caso possua *wi-fi* para oferecer aos seus alunos uma abrangência maior de informações, favorecendo a autonomia mediada pelos discentes. Não podemos esquecer que nossos alunos vivem em constante contato com aplicativos em tablets e computadores o que se torna uma boa estratégia pedagógicas já que o Projeto Aula Digital contempla as escolas com este tipo de equipamento. Esta metodologia contribui para que os envolvidos no processo sejam ativos. Passem de consumidores a produtores de conteúdo, estimulando a participação e criatividade.

Diante do exposto, fica evidente que as atividades com o uso das tecnologias digitais em geral na escola podem possibilitar aos alunos atuarem enquanto agentes do processo de aprendizagem e instiga o professor a desenvolver novas práticas pedagógicas, promovendo um ambiente de aprendizagem motivador e significativo para que alunos e professores aprendam em colaboração. Entretanto, ainda se faz necessário novos estudos em relação a prática docente mediada pelas TDIC em sala de aula e o impacto na aprendizagem dos alunos.

REFERÊNCIAS

BERARDI, F. **A Fábrica da Infelicidade**. Trabalho Cognitivo e Crise de New Economy, São Paulo: DP&A, 2004.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Promulgada em 5 de outubro de 1988. 24. ed. São Paulo: Saraiva, 2000.

BUCKINGHAM, D. Cultura Digital: Educação Midiática e o lugar da Escolarização. **Educação & Realidade**, vol. 35, núm. 3, septiembrediciembre, p. 37-58, 2010. Disponível em: <<http://www.redalyc.org/pdf/3172/317227078004.pdf>>. Acesso em 15 fev. 2018.

COUTO, E.; PORTO, C.; SANTOS, E. (Org.). **App-learning: experiências de pesquisa e formação**. Salvador: EDUFBA, 2016.

DELEUZE, G.; PARNET, C. **Diálogos**. Trad. Eloisa Araújo Ribeiro, São Paulo: Escuta, 1998.

DEMO, P. **Desafios Modernos da Educação**. 11. ed. Petrópolis: Vozes, 2001.

FICHER, M. B. O dispositivo pedagógico da mídia: modos de educar na (e pela) TV. **Educ. Pesqui.** v.28, n.1, São Paulo, jan./jun, 2002. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.1590/S151797022002000100011>>. Acesso em: 5 jul. 2019.

FOUCAULT, M. **Vigiar e Punir**. 19. ed. Petrópolis: Vozes, 1999.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia**. São Paulo: Editora Paz e Terra, 1997.

HAN, B. **No exame**: perspectivas do digital. Tradução: Lucas Machado. Petrópolis-RJ: Vozes, 2018.

HOUAISS, A.; VILLAR, M. de S. **Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa**. Elaborado pelo Instituto Antônio Houaiss de Lexicografia e Banco de Dados da Língua Portuguesa S/C Ltda. Rio de Janeiro: Objetiva, 2009.

LATOUR, B. **Reensamblar lo social**: una introducción a la teoría del actor-red. Buenos Aires: Matinal, 2008.

LEMOS, A.; LÉVY, P. **O futuro da internet**: em direção a uma ciberdemocracia planetária. São Paulo: Paulus, 2010.

LÉVY, P. **Cibercultura**. Tradução: Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.

LIPOVETSKY, G.; SERROY, J. **A Cultura Mundo**: resposta a uma sociedade desorientada. Lisboa: Ed. 70, 2008.

SANTAELLA, L. **Cultura e artes do pós-humano**: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2003.

VIVO, Fundação Telefônica (idealização e coordenação). **Inova Escola**: práticas para quem quer inovar na educação. 2. ed. São Paulo: Fundação Telefônica Vivo, 2017.

Ampliação de projeto Aula Digital contempla mais 13 escolas municipais de Aracaju. Notícia de 18 abril 2018. Disponível em: <<https://www.aracaju.se.gov.br/noticias/76193>>. Acesso em: 10 jun. 2019.

Prefeitura entrega equipamentos e dita metas na educação de Aracaju. Notícia de 30 julho 2019. Disponível em: <<https://infonet.com.br/noticias/educacao/prefeitura-entrega-equipamentos-e-dita-metas-na-educacao-de-aracaju/>>. Acesso em 05 set. 2019.

Projeto global Aula digital é lançado no país. Fundação Telefônica. Disponível em: <<http://fundacaotelefonica.org.br/acervo/auladigitalmanaus/>>. Acesso em: 10 jun. 2019.

Aracaju adere ao programa Aula Digital. Prefeitura de Aracaju. Disponível em: <<https://www.aracaju.se.gov.br/index.php?act=leitura&codigo=72523>>. Acesso em: 10 jun. 2019.

Experiência em Sergipe. Fundação Telefônica. Disponível em: <<http://fundacaotelefonica.org.br/projetos/profuturo-aula-digital/experiencia-em-sergipe/>>. Acesso em 05 set. 2019.

Coordenadores participam de primeiro dia de capacitação. Disponível em: <<https://www.aracaju.se.gov.br/financas/index.php?act=leitura&codigo=48921>>. Acesso em: 9 set. 2019.

Prefeitura está implantando novas tecnologias educacionais na rede municipal de ensino. Agência Aracaju de Notícias. Disponível em: <<https://www.aracaju.se.gov.br/noticias/80773>>. Acesso em: 10 set. 2019.

CIBERCULTURA E EDUCAÇÃO: APLICATIVOS DIGITAIS COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA EM TEMPOS DE APRENDIZAGEM UBÍQUA.

Jose Daniel Vieira Santos
Rita de Cássia Amorim Barroso
Luiz Rafael dos Santos Andrade

1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS

A atual conjuntura da sociedade que vivemos é marcada por complexas relações culturais, sociais, políticas e econômicas, transformadas. Principalmente, a partir da segunda metade do século XX, com o advento da Terceira Revolução Industrial, chamada técnico-científico-informacional. Hábitos, padrões de comportamento e modelos de pensamentos que foram reconfigurados junto à sociedade, resultando uma mudança cultural.

Nesse sentido, a cultura pode ser entendida como parte do ambiente produzido pelo homem, a partir de uma construção social e natural, (SANTAELLA, 2003). A cultura é adquirida de forma consciente, ou por processos de condicionamentos, crenças e modos padronizados de conduta. Santaella (2003, p. 32), afirma:

A cultura se refere aos costumes, às crenças, à língua, às idéias, aos gostos estéticos e ao conhecimento técnico, que dão subsídios à organização do ambiente total humano, quer dizer, a cultura material, os utensílios, o habitat e, mais geralmente, todo conjunto tecnológico transmissível, regulando as relações e os comportamentos de um grupo social com o ambiente.

A expansão dos meios de reprodução de informações (jornais e fotos) e posteriormente, de difusão (rádio e televisão)

deram a sociedade pós-industrial a característica: “massiva” (cultura das massas), em alusão a produção em massa realizada pelas indústrias. A produção em larga escala e padronizada, em determinado tempo e espaço, foi refletida na sociedade, caracterizada por grande quantidade de informações e dados transmitidos aos receptores. Por sua vez, as informações chegavam prontas, padronizadas e, não era possível uma interação entre o emissor e o receptor.

A ampliação dos meios de comunicação e informação, e a internet, ligada à rede mundial e digital de computadores, estabeleceram à sociedade nova característica: “digital”, em relação à cultura massiva que era vigente outrora. Na Cibercultura (cultura digital) há fluidez de informações, maior conexão e interação, onde o espaço e tempo são modificados, e as barreiras físicas, que limitavam hábitos e costumes, desaparecem.

Nessa conjuntura, as transformações e reconfigurações da Cibercultura ramificaram em diversas áreas da atividade humana, na esfera política, econômica e social, (SANTAELLA, 2003). No âmbito social, a educação, requer de educadores e autoridades uma atenção especial, diante do seu papel na formação curricular e cidadã, de jovens e adultos, para que desenvolvam competências necessárias para resolver adversidades do cotidiano.

A introdução das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) oferece, cada vez mais, estratégias e recursos de aprendizagem, onde, o sujeito da Cibercultura, ao mesmo tempo em que é receptor de informações, passa ser emissor.

Diante disso, propomos, nesse artigo, identificar aplicativos digitais como estratégia para práticas pedagógicas na Cibercultura, partindo do pressuposto de que esse conceito nos apresente e oportunize tempos de aprendizagem ubíqua. Para isso, propomos elucidar as características dessa aprendizagem ubíqua, a partir do conceito de Cibercultura e ciberespaço, e posteriormente, elencar estratégias possibilitadas pela Cibercultura para aprendizagem no ambiente escolar.

2 CIBERCULTURA, CIBERESPAÇO E TEMPOS UBÍQUOS

Para iniciarmos as nossas discussões, achamos necessário, caracterizar a Cibercultura, porque entendemos que ela ampliou a maneira de nos relacionarmos no espaço, fazendo uma verdadeira desterritorialização. Em seguida, faremos uma conceituação do ciberespaço, meio que possibilitou a expansão desta nova cultura mediada pelo digital em rede.

Compreendida como as relações entre as Tecnologias de Informação e comunicação e a cultura, que emergia a partir da década de 1970, com o advento da informática e telecomunicações, o estágio atual da Cibercultura é regido por três leis básicas (LEMOS, 2010, p. 3): 1- A liberação do polo da emissão, onde os indivíduos podem produzir e publicar informações (diferente da cultura das massas que só era possível receber informações); 2- Princípio em Rede, onde o que é produzido pode ser compartilhado simultaneamente (a *internet* revolucionou esse princípio); 3- Reconfiguração, onde tudo pode ser reconfigurado (a re-mixagem é a principal característica da cibercultura).

A Cibercultura é uma simbiose entre homem e a tecnologia digital, onde as transformações, impulsionadas por esse processo na sociedade, ampliaram e reconfiguraram as relações sociais, comunicativas e de trabalho no tempo e espaço. Antes as relações eram limitadas a proximidade das pessoas, hoje, essa presencialidade, transpassa o meio físico a partir das interações digitais promovidas pelas TIC ligadas em uma rede complexa de computadores. Dessa forma, os meios de propagação de informações também sofreram mudanças significativas.

A introdução das Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC) ligadas a uma rede mundial e digital é palco de encontros, conflitos e diálogos entre pessoas de todo mundo, configurando o Ciberespaço, (LEMOS; LEVY, 2010). Lugar imaterial, porém, real, onde diversas tecnologias estão conectadas, há difusão e troca de informações, espaço do saber, da interatividade e da construção da inteligência coletiva. Levy (1999, p. 21) reitera:

O ciberespaço (que também chamarei de “rede”) é o novo meio de comunicação que surge da interconexão mundial dos computadores. O termo especifica não apenas a infraestrutura material da comunicação digital, mas também o universo oceânico de informações que ela abriga, assim como os seres humanos que navegam e alimentam esse universo.

O ciberespaço é o espaço dos sites, dos blogs, dos *podcasts*, espaço público que permite liberdade de expressão onde é possível a divulgação de informações e conhecimentos, e reconfiguração dos mesmos. Assim, o homem pode a partir de um dispositivo digital conectado à internet compartilhar diversas informações, sejam criadas ou reconfiguradas.

As TDIC permitem que estejamos, simultaneamente, em vários espaços, partilhando sentidos, conectados em rede, permite que cada indivíduo possa se conectar e emitir informações. A velocidade que as informações são processadas, recebidas e enviadas dá uma sensação de simultaneidade. A fluidez das informações, só é possível, graças à rede de computadores conectados em rede, que navega pelo ciberespaço. Por meio de um *smartphone* a limitação/alcance do tempo se soma a limitação/alcance do espaço, e as informações podem ser acessadas a qualquer momento, em qualquer lugar, configurando um efeito da Cibercultura: a ubiquidade.

Para melhor entendermos como se dá a ubiquidade na Cibercultura, é preciso compreender três tendências básicas nesse processo: 1- interconexão; 2- criação de comunidade; 3- propensão à inteligência coletiva. Para isso, concordamos com Lévy e Lemos (2010) que pensa a interconexão como fenômeno amplo, onde há relações entre espaços, meios de comunicação; A criação de comunidade, que é atividade antiga, natural do homem, que ganha ampliação com o digital; A propensão a inteligência coletiva, que se dá pela capacidade de absorção, maior acesso e compartilhamento de informações.

Nesse sentido, as tecnologias digitais, que configuram a Cibercultura, proporcionaram novas formas de socialização e comunicação (aplicativos, redes sociais) ampliando as relações sociais;

novas formas de trabalho (Influenciadores digitais, dentre outras dezenas de profissões); formas de aprendizagem (que ultrapassam as barreiras físicas e analógicas da escola), essa última questão, é alvo do nosso trabalho.

Percebemos que as mudanças tecnológicas e culturais, que configuram a Cibercultura, só ocorreram devido ao ciberespaço, e se ramificam para diversas esferas e áreas do conhecimento como já abordamos. Diante das certezas sobre Cibercultura, ciberespaço e ubiquidade, seguimos nossa linha de raciocínio, a fim de alcançar o objetivo proposto desse artigo, e já nos próximos tópicos abordaremos estratégias pedagógicas da Cibercultura.

3 ESTRATÉGIAS PEDAGÓGICAS EM TEMPOS DE APRENDIZAGEM UBÍQUA

Antes de apresentarmos e analisarmos algumas estratégias pedagógicas que consideramos pertinentes ao tempo em que vivemos, já caracterizado no decorrer desse texto, pontuaremos nosso entendimento sobre aprendizagem ubíqua, para darmos sentido ao uso das estratégias que serão apresentadas. Destacamos que, o objetivo do texto em questão não é de se aprofundar na aprendizagem ubíqua, e discutir suas consequências na educação, ou ainda, discutir se aprendizagem ubíqua e suas práticas substituiriam a aprendizagem formal, mas apresentar práticas pedagógicas cabíveis.

Aprendizagem é o caminho que nos leva a obter conhecimento, processo que transforma o comportamento do indivíduo, que se dá por meio das experiências vividas, construídas por fatores emocionais, neurológicos e, ambientais. Nesse sentido, a aprendizagem, de forma geral, não depende, especificamente, de um ambiente escolar, de um mediador ou de recursos tecnológicos digitais. Contudo, a aprendizagem que nos referimos no texto é a formalizada por práticas pedagógicas e metodológicas pensadas para o desenvolvimento de um conhecimento científico, onde, as partes do processo (professor, aluno e recursos) possuem funções predeterminadas.

A inserção das TDIC na educação propiciou condições diferentes nos processos de educar e aprender. A obtenção de conhecimento, a partir das experiências vividas, foi ampliada, graças às tecnologias digitais que romperam as barreiras físicas e temporais, propiciaram processos de aprendizagem abertos, espontâneos, sistemáticos, não cartesianos. Esse novo processo de aprender é chamado de “aprendizagem ubíqua” (SANTAELLA, 2016).

Aprendizagem ubíqua é movida pelas mídias digitais e os dispositivos móveis, onde tudo é acessado de qualquer lugar e qualquer momento. Os indivíduos dominam as informações, e são capazes de filtrar, reconfigurar e reenviar às informações e conhecimentos obtidos. Santaella (2016, p.4) ratifica que:

Diferentemente das mídias massivas, as mídias digitais, por seu lado, permitem que os usuários tenham “controle sobre o fluxo de informações, lidem com informações em excesso e descontinuadas, façam parte de comunidades virtuais, articulem ideias de forma muito rápida e desenvolvam o pensamento crítico”

Nessa conjuntura, a aprendizagem ubíqua é aberta, e permite protagonismo de todas as partes. Sempre conectados, os indivíduos são livres para criar e principalmente re-mixar a imensidão de informações que tem acesso. É sobre esse cenário de aprendizagem, característico da geração “Z” (nascidos a partir dos anos 2001) que nos próximos tópicos apresentaremos algumas estratégias pedagógicas.

4 APLICATIVOS DIGITAIS

O desenvolvimento e uso constante das tecnologias digitais, principalmente os móveis, repercute expressivamente na formação dos indivíduos, reconfigurando relações de socialização e comunicação, pois rompem as barreiras do tempo e espaço.

No processo de aprendizagem, as tecnologias móveis, suscitam mudanças nos paradigmas que regem a atual educação. Conteúdos, métodos, estruturas e formação dos professores estão entre

as mudanças geradas pelas tecnologias digitais para a nova geração digital da Cibercultura.

A partir de *smartphone*, *tablets* e *leptops*, conectados à rede de *internet*, o sujeito consegue acessar e enviar informações, por meio de redes sociais, *sites*, *blogs* e aplicativos digitais. Esses recursos, por sua vez, podem e são utilizados como estratégias de aprendizagem, no ambiente escolar, por aproximar a realidade do aluno digital, a realidade da sala de aula. Entendendo o ambiente escolar como lugar de simulação da realidade, onde o aluno por meio de experiências simuladas adquire conhecimentos que o possibilite enfrentar as adversidades do cotidiano, os aplicativos digitais, se configura como estratégia imprescindível na aprendizagem em tempos ubíquos

Os aplicativos digitais são *softwares*, ou seja, sistemas de processamento de dados, que realizam tarefas específicas, por exemplo, um editor de textos ou de fotos, um simulador de bússola, um localizador, dentre outras funções. Diante das diversas possibilidades de utilização dos aplicativos, e tecnologias que ampliam as suas funções, destacaremos aplicativos digitais que utilizam a Realidade Aumentada (RA).

Os conceitos de RA e RV (Realidade Virtual) são normalmente confundidos, mas a sua diferença está justamente no seu objetivo. A RA é a criação de um ambiente não real, de objetos não reais, criado sobre um ambiente real, permitindo que os usuários interajam com os dois mundos, aumentando assim a realidade. Por vezes, é a criação/projeção de imagens em 3D sobre o mundo real. Entretanto, a RV cria seu próprio ambiente virtual totalmente novo e independente do mundo real, com estímulos auditivos e visuais, sem conexão com o mundo externo.

A RA cria uma interação entre os objetos reais e não reais de maneira que coexistem no mundo real. Como já definimos a aprendizagem como caminho que nos leva a obter conhecimento, e que isso ocorre a partir das experiências, onde a realidade é recriada/simulada, a RA aparece como recurso facilitador para essa simulação da realidade, permitindo o aluno, interagir de forma prática, dinâmica, audível e visual.

Nesse sentido, apresentaremos a seguir aplicativos digitais que utilizam a RA como tecnologia, que são facilitadores da aprendiza-

gem. Ressaltamos que os aplicativos têm possibilidade de uso em ambiente escolar e, fora dele, tendo em vista que, são sistemas de aprendizagem aberto.

4.1 *Atom Visualizer*

O *Atom visualizer* foi o primeiro aplicativo de RA disponibilizada para aparelhos móveis com sistema operacional *Android*. Com o aplicativo, os usuários são capazes de visualizar todos os átomos conhecidos na tabela periódica, e projetá-los em qualquer espaço. Totalmente em 3D, é possível visualizar qualquer parte da estrutura dos átomos, girando a redor da imagem projetada.

A interação criada pelo *Atom visualizer* não é apenas visual, há a possibilidade de adicionar ou remover partículas e produtos químicos subatômicos (próton, nêutron e elétron), ouvir a descrição de áudio, e informações de texto.

4.2 *Human Anatomy Atlas 2018*

Estudar anatomia do corpo humano, com suas estruturas e sistemas, cada parte, composição celular, fibras musculares, articulações e ossos, é experiência singular, que por vezes, é tida como difícil diante da quantidade de estruturas, e principalmente, pela falta de recursos. O aplicativo *Human Anatomy Atlas*, é direcionado para profissionais de saúde, professores e alunos. Conta com mais de 10.000 modelos anatômicos, e permite a visualização em 3D de tecidos, órgãos, sistemas, músculos e ossos.

4.3 *Expedições*

Reunindo uma série de experiências em realidade aumenta e realidade virtual, o aplicativo “Expedições”, lançado pelo Google apenas para *smartphone*, conta com cerca de 800 experiências de RV e 100 de RA. Para utilizar o aplicativo, os *smartphones*, precisam ser compatíveis com o *ArKit* da Apple ou o *Arcore* da Google.

Já imaginou ver um Leão ou uma baleia, ou ainda viajar pelo espaço como os astronautas? Com o “Expedições” é possível realizar passeios em RV, conhecendo locais históricos, estruturas atômicas, explorar o espaço, a imensidão dos oceanos e as diversidades das florestas, e interagir com objetos projetados pela RA.

Compatível com os sistemas operacionais *IOS* e *ANDROID*, está disponível na *Play Store* e *AppStore*. Com mais de um milhão de *downloads* conta com grande aprovação dos usuários.

4.4 ZooKazam4

O processo de aprendizagem para crianças requer práticas diferenciadas em relação à de jovens e adultos. As crianças são estimuladas através de atividades lúdicas, brincadeiras e jogos, que encontram na RA um aliado que maximiza seus efeitos. O aplicativo “ZooKazam4”, é um grande exemplo de interação que torna a aprendizagem lúdica.

Considerado um aplicativo para o ensino da biologia, o “ZooKazam4” funciona a partir da câmera de um *smartphone* ou *tablet*, o professor, quando o aplicativo for utilizado no ambiente escolar, projeta a imagem do animal escolhido, sobre a mesa, ou até mesmo o chão da sala. Como um “passe de mágica” um animal é projetado em 3D, como se estivesse vivo. Podem ser ensinadas questões sobre alimentação dos animais, habitat e informações sobre seu modo de vida.

O aplicativo pode ser usado tanto em ambiente escolar como em casa, como estratégia de entretenimento. Disponível nos sistemas operacionais *IOS* e *ANDROID* é gratuito na *AppStore* e *Play Store*.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A introdução das tecnologias da informação e comunicação, associada às constantes mudanças da sociedade, e o advento da rede de computadores conectados a *internet*, deram a sociedade característica nunca vista: digital. As transformações culturais que

configuram a cibercultura são percebidas na fluidez e velocidade das informações, no hibridismo entre o humano e o digital e na resignificação do tempo e espaço.

O alcance da cibercultura, só foi possível graças ao ciberespaço, um novo meio de propagação de informações e conhecimentos que surge da interconexão de computadores conectados a rede. O ciberespaço é um lugar imaterial, porém real, onde diversas tecnologias estão conectadas, há difusão e troca de informações, espaço do saber, da interatividade e da construção da inteligência coletiva.

As características de interconexão, reconfiguração, velocidade de envio e recebimento de informações, e desenvolvimento de recursos tecnológicos como celulares e *tablets*, propiciaram uma reconfiguração do tempo e espaço, tornando o acesso às informações possível a qualquer momento e lugar, são os tempos ubíquos. Essa ubiquidade, característica da sociedade da cibercultura, que modificou as formas de socialização e comunicação, também influenciaram no processo de aprendizagem.

Diante da caracterização da cibercultura e da proposta desse texto, em identificar estratégias pedagógicas que fossem pertinentes na aprendizagem em tempos ubíquos, em tempos de cibercultura, encontramos nos aplicativos digitais, sobretudo nos que se utilizam da tecnologia de Realidade Aumentada, a estratégia que melhor se enquadra nesse tempo e espaço, devido à facilidade e velocidade do acesso, a partir de um *smartphone* ou *tablet*, que são recursos tecnológicos de fácil acesso.

Nesse sentido, concluímos que os aplicativos digitais, são apenas uma das estratégias disponíveis de aprendizagens, resultantes da cibercultura nesses tempos de ubiquidade. Diversas são as possibilidades de estratégias que a cibercultura nos proporciona que não foram descritas nesse texto. Vale ressaltar que a utilização dos aplicativos digitais, não invalida as práticas pedagógicas que não utilizam os recursos digitais, e que aprendizagem depende de outros aspectos que vão desde a infraestrutura ao currículo escolar, temas que serão abordados em outra oportunidade.

REFERÊNCIAS

CORRÊA, Ana Grasielle. **Realidade Aumentada: aplicação em sala de Aula.** São Paulo: Mackenzie, 2016.

LEMOS, André; LÉVY, Pierre. **O futuro da internet: em direção a uma ciberdemocracia planetária.** São Paulo: Paulus, 2010.

LEMOS, André. **Ciber-cultura-remix.** Artigo produzido para apresentação no seminário Sentidos e processos, dentro da mostra Cinético Digital, no Centro Itaú Cultural, ago. 2005. Disponível em: <<https://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/remix.pdf>>. Acesso em: 28 jun. 2019.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura.** Rio de Janeiro: Ed. 34, 1999.

LIMA, Iris Christina dos Santos; BARROSO, Rita de Cássia Amorim. **Realidade aumentada no contexto educacional aplicado ao ensino formal.** In. PORTO, Cristiane; ALVES, André; MOTA, Marlton Fontes. (Org.) **EDUCIBER: diálogos ubíquos para além da tela e da rede:** Aracaju: Edunit, 2018.

SANTAELLA, Lúcia. **Cultura e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura.** São Paulo: Paulus, 2003.

SANTAELLA, Lúcia. **Aprendizagem ubíqua substitui a educação formal?** Artigo produzido para Revista de Computação e Tecnologia PUC – SP, v.11, n.1, Disponível em: <<https://revistas.pucsp.br/index.php/ReCET/article/viewFile/3852/2515>>. Acesso em: 1 jun. 2019.

SANTOS, Isabella Silva dos; ALVES, André Luiz; OLIVEIRA, Kaio Eduardo de Jesus. **Cibercultura: que cultura é essa?** In. PORTO, Cristiane; ALVES, André; MOTA, Marlton Fontes. (Org.) **EDUCIBER: diálogos ubíquos para além da tela e da rede:** Aracaju: Edunit, 2018.

CIBERFORMAÇÃO DOCENTE E AMBIENTE VIRTUAL DE APRENDIZAGEM COMO ESPAÇO DE PRÁXIS EDUCATIVA

Ediluzia Pastor da Silva

Úrsula Cunha Anecleto

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Quando pensamos em um trabalho de pesquisa sobre formação continuada de professores é como acionarmos ideias ainda em desalinho, mas que vibram na direção de encontros (re)significativos, pautados na troca de experiências, vivências, conflitos e desafios que nos mantém unidos em torno de um objetivo comum: colaboração, partilha e constante movimento intelectual a nos guiar para a construção de novas perspectivas ao perpassar pelo fazer pedagógico. Ao vincularmos essa formação às Tecnologias da Informação e Comunicação (TIC), ampliamos a proposição de diálogos que abarcam a era atual e destacam potencialidades do ciberespaço dentro do processo de ciberformação docente.

Integramos uma sociedade que vive imersa na era tecnológica, em que vários aspectos se apresentam mais acelerados e o contato com esses meios por crianças e jovens acontece cada vez mais cedo; um círculo de tendência hipermoderna, de constantes mudanças, que traz consigo uma certa urgência no sentido de buscar alternativas para diversificar e alinhar ações pedagógicas ao uso das TIC no espaço escolar. Essa associação deve aproximar relações cotidianas com o universo de sala de aula, pois compreender e conhecer os anseios dos discentes dessa geração implica aprender com eles, saber mediar a diversidade das informações para que esses sujeitos, em formação, entendam a tecnologia como um fazer humano, interligada às necessidades de uma sociedade, de uma época e, acima de tudo, que dê ênfase às possibilidades de ampliação do conhecimento.

Nesse contexto, é importante considerar que a sociedade hipermoderna, caracterizada pelo movimento, pela fluidez e pela flexibili-

dade, “cria novas imposições e cobra novas posturas” (LIPOVETSKY, 2007, p. 19). Assim, somos instigados à construção colaborativa de processos formativos para/pelos professores, que venham subsidiar seu fazer pedagógico, ao tempo que considera a importância de tratar sobre questões relacionadas à era atual, a exemplo da mediação tecnológica no ambiente de sala de aula. Portanto, centramos nossos estudos em uma formação voltada para o uso das TIC, oportunizada pelo ambiente virtual de aprendizagem Moodle; que proporcione aos docentes entendimento sobre a cibercultura e a geração digital para que, dessa forma, possam lidar com mais leveza com as incertezas, com os dinamismos, com sujeitos cada vez mais autônomos e criativos.

Entendemos, no entanto, que a construção de processos formativos na hipermodernidade implica pesquisa, debate, dúvidas, inquietações, trocas, diálogos. Nesse sentido, ressaltamos a importância e a necessidade de uma formação continuada de professores via ambiente virtual de aprendizagem, espaço da práxis educacional colaborativa, de inclusão digital (crítica) e de mediação pedagógica.

Os Ambientes Virtuais de Aprendizagem (AVA) consistem em “mídias que utilizam o ciberespaço para veicular conteúdos e permitir interação entre os atores do processo educativo” (PEREIRA; SCHIMITT; DIAS, 2007, p. 4). Mas, para o desenvolvimento de ações a partir dessas mídias, torna-se necessário o “envolvimento do aprendiz, da proposta pedagógica, tutores, monitores e equipe técnica, assim como das ferramentas e recursos tecnológicos utilizados no ambiente” (PEREIRA; SCHIMITT; DIAS, 2007, p. 4).

No contexto que envolve debate e interação dentro dos processos de ciberformação, destacamos o Moodle como ambiente que possibilita a gestão de aprendizagem e de trabalho colaborativo, visto que permite a criação de cursos online, grupos de trabalho, comunidades de aprendizagem, entre outras possibilidades, que podem ser pautadas numa pedagogia social construcionista (PAPERT, 2008). Dessa forma, ao visualizarmos uma aprendizagem que se constitui em colaboração, o uso do ambiente Moodle vem atender às expectativas de uma ciberformação docente ao mesmo tempo em que permite a intervenção, (re)construção de aprendizagens no decorrer do

percurso formativo, visando à abertura de possibilidades para o desenvolvimento de novas competências, novos processos de construção individual e coletiva do saber pedagógico. O Moodle, nos processos formativos, constitui-se como o lugar de fluxo, que potencializa e amplia redes de conhecimento, com vista à construção da inteligência coletiva (LÉVY, 1993).

Com essa perspectiva, este artigo tem como objetivo discutir sobre ciberformação docente, mediada pelo AVA/Moodle, atentando-se para as potencialidades desse processo para a construção da inteligência coletiva. Teoricamente, baseia-se na concepção de Inteligência Coletiva (LÉVY, 1993), Cibercultura (LÉVY, 1999, 2014; LEMOS, 2003); Ambiente Virtual de Aprendizagem - AVA/Moodle (ALVES, 2009; SANTOS, 2003; SILVA, 2006); Formação e ação docente (NÓVOA, 2009; SCHÖN, 2000). Espera-se discutir sobre contribuições que a ciberformação apresenta para o professor da Educação Básica no sentido de possibilitar o uso das TIC em sua ação pedagógica, de forma autônoma, crítica e reflexiva.

FORMAÇÃO E CIBERFORMAÇÃO DOCENTE

A formação docente ganha mais sentido se construída dentro da profissão, levando em conta vivências da sala de aula e experiências extraescolares. Por isso, é preciso entender que “ensinamos aquilo que somos e que, naquilo que somos, se encontra muito daquilo que ensinamos” (NÓVOA, 2009, p. 38). Nesse sentido, à medida que os docentes vivenciam processos formativos, algo se modifica dentro de seu universo de conhecimento e, conseqüentemente, reverbera em sua prática profissional, fortalecendo laços que unem a formação ao fazer diário em sala de aula.

Dentro dessa lógica, a formação continuada de professor converge para um movimento de redefinição da profissão, alicerçada nas experiências profissionais e em um contínuo incentivo à produção de conhecimento, ao desenvolvimento de habilidades e atitudes que estimulem perspectivas crítico-reflexivas para a construção de pensamentos autônomos (NÓVOA, 2002). Por isso, “falar de formação contínua de professor é falar

da criação de redes de (auto)formação participada, que permite compreender a globalidade do sujeito, assumindo a formação como um processo interativo e dinâmico” (NÓVOA, 2002, p. 38); que perpassa pelo engajamento com o compromisso da reflexão e pelo interesse de profissionais que valorizam a aprendizagem no fazer cotidiano.

Reafirmamos que o fazer diário e a reflexão caminham juntos e, portanto, “o professor reflexivo diz respeito ao profissional da educação que observa, analisa e reflete sobre sua prática pedagógica, tendo em vista o aperfeiçoamento de sua atividade docente” (SHIGUNOV, 2017, p. 7). Então, uma formação contínua se fortalece nas relações de diálogo e de respeito mútuo, em que o traçar do processo formativo se constitui no entrelaçar de saberes, vivências, intencionalidades e experiências da práxis educativa.

Nessas circunstâncias, “saberes experienciais” (TARDIF, 2014) são construídos pelos professores em sua prática e, sobretudo, nos momentos de reflexão, fortalecidos na construção da formação docente. Inferimos, ainda, que “os saberes experienciais não são saberes como os demais, mas retraduzidos, “polidos” e submetidos às certas construídas na prática e na experiência” (TARDIF, 2014, p.54).

Nessas condições, concordamos com Nóvoa (2002, p. 36) quando afirma que “não há ensino sem uma renovação permanente dos meios pedagógicos”, sem a qual não poderíamos alcançar os professores em suas vivências diárias, acostumados, muitas vezes, a longos anos de orientações voltadas para a repetição e com uma prática reprodutora do conhecimento. Entretanto, no cenário da sociedade hipermoderna, espera-se a constituição de processos formativos que levem em conta a troca e a construção de saberes, pautados na coletividade e na colaboração, em uma nova ecologia do conhecimento, fomentando a interação entre homem-máquina, a partir de “[...] redes complexas onde interagem um gigantesco número de atores humanos, biológicos e técnico” (LÉVY, 1993, p. 36).

Por essa inteligência coletiva é que nos detemos na análise dos contextos de ciberformação, no sentido de provocar novos processos de (re)construção dos meios que produzem o conhecimento, através de movimentos colaborativos, da valorização de cada saber dentro de seu contexto, que se constitui novos círculos de aprendizagem, permeados pelo

diálogo, seja presencial ou virtual, mas que geram implicações importantes na formação da identidade cultural (CASTELLS, 2008) docente.

Ainda, sob as palavras de Nóvoa (2002, p. 60), compreendemos que “a mudança educacional depende dos professores e de sua formação”, posto que “a formação não se constrói por acumulação (de cursos, de conhecimentos ou de técnicas), mas sim através de um trabalho de reflexividade crítica sobre as práticas e de (re)construção permanente de uma identidade” (NÓVOA, 2014, p. 57). Identidade essa que os colocam como profissionais docentes de saberes plurais, temporais, sociais e históricos (TARDIF, 2014), que contribuem para a construção da profissionalidade docente: “[...] a afirmação do que é específico na ação docente, isto é, o conjunto de comportamentos, conhecimentos, destrezas, atitudes e valores que constituem a especificidade de ser professor” (SACRISTÁN, 1995, p. 65).

Ao longo da profissionalidade docente, o quantitativo de formações pode ser significativo; porém, se essas ações formativas não se colocam como contribuição da atuação do professor, conferindo-lhe oportunidade de estudos que incitam a busca da autonomia e da reflexividade sobre suas próprias ações, pouco resultam na melhoria da atuação docente. Dessa forma, “a noção de professor reflexivo baseia-se na consciência da capacidade de pensamento e reflexão que caracteriza o ser humano como criativo e não como mero reproduzidor de ideias e práticas que lhe são exteriores” (ALARCÃO, 2011, p.44).

Diante dos desafios que compreendem a formação continuada como alternativa para trajetórias diversas, visualizando o professor como ser reflexivo frente às ações que desenvolve, atrelamos alguns princípios apontados por Imbernón (2011) e que entendemos ser alicerces relevantes para a formação continuada: “aprender continuamente de forma colaborativa, participativa” (IMBERNÓN, 2011, p. 73), fazendo da experiência um momento de avaliação e modificação de atitudes individual e coletiva; “ligar os conhecimentos derivados da socialização comum com novas informações” (IMBERNÓN, 2011, p. 73); “aprender em um ambiente formativo de colaboração e interação social: compartilhar problemas, fracassos e sucessos com os colegas” (IMBERNÓN, 2011, p. 73).

Fica, pois, aparente para nós que o entrelaçamento das relações cotidianas, das questões pedagógicas, das vivências no ambiente de sala de aula e a convivência coletiva com os sujeitos que dialogam no mesmo contexto de profissionalidade, sejam presenciais ou online, são aspectos essenciais nos processos de formação na era digital.

CIBERFORMAÇÃO E AÇÃO COLABORATIVA: RESSIGNIFICANDO TRAJETÓRIAS FORMATIVAS

O contexto educacional tem demonstrado uma primazia cada vez mais constante por propostas e projetos de formação que interajam de forma correlata com as atividades pedagógicas e o ambiente de sala de aula. Nessa perspectiva, entendemos que a ciberformação deve contribuir com o fazer diário do professor, no sentido de incentivar ações de reflexão sobre o uso das TIC por meio do processo formativo por essas próprias tecnologias. Destacamos, assim, que a ciberformação é entendida como

Uma formação que envolve o uso de recursos tecnológicos didáticos, mas não como uma “formação ideal” e nem como sendo uma formação “melhor” ou “pior” que outras, mas como uma concepção diferenciada e que possa abrir horizontes pedagógicos pelos quais seja possível desenvolver atividades educacionais, produzindo conhecimento [...] em sintonia com o mundo (JUSTOS; PAZUCH; ROSA; VANINI, 2013, p. 9).

A ciberformação se configura em espaços formativos, em que os sujeitos se permitam dialogar sobre os diversos aspectos do contexto pedagógico; os pressupostos teóricos que fundamentam essa formação; os dispositivos metodológicos que auxiliem na aplicação de diferentes atividades, bem como a construção de saberes partilhados, exercitando o processo de interação através da ação-reflexão-ação (SCHÖN, 2000), mediados pelas tecnologias digitais.

Não olvidamos que é comum entre os professores a “sensação de sufocação, saturação de tarefas e responsabilidades, para fazer frente às novas exigências curriculares e sociais que pressionam a vida diária da

escola” (GÓMEZ, 2001, p. 175). Mas antes entendemos que a profissionalidade docente deve ser vivenciada com mais leveza, respeitando as escolhas e limites do outro para melhor interação entre os pares.

Entretanto, devido ao pouco acesso às tecnologias via interfaces pedagógicas nos ambientes escolares, muitos entraves, desconfiança e às vezes inseguranças quanto à sua utilidade são comuns no contexto de sala de aula, o que nos leva à reflexão de que o desconforto experienciado por muitos professores quanto à utilização desses artefatos tecnológicos pode estar associado à ausência de formação tecnológica que favoreça à prática docente. Nesse contexto, ressaltamos que, com o contínuo avanço das proposições tecnológicas, os recursos pedagógicos também estão passando por transformações e atualizações constantes; tais mudanças tendem a impulsionar o professor na busca por novas formas de pensar, ensinar e aprender, para, assim, oportunizar aos seus alunos situações que suscitam a produção, construção ou consolidação dos conhecimentos (JUSTOS; PAZUCH; ROSA; VANINI, 2013).

A ciberformação compõe-se de atividades tecnológicas que englobam situações implicadas com o currículo e/ou que se proponham a construção de proposições que têm como base experiências apontadas pelos alunos no convívio de sala de aula. Compreende-se uma ciberformação em que o uso das TIC conceba-se “imbricadas no desenvolvimento do currículo em atividades pedagógicas, nas quais professores e alunos se apropriam destas tecnologias e as utilizam para aprender, como se elas fossem invisíveis” (ALMEIDA; VALENTE, 2012, p. 59).

Essa formação, portanto, tem como ponto de ancoragem uma base tecnológica, potencializada, neste estudo, materializada pelo ambiente virtual de aprendizagem Moodle. Escolhemos o Moodle como meio de construção da inteligência coletiva, pois essa plataforma “é um software livre, com interfaces de comunicação e repositório de informações, utilizado tanto na modalidade de ensino a distância quanto presencial” (ALVES, 1999 *apud* ANECLETO, 2018, p. 187). Possibilita interações síncronas, quando a comunicação se dá simultaneamente entre os integrantes, e assíncronas, quando a co-

municação se faz em tempos diferentes (ANECLETO, 2018) em um espaço-tempo flexível e condizente com a realidade de cada docente.

O Moodle é composto por interfaces que permitem o fluxo comunicacional entre os sujeitos que fazem parte desse ambiente virtual. Para Lévy (1993, p. 176), uma interface “designa o conjunto de programas e aparelhos materiais que permitem a comunicação entre um sistema informático e seus usuários humanos”. Assim, no ambiente Moodle, muitas interfaces contribuem para uma nova ecologia do conhecimento, que proporciona ao processo de formação continuada de professores uma evolução cognitiva para novas formas de inteligência coletiva (ALMEIDA; BRENNAND, 2011). Nesse contexto, destacamos as seguintes interfaces no processo de ciberformação:

Quadro 1- Interfaces do ambiente virtual de aprendizagem AVA/Moodle

INTERFACE	CARACTERÍSTICAS
Fórum de discussão	Espaço para discussão assíncrona, que permite o acesso do sujeito dentro de seu tempo disponível. Constitui-se em elemento aberto e múltiplo, caracterizado pelo princípio da interatividade e virtualidade.
Chat	Espaço para comunicação síncrona, esfera para interação entre os participantes do curso; momento para a partilha de experiências etc.
Glossário	Proporciona o momento da práxis científica, em que, de maneira fundamentada teoricamente, os sujeitos apresentam significados de categorias, exemplificação, fundamentos teóricos e epistemológico, aspectos da prática etc.
Diário	Corresponde ao espaço reflexivo dentro da trajetória formativa, destacando-se como interface importante para a formação do sujeito no sentido da ação-reflexão-ação e do processo de construção da inteligência coletiva.

Fonte: Construção das autoras.

Essas interfaces - síncronas e assíncronas -, na ciberformação, contribuem para a inteligência coletiva. Além disso, nessas condições, o professor terá um vislumbre maior do contexto digital no qual seus alunos encontram-se inseridos, especialmente ao perceberem que

as possibilidades de interação e comunicação das tecnologias digitais facilitam a reorientação do foco do processo educacional para preocupação maior com a aprendizagem e a participação personalizada do aluno, com seus tempos, seus ritmos e seus estilos de aprendizagem (KENSKI, 2013, p. 111-112).

Cabe, então, encarar os desafios que chegam junto com as novas perspectivas tecnológicas, seja intermediada pelos docentes, seja pelo uso natural dos alunos, imersos numa geração tecnológica. Dessa forma, a ciberformação se dá numa constante troca de saberes, que lança como desafio aos docentes a formação (e autoformação) ao instigar a curiosidade, a busca por novos conhecimentos, novas habilidades ligadas às TIC e ao fazer pedagógico, além de subsídios que os auxiliem diante das suas carências teóricas e práticas.

Nesse universo, como em muitos outros, entendemos que é preciso valorizar o saber que cada indivíduo traz consigo. Portanto, em um ambiente de formação, os envolvidos têm um grande potencial de saberes para partilhar e contribuir na ressignificação de novas práticas pedagógicas. Assim, oportuniza-se o direito de ver reconhecida, enquanto ser humano, uma identidade de saber (LÉVY, 1993).

Nesse contexto, Lévy (1993, p. 37) afirma que

o espaço do saber existe a partir do momento em que experimentamos relações humanas baseadas neste princípio ético de valorização dos indivíduos pelas suas competências, de transmutação efectivas das diferenças em riqueza coletiva, de integração num processo social dinâmico de troca de saberes, no qual cada um é reconhecido como uma pessoa íntegra e não se vê bloqueado nos seus percursos de aprendizagem.

O espaço do saber pode ser entendido como espaços em constante construção, o que possibilita o desenvolvimento da inteligência coletiva ao valorizar a diversidade que a troca de saberes oferece e potencializa, especialmente no campo do trabalho. Portanto, trata-se de um saber que no âmbito da interação habilita os indivíduos a construir novos caminhos para ampliar seu próprio conhecimento, tecendo ideias que viabilizam o interagir, a inferência, a ampliação e recriação do que está sendo produzido no coletivo.

Nesse ambiente de sujeitos agentes, inteligentes e coletivos, figura a pessoa do professor, o mediador das interações em todas as épocas e que na hipermodernidade tem oportunidade de tornar-se o fio condutor que interliga não só as vivências locais, o saber da práxis pedagógica, mas uma variedade de culturas do local ao global. Para Lévy (1993, p. 35), “cada actividade, cada acto de comunicação, cada relação humana implica uma aprendizagem”, seja em qual segmento for do percurso humano.

Dessa maneira, o processo de formação de professores possibilita a articulação de saberes acadêmicos e práticos os quais favorecem o entendimento e dão maior significado às situações vivenciadas no cotidiano docente. No entanto, esse saber relacionado à utilização das tecnologias da informação e comunicação nas salas de aula, por parte do professor, fica, muitas vezes, em segundo plano nos ambientes educativos de muitas escolas.

O que se percebe, em muitas situações, é uma repetição de ações, utilizadas ano após ano, sem uma reflexão mais atenta, com poucos diálogos, debates e desprovida de estudos, indo na contramão de práticas cotidianas que ocorrem em outras agências sociais. Essas ações, muitas vezes, não apresentam sentido para os educandos como também para os próprios professores. Nessas condições, entende-se que “é preciso trabalhar no sentido da diversificação dos modelos e das práticas de formação, instituindo novas relações dos professores com o saber pedagógico e científico” (NÓVOA, 1995, p. 28).

Quando ressaltamos a relevância de o professor em exercício se fazer partícipe de uma formação, frisamos que esses professores se coloquem disponíveis para uma integração social dinâmica de

troca de saberes; tais proposições ganham sentido por construir-se dentro da profissão e a partir das reflexões dos professores sobre seu próprio trabalho (NÓVOA, 2009). Destaca-se, nesse contexto, uma práxis que se configura através da autonomia, do empoderamento constituído na e sobre a ação do sujeito. A práxis, então, é entendida como uma técnica-científica de caráter reflexivo e emancipador (HABERMAS, 2011). Como tal, nos possibilitará analisar os objetivos das práticas de ensino e, colaborativamente, construir alternativas para a superação de ações pedagógicas centradas apenas na técnica.

Nessas circunstâncias, entendemos que a relação entre teoria e prática está intrinsecamente interligada e é construída ao longo da trajetória docente. Essa aproximação permite que o professor, em contínua formação, entre em contato com diversas possibilidades teóricas, amplie sempre seu campo de saber e o ressignifique a partir de novos contextos de ação. Assim, o conhecimento que move as ações docentes e que reflete na prática diária do professor, num constante experimentar de ações, possibilitará novos olhares sobre sua postura, atuação e, especialmente, metodologias diversificadas que se embasem na práxis.

A práxis, portanto, é concebida quando uma teoria embasa a prática, de forma reflexiva, e esta possibilita a reestruturação dessa prática, no intuito de promover transformações efetivas dos ambientes educativos. Emprega-se como meio para o desenvolvimento crítico sobre os objetivos do conhecimento e da ação pedagógica, no sentido de fundamentar a proposição de outros modelos de orientação para a formação docente, a partir da construção da inteligência coletiva.

A inteligência coletiva se amplia na cibercultura, a partir da construção de laços sociais, fundados nos processos abertos de colaboração (LÉVY, 1999). Nesse sentido, a inteligência coletiva surge

Quando valorizamos o outro de acordo com o leque variado de seus saberes, permitimos que se identifique de um modo novo e positivo e, ao mesmo instante, contribuimos para mobilizá-lo, para desenvolver neles sentimentos de reconhecimento que facilitarão, conseqüentemente, a implantação subjetiva de outras pessoas em projetos coletivos (LÉVY, 1999, p. 30).

Ao voltarmos nossa atenção para a ciberformação, inevitavelmente nos detemos na expectativa da criação de laços sociais construtivos e cooperativos, em que cada indivíduo colabora com aquilo que sabe, pois “ninguém sabe tudo, porém todos sabem alguma coisa” (LÉVY, 2007, p. 212), fluindo, assim, um espaço de inteligência coletiva, habitado pelos saberes em comum, partilhado ao longo do processo formativo e que não está restrito às tecnologias e aos instrumentos de infraestrutura; mas que podem ser potencializados por esses meios, no ciberespaço. Nesse percurso, “[...] cada membro de uma comunidade pode fazer com que toda a diversidade de suas competências seja reconhecida, mesmo as que não foram validadas pelos sistemas escolares e universitários clássicos” (LÉVY, 1999, p.177).

A construção da inteligência coletiva, a partir dos meios virtuais, potencializa “o uso crescente das tecnologias da informação e comunicação e das redes de comunicação interativa; acompanha e amplifica uma profunda mutação na relação com o saber” (LÉVY, 1999, p.172). Diante desse contexto, faz-se necessário repensar a formação do professor em relação ao uso das TIC no próprio contexto formativo das TIC no sentido de que, para além da própria formação, utilizem esses meios digitais em práticas pedagógicas, valorizando a preparação de professores reflexivos, abertos a novas aprendizagens, que estejam disponíveis para (re)construir uma identidade pessoal e profissional.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para que as atividades pedagógicas se desenvolvam através da práxis, o professor precisa colocar-se como incentivador e produtor de novos modos de ver o mundo, um contínuo mediador de reflexões sobre atos e circunstâncias que permeiam o convívio nos espaços educativos. Nesses moldes, entendemos que a práxis educativa engloba os diversos saberes que envolvem a profissionalidade docente e que, através de contextos relacionais e interativos, podem ampliar vivências e experiências dos sujeitos participantes dos processos formativos, também mediados via interface do AVA/Moodle.

Entendemos, ainda, que a práxis educativa assim como as tecnologias são um fazer humano; enquanto a práxis reforça o saber/fazer docente, as tecnologias estão para atender às suas necessidades em diversos âmbitos socioeducacionais. Mas, para isso, é preciso usá-las e compreendê-las dentro do contexto educativo, tanto em relação à prática quanto à formação docente.

Além de promover alterações na concepção de ensino e de aprendizagem, a utilização das TIC tende a modificar os papéis dos atores sociais envolvidos. Nessa perspectiva, o conhecimento não é algo acabado, mas a ser construído continuamente pelos atores sociais. Dessa forma, ser professor perpassa por invenções criativas de novas tentativas, baseadas na apreciação de resultados de ações anteriores (SCHÖN, 2000); o ser que se reinventa a cada nova etapa do desenvolvimento educacional e que se encontra, na hipermodernidade, convidado a se reinventar e a transitar com comprometimento no mesmo universo de seus alunos, fortalecendo com eles relações pessoais e interpessoais, sejam virtuais ou não.

A ciberformação, portanto, tende a proporcionar aos docentes uma aprendizagem que perpassa pela cultura digital, auxiliando-os no entendimento e reconhecimento de ações pedagógicas que motivam a construção do conhecimento, seja por interagir com um universo que é ao mesmo tempo atrativo e desafiador, seja por proporcionar ações de inteligência coletiva, de compartilhamento de saberes, num movimento dialógico e de reconhecimento do indivíduo como ser crítico e atuante no curso de sua aprendizagem.

REFERÊNCIAS

ALARCÃO, Isabel. **Professores reflexivos em uma escola reflexiva**. São Paulo: Cortez, 2011.

ALMEIDA, M. E. B.; VALENTE, J. A. Integração Currículo e Tecnologias e a Produção de Narrativas Digitais. **Currículo sem Fronteiras**, v. 12, n. 3, p. 57-82, set./dez. 2012. Disponível em: <http://www.curriculosemfronteiras.org/vol12iss3/articles/almeida_valente.pdf>. Acesso em: 20/05/2019.

ALMEIDA, Joelma Fabiane Ferreira; BRENNAND, Edna Gusmão de Góes. A educação a distância na era da sociedade em rede. In: BRENNAND, Edna Gusmão de Góes; ALBUQUERQUE, Maria Elizabeth Baltar Carneiro (org.). **Formação docente e tecnologias digitais**. João Pessoa: Editora UFPB, 2011.

ALVES, Lynn. Um olhar pedagógico das interfaces do Moodle. In: ALVES, Lynn; BARROS, Daniela; OKADA, Alexandra. **Moodle: estratégias pedagógicas e estudo de caso**. Salvador: EDUNEB, 2009.

ANECLETO, Úrsula Cunha. Ambiente Moodle e ampliação do letramento digital: experiência com gênero emergente fórum de discussão. In: **Revista Observatório**. UFT: Palmas, v. 4, n. 5, p. 182-205, ago. 2018.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. 6 ed. São Paulo: Paz e Terra, 2008.

HABERMAS, Jünger. **Teoria e Práxis: estudos de filosofia social**. Tradução Rúrion Melo. São Paulo: Editora Unesp, 2011.

IMBERNÓN, Francisco. **Formação docente e profissional: formar-se para a mudança e a incerteza**. São Paulo: Cortez, 2011.

JUSTOS, Jutta Cornelia Reuwsaat; PAZUCH Vinícius; ROSA Maurício; VANINI Lucas. **Cyberformação de Professores de Matemática: olhares para a dimensão tecnológica**. Disponível em: <http://www.periodicos.ulbra.br/index.php/acta/article/view/376>. Acesso em 18/05/ 2019.

KENSKI, V. M. **Tecnologias e Tempo Docente**. Campinas: Papirus, 2013. LEMOS, André; CUNHA, Paulo (org.). **Olhares Sobre a Cibercultura**. Sulina, Porto Alegre, 2003.

LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência**: o futuro do pensamento na era da informática. Tradução Carlos Irineu da Costa. Rio de Janeiro: Editora 34, 1993.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.

LÉVY, Pierre. **Inteligência coletiva**: para uma antropologia do ciberespaço. São Paulo: Loyola, 2007.

LIPOVETSKY, Gilles. **A sociedade da decepção**. Barueri, SP: Manole, 2007.

NÓVOA, A. **Os professores e sua formação**. Lisboa: Publicações Dom Quixote. Instituto de Inovação Educacional, 1995.

NÓVOA, A. **Formação de professores e trabalho pedagógico**. Lisboa: Educa, 2002.

NÓVOA, A. **Professores**: Imagens do futuro presente. Lisboa: Educa, 2009.

PAPERT, Seymour. **A máquina das crianças**: repensando a escola na era da informática. Tradução Sandra Costa. Porto Alegre: Artes Médicas, 2008.

PÉREZ Gómez, A. I. **A cultura escolar na sociedade neoliberal**. Porto alegre: Artmed Ed. 2001.

PEREIRA, A. T. C; SCHMITT, V.; DIAS, M. R. A C. Ambientes Virtuais de Aprendizagem. In: PEREIRA, Alice T. Cybis. (orgs). **AVA - Ambientes Virtuais de Aprendizagem em Diferentes Contextos**. Rio de Janeiro: Editora Ciência Moderna Ltda., 2007. Disponível em: <<http://people.kmi.open.ac.uk/ale/chapters/c02futura2003.pdf>>. Acesso em: 18/05/18.

SACRISTÁN, J. Gimeno. Consciência e acção sobre a prática como libertação profissional dos professores. In NÓVOA, Antonio (Org.). **Profissão Professor**. Coleção Ciências da Educação. Porto (Portugal): Porto Editora, 1995.

SANTOS, Edméa O. **Articulação de saberes na EAD online**: por uma rede interdisciplinar e interativa de conhecimentos em ambientes virtuais de aprendizagem. In: SILVA, Marco (org.). Educação online. São Paulo: Loyola, 2003.

SANTOS, Edméa Oliveira dos. **Educação Online**: cibercultura e pesquisa-formação na prática docente. Tese(doutorado) 2005. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/ri/bitstream/ri/11800/1/Tese_Edmea%20Santos1.pdf>. Acesso em: 10 de abril de 2019.

SCHÖN, Donald A. **Educando o Profissional Reflexivo**: um novo design para o ensino e a aprendizagem. Trad. Roberto Cataldo Costa. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 2000.

SHIGUNOV. Neto A.; FORTUNATO, Ivan (org.) **20 Anos de Donald Schon**: o que aconteceu com o professor reflexivo. São Paulo. Edições Hipóteses, 2017.

SILVA, Marco. **Sala de aula interativa**. 4 ed. Rio de Janeiro: Quartet, 2006.

TARDIF, Maurice. **Saberes docentes e formação profissional**. Petrópolis: Vozes, 2014.

Sobre os autores

Alexandre Meneses Chagas

Doutor e Mestre em Educação pela Universidade Tiradentes – Unit, pós-graduado em Docência e Tutoria On-line, publicitário pela Unit, professor do curso de Comunicação Social da Unit, membro do Grupo de Estudo e Pesquisa Comunicação, Educação e Sociedade (GECES). Coordenador da Produção de Conteúdos Midiáticos para EAD/Unit; Editor Gerente do Portal de Periódicos do Grupo Tiradentes; especialista em Curadoria de Conteúdos Digitais e no sistema de submissão SEER (OJS). Áreas de atuação profissional: educação e Cibercultura, tecnologia digital na educação, produção de conteúdo para educação online e EAD e curadoria de conteúdo. E-mail: profamchagas@gmail.com

Alex Sandro Gomes

Alex Sandro Gomes é Engenheiro Eletrônico (UFPE, 1992), Mestre em Psicologia Cognitiva (UFPE, 1995) e concluiu o doutorado em Ciências da Educação pela Université de Paris v (René Descartes) em 1999. Atua nas áreas de Interação Humano-Computador com ênfase na concepção de ambientes colaborativos de aprendizagem. Atualmente, é Professor no Centro de Informática da Universidade Federal de Pernambuco onde é líder do grupo de pesquisa Ciências Cognitivas e Tecnologia Educacional. Em sua atuação associativa é vice-presidente da Academia Pernambucana de Ciências, Diretor de Inovação da Associação Brasileira de Educação a Distância - ABED, membro do Conselho da Sociedade Brasileira de Computação – SBC. Atuou como membro da Comissão Especiais de Interação Humano Computador e atua como membro da Comissão Especial de Informática Educativa da SBC. Coordenou os eventos SBIE e IHC, promovidos pela SBC, e Hipertexto. Publicou mais de 330 trabalhos em periódicos especializados e em anais de eventos, orientou ou co-orientou mais de 70 dissertações de mestrado e teses de doutorado na área. Foi professor visitante no Departamento de Ciência da Computação da Pontificia Universidad

Católica de Valparaíso, Chile, Instituto Fraunhofer para Pesquisa de Computação Gráfica IGD, Alemanha, e Centro de Pesquisa Digital Etnográfica (DERC) - RMIT University, Austrália e Centre for Research in Education (CREN), University of Nantes. Exerceu funções de assessoria no CNPq, FACEPE, FAPESB e FAPITEC. Atuou em projetos de inovação tecnológica com empresas: CAPES, Cesar, In Forma Software, Instituto Ayrton Senna, Grupo Positivo, Samsung, MV sistemas, Sebrae, Ministério da Educação. Atua com difusão tecnológica editando a Série Professor Criativo e coordenando as comunidades de software livre para Educação Amadeus e Openredu.

Andrea Brandão Lapa

Professora da Universidade Federal de Santa Catarina, coordenadora do Programa de Pós-graduação em Educação (PPGE/UFSC). Atua na Linha Educação e Comunicação e lidera o grupo de Pesquisa Comunic, com ênfase na pesquisa sobre a apropriação crítica e criativa das TIC na educação dos cidadãos na (e para) cultura digital, assumindo temas de estudo e orientações como: formação crítica para a cidadania, educação em direitos humanos na cultura digital, mídias sociais, alfabetização midiática, análise de redes sociais, educação semipresencial e a distância, formação de professores para a integração de TIC. Coordena o Núcleo UFSC no projeto Conexão Escola-Mundo: espaços inovadores para formação Cibercultura (CHSSA 2016, nº 440065/2017-8), uma investigação em rede de colaboração (nacional e internacional) sobre a educação para os direitos humanos na perspectiva da ética hacker. Esse coletivo realiza uma pesquisa ação participativa na escola básica para experimentar e investigar uma prática inovadora de educação em direitos humanos por meio da imersão na cultura digital, em uma perspectiva ativista de empoderamento, autoria e produção colaborativa, denominada cultura hacker.

Andreson Lopes de Lacerda

Doutorando em Educação (Bolsista Capes - PPGE/UFSC), mestre em Educação Científica e Tecnológica (2013 - PPGECT/

UFSC), graduação em Comunicação Social - Hab. em Jornalismo (2006 - UEPB) e graduando em Pedagogia (Universidade Estácio de Sá). Atualmente colabora como professor- formador na Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC). Possui experiência na área de Educação, com ênfase em Mídia-Educação, Educação e TIC, plataformas digitais de aprendizagem, EaD, atuando principalmente como formador, mediador e consultor em cursos, disciplinas, projetos e capacitações para educadores. Participa de projetos de pesquisa sobre educação hacker e direitos humanos, em parceria com a UFSC e UFBA. É membro atuante do Grupo de Pesquisa Comunic (UFSC) desde 2013.

André Luiz Alves

Doutorando em Educação – Linha Educação e Comunicação, na Universidade Tiradentes (PPED/UNIT-Bolsista FAPITEC/SE). Mestrado em Educação (PPED/UNIT - Bolsista PROCAPS/UNIT). Graduado em Comunicação Social: Publicidade e Propaganda (UNIT). Pesquisador do Grupo de Pesquisa Educação, Tecnologia da Informação e Cibercultura (GETIC/UNIT/CNPq).

Aline Rodrigues Ferreira

Graduanda do curso de Comunicação Social-Jornalismo na UNIT (Universidade Tiradentes). Foi Bolsista de iniciação científica (PIBIC/FAPITEC). Pesquisadora do Grupo de Pesquisa em Educação, Tecnologias da Informação e Cibercultura (GETIC/UNIT/CNPq) liderado pela Profa. Dra Cristiane De Magalhães Porto. Inglês nível superior (Upper), cursando francês nível básico.

Adriana Santos de Jesus Meneses

Professora mestranda em Educação e Comunicação pelo Programa de Pós-graduação em Educação da Universidade Tiradentes/SE. Graduada em Pedagogia pela Universidade Federal de Sergipe (2001). Pós-graduada em Tecnologia educacional Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (2009). Atualmente professora titular do Governo do Estado de Sergipe e da Rede Municipal de Ensino de Aracaju, desen-

volvendo suas funções no Centro de Formação Continuada de Professores. Coordena o Projeto Aula Digital no Município de Aracaju. Tem experiência na área de Educação, com ênfase em Tecnologia Educacional.

Cristiane de Magalhães Porto

Doutora Multidisciplinar em Cultura e Sociedade – UFBA. Mestrado em Letras e Linguística – UFBA. Pesquisadora do Instituto de Tecnologia e Pesquisa – ITP. Bolsista em Produtividade em Pesquisa do CNPq – Nível 2 e faz parte do Comitê de Assessoramento de Divulgação Científica do CNPq. Pós-doutorado em Educação – UERJ. Coordenadora do Programa de Estímulo a Mobilidade e ao Aumento da Cooperação Acadêmica da Pós-Graduação (PROMOB-FAPITEC/CAPES – UNIT/UERJ/UFSC). É professora do Curso de Comunicação Social e do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Tiradentes – Unit. Pesquisadora do Grupo Educação, Redes Sociotécnicas e Culturas digitais (EDUTECH/UFBA/CNPq). Líder do Grupo de Pesquisa Educação, Tecnologia da Informação e Cibercultura (GETIC/UNIT/CNPq).

Danillo Mota Lima

Mestre e Doutorando em Educação pela Universidade Federal da Bahia – UFBA. Participa dos Grupos de Pesquisa Educação, Redes Sociotécnicas e Culturas Digitais – EDUTECH e Educação, Comunicação e Tecnologias – GEC.

Ediluzia Pastor da Silva

Mestranda no Programa de Pós-graduação Educação e Diversidade (MPED), na Universidade do Estado da Bahia (UNEB). Graduada em Letras - Língua Portuguesa e Literaturas de Língua Portuguesa pela Universidade do Estado da Bahia (UNEB). Especialista em Políticas Públicas: Didática, Currículo e Avaliação (UNEB). Membro do Grupo de Estudo e Pesquisa em Multiletramentos, Educação e Tecnologias (GEPLET/UNEB). Atua como técnica vinculada aos sistemas educacionais da Prefeitura Municipal de Queimadas-BA e como professora efetiva do Centro Educacional Municipal Cecília Meireles, no município de Valente-BA.

Edméa Oliveira dos Santos

Professora Titular-Livre da Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro (UFRRJ). Atua no Instituto de Educação e no Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGEDUC), na linha de pesquisa "Linha 1: Estudos Contemporâneos e Práticas Educativas". Durante o período de 2007 a 2018, foi professora Adjunto da Faculdade de Educação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ), atuando na Graduação e no Programa de Pós-Graduação em Educação (PRO-PED/UERJ) (onde colabora, junto à linha de pesquisa "Cotidianos, redes educativas e processos culturais". Professora da disciplina Informática na Educação no curso de Pedagogia a Distância UERJ/CEDERJ. Editora-chefe da Revista Docência e Cibercultura. Pedagoga pela UCSAL, mestre e doutora em Educação pela UFBA. Pós-doutora em e-learning e EAD pela UAB-PT, onde colabora esporadicamente no MPEL - Mestrado em Pedagogia do e-Learning . Líder do GPDOC - Grupo de Pesquisa Docência e Cibercultura. Membro do Laboratório de Imagem da UERJ. Coordenadora do GT 16 – Educação e Comunicação da ANPED - Associação Brasileira de Pesquisa em Educação , vice-presidente da ABCIBER - Associação de Pesquisadores em Cibercultura. Atua na formação inicial e continuada de professores e pesquisadores. Áreas de atuação: Educação e Cibercultura, Pesquisa e Práticas Pedagógicas, Formação de Professores, Currículos: teorias, práticas e políticas, Informática na Educação, Educação On-line , EAD. Full professor of the Federal Rural University of Rio de Janeiro (UFRRJ).

Edvaldo Souza Couto

Pós-doutorado em Educação pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), Doutorado em Educação Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP), Mestrado em Filosofia pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo pela Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP) e graduação em Licenciatura Plena em Filosofia pela Universidade Estadual de Santa Cruz (UESC). Professor titular na Universidade Federal da Bahia (UFBA), no Departamento de Educação II. Professor permanente no programa de pós-graduação em Educação e um dos coordenadores do Grupo de

pesquisa Educação, Comunicação e Tecnologias (GEC). É bolsista do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq). Tem experiência na área de Educação, com ênfase em Educação, Comunicação e Tecnologias e também na área de Filosofia, com ênfase em Estética Contemporânea: Escola de Frankfurt (Benjamin e Adorno) e Simondon. Estuda principalmente os seguintes temas: estética; corpo e tecnologia; sexualidade e tecnologias digitais; filosofia da técnica; educação, comunicação e tecnologias digitais; cibercultura e novas educações; software livre; leitura e escrita na era digital; currículo e formação de professores; redes sociais na internet.

Gabriela Luzia Rodrigues Silva

Possui graduação em Comunicação Social - Jornalismo pela Universidade Federal de Alagoas (2008). Especialista em Administração Pública. Atualmente é jornalista do Instituto Federal de Ciência e Tecnologia de Alagoas (Ifal - Campus Maceió). Mestranda em Educação Profissional e Tecnológica no Mestrado profissional em rede PROFEPT, onde desenvolve a pesquisa "Fala, Ifal! A sua rádio de Educação Profissional". Tem experiência na área de Comunicação, com ênfase em Redação e Reportagem / Jornalismo e Editoração / Assessoria de Imprensa para Instituição Pública e cerimonial de eventos.

Isabella Silva dos Santos

Mestrado em Educação pela Universidade Tiradentes (2019). É pós-graduada lato sensu em Análise e elaboração de material didáticos de Espanhol como Língua Estrangeira pela Universidade Federal de Sergipe (2016). Possui graduação em Letras espanhol pela Universidade Federal de Sergipe (2011). Foi professora substituta da Universidade Federal de Sergipe pelo departamento de Letras estrangeiras (2015-2017). Foi professora e coordenadora do Unit idiomas Sergipe (2012-2018) Professora da rede estadual de ensino, vinculada à Secretaria de Estado de Educação - SEED-SE, atuando como professora de espanhol no ensino médio. Coordenadora Pedagógica no Serviço de Ensino Médio- SEDUC-SE.

Possui certificação Nível 2 nas ferramentas da G Suite for Education e membro do grupo de pesquisa Educação Tecnologia da Educação e Cibercultura(GETIC/UNIT/CNPq).

Isabela de Almeida Cerqueira Kodel

Graduanda do curso de Jornalismo pela Universidade Federal de Sergipe (UFS) e pela Universidade Tiradentes (UNIT). Participante do Grupo de Pesquisa em Educação, Tecnologias da Informação e Cibercultura (GETIC) da UNIT. Ex-bolsista do programa Ciências sem Fronteiras do CNPQ pelo edital de número 190/2014, com destino à Coreia do Sul.

Jose Daniel Vieira Santos

Mestrando em Educação pelo PPED/UNIT como bolsista na modalidade PROSUP/CAPEs. Graduado em Licenciatura em Geografia pela Universidade Tiradentes (UNIT). Foi professor do Ensino Médio do Colégio CEA, do colégio Santanna, Colégio Brasil e Instituto Dom Fernando Gomes. Foi coordenador do Ensino Fundamental II do Colégio Brasil. Atualmente é Membro do grupo de pesquisa: Políticas Públicas, Gestão Socioeducacional e Formação de Professor GPGFOP/UNIT. Foi pesquisador/bolsista no projeto de iniciação científica (Modalidade PROEXT/PRO-PESQ-UFPE), intitulado: Conflito e negociações no pós-abolição: As relações de compadrio e dados populacionais em Sergipe. Realizou pesquisas na área de tecnologias quando bolsista no projeto de iniciação científica PROBIC/UNIT. Reconstruindo a história das tecnologias: nexos e contextos sociais e educacionais.

Kaio Eduardo de Jesus Oliveira

Doutorando em Educação – Linha Educação e Comunicação, na Universidade Tiradentes (PPED/UNIT-Bolsista PROSUP/CAPEs). Estágio sanduíche na Universidade Aberta de Portugal. Mestrado em Educação (PPED/UNIT). Graduado em Geografia (UNIT). Vice-líder do Grupo de Pesquisa Educação, Tecnologia da Informação e Cibercultura (GETIC/UNIT/CNPq). E-mail: kaioeduardojo@gmail.com

Luiz Rafael dos Santos Andrade

Doutorando em Educação pela Universidade Tiradentes/UNIT, Brasil, e bolsista da Fundação de Apoio à Pesquisa e à Inovação Tecnológica do Estado de Sergipe/FAPITEC/SE. Também é mestre em Educação com bolsa na modalidade CAPES/FAPITEC pela Universidade Tiradentes/UNIT (2018), e graduado em Licenciatura Plena em História pela Universidade Tiradentes/UNIT (2015). Atualmente é pesquisador vinculado ao Grupo de Estudos e Pesquisa Comunicação, Educação e Sociedade - GECES/CNPq, pesquisador colaborador do Núcleo de CT&I EB Criatividade, Inovação e Alfabetização multimidiática e informacional digital na Formação Docente na Educação Básica, e um dos membros da equipe de colaboração e investigação do software de apoio à análise qualitativa web-QDA (www.webqda.net). Realiza estudos na linha de Educação e Comunicação, com ênfase em investigar formas de comunicação de resultados analisados a partir de softwares de apoio a pesquisa científica.

Leonardo Fraga Cardoso Junior

Graduado em Jornalismo e Pesquisador no Grupo de Pesquisa em Educação, Tecnologias da Informação e Cibercultura da Universidade Tiradentes. Bolsista do PIBIC pelo Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico.

Leandro Sant'Anna Santos

Mestrando em Educação com Bolsa PROCAPS na Universidade Tiradentes; Graduado em Comunicação Social com ênfase em Publicidade e Propaganda; Integrante do Grupo de Pesquisa em Educação, Tecnologias da Informação e Cibercultura - GETIC; Foi Pesquisador no programa de iniciação científica, PROVIC, na Universidade Tiradentes; Foi Pesquisador no programa de iniciação científica, PIBIC, Unit/Cnpq

Max Castor Rodrigues Junior

Possui graduação em Ciência Da Computação pela Universidade Tiradentes (2006). Atualmente é analista de sistemas – Sergipe Parque Tecnológico . Tem experiência na área de Ciência da

Computação, com ênfase em Business Intelligence. Está graduado em LICENCIATURA EM MATEMÁTICA pela Universidade Tiradentes, onde deseja atuar academicamente, buscando melhorias na sistemática da educação. Atualmente é aluno especial do Mestrado em Educação da Universidade Tiradentes. Membro do Grupo de Pesquisa Comunicação, Educação e Sociedade -GECES.

Marilia Gabriele Melo dos Santos

Doutoranda em Educação pela Universidade Tiradentes/UNIT. Mestre em Educação, com ênfase em Educação e Comunicação, pela Universidade Tiradentes - Unit. Pós-graduada em Comunicação, Marketing e Assessoria de Imprensa pela Faculdade Pio Décimo. Graduada em Comunicação Social - Jornalismo pela Universidade Tiradentes - UNIT. Graduada em Letras Português pela Universidade Tiradentes - UNIT. Membro do Grupo de Pesquisa Educação, Tecnologia da informação e Cibercultura (GETIC/UNIT/CNPq). Membro do Grupo de Pesquisa Comunicação, educação e sociedade -GECES.

Michelle Almeida Reis Bandeira de Melo

Especialista em Comunicação e Novas Tecnologias (2010) pela Universidade Tiradentes, graduada em Comunicação Social, com habilitação em Jornalismo pela Universidade Tiradentes (2007). Atualmente é editora de texto na TV Sergipe, afiliada da Rede Globo. Tem experiência na área de Comunicação impressa, online e televisa.

Mileisy de Oliveira Lima

Possuo graduação em Administração pela Universidade Tiradentes (2009) e graduação em Pedagogia pela Universidade Tiradentes (2005), além de especialização em Didática e Metodologia do Ensino Superior pela Faculdade São Luiz de França (2018).

Mariana Cerigatto

Doutora em Ciência da Informação pela Unesp/campus Marília (2018), com período sanduíche na Universidad Politecnica de Valencia (Espanha), no programa de Doutorado em Industrias de la Comuni-

cación y Culturales (bolsista do Europe and Latin America Sustainable Innovation and Knowledge Academic Network - EuroInkaNet Project/ Erasmus Mundus Programme/European Commission). Também fez um período de estágio de pesquisa na Universidad de Huelva (Espanha), no programa de Comunicação (bolsista da Asociación Universitaria Iberoamericana de Postgrado - AUIP), na linha de educomunicação. Coursou Análise do Discurso, na faculdade de Letras e Educação da Universidad Nacional de Cuyo - Argentina, e fez trabalho de pesquisa relacionado a multiliteracias, com apoio da Asociación de Universidades Grupo Montevideo (AUGM). É mestre em Comunicação, Informação e Educação em Televisão Digital pela Unesp, campus de Bauru. Possui formação em jornalismo pela Universidade Sagrado Coração (USC). Atualmente é professora titular no programa de pós-graduação em Educação da Universidade Tiradentes em Aracaju-SE, na linha de pesquisa de Educação e Comunicação. É integrante do grupo de pesquisa Comportamento e Competência Informacionais, da FFC/Unesp-Marília, também do grupo Educação, Mídias e Novas Cidadanias, da Universidade Federal do Triângulo Mineiro (UFTM) e do grupo EpisCom, da Universidade Federal de Campina Grande (UFCG).

Maria Gilvânia Guimarães dos Santos

Possui graduação em Pedagogia pela Universidade Federal de Sergipe (2003) e Especialização em Planejamento e Gestão em Educação, pela Universidade Tiradentes. Atuou como docente na rede particular e pública de ensino, nos Anos Iniciais e Finais do Ensino Fundamental e no Ensino Médio. Presta serviço como facilitadora em cursos/oficinas para professores. Tem experiência na área de gestão em unidade de ensino. Atualmente é Professora do 1ª Ano do Ensino Fundamental e Coordenadora Administrativa do Pré-Universitário - PREUNI da Secretaria de Estado da Educação de Sergipe.

Patricia Silva

Doutora em Educação pela Universidade Federal da Bahia - UFBA. É professora na Faculdade de Ciências da Informação, na Universidade Federal da Paraíba. Participa dos Grupos de Pes-

quisa Educação, Redes Sociotécnicas e Culturas Digitais – EDU-TEC e um dos Coordenadores do Grupo de Pesquisa Educação, Comunicação e Tecnologias – GEC.

Rita de Cássia Amorim Barroso

Doutora em Educação PUC/RS. Mestrado em Educação UNIT/SE. Especialista em Informática Educativa pela UFRGS. Professora Titular da Universidade Tiradentes - Unit, atua como docente do Programa de Pós-Graduação em Educação na linha Sociedade e Educação, Graduada em Geografia UFS/SE. Professora da rede municipal de Aracaju. Coordenadora Regional da ANFOPE/SE. Líder e pesquisadora do Grupo de Estudos e Pesquisas em Políticas Públicas, Gestão Socioeducacional e Formação de Professores - GPGFOP/CNPq/UNIT E Membro do grupo de Estudos e Pesquisa - GECES//CNPq/UNIT.

Rossana Viana Gaia

É professora titular do Instituto Federal de Alagoas (IFAL-Campus Maceió) onde integra a Coordenação de Letras e Linguagens (COLIC) e faz parte do Grupo de Estudos e Pesquisas sobre Educação Profissional e Tecnológica (GEPEPT/IFAL/CNPq) e do Grupo de Estudos em Discurso e Ontologia Marxiana (GEDOM/UFAL/CNPq). Professora permanente do mestrado profissional em Educação Profissional e Tecnológica (ProfEPT), em rede. Graduada em Comunicação Social - Habilitação em Jornalismo pela Universidade Federal de Alagoas (1986), especialista em Literatura Brasileira (Universidade Federal de Alagoas, 1992) mestre em Educação (Universidade Federal da Paraíba, 2001) e doutora em Letras e Linguística, na linha Análise do Discurso (Universidade Federal de Alagoas, 2005). Tem experiência na área de Comunicação, com ênfase em mídia impressa, principalmente nos seguintes campos: leitura, estudo e ensino, produção textual, educomunicação, discurso, gênero científico. Autora dos livros Educomunicação & Mídias (Edufal, 2001) e A política na Mídia e a Mídia Política (Edufal, 2011). Especialista em Docência na Educação Profissional (IFAL, 2018). Atualmente desenvolve estudos de pós-doutoramento na área de educomunicação no PPGCIn/UFPE.

Ronaldo Nunes Linhares

Possui graduação Licenciatura e Bacharelado em História pela Universidade Federal de Sergipe (1986), mestrado em Educação pela Universidade Federal de Sergipe (1996) e doutorado em Ciências da Comunicação pela Universidade de São Paulo (2003). Atualmente é professor Titular do Programa de Pós Graduação em educação da Universidade Tiradentes, professor - Secretaria de Educação do Estado de Sergipe, avaliador do Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira, pesquisador do Instituto de Tecnologia e Pesquisa, membro de comitê científico da Fundação de Apoio a pesquisa e a Inovação Tecnológica do estado de Sergipe, avaliador ad hoc da Fundação de Apoio a pesquisa e a Inovação Tecnológica do estado de Sergipe. Tem experiência na área de Educação, com ênfase em Tecnologia Educacional, atuando principalmente nos seguintes temas: educação, educação a distância, formação de professores, formação de professor e avaliação. Coordena o Grupo de Pesquisa Comunicação, Educação e Sociedade CAPES/UNIT. Coordena o Simpósio Internacional Educação e Comunicação.

Sheilla Costa dos Santos

Doutoranda em Educação pela UNIT, Mestre em Arquitetura e Urbanismo pela UNB (2009), Especialização em Geotecnologias pelo CEFET/SE, Especialização em Gestão Urbana e Ambiental pela UNIT (2007), Graduação em Arquitetura e Urbanismo pela UNIT (2002). Atualmente é Coordenador de Pesquisa e Extensão do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Sergipe - Campus Aracaju, Professor titular do Instituto Federal de Sergipe e Coordenador do Programa Petrobras de Formação de Recursos Humanos IFS/Petrobras. Tem experiência na área de Arquitetura e Urbanismo, com ênfase em Arquitetura e Urbanismo, atuando principalmente nos seguintes temas: gestão urbana, desenho industrial, projetos arquitetônicos e construções, reutilização de cerâmica e propriedade intelectual. Líder do Grupo de Pesquisa IFS/CNPQ Urbanismo e Sustentabilidade, desde 2012; Participa do Grupo de Pesquisa Projeto, Paisagem e Sustentabilidade, desde 2010; Participa do Grupo de Pesquisa Gestão Territorial de Ambientes Costeiros, desde 2014.

Sandro Jorge Tavares Ribeiro

Mestre em Ensino, Especialista em Design Instrucional para o EAD Virtual, Especialista em Escolas de Educação Integral com ênfase no desenvolvimento das disposições (habilidades) socioemocionais, Especialista em Educação Motora. Membro da comissão do PEE (Plano Estadual da Educação) do Estado do Rio de Janeiro onde discutimos desde 2015 a implantação da BNCC nas aulas do Ensino Fundamental e Médio. Em 2016 conquistei a certificação Google Certified Educator que certifica docentes de todo o mundo na utilização de recursos digitais do Google na aprendizagem. Nesse mesmo ano conquistei a Certificação MIE (Microsoft Inovator Educator) da Microsoft que me coloca na condição de Educador Inovador Certificado Microsoft. Trata-se de uma designação para educadores de todo o mundo que são apaixonados pela cibercultura e comprometidos com a aprendizagem e o uso de tecnologias digitais em suas práticas educativas. Com dezoito anos de experiência em EaD, já atuei como tutor (e-proinfo de 2000 a 2008), professor de disciplina (e-proinfo de 2009 a 2011), Design Instrucional (NeAD IFRJ campus Pinheiral RJ de 2014 a 2015). Design Instrucional do projeto Profissão Professor (2016 até a presente data) e do projeto Garra em Rede (2016 até a presente data). Atuei como Coordenador Estadual do PROINFO/MEC, Sou formador de docentes da SEEDUC-RJ, Professor DOC I da SEEDUC-RJ, Professor convidado de Pós Graduação em Educação e Novas Metodologias (FAC), Professor convidado de Pós Graduação em MBA em Gestão de Escolas Particulares - Juiz de FORA MG (IESPE/UniREDENTOR); HOST Estadual de Webconferências para a Educação no Estado do Rio de Janeiro. Palestrante na área de educação, novas formas de aprendizagem e novas metodologias de ensino.

Úrsula Cunha Anacleto

Doutora em Educação (UFPB). Mestra em Crítica Cultural (UNEB). Professora Assistente no curso de Letras Língua Portuguesa na Universidade do Estado da Bahia (UNEB/Campus XIV) e no

Mestrado Profissional em Educação e Diversidade (MPED/UNEB). Professora colaboradora no Programa de Pós-graduação em Estudos Linguísticos (PPGEL/UEFS). Vice-líder do Grupo de Estudo e Pesquisa em Multiletramentos, Educação e Tecnologias (GEPLET/UNEB).

Verônica Alves dos Santos Conceição

Doutoranda em Educação – Linha Educação e Comunicação, na Universidade Tiradentes (PPED/UNIT). Mestrado em Estudos Interdisciplinares (UFBA). Graduada em Pedagogia (UEFS) e em Letras e Literatura Brasileira (UNOPAR). Especialista em Psicopedagogia (UNEB) e em Coordenação Pedagógica (UFBA). É pedagoga na Universidade Estadual de Feira de Santana e professora na Educação Básica na cidade de Feira de Santana-BA. Pesquisadora do Núcleo de Estudos e Pesquisas em Pedagogia Universitária (NEPPU/UEFS/CNPq) e do Grupo de Pesquisa Educação, Tecnologia da Informação e Cibercultura (GETIC/UNIT/CNPq). E-mail: veronica.alves604@gmail.com

COLEÇÃO
EDUCIBER 

 **GRUPO
TIRADENTES**
Inspirando o futuro



www.editoratiradentes.com.br