

# **CIBERCULTURA E EDUCAÇÃO: CONSIDERAÇÕES, APONTAMENTOS E REFLEXÕES**

**CYBERCULTURE AND EDUCATION: CONSIDERATIONS,  
NOTES AND REFLECTIONS**

**HANDHERSON LEYLTTON COSTA DAMASCENO**

Doutorando em Educação - FACED/UFBA. Membro do Grupo de Pesquisa Laboratório de Tecnologias Informacionais e Inclusão Sócio Digital LTI/CNPq/UFBA. Professor do Instituto Federal do Sertão Pernambucano - IF Sertão - PE. Campus Salgueiro - PE.  
E-mail: handhersondamasceno@gmail.com

## **RESUMO**

Para este trabalho interessou-nos pensar nas repercussões advindas da imersão na cibercultura vivenciadas pela sociedade contemporânea, bem como lançar um olhar específico para a escola, sua conjuntura atual e constante necessidade de atualização, a fim de alcançar os estudantes e promover a ampliação das aprendizagens oriundas dos elementos da tecnologia digital. Através de uma pesquisa bibliográfica e de cunho descritivo, o artigo aponta reflexões que são apresentadas no corpus do texto e conclui que é preciso oferecer condições didáticas de qualidade, de formação para o professor e, ainda, é necessário que a escola inteira tenha intimidade com as tecnologias digitais.

**Palavras-chave:** Educação, Cibercultura, Escola.

---

## **ABSTRACT**

For this work we were interested in thinking about the repercussions of immersion in cyberculture experienced by contemporary society, as well as launching a specific look at the school, its current conjuncture and constant need for updating, in order to reach students and promote the expansion of learning from the elements of digital technology. Through a qualitative and descriptive research, the article points out reflections that are presented in the corpus of the text and concludes that it is necessary to offer didactic conditions of quality, of training for the teacher and, also, it is necessary that the entire school has intimacy with the digital technologies.

**Keywords:** Education, Cyberculture, School.

## INTRODUÇÃO

**N**otórias são as transformações atualmente experienciadas pela sociedade e que são potencializadas pelos usos das técnicas e aprimoramento das tecnologias. Esses movimentos acontecem desde o advento da socialização dos homens por meio de tribos, clãs e vilarejos e são percebidos seja na utilização de pedras ou metais para confecção de instrumentos e vestimentas, domínio do fogo ou na elaboração de técnicas mais refinadas no que se refere à estruturação do trabalho e/ou, até mesmo, na organização das arquiteturas sociais e culturais. Todavia, nada se compara à efervescência ocasionada pelas tecnologias digitais.

Toda essa dinâmica remodela os conceitos, valores e crenças que são empreendidos ao longo dos tempos e forjam novas demarcações políticas, econômicas, na esfera cultural e da tecnologia. No caso desta última, mais especificamente a tecnologia digital, observa-se como tem influenciado as relações nos diversos contextos em que se faz presente e perpassa desde a velocidade das informações - que interfere nas formas de elaborar e socializar saberes – aos locais nos quais esse conhecimento é produzido e socializado.

Por conseguinte, a escola – instituição enviesada pelas transformações sociais e tecnológicas anteriormente citadas – encontra-se em profunda busca de fortalecimento de sua identidade ante essa ebulição social. Se por um lado, é indiscutível o seu papel no fomento à socialização dos conhecimentos científicos elaborados ao longo dos tempos, por outro, parece ser condição ímpar que utilize dessas transformações como indutoras de um currículo vivo, significativo e mais próximo dessa geração cada vez mais imersa na cultura digital.

Para este trabalho, interessou-nos pensar nas repercussões advindas da imersão na cibercultura vivenciadas pela sociedade contemporânea, bem como lançar um olhar específico para a escola, sua conjuntura e constante necessidade de atualização. Através de uma pesquisa qualitativa e de cunho descritivo, singramos em dados, autores e conceitos que, além da nossa experiência no “chão da escola pública”, fizeram engolfar diversas reflexões que são apresentadas no corpus do texto.

Longe de oferecermos soluções ou apontarmos caminhos, o objetivo deste

trabalho é propor uma discussão sobre a importância da atualização da escola frente aos desafios oriundos da imersão dos estudantes na cultura digital e em contrapartida, intentar que reflexões diante desta realidade que está posta sejam empreendidas.

### 1. AS MARCAS SOCIAIS DA CIBERCULTURA

O uso massivo das tecnologias digitais foi incorporado às distintas práticas humanas, quer seja de trabalho, lazer e/ou entretenimento. Estar na rede, trabalhar, comprar, comunicar-se, estabelecer as mais diversas relações e transitar pelos caminhos do ciberespaço já não se configuram práticas arquitetadas pelos futuristas de um passado remoto, cujas previsões foram encenadas artisticamente nas telas do cinema, em formas mais excêntricas e criativas possíveis à época, que perpassavam tanto pela arquitetura robótica (e seus mirabolantes botões e manivelas com comandos numéricos ininteligíveis) quanto pela ciborguização humana quase folclorizada - que incluía das roupas metalizadas e vozes robóticas aos superpoderes oportunizados por fragmentos de aço, chips implantados nos corpos e teletransporte para os mais estranhos e obscuros labirintos cibernéticos de uma rede que era a silhueta do ciberespaço.

Com a popularização da internet, grande parte das profecias cinematográfico-futuristas, com toda a sua pompa e brilho, não foram vividas daquela maneira, muito embora ainda cause um misto de encantamento e estranhamento principalmente nas pessoas que experimentaram o processo de fortalecimento da internet enquanto cultura vivida e participaram ativamente da transição até a Web 3.0, com toda a efervescência das redes.

Nesse sentido, não se pode negar que esse estado de conexão constante culminou em novas experiências, comportamentos e, quiçá, em uma ecologia ciberspacial bastante peculiar e utilizada com os mais distintos objetivos e funcionalidades: nos simulacros virtuais (muito usado na formação de profissionais em diversos ramos, como médicos, astronautas, e mais recentemente, na formação de condutores); realidade expandida; comunicação instantânea (aplicativos de envio de mensagem rápida); jogos digitais (dos mais distintos formatos, enredos e objetivos); redes sociais digitais; produção/socialização de saberes (através das inúmeras páginas de escrita colaborativa, blogs e uma infinidade de sites de criação); narrativas videográficas e fotográficas; música eletrônica e na materialização das manifestações na arte e na cultura advindas desse efervescente movimento da cultura digital, como o cyberpunk e *tecno*, entre tantos outros exemplos.

Nessa conjuntura, também se vê o nascimento de *cibercelebridades*, que angariam para si uma multidão de fãs. Cantores, cujos hits são lançados na rede, agregam milhões de visualizações e uma visibilidade jamais imaginada pelos meios tradicionais de

comunicação, como rádio e televisão. Se na década de 80/90 para existir era preciso aparecer em algum canal de TV, atualmente o exercício é inverso: a rede é o terreno fértil para a gênese de uma multifacetada possibilidade de aparição, de manifestações artísticas e, conseqüentemente, como trampolim para a tão almejada fama. Mesmo que efêmera.

Esse movimento abarca uma outra cultura de consumo, de sucesso e faz germinar um novo filão do comércio, reverberado pela meteórica fama de *Youtubers* e *Influenciadores Digitais*, cujos likes, compartilhamentos e visualizações se materializam em cifras homéricas e despertam nos usuários o desejo de se aparecer. A “profissionalização do amador” (MONTAÑO, 2017) é a nova ordem da vez. Sem dúvida alguma, isso se deve a uma série de fatores, potencializados e ressignificados mediante o estar em rede e em consequência dos discursos textualizados em decorrência do digital como cultura vivida.

Longe do deslumbramento oportunizado por essas transformações não utilizamos a venda do determinismo tecnológico, mas trazemos à baila o discurso de Castells (1999, p. 44) de que “a tecnologia (ou sua falta) incorpora a capacidade de transformação das sociedades, bem como os usos que as sociedades, sempre em um processo conflituoso, decidem dar ao seu potencial tecnológico”. Ou seja: as tecnologias se configuram como marcas históricas e culturais das sociedades ao longo do seu processo de desenvolvimento.

Corroboramos, pois, com o pensamento de Laraia (2001, p.45) quando diz que o homem se configura como um “herdeiro de um longo processo acumulativo, que reflete o conhecimento e a experiência adquiridos pelas numerosas gerações que o antecederam” e cada conquista e descoberta culminaram em modificações na estrutura cultural da sociedade, característica marcante no que diz respeito à constituição da cultura, como afirma Lemos (2010).

Essa gama de informações, certamente, tem causado uma sensação de se estar sempre desatualizado. Sobre esse grau de desapossamento, Lévy (1999) afirma que esse processo de aceleração tem se constituído intenso e generalizado, e mesmo as pessoas mais informadas, em muitos momentos, são surpreendidas por essas mudanças. Para o autor, “ninguém pode participar ativamente da criação das transformações do conjunto de especificidades técnicas, nem mesmo seguir essas transformações de perto” (LEVY, 1999, p.28).

Ressalte-se ainda que a cibercultura em muito influencia as maneiras de relacionamento. Isso porque o uso dos aparatos tecnológicos potencializa algumas habilidades humanas, notadamente aquelas relacionadas à comunicação social, fazendo emergir novos meios de interação com o outro, uma vez “que os sujeitos das conectividades

desenvolvem habilidades cada vez mais híbridas e complexas, formam redes sociais digitais e criam fortes sinergias entre os espaços urbanos e o ciberespaço.” (COUTO, 2016, p.48)

Por isso, não se pode negar que grande parte dos interagentes usuários desses dispositivos móveis que povoa o ciberespaço e produz, consome, socializa materiais nas mais diversas formas e gêneros, está em idade escolar. Essa constatação indica para esse trabalho as seguintes questões: as instituições escolares têm sido modificadas pelas transformações sociais e tecnológicas? Elas estão ausentes ou simplesmente incorporando essas novas aprendizagens trazidas pela conectividade?

## 2. A ESCOLA E A CIBERCULTURA: (PRE)TENSÕES E POSSIBILIDADES

Parece correto afirmar que a Educação passa por reformulações nos moldes atuais. Com o advento das transformações anteriormente citadas, sobretudo acerca da globalização, das mídias de massa, internet, tecnologias da comunicação e informação, certamente as formas de produzir e construir conhecimentos foram pulverizadas em novos modelos.

Considerando que o ser humano é um ser histórico e social, que se forma nas relações estabelecidas com o mundo circundante através da cultura e que está em constante mudança, pode-se consensar que a aprendizagem é um fenômeno que acontece em todos os lugares, tempos e pelas mais variadas formas. Portanto, estar matriculado na escola hoje já não representa mais o limite entre a ignorância e a sabedoria, o tempo livre e o tempo ocupado.

Nesse sentido, esses comportamentos contribuem de modo acentuado para o desenvolvimento e formação do indivíduo e, fatalmente, não acontecem somente na escola, ocorrem também em outros espaços: na família, na igreja, no círculo de amigos, na rede, assim como são múltiplas as aprendizagens que se efetivam em cada um desses ambientes. Reconhece-se que diferentes sujeitos, saberes, espaços e tempos trazem distintas contribuições e novas dialogias que se constroem fora da escola.

Logo, é importante refletir acerca dessa formação, bem como dos entraves experienciados na intenção de oportunizar aos sujeitos ingressos no ambiente escolar uma atuação ante as demandas sociais e que são/estão externas aos muros escolares. Diante desse movimento, necessidades, implicações e reflexões sobre os homens que se desejam formar e por intermédio de qual instituição deverá acontecer essa formação, não se pode omitir o papel da escola, materializado pela práxis pedagógica como mola propulsora para que essa transformação venha lograr êxito.

Dessa forma, pensar as transformações que se deseja alcançar, bem como os sujeitos que se pretende ajudar a formar pelo viés da educação é igualmente importante

a pensar no próprio modelo de escola, sociedade e educação que se tem em foco. Ardoino (2003) reflete de forma veemente sobre esse modelo de educação; para ele, um projeto educativo deve considerar crenças, valores e finalidades da sociedade em que está inserido, a fim de alcançar as mudanças que se almejam. Ainda nesse aspecto, o autor critica a forma como são encaminhadas e geridas as ações voltadas para as modificações na educação, que são de modo superficial:

Somente os métodos, os sistemas, os programas, os conteúdos, são, habitualmente, objeto de reflexão e de sofisticação. Renuncia-se assim, deliberadamente a interrogar-se acerca do sentido das medidas propostas, precisamente para mascarar as significações profundas (ARDOINO, 2003, p.32).

É importante perceber como essas transformações reverberam na instituição escolar, reelaborando conceitos, posturas, práticas, pensamentos, ideologias e modos de ser/agir/conhecer. A escola assume o papel de “lugar”, quando se configura como o palco onde esses conflitos/transformações se encontram, num emaranhado diverso e colorido, díspar e único, síncrono e dinâmico, como toda e qualquer relação realizada por seres humanos. Contudo, muitas vezes, o que se enxerga na escola não é esse campo fértil de possibilidades e rico em posturas formativas, mesmo considerando que

a educação é uma função social, ou seja, é uma dimensão da sociedade global, que tem por principal objeto preparar o homem para desenvolver e utilizar, de modo ótimo, suas condições de existência, em primeiro lugar para respeitá-las, em seguida para transformá-las, no sentido de um progresso, se descobrem, se adquirem ou se inventam suas capacidades. (ARDOINO, 2003, p.110)

A educação, assim, é parte indissociável do processo de desenvolvimento do ser humano, uma vez que assume um papel preponderante e pode contribuir para ampliar a inclusão social e para qualificar o exercício da cidadania. Podemos, então, estabelecer uma tênue ligação entre a desigualdade social e a baixa escolaridade, reforçando, igualmente, o papel ímpar que a educação assume para potencializar ou fortalecer a equidade social, ao fomentar a publicização dos conhecimentos e saberes produzidos por sociedades outras.

Young (2007, p.1297) assinala dois tipos de conhecimento: o cotidiano e o escolar. Para o autor, o primeiro é dependente do contexto, se localiza na vivência e é procedimental. O segundo, denominado “conhecimento poderoso”, é independente do contexto e fornece base para que julgamentos possam ser realizados e é, geralmente, mas não unicamente, relacionado às ciências. O autor explica, ainda, que “as escolas

devem perguntar: ‘Este currículo é um meio para que os alunos possam adquirir conhecimento poderoso?’ (YOUNG, 2007, p.1298).

Com isso, aponta-se a necessidade de mudanças significativas tanto na dimensão pedagógica como na dimensão política e administrativa da educação brasileira, envolvendo, de fato, a participação da sociedade civil e do governo, na organização e direcionamento das ações políticas que as viabilizem.

A escola pública, nesse contexto, se configura como um dos poucos lugares acessíveis à população excluída de outros espaços sociais e deve ter a função de garantir a todos o conhecimento socialmente produzido, se constituindo, pois, num lugar de poder, conforme sinaliza Conell (1995, p.22):

as escolas públicas exercem o poder tanto através da obrigatoriedade de frequentá-las quanto através das decisões específicas que tomam. As notas escolares, por exemplo, não são meros pontos de apoio ao ensino. Elas são também minúsculas decisões jurídicas, com status legal, que culminam em grandes e legitimadas decisões sobre as vidas das pessoas – o avanço na escola, a seleção para um nível mais alto de instrução, as expectativas de emprego. (CONNELL, 1995, p.22)

Contudo, faz-se necessário ressaltar que nem sempre o acesso a esse poder da escola e à sua didática (aqui usada como sinônimo de “aula”) caminha atrelado à permanência e ao sucesso escolar, bem como à realidade da escola pública brasileira, sucateada desde a infraestrutura às políticas e “projetos gestados em gabinetes e distribuídos para serem seguidos Brasil afora” (PRETTO, 2002, p.126).

### **3. OS SUJEITOS DA/NA ESCOLA: A (DES)CONEXÃO ENTRE PROFESSORES E ESTUDANTES**

Parece importante que a escola esteja atenta à necessidade de contribuir para a formação de sujeitos de acordo com as demandas sugeridas pelo contexto da cibercultura. Todavia, é pertinente em todo o seu constructo e representatividade vislumbrar a escola como um espaço sociocultural, o que “implica, assim, resgatar o papel dos sujeitos da trama social que a constitui, enquanto instituição” (DAYRRELL, 1996, p.136).

Portanto,

apreender a escola como construção social implica, assim, compreendê-la no seu fazer cotidiano, onde os sujeitos não são apenas agente passivos diante da estrutura. Ao contrário, trata-se de uma relação em contínua construção, de conflitos e negociações em função de circunstâncias determinadas (DAYRRELL, 1996, p.137).

Isso implica dizer que, com todo esse movimento social, de alteração nas dinâmicas historicamente instituídas e do próprio lugar do sujeito no processo de en-



sino-aprendizagem e seu campo de atuação na cibercultura, cabe à escola estabelecer essa relação entre o objeto de conhecimento e adequá-lo à realidade empreendida na contemporaneidade.

Pensando na necessidade de reconfiguração desse formato unilateral da escola, que ainda direciona ao professor o cargo de única fonte de saber (visão ingenuamente nutrida por muitos), é necessário que se criem espaços de aprendizagem colaborativa a fim de lutar contra essa postura das pessoas de não agirem de modo colaborativo (PRETTO, 2006, p.22). Logo, pensamos que não cabe mais oferecer a essa meninada – curiosa, esperta e mister em tecnologia – o mesmo tratamento dado às crianças vitorianas – que poderiam ser vistas, mas não ouvidas, pois lhes era negado o direito à voz.

Sibília (2012), por sua vez, na tentativa de responder à questão da (possível) obsolescência da escola, busca por intermédio de uma visão antropológica e genealógica encontrar respostas acerca da função dessa instituição na contemporaneidade. Para a autora, a escola é uma “tecnologia de época”, o que, a seu ver, justifica a crise por que passa essa instituição.

Ainda de acordo com Sibília (2012), a escola era uma máquina que serviu à era Moderna, cujo processo de disciplinarização e homogeneização dos corpos, necessários para a formação do homem naquele período, acabou determinando a lógica escolar, justificando o pensamento Kantiano de superar a natureza animalesca do homem a fim de fabricá-lo para o serviço do estado, no qual o confinamento contribuía de modo proeminente para a formação desses homens comportados e disciplinados.

A escola, enquanto tecnologia de época, é incompatível com a lógica voraz de consumo atual. Isso exposto, é proposta por Sibília (2012) a seguinte reflexão: o que significaria educar quando as subjetividades envolvidas nesse processo já não são do professor e do aluno, mas de consumidores imersos em plena era midiática? A concepção neoliberal que norteia esta questão expõe que, antes de qualquer papel assumido, existem consumidores que creem na liberdade de escolha, que é, na realidade, liberdade de consumo, sendo que, para estarem inseridos neste contexto, os sujeitos devem ser capazes de gerenciar suas próprias vidas, promover marketing pessoal e espetacularização de si para alcançar o sucesso do mercado.

O que se percebe muitas vezes na escola, no entanto, acerca dessa autonomia e autogerenciamento propostos por Sibília (op.cit), é basicamente o contrário: proibição do uso de aparelhos eletrônicos entre suas paredes, assumindo o histórico papel regulador até a hibridização das suas práticas com as tecnologias digitais.

Nesse sentido, há uma discrepância enorme entre a tentativa da escola de proibir o uso de um artefato que faz parte da cultura cotidiana, está impregnado no

corpo, comportamentos, modos de ser e de agir, ler e construir conhecimentos da maioria da juventude em idade escolar. Há, ainda, uma tentativa de disciplinarização das tecnologias digitais, vistas como inimigas do aprendizado por serem entendidas como dispersoras da atenção dos alunos na sala de aula. Isso vai de encontro aos dados da Pesquisa sobre o uso de TIC nas escolas brasileiras, quando 51% dos professores afirmam nunca terem usado, em sala de aula, o celular com os alunos (CETIC, 2016).

Dessa forma,

O homem transita culturalmente mediado pelas tecnologias que lhes são contemporâneas. Elas transformam suas maneiras de pensar, sentir, agir. Mudam também suas formas de se comunicar e de adquirir conhecimento (KENSKI, 2007 P. 21).

É importante ressaltar que esse trânsito ao qual Kenski (2007) se refere é bastante potencializado pelas tecnologias digitais conectadas em rede que, fortalecem a cibercultura e corroboram a elaboração de novos conhecimentos, posturas, ações e sujeitos. Isso porque “toda tecnologia produz transformações intensas na vida das pessoas. Essas tecnologias digitais e móveis certamente estão construindo as escolas na chamada sociedade em rede.” (COUTO, 2015b, p.2) e o ciberespaço surge como espaço democrático e desterritorializado, onde o sujeito encontra atmosfera propícia a experimentações diversas, seja no tocante a relações de trabalho, estudo e engajamento em causas políticas, seja no que se refere ao lazer, à criação de laços de amizade ou à satisfação da libido, dentre outros.

Tudo isso ocorre numa época em que as subjetividades são fluidas, pois se constituem por meio de um fluxo ininterrupto de informações. Ao contrário do homem moderno, os corpos contemporâneos não se edificam em lugares marcados pela disciplina e autocontrole, pois, na atual “[...] sociedade da informação, não há lugares, mas fluxos; o sujeito já não é uma inscrição localizável, mas um ponto de conexão com a rede [...]” (SIBILIA, 2012, p. 177).

Essas novas subjetividades fluidas, ou líquidas, estão em constante mutação e costumam congregam aspectos diversos, configurando simbioses entre homem e máquina, natural e artificial, presente e distante, real e virtual, digital e analógico. Contudo, como trabalhar na cibercultura – cuja característica principal é a conexão – considerando o esfacelamento da escola no tocante à infraestrutura, políticas públicas desconexas da sua realidade e falta de formação para os professores? Como oferecer uma educação de qualidade quando, em pleno século XXI, 10% das escolas brasileiras não possuem pelo menos um dos recursos básicos de infraestrutura (água, energia elétrica e esgoto)? De que maneira motivar os atores educacionais, quando a ácida realidade

educacional brasileira aponta para 17.4% das escolas públicas que são abastecidas por poços artesianos, 11.9% poços ou cisternas e 6.2% pegando um copo diretamente em rios ou córregos e riachos? (BRASIL, 2017)

Somando a denúncias supracitadas em relação à precariedade da infraestrutura apresentados pelo Censo 2017, a União Internacional de Telecomunicações (UTI) aglutina mais tristes dados da educação brasileira no que diz respeito à conectividade: apenas 46.8% das escolas de Ensino Fundamental brasileiras possuem laboratório de informática, 65.6% das escolas possuem acesso à internet e 53.5% a internet é do tipo banda larga. E o Brasil, um país considerado um continente – dadas as suas proporções geográficas, 41% de usuários não estão conectados e não fazem uso da rede. Quase metade da população brasileira ainda está excluída digitalmente!

Nesse sentido, muito claramente se percebe o tratamento analógico concebido ao digital. Professores, em sua maioria, não interagentes lidando com alunos com um nível considerável de imersão, vivência e experiência nas redes e que fazem desses espaços comunicacionais sua constante moradia e em cujos celulares – companheiros quase inseparáveis – está o passaporte para ciberespaço, cujo acesso deve chegar aos 125 milhões, conforme profetizou Bechara (2010).

Parece que, pela primeira na história da escola, os “ensinados” detêm mais conhecimento sobre o uso e os potenciais das TIC do que os que ensinam, e esse hiato de saberes, potencializado pela vivência da geração digital e, diuturnamente, sentido pelos professores nas escolas, entra num embate no que concerne à formação do sujeito requerido pela sociedade do conhecimento. Por isso defendemos que

O professor tem uma importância fundamental nesses novos processos de ensinar e aprender colaborativamente. Ele não é mais o velho transmissor de saberes limitados, fechados e arrumadinhos. Ele agora é um coordenador de múltiplas atividades que todos desenvolvem coletivamente. Ele é um coordenador e um incansável incentivador e orientador de pesquisas. Ele trabalha conectado com colegas, pais e alunos. Ele trabalha em redes colaborativas. (COUTO, 2015, p.2)

Portanto, em vez de ignorar os saberes dessa geração que está nas escolas, conectada com seus mais variados dispositivos e fazendo todo um movimento dentro e fora das redes, seria uma alternativa potencial aglutinar essa diversidade de percursos de experiências com os dispositivos móveis e usar como mola propulsora no fortalecimento de novas posturas pedagógicas e de itinerâncias educativas, de modo a fomentar a prática da colaboração nos espaços escolares, quer seja nas suas paredes físicas ou nos territórios multifacetados do ciberespaço.

## CONCLUSÕES

Mais do que nunca, a instituição escolar necessita rever sua atuação, sua postura, seus princípios, valores, haja vista que, enquanto um sistema social devidamente organizado, vivencia um percurso de reavaliação de normas, crenças e atitudes, na perspectiva de uma ação significativa, competente e comprometida com a melhoria de vida da população e com a formação de um novo homem capaz de interagir e transformar o mundo a sua volta. Todavia, sozinha, a escola não pode fazer muito. É preciso que se crie e efetive situações para que avance nas discussões e vivências diversificadas e que promova a ampliação de experiências novas, ricas de instrumentos e possibilidades e, desse modo, que pedagogias outras sejam circunscritas.

A partir dessa visão acerca da prática educativa e função da escola e do professor nessa conjuntura contemporânea, arriscamos acrescentar que o trabalho com as tecnologias digitais deve seguir esse pensamento, com intenções pedagógicas bem claras e definidas pela escola/professor sem, contudo, engessar ou emoldurar os dispositivos digitais em didatizações cartesianas (e analógicas!), anulando a sua principal característica: a capacidade rizomática e hipertextual. Parece que a liberdade de criação deve ser um importante fundamento a ser conquistado.

Compreendemos, portanto, que muito mais do que simples cursos de capacitação docente ou encontros esporádicos de formação, há que se criar uma atmosfera fértil para que toda a escola consiga vivenciar plenamente a cibercultura e usufruir das diversas experiências advindas do uso livre e criativo dos dispositivos digitais e das tecnologias móveis. Tais gadgets, que cada vez mais vêm se incorporando como parte da cultura dos estudantes, não devem ser vistas como objetos sacros, de contemplação e totalmente inacessíveis, como as pesquisas sinalizadas neste trabalho apontam.

Meros programas ou projetos pontuais, que em nada dialogam com os saberes dos estudantes, ignoram as condições da escola e colocam o professor numa situação de total esvaziamento cognitivo, não serão capazes de empreender novas educações nas instituições escolares. Tampouco surtirá efeito a tentativa esquizofrênica, eleitoreira e megalomaniaca de instrumentalizar as escolas com computadores e *tablets* sem antes investir numa infraestrutura salubre – com rede elétrica que não “despenque” quando as máquinas são ligadas, com velocidade de qualidade, com segurança.

Presumimos que para romper com esses modelos é preciso oferecer condições didáticas de qualidade, de formação para o professor e, ainda, atrevemo-nos a dizer, é necessário que a escola inteira tenha intimidade com as tecnologias digitais: é preciso brincar, bulir, experimentar, fazer constante uso, transformar os espaços escolares em verdadeiros lugares de aprendizagem, de criação coletiva e colaborativa!

**REFERÊNCIAS**

ARDOINO, Jacques. **Para uma pedagogia socialista**. Brasília: PLANO Editora, 2003.

BRASIL, CGI. **Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nas escolas brasileiras**: TIC educação 2016 - Survey on the use of information and communication technologies in brazilian schools : ICT in education 2016. Núcleo de Informação e Coordenação do Ponto BR, São Paulo : Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2017. Disponível em: <[https://cgi.br/media/docs/publicacoes/2/TIC\\_EDU\\_2016\\_LivroEletronico.pdf](https://cgi.br/media/docs/publicacoes/2/TIC_EDU_2016_LivroEletronico.pdf)> Acesso em 30.03.2019.

BRASIL, Ministério da Educação. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira – INEP. **Notas Estatísticas – Censo 2017**. Disponível em: <[http://download.inep.gov.br/educacao\\_basica/censo\\_escolar/notas\\_estatisticas/2018/notas\\_estatisticas\\_Censo\\_Escolar\\_2017.pdf](http://download.inep.gov.br/educacao_basica/censo_escolar/notas_estatisticas/2018/notas_estatisticas_Censo_Escolar_2017.pdf)> Acesso em 30.03.2019.

BECHARA, Marcelo. **A vez da rede móvel**. In: CGI.br (Comitê Gestor da Internet no Brasil). *Pesquisa sobre o uso das tecnologias da informação e da comunicação 2009* . São Paulo, 2010, pp. 81-85. Disponível em: <<https://cgi.br/publicacao/a-vez-da-rede-movel/>> Acesso em 10.01.2019.

CONNELL, R.W. **Pobreza e Educação**. In: GENTILI, Pablo (Org). *Pedagogia da Exclusão, Crítica ao Neoliberalismo em Educação*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1995. p.11 – 42.

COUTO, Edvaldo Souza. **Pedagogia das conexões**: compartilhar conhecimentos e construir subjetividades nas redes sociais digitais. In: PORTO, Cristiane; SANTOS, Edméa (Org.). *Facebook e educação: publicar, curtir e compartilhar*. Campina Grande: EDUEPB, 2014. p. 47-66. Disponível em: <<https://static.scielo.org/scielobooks/c3h5q/pdf/porto-9788578792831.pdf>> Acesso em 30.03.2019.

COUTO, Edvaldo Souza. **Vida privada na esfera pública**: narrativas de corpos e sexualidades nas redes sociais digitais. *Revista Entreideias*, Salvador, v. 4, n. 1, p. 163-183, jan./jun. 2015a. Disponível em: < <https://portalseer.ufba.br/index.php/entreideias/article/view/8710>> . Acesso em: 16.03.2019.

COUTO, Edvaldo Souza. **Diálogos possíveis**: em busca do diálogo entre as ciências. *Alerta – Repositório Institucional UFBA*, Salvador, n. 126. 2015b

DAYRREL, Juarez. (org) **Múltiplos Olhares sobre Educação e Cultura**. Belo Horizonte: UFMG, 1996.

KENSKI, Vani Moreira. **Educação e tecnologias**: O novo

ritmo da informação. Campinas, SP: Papirus, 2007.

LARAIA, Roque de Barros. **Cultura**: um conceito antropológico.

14<sup>a</sup> ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.

LEMOS, André. **Cibercultura**: tecnologia e vida social na cultura contemporânea. 5. ed. Porto Alegre: Sulina, 2010.

LÉVY, Piérre. **Cibercultura**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999a.

MONTAÑO, Sônia. **A construção do usuário na cultura audiovisual do Youtube**.

In: Revista Famecos: mídia, cultura e tecnologia. Porto Alegre, v.24, maio,

junho, julho e agosto de 2017. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/25256>> Acesso em 20.03.2019.

PRETTO, Nelson De Luca. PINTO, Cláudio da Costa. **Tecnologias e novas educações**.

Revista Brasileira de Educação, Rio de Janeiro, v.11, n.31, p.19-30, jan/abr. 2006.

\_\_\_\_\_. **Formação de professores exige rede!**. Revista Brasileira de

Educação, Rio de Janeiro, n. 20, ago. 2002. Disponível em: < [http://](http://www.scielo.br/pdf/rbedu/n20/n20a10)

[www.scielo.br/pdf/rbedu/n20/n20a10](http://www.scielo.br/pdf/rbedu/n20/n20a10)>. Acesso em: 25.03.2019.

SIBILIA, Paula. **Redes ou paredes**: a escola em tempos de dispersão.

Trad. de Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Contraponto, 2012

YOUNG, M. **Para que servem as escolas?** In: Educação e Sociedade, 28, 2007.