

APRENDER EM REDE: NOTAS MULTIRREFERENCIAIS NA CIBERCULTURA

Edméa Santos

COMEÇO DE CONVERSA: SOBRE CIBERCULTURA E EDUCAÇÃO

No limite deste texto, apresentaremos a noção de cibercultura e como esta se institui com os potenciais das tecnologias digitais em rede. Nossa opção foi conceituar e apresentar as potencialidades das redes sociais digitais e como estas poderão engendrar narrativas formativas que nos permitam protagonizar ambiências formativas em nosso tempo. Ambiências estas que nos aproximem um pouco mais do universo cultural complexo em que vivemos.

A cibercultura é a cultura contemporânea que revoluciona a comunicação, a produção e a circulação em rede de informações e conhecimentos na interface cidade-ciberespaço. Logo, novos arranjos espaçotemporais emergem e com eles novas práticas educativas. Sendo a cibercultura o contexto atual, não podemos ensinar e vivenciar nossa docência sem a efetiva imersão em seus contextos. (SANTOS, 2005; 2014).

Ensinar na cibercultura é atuar como praticante cultural produzindo dados em rede. Nossos estudantes não são meros informantes, são praticantes culturais que produzem culturas, saberes e conhecimentos em contexto. Ensinar na cibercultura não é, para nós, apenas utilizar *softwares* para ‘apresentar conteúdos já sistematizados por nós’. Nosso investimento em sala de aula (presencial/ *on-line* com ou sem mediação tecnológica) é produzir atos de currículos em sintonia com o exercício

docente e no ensino que investe na cibercultura como campo vivo de ambiências formativas. Logo, não separamos os contextos educativos das cidades e seus equipamentos culturais (escolas, universidades, museus, organizações, artes em geral, cinema, mídia e demais redes educativas), ainda mais em tempos de mobilidade ubíqua. (SANTOS, 2007, 2010, 2014).

Este texto é um ‘ensaio’ e ao mesmo tempo um convite à produção coletiva do conhecimento.

REDES DIGITAIS E SUAS MATERIALIDADES...

As tecnologias digitais de informação e comunicação se caracterizam por uma nova forma de materialização. A informação que vinha sendo produzida e difundida ao longo da história da humanidade por suportes atômicos (madeira, pedra, papiro, papel, corpo) atualmente é circulada pelos *bits* – códigos digitais universais (0 e 1). As tecnologias da informática, associadas às telecomunicações, vêm provocando mudanças radicais na sociedade por conta do processo de digitalização. Uma nova revolução emerge: a digital.

Digitalizada, a informação se reproduz, circula, se modifica e se atualiza em diferentes interfaces. É possível digitalizar sons, imagens, gráficos, textos, enfim, uma infinidade de informações. Nesse contexto, “a informação representa o principal ingrediente de nossa organização social, e os fluxos de mensagens e imagens entre as redes constituem o encadeamento básico de nossa estrutura social”. (CASTELLS, 1999, p. 505). Novos processos criativos podem ser potencializados pelos fluxos sociotécnicos de ambientes virtuais de aprendizagem que utilizam o digital como suporte, a exemplo do ciberespaço.

O ciberespaço surge não só por conta da digitalização, da evolução da informática e de suas interfaces, própria dos computadores individuais, mas da interconexão mundial entre computadores, popularmente conhecida como internet. Da máquina de calcular à internet, muita coisa mudou e vem mudando no ciberespaço. Tal mutação se caracteriza, entre outros fatores, pelo movimento do ‘faça você mesmo e de preferência com outros iguais e diferentes de você’. O ciberespaço é muito mais que um meio de comunicação ou mídia. Ele reúne, integra e redimensiona uma infinidade de mídias. Nele podemos encontrar tanto mídias como jornal, revista, rádio, cinema e televisão, bem como uma pluralidade de interfaces que permitem comunicações síncronas e assíncronas, a exemplo de *chats*, listas, fóruns de discussão, *blogs*, entre outros. No ciberespaço, ‘rede’ é a palavra de ordem.

A rede a que nos referimos aqui pode ser entendida como todo fluxo e feixe de relações entre seres humanos, objetos técnicos e interfaces digitais. Nessa híbrida relação, todo e qualquer signo pode ser produzido e socializado no e pelo ciberespaço, compondo assim o processo de comunicação em rede próprio do conceito de ambiente virtual de aprendizagem. Nesse contexto surge uma nova cultura, a cibercultura: “[...] quaisquer meios de comunicações ou mídias são inseparáveis das suas formas de socialização e cultura que são capazes de criar, de modo que o advento de cada novo meio de comunicação traz consigo um ciclo cultural que lhe é próprio”. (SANTAELLA, 2002, p. 45-46).

Esse processo de hibridação tecnológica fez com que a tecnologia proposicional não ficasse restrita a uma máquina isolada (PC), transformando-se em um computador coletivo (CC), mais conhecido como internet, rede mundial e integrada de computadores. (LE MOS, 2002, 2003).

A noção de rede é a marca do social em nosso tempo. Ela significa que estamos engendrados por uma composição comunicativa, sociotécnica, que se atualiza a cada relação e conexão que estabelecemos em qualquer ponto dessa grande rede. Tempo e espaço ganham então novos arranjos, influenciando novas e diferentes sociabilidades. Segundo Serpa (2003), vivenciamos com a rede a espacialização do tempo e a sincronidade do espaço. Contextualizando essa nova relação entre tempo e espaço, instiga-nos Michael Serres:

Para que anfiteatros, classes, reuniões e colóquios em lugares determinados, até mesmo para que uma sede social, uma vez que cursos e encontros podem ser realizados a distância? Esses exemplos culminam no exemplo do endereço: no transcorrer dos tempos, o endereço se referia a um lugar, de moradia ou de trabalho; hoje os programas de educação a distância, ou o número do telefone celular não mais designam um lugar determinado: pura e simplesmente, um código ou um número são suficientes. Quando todos os pontos do mundo desfrutam de um tipo de equivalência, entra em crise a dupla aqui e agora. Quando Heidegger, o filósofo mais lido no mundo na atualidade, denomina a existência humana ‘ser-aí’, ele designa um modo de habitar ou de pensar em vias de desaparecimento. A noção teológica de ubiquidade – capacidade divina de estar em todos os lugares – descreve melhor nossas possibilidades do que esse fúnebre aqui-jaz. (2003, p. 197).

Embora os espaços/lugares não tenham acabado e continuem cumprindo sua função social, cabe a reflexão sobre novas e possíveis formas de agenciarmos redes de comunicação para além das convencionais relações espaço-temporais. As redes digitais permitem que estejamos simultaneamente em vários espaços, partilhando sentidos. A rede permite que cada singularidade possa se conectar e emitir mensagens.

REDES SOCIOTÉCNICAS: APRENDIZAGEM EM MOBILIDADE

Além do desenvolvimento tecnológico e do acesso de boa parte da população a esses recursos, vivenciamos um crescente movimento de mobilidade na cibercultura. A mobilidade é a capacidade de tratar a informação e o conhecimento na dinâmica do nosso movimento humano na cidade e no ciberespaço simultaneamente. Para tanto, precisamos de interfaces que nos permitam protagonizar nessa dinâmica. Essas interfaces vêm sendo chamadas de ‘dispositivos móveis’.

Os dispositivos móveis permitem acessar informação e conhecimentos com portabilidade, ou seja, podemos nos movimentar carregando dados e trocando informações e conhecimentos em rede. Os

computadores portáteis e os aparelhos celulares são alguns exemplos de dispositivos móveis. Por si só garantem a mobilidade na cibercultura se conectados à rede. Para tal, é necessário utilizar redes *wi-fi*; *wi-max*; *bluetooth*; etiquetas de identificação por radiofrequência, RFID; 3 e 4G – redes de telefonia móvel de terceira geração.

No caso dos computadores móveis, a portabilidade física garante liberdade total frente ao conceito de mobilidade. Essa característica permite ao professor não limitar sua prática pedagógica e formativa, com mediação da telemática, ao uso de *desktops* e aos laboratórios de informática. Esse fato nos convida a compreender o fenômeno do ponto de vista tecnológico, comunicacional, formativo e político. Além dos dispositivos móveis, precisamos compreender também os potenciais dos *softwares* e das mídias sociais. Estes são interfaces ou conjuntos de interfaces integradas que estruturam a comunicação síncrona e assíncrona entre praticantes geograficamente dispersos. ‘Interface’ é um termo que, na informática e na cibercultura, ganha o sentido de dispositivo para encontro de duas ou mais faces em atitude comunicacional, dialógica ou polifônica. A interface está para a cibercultura como espaço *on-line* de encontro e de comunicação entre duas ou mais faces. Forma-se assim um híbrido entre objetos técnicos e seres humanos em processos de comunicação e de construção de conhecimentos. Com isso, os praticantes se encontram não só para compartilhar suas autorias, como, também – e, sobretudo –, para criar vínculos sociais e afetivos pelas mais diferentes razões objetivas e subjetivas.

Na literatura e na vida cotidiana, muitas vezes utilizamos a expressão ‘redes sociais’ como equivalente de ‘*softwares* sociais’. Isso acontece por conta da hibridação entre seres humanos e objetos técnicos. Entretanto, vale destacar que *softwares* sociais são as interfaces de comunicação e que as redes sociais são em si a própria comunicação, feita por seres humanos em processo de comunicação, no caso da internet mediada pelo digital em rede com suas interfaces. Essa distinção é meramente didática. Concordamos com Recuero, para quem uma rede social da internet é “um conjunto de dois elementos: atores (pessoas, instituições ou grupos; os nós de uma rede) e suas conexões (interações ou laços sociais)”. (RECUERO, 2009, p. 24).

A expressão ‘rede social’ também não é nova. Segundo Ronaldo Lemos (2008), foi criada pelo antropólogo John Barnes, da Universidade de Manchester, em 1954. No contexto da *web 2.0*, é muito utilizada para designar a interconexão de sujeitos e objetos técnicos na e em rede. O conceito de rede social na internet parte da ideia de conectar praticantes com interesses comuns que interagem colaborativamente por meio da mediação sociotécnica e de suas conexões. (SANTOS, 2010).

Esses *softwares* de redes sociais, na maioria, são autorias das chamadas ‘geração digital’, ‘geração net’ e ‘geração alt-tab’, que se caracterizam não só por aplicar as tecnologias digitais em suas atividades cotidianas, como também e, sobretudo, por instituir com seus usos diversas operações e processos desenvolvidos em rede. Esses usos sofrem mutações diversas, sendo apropriados e reconfigurados de diferentes formas, por diferentes praticantes e instituições. Tal dinâmica é explicada por Castells (2003) a partir da inter-relação de quatro camadas: a cultura tecnomeritocrática, a *hacker*, a comunitária virtual e a empresarial. O próprio autor nos esclarece:

A cultura tecnomeritocrática especifica-se como uma cultura *hacker* ao incorporar normas e costumes a redes de cooperação voltadas para projetos tecnológicos. A cultura comunitária virtual acrescenta uma dimensão social ao compartilhamento tecnológico, fazendo da internet um meio de interação social seletiva e de integração simbólica. A cultura empresarial trabalha, ao lado da cultura *hacker* e da cultura comunitária, para difundir práticas de internet em todos os domínios da sociedade como meio de ganhar dinheiro. Sem a cultura tecnomeritocrática, os *hackers* não passariam de uma comunidade contracultural específica de *geeks* e *nerds*. Sem a cultura *hacker*, as redes comunitárias na internet não se distinguiriam de muitas outras comunidades alternativas, assim como sem a cultura *hacker* e os valores comunitários, a cultura empresarial não pode caracterizar específica à internet. (2003, p. 34).

Nesse sentido, não podemos esquecer que vivemos em sociedades capitalistas e que essas dinâmicas da cibercultura são também engendradas por sua lógica, que em nosso tempo é nomeada por ‘capitalismo cognitivo’, uma vez que os modos e meios de produção estão diretamente ligados aos processos de produção e à difusão de informações e conhecimentos. Por outro lado, como nos explicou Castells (2003), não podemos analisar a cibercultura apenas pela ótica singular da cultura empresarial. Esta não age sozinha e não domina os meios exclusivamente em processos de difusão de informações.

Com a mobilidade dos dispositivos móveis e os *softwares* sociais, docentes podem mapear, acessar, manipular, criar, distribuir e compartilhar informações e conhecimentos a qualquer tempo e espaço acessados por tecnologias de redes. Nesse sentido, os dispositivos móveis conectados à rede em conjuntos com *softwares* de mobilidade podem potencializar a educação em geral e a formação de educadores, pois permitem

- extensão e novas arquiteturas da sala de aula para além da localização física;
- acesso a diversos objetos de aprendizagem, interfaces e informações em rede;
- comunicação interativa entre seres humanos e objetos técnicos;
- formação de comunidades de prática e aprendizagem para além das fronteiras institucionais;
- vivenciar novas relações com a pesquisa em suas diversas fases. (SANTOS, 2014).

Tais potencialidades desafiam a pesquisa, que relaciona educação e cibercultura. Precisamos instituir novas metodologias e novos “atos de currículo”. (MACEDO, 2007). A educação *on-line* e a educação móvel podem se constituir como dispositivos formativos indicados para mobilizar competências na era da cibercultura e da mobilidade.

De um lado estão as crianças e os jovens cada vez mais conectados e com habilidades próprias da cultura digital. Por outro, os educadores, muitas vezes ainda desconectados e excluídos da cultura digital. Muitos docentes não chegaram sequer à ‘cultura das mídias’. A alfabetização midiática e a inclusão digital ou cibercultural são desafios para as políticas de formação de professores em nosso

tempo. Por inclusão digital entendemos que não basta apenas ter acesso às tecnologias digitais, pois é preciso se autorizar, isto é, é preciso conquistar a autoria individual e coletiva frente às potencialidades comunicacionais e políticas proporcionadas pelas redes e conexões digitais.

Os jovens, por sua vez, mesmo imersos na cultura digital, precisam desenvolver competências e habilidades em convergência das mídias numa perspectiva cidadã. Esse aprendizado é, cada vez mais, o papel da escola. Precisamos prestar atenção para a valorização das diversas expressões e culturas tecnológicas, enfatizando que uma mídia nova nunca mata as anteriores. É preciso saber lidar com a oralidade, com a escrita, com lápis e papel, com os meios audiovisuais e com o digital nas mais variadas formas e interfaces.

Cada mídia desenvolve tipos diferentes de habilidades e estas devem ser desenvolvidas também na escola para lidarmos melhor com os desafios do nosso tempo. Nesse contexto, é preciso preparar educadores que possam, com competência, mediar novos arranjos espaços-temporais de aprendizagem na cibercultura. Tais arranjos não só têm ampliado a noção de cibercultura como cultura da internet, como também vêm instituindo outros espaços-tempos cotidianos para a comunicação, a educação, a formação e a pesquisa acadêmica. Assim, atos de currículo também vão se instituindo, uma vez que, com intencionalidade pedagógica, podemos não só arquitetar, como também mediar situações de aprendizagem sintonizadas com diversos espaços multirreferenciais de aprendizagem.

CURRÍCULOS EM REDE E ESPAÇOS MULTIRREFERENCIAIS

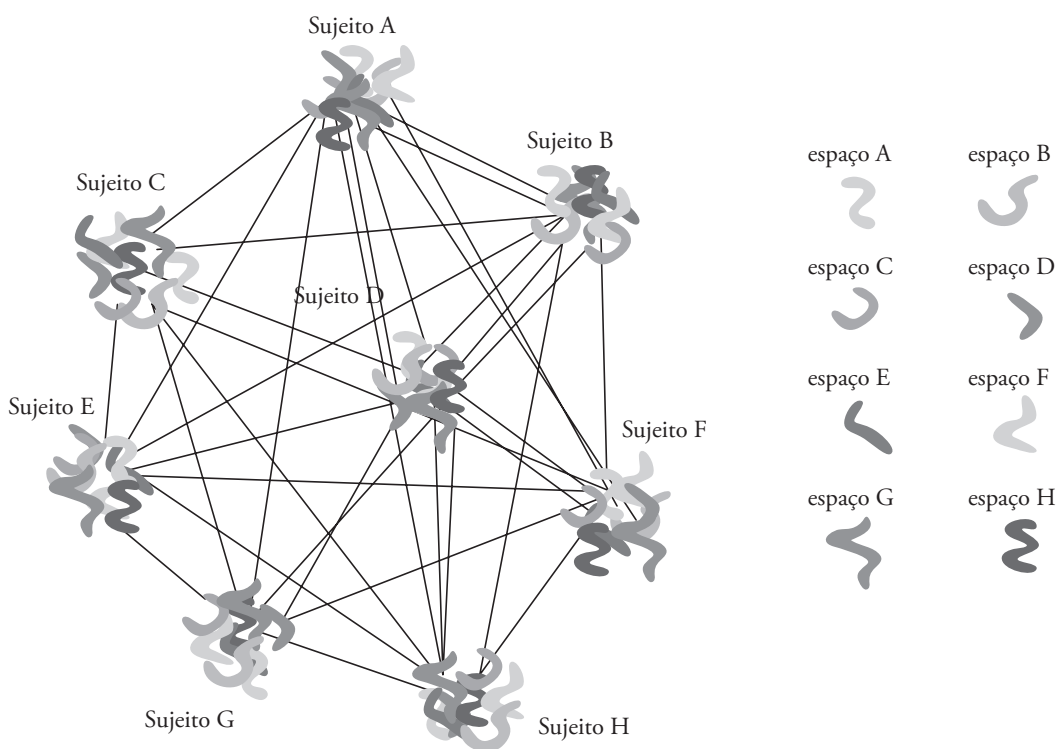
A abordagem multirreferencial parte do princípio de que todos os sujeitos envolvidos formam e se formam em contextos plurais de situações de trabalho e aprendizagem. Os professores e pesquisadores universitários contribuem com suas itinerâncias científicas, sustentadas pela prática da pesquisa acadêmica, que muitas vezes é articuladora da teoria e da prática. Os professores da escola básica são os únicos que vivenciam o *locus* escolar em sua complexidade. Nessa relação, procuram fazer a transposição didática das aprendizagens científicas com suas situações e desafios cotidianos.

Muitas vezes criam etnométodos, ou seja, métodos próprios para lidar com as situações educacionais aprendendo com o dia a dia da comunidade escolar. Interagem diretamente com o sujeito cultural do nosso tempo, o estudante. Em tempos de cultura digital, os estudantes vivenciam experiências culturais com o computador e a internet bastante diferentes das experiências vivenciadas pelos professores. De um lado temos os professores, imigrantes digitais; do outro, os alunos, nativos digitais. Os primeiros utilizam com pouca ou muita destreza as tecnologias digitais, mas, muitas vezes, não as vivenciam em seu *locus* natural. Os segundos vivenciam a cultura digital como membros, e não como estrangeiros. Dessa forma, não podemos excluir os estudantes da escola básica do processo formativo do lugar de formadores. Tanto os professores universitários quanto os professores da escola básica podem ensinar e aprender com seus estudantes. Assim ampliamos a noção de sujeitos formadores nos permitindo aprender com as novas gerações.

O conceito de multirreferencialidade é pertinente para contemplar, nos espaços de aprendizagem, uma leitura plural de seus objetos (práticos ou teóricos), sob diferentes pontos de vista, que implicam tanto visões específicas quanto linguagens apropriadas às descrições exigidas, em função de sistemas de referenciais distintos, considerados, reconhecidos explicitamente como não redutíveis uns aos outros, ou seja, heterogêneos. (ARDOINO, 2003, p. 24).

A multirreferencialidade como um novo paradigma torna-se hoje um grande desafio que precisa ser gestado e vivido, principalmente pelos espaços formais de aprendizagem, que ainda são norteados pelos princípios e práticas de uma ciência moderna. Por outro lado, diferentes parcelas da sociedade vêm criando novas possibilidades de educação e formação inicial e continuada.

Figura 1 – Abordagem multirreferencial.



Fonte – A autora.

A emergência de cursos (livres, supletivos, de qualificação profissional) e de atividades (presenciais e/ou *on-line*, estruturadas por dispositivos comunicacionais diversos) culturais, artísticas, religiosas, esportistas e comunitárias começam a ganhar, nesse novo tempo, uma relevância social bastante fecunda. As redes sociais da internet são um exemplo concreto disso.

Tal acontecimento vem promovendo a legitimação de novos espaços de aprendizagem que tentam “fugir do reducionismo que separa os ambientes de produção e os de aprendizagem [...], espaços que articulam, intencionalmente, processos de aprendizagem e de trabalho”. (BURNHAM, 2000, p. 299). Os sujeitos que vivem e interagem nos espaços multirreferenciais de aprendizagem expressam,

na escola, insatisfações profundas, pondo em xeque o currículo fragmentado e legitimando inclusive espaços diversos – que há bem pouco tempo não gozavam do *status* de espaços de aprendizagem – por meio da autoria dos sujeitos construídos pela itinerância dos processos nesses espaços. É pela necessidade de legitimar tais saberes e também competências que diversos espaços de trabalho estão certificando os sujeitos pelo reconhecimento do saber fazer – competência –, independentemente de uma suposta formação institucional específica, como as experiências ‘formais’ de formação inicial.

A noção de espaço de aprendizagem vai além dos limites do conceito de espaço/lugar. Com a emergência da ‘sociedade em rede’, novos espaços digitais e virtuais de aprendizagem vêm se estabelecendo por meio do acesso e do uso criativo das novas tecnologias da comunicação e da informação. Novas relações com o saber vão-se instituindo num processo híbrido entre o homem e a máquina, tecendo teias complexas de relacionamentos com o mundo. Espaços multirreferenciais de aprendizagem são para nós, em potência, ambiências formativas. Ninguém forma ninguém, nós formamos em rede e esta é sociotécnica e sobretudo cultural. (SANTOS, 2002, 2005, 2014).

Para que a diversidade de linguagens, produções e experiências de vida sejam de fato contempladas de forma multirreferencializada, nos e pelos espaços de aprendizagem os saberes precisam ganhar visibilidade e mobilidade coletiva, ou seja, os sujeitos do conhecimento precisam ter sua alteridade reconhecida, sentindo-se implicados numa produção coletiva, dinâmica e interativa que rompa com os limites do tempo e do espaço geográfico.

O desafio de criar um currículo que contemple a diversidade do coletivo, permitindo que as singularidades possam emergir, potencializando as experiências multirreferenciais dos sujeitos, requer não só uma mudança paradigmática das concepções de currículo, mas também o uso de dispositivos comunicacionais e interfaces digitais que permitam uma dinâmica social que rompa com as limitações espaço/temporais dos encontros presenciais. Nesse sentido, o acesso e uso criativo das tecnologias em rede podem estruturar as relações curriculares de forma complexa e dinâmica. Obviamente, o uso de dispositivos comunicacionais por si só não construirá um currículo em rede; entretanto, pode potencializá-lo.

A seguir apresentamos um roteiro com algumas sugestões de atividades. Que atos de currículos sejam vivenciados! Vamos ao trabalho!

ROTEIRO PARA ESTUDOS E INTERAÇÃO COM SUAS TURMAS

Convite para aprendermos um pouco mais

Prezad@s colegas professores,
Sejam muito bem-vind@s!

Aqui temos um conjunto de textos (*links*) e sugestões de atividades sobre ‘Mídias sociais e narrativas audiovisuais’. Temos uma oportunidade singular de aprendizagem que não separa a formação e a

aprendizagem na cultura contemporânea, cibercultura, dos processos formais de educação. Todos nós somos usuários das tecnologias digitais móveis e das redes sociais da internet, com maior ou menor participação, e com esses artefatos culturais aprendemos em rede com outros seres humanos, suas linguagens e objetos técnicos. Lemos, escrevemos, fazemos política, namoramos, compramos, trabalhamos e também educamos. Como podemos aproveitar ainda mais os potenciais das mídias sociais e das linguagens audiovisuais em nossa formação continuada? Esta questão nos acompanhará ao longo de toda proposta e será respondida por cada um de nós.

Objetivos aprendizagem

- Compreender os potenciais comunicacionais e pedagógicos das mídias sociais, dos dispositivos móveis e da linguagem circulada na cibercultura;
- Discutir fenômenos estruturados pelas mídias sociais, principalmente pela circulação de narrativas audiovisuais;
- Produzir narrativas audiovisuais (memes, histórias digitais, vídeos etc.) e dialogar criticamente com elas.

Temas para debates e conversas (materiais de apoio)

Cibercultura, redes sociais e dispositivos móveis (celulares, tablets, computadores móveis)

A seguir apresentamos *links* para um artigo temático, uma palestra completa e uma entrevista nossa. *Links*:

- Artigo **A cibercultura e a educação em tempos de mobilidade: conversando com os cotidianos**: <http://docplayer.com.br/8447649-Praticas-pedagogicas-linguagem-e-midias.html>.
- Videopalestra de Edméa Santos **Educação e cibercultura e mobilidade**: <https://osaciperere.wordpress.com/vii-enelud/>.
- Entrevista de Edméa Santos para o programa **Salto para o Futuro**: <https://tvescola.org.br/tve/video;jsessionid=8B63086BD037E7749C6B9676505CF7B8?vlItem=salto-para-o-futuro-tecnologias-na-educacao&v>.

Narrativas audiovisuais e redes sociais (memes, vídeos e histórias digitais)

- a) **A autoria visual na internet: o que dizem os memes?**

O artigo busca compreender o fenômeno dos memes no contexto da cibercultura, principalmente com a emergência da Web 2.0. O campo empírico da pesquisa partiu da imersão dos autores nas redes sociais da internet. Assim, narrativas e imagens dialogam nesse artigo com um repertório teórico multirreferencial, a exemplo de pesquisas com os cotidianos, cibercultura e semiótica, educação e cibercultura, filosofia, entre outros. Os achados apresentados ao longo do texto nos convidam a refletir sobre os potenciais das tecnologias digitais em rede e a autoria coletiva em nosso tempo. Os memes são, também, formas de narrativas do cotidiano que, por meio do humor, permitem aos praticantes culturais se autorizarem de forma intertextual e imagética.

Clique no *link* <http://periodicos.uniso.br/ojs/index.php/quaestio/article/view/2570> para abrir o recurso.

b) **Olhar, lembrar, narrar: o visual *storytelling* na formação de professores**

Clique no *link* https://formacce.ufba.br/sites/formacce.ufba.br/files/olhar_lembrar_narrar_o_visual_storytelling_na_formacao_de_professores.pdf para abrir o recurso.

LEITURAS COMPLEMENTARES E DE APROFUNDAMENTO

A seguir sugerimos livros para consulta e estudos complementares de acesso gratuito e *on-line*. Aproveite a oportunidade e estude em mobilidade utilizando seus dispositivos móveis (celulares, *tablets*, *notebooks*...)

a) **Pesquisa e mobilidade na cibercultura: itinerâncias docentes**

Este livro visa promover uma compreensão das relações existentes entre a educação, tecnologias digitais e mobilidade. O principal objetivo do projeto foi entender como as tecnologias digitais e a mobilidade podem contribuir para a pesquisa e a formação no atual contexto da cibercultura em espaços formais e não formais de aprendizagem.

Clique no *link* <https://repositorio.ufba.br/ri/bitstream/ri/19293/1/Pesquisa%20e%20mobilidade%20repositorio.pdf> para abrir o recurso.

b) **Facebook e educação: publicar, curtir, compartilhar**

Esta obra apresenta elementos capazes de instigar a reflexão sobre a mídia social Facebook nos mais diversos contextos e situações, envolvendo os usos que as pessoas fazem dessa mídia; os temas que surgem e como se configuram enquanto objeto de estudo num ambiente de diálogo; os potenciais sociotécnicos e educacionais da rede enquanto espaços de subjetivação, sociabilidade e diferença; o uso do Facebook no ensino superior e na formação continuada de professores.

Clique no *link* <http://books.scielo.org/id/c3h5q> para abrir o recurso.

c) **A vida no Orkut: narrativas e aprendizagens nas redes sociais**

O Orkut não existe mais. Foi a primeira e muito popular rede social habitada por pessoas de todo o mundo. Este livro apresenta discussões importantes que vão além do uso da mídia. Vale a pena conhecer.

Clique no *link* http://www.repositorio.ufba.br:8080/ri/bitstream/ri/4999/1/a%20vida%20no%20orkut_RI.pdf para abrir o recurso.

BIBLIOGRAFIA

ARDOINO, J. **Para uma pedagogia socialista**. Brasília: Plano, 2003.

BURNHAM, T. F. Complexidade, multirreferencialidade, subjetividade: três referências polêmicas para a compreensão do currículo escolar. *In*: BARBOSA, J. G. (org.). **Reflexões em torno da abordagem multirreferencial**. São Carlos: EdUFSCar, 1998. p. 35-55.

FERRARI, P. A hipermídia entrelaça a sociedade. *In*: FERRARI, P. (org.). **Hipertexto, hipermídia: as novas ferramentas da comunicação digital**. São Paulo: Contexto, 2007, p. 79-90.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

JOSSO, M. C. **Experiências de vida e formação**. São Paulo: Cortez Editora, 2004.

LEMO, A. **Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2002.

LEMO, A. Cibercultura e mobilidade: a era da conexão. **Razón y palabra**, n. 41, out./nov. 2004. Disponível em: <http://www.cem.itesm.mx/dacs/publicaciones/logos/anteriores/n41/alemos.html>. Acesso em: 14 mar. 2006.

LEMO, A. **Mídia locativa e territórios informacionais**. Disponível em: http://www.facom.ufba.br/ciberpesquisa/andrelemos/midia_locativa.pdf. Acesso em: 10 jan. 2009.

LEMO, R. **Web 2.0: compreensão e resolução de problemas**. Rio de Janeiro: FGV Online, 2008.

LÉVY, P. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. São Paulo: Editora 34, 1996.

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

MACEDO, R. S. **A etnopesquisa crítica e multirreferencial nas ciências humanas e na educação**. Salvador: Edufba, 2000.

MARTÍN-BARBERO, J. **Nuevos regímenes de visibilidad y descentramientos culturales**. Bogotá: Siglo del Hombre Editores, 1998.

MONTEIRO, E. Todo poder aos microblogs. **O Globo**, Caderno de Informática, p. 8, 2008.

MORIN, E. **Ciência com consciência**. 3. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1999.

MORIN, E. *et al.* **Educar na era planetária**: o pensamento complexo como método da aprendizagem pelo erro e incerteza humana. São Paulo/Brasília: Cortez/Unesco, 2003.

NÓVOA, A. Prefácio. In: JOSSO, M. C. **Experiências de vida e formação**. São Paulo: Cortez, p. 11-34, 2004.

PRENSKY, M. Digital Natives Digital Immigrants. **On the Horizon**, NCB University Press, v. 9, n. 5, oct. 2001. Disponível em: <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>. Acesso em: 11 nov. 2007.

PRETTO, N. **Escola com e sem futuro**. São Paulo: Papirus, 1996.

PRETTO, N.; BONILLA, M. H. Construindo redes colaborativas para a educação. **Revista Fonte**, Belo Horizonte, n. 8, p. 83-87, 2008.

SANTAELLA, A ecologia pluralista das mídias locativas. **Revista da FAMECOS**, Porto Alegre, n. 37, 2008.

SANTAELLA, L. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007.

SANTOS, E. **O currículo e o digital**: educação presencial e a distância. Salvador: FAGED-UFBA, 2002. 160f. Dissertação. (Mestrado em Educação). Faculdade de Educação da Universidade Federal da Bahia, 2002.

SANTOS, E. **Docência na cibercultura**: laboratórios de informática, computadores móveis. In: SEMANA DE EDUCAÇÃO DA UERJ, 13., Rio de Janeiro, RJ, 2008. Anais (negrito). Rio de Janeiro: UERJ, 2008. CD-Rom.

SANTOS, E. **Docência na cibercultura**: laboratórios de informática, computadores móveis e educação *online*. Projeto de Pesquisa (CNPQ-PIBIC/UERJ). Rio de Janeiro: UERJ, 2007.

SANTOS, E. Docência na cibercultura: notas de uma pesquisa-formação multirreferencial. In: SEMINÁRIO INTERNACIONAL, 5., Rio de Janeiro, 2009. **As redes de conhecimento e as tecnologias**: os outros como legítimo outro. Rio de Janeiro, 2009.

SANTOS, E. Os docentes e seus *laptops* 2G: desafios da cibercultura na era da mobilidade. In: CHALLENGES-CONFERÊNCIA INTERNACIONAL DE TIC NA EDUCAÇÃO, 6., Braga, 2009. **Actas da VI-VI Conferência Internacional de TIC na Educação**: aprendizagem (in)formal na Web Social. Universidade do Minho, 2009.

SANTOS, E. **Educação online**: cibercultura e pesquisa-formação na prática docente. Salvador: FAGED-UFBA, 2005. 250f. Tese. (Doutorado em Educação). Faculdade de Educação da Universidade Federal da Bahia, 2005.

SANTOS, E. Educação *on-line* como um fenômeno da cibercultura. In: SILVA, M. *et al.* **Educação online**: cenários, formação e questões didático metodológicas. Rio de Janeiro: Wak, 2010.

SANTOS, E. A metodologia da *webquest* interativa na educação *online*. Porto Alegre: Endipe, 2008.

SANTOS, E. **Pesquisa-formação na cibercultura**. Santo Tirso: Whitebooks, 2015.

SILVA, M. **Sala de aula interativa**. São Paulo: Loyola, 2010.

SILVA, M. (Org.). **Educação online**. São Paulo: Loyola, 2003.

SOUSA, A.; BESSA, M. F. Portáteis na sala de aula – projecto navegar: uma janela com vistas para a frente. **Educação, Formação & Tecnologias**, Braga, v. 1, n. 1, p. 153-160. Disponível em: <http://eft.educom.pt>. Acesso em: 2 maio 2008.

TAPSCOTT, D. **Geração digital**: a crescente e irreduzível ascensão da geração net. Tradução de Ruth Gabriela Bahr. São Paulo: Makron Books, 1999.

NOTAS EXPLICATIVAS

- 1 Para saber mais sobre o observatório, acesse: <https://observatorioformacce.wordpress.com/>.
- 2 Para saber mais sobre *storytelling*, acesse artigo de Tania Lucía Maddalena: http://www.academia.edu/36524920/VISUAL_STORYTELLING_E_PESQUISA-FORMA%C3%87%C3%83O_NA_CIBERCULTURA.

DEFINIÇÕES

Currículo: artefato cultural produzido pelos sujeitos (professores, estudantes, gestores, comunidade) que produzem conhecimentos e saberes historicamente situados no cotidiano das escolas (por professores, estudantes, gestores e comunidade) e em outras redes educativas. Por ser um artefato que interage com os sistemas formais de ensino, o currículo apresenta dimensões interativas com a sociedade mais ampla, suas dinâmicas e demandas. Tais dimensões passam pelo que entendemos por currículo oficial, ação ou praticado e currículo oculto. O currículo oficial compreende os documentos que regem o sistema mais amplo, a exemplo da LDB, de diretrizes, parâmetros e da base comum curricular. Esses documentos oficiais inspiram outros documentos oficiais singulares, que efetivamente expressam ou tentam expressar a materialidade das ações curriculares. Como exemplo, citamos os projetos político-pedagógicos, os projetos de ensino/aprendizagem e/ou os planos de ação/aula. O currículo oficial registra documentos, fundamentos e práticas que expressam dimensões éticas, estéticas, políticas e, sobretudo, pedagógicas que inspiram as práticas curriculares, o currículo ação ou praticado. Este se refere aos atos de currículos praticados, materializados no dia a dia da escola. Sofrem influência do currículo oficial, mas também o subvertem, instituindo dinâmicas fecundas e significativas para os contextos. O currículo oculto, por sua vez, expressa-se em narrativas e rituais que nem sempre são documentados e/ou praticados intencionalmente. Esse currículo se encontra em crise, uma vez que vivemos tempos nos quais narrativas e rituais politicamente incorretos circulam sem pudores e/ou respeito aos direitos humanos fundamentais. O currículo oculto requer atenção, uma vez que temos de garantir a cidadania plena e livre de discriminações e exclusões sociais e culturais. No Brasil, contamos com importantes grupos e associações que discutem currículo. Para saber mais sobre o assunto, acesse o *site* <https://www.abdcurriculo.com.br/>.

Etnométrodos: métodos próprios para lidar com as situações educacionais e/ou de pesquisa vivenciadas no dia a dia da comunidade escolar. Correspondem às invenções docentes, mediações e soluções de problemas. Etnométrodos podem se materializar em dispositivos e tecnologias.

Meme: expressão de linguagem híbrida que bricola imagens, textos e sons. Usada para expressar saberes diversos, inclusive científicos. Em tempos de cibercultura, esse gênero de linguagem vem circulando em rede e revelando expressões humanas plurais, desde ativismos políticos, divulgação científica até notícias falsas e politicamente incorretas. Cabe a nós, professores, incentivarmos a leitura crítica dos memes em sala de aula, bem como

promovermos atos de currículos que lancem mão de suas potencialidades comunicacionais para o exercício da cidadania e prática da ciência responsável.

Multirreferencialidade: abordagem epistemológica, cunhada na Universidade de Paris VIII na França, que contempla no âmbito da pesquisa e das práticas curriculares a heterogeneidade de saberes, conhecimentos e saberes em horizontalidade. Não pode ser confundida com ecletismo, uma vez que faz opção por referências possíveis de diálogo e coerência ética, estética, política e epistemológica. A ciência é, para a multirreferencialidade, uma referência possível, não mais ‘a referência única e mais legítima que outras referências’, e deve dialogar em horizontalidade com saberes cotidianos, culturais, artísticos, filosóficos, entre outros. No Brasil, essa abordagem vem sendo trabalhada por importantes grupos de pesquisa, a exemplo do Observatório Formacce¹.

Storytelling: narrativas de vida, formação e práticas pessoais e/ou institucionais. Contar histórias, atualizar memórias, refletir sobre a vida e os processos educativos são práticas de *storytelling*. Essas práticas podem se materializar em diferentes gêneros textuais, com diferentes linguagens e materialidades. Em contextos digitais, podem se materializar em vídeos, memes, histórias em quadrinhos, peças de teatro, entre outros².