

Facebook e *cibermuseu*: o que pode a escola hoje?

Dilton Ribeiro COUTO JUNIOR¹
Marcella Albaine Farias da COSTA²

Resumo

Este artigo tem a proposta de apresentar duas experiências de pesquisa no contexto das dinâmicas sociais mediadas pelas tecnologias digitais. Desta forma, buscamos contribuições para refletir sobre as práticas pedagógicas em tempos de cibercultura. Para isso, trazemos alguns dos resultados de pesquisa de mestrado recentemente concluída e que investigou a relação de jovens internautas em processos de ensinar e aprender no Facebook. Além disso, apresentamos alguns desafios na montagem e execução de uma oficina pedagógica realizada no *site* do Museu da Pessoa com alunos de uma escola pública do Rio de Janeiro. O texto levantou questões importantes ao campo educacional, que poderia se beneficiar ao conhecer as inúmeras possibilidades de ensino-aprendizagem que emergem com os usos das tecnologias digitais.

Palavras-chave: Cibercultura. Ensino-aprendizagem. Facebook. *Cibermuseu*.

Abstract

This article aims to present two research experiences in the context of social dynamics mediated by digital technologies. We seek contributions to reflect on pedagogical practices in times of cyberculture. To do so, we bring some of the results of a recently concluded master's degree research that investigated the relationship of young Internet users in teaching and learning processes on Facebook. In addition, we present some of the challenges in the assembly and execution of a pedagogical workshop held on the Museu da Pessoa website with students of a public school in Rio de Janeiro. The text raised important questions to the educational field, which could benefit by getting to know the numerous possibilities of teaching-learning that emerge with the use of digital technologies.

Keywords: Cyberculture. Teaching-learning. Facebook. Cyber museum.

¹ Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (ProPEd/UERJ). E-mail: junnior_2003@yahoo.com.br

² Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal do Rio de Janeiro (PPGE/UFRJ). E-mail: marcellaalbaine@gmail.com

Introdução

Com o uso das mídias digitais em rede os internautas criam formas diversas de interagir com uma grande quantidade de informação que é produzida e amplamente difundida por todos os cantos do planeta. Mesmo pessoas geograficamente dispersas podem fortalecer os vínculos sociais e afetivos ao participar das experiências midiáticas do ciberespaço. A partir do uso de dispositivos digitais móveis, produzimos e compartilhamos informação de forma dinâmica com outros internautas, vivenciamos as esferas do ciberespaço ao mesmo tempo em que interagimos com os espaços físicos da cidade. Para Lemos (2009, p. 30), com as mídias digitais móveis, “ampliam-se as possibilidades de consumir, produzir e distribuir informação, fazendo com que esta se exerça e ganhe força a partir da mobilidade física”. A conexão à rede mundial de computadores potencializa os processos comunicacionais porque permite aos seus usuários interagir de praticamente qualquer região do planeta independente do momento do dia. De acordo com Santaella (2012), as tecnologias digitais vêm penetrando nos cotidianos das pessoas e mediando a política, a cultura, a economia, a experiência.

Ao ressaltar que os computadores, as televisões e os videogames estão familiarizando as crianças e os jovens com diferentes formas de experimentar e interagir com o mundo, Canclini (2005) aponta que é possível perceber a ocorrência de modificações na forma como os sujeitos se relacionam com a informação, o conhecimento e o entretenimento. Já Santaella (2012) afirma que as tecnologias digitais alteram as formas tradicionais de armazenamento e manipulação das informações. Neste breve contexto traçado, compreendemos a necessidade de que sejam rediscutidos os processos de ensino-aprendizagem, muitas das vezes identificados apenas com os livros didáticos. O que as crianças e os jovens aprendem e ensinam com e nas dinâmicas sociais mediadas pelas mídias digitais? Como incorporar essas aprendizagens e esses ensinamentos às práticas escolares? Quais as contribuições da cibercultura, para a escola, na promoção de processos de ensinar-aprender mais dinâmicos e atraentes para os estudantes e seus professores? Afinal, o que pode a escola hoje?

Neste texto, não defendemos a substituição dos livros didáticos pelas tecnologias digitais, mas reiteramos a urgência de repensar como os processos educacionais

poderiam estar em melhor sintonia com as experiências midiáticas com as quais crianças e jovens participam na contemporaneidade. Entretanto, fazemos nossas as palavras de Kramer (2007, p. 152): nos “preocupa também que [os livros didáticos] sejam usados como receitas ou modelos, parecendo querer anular os processos que os professores vivem, parecendo querer apagar suas experiências!”. Vivenciadas por muitos professores e seus estudantes hoje, as dinâmicas ciberculturais não admitem receitas ou modelos, e poderiam aproximar ainda mais o universo midiático das práticas escolares cotidianas. Como incorporar as experiências midiáticas das tecnologias digitais com as práticas pedagógicas calcadas no trabalho com os meios de comunicação de massa (livros, televisão, rádio)? Acreditamos nas inúmeras possibilidades proporcionadas pela cibercultura para ensejar processos de ensino-aprendizagem que estejam em sintonia com uma cultura contemporânea cada vez mais estruturada em torno dos usos que os sujeitos fazem com os dispositivos digitais.

Inúmeros estudos mostram a necessidade de incorporar as tecnologias digitais nas práticas escolares. Ferreira (2014), através de oficinas realizadas com alunos do Ensino Médio em uma escola municipal da cidade do Rio de Janeiro, buscou conhecer como os dispositivos digitais móveis (celulares e *smartphones*) poderiam mediar o desencontro entre as práticas juvenis e a cultura escolar. O estudo apontou para a necessidade de reconhecer os artefatos digitais como mediadores de práticas pedagógicas que considerassem as práticas culturais dos sujeitos. Couto Junior (2008) investigou a relação de jovens com os jogos eletrônicos e também caminhou nesta mesma perspectiva do “desencontro” entre o que a “escola oferece” e o que os “jovens esperam”. Ele percebeu como os *games* apresentam elementos interessantes (narrativas digitais, agenciamento, imersão) para que as práticas pedagógicas se aproximassem mais dos interesses criados pelos jovens em torno das diferentes mídias eletrônicas.

O estudo de Macedo (2014) investigou as experiências infantis que se configuram em *sites* de redes sociais da internet, com um enfoque sobre o Orkut e o Facebook. A autora percebeu que os referidos *sites* podem ser concebidos como espaço de encontro com o outro, criando relações mais horizontalizadas entre adultos e crianças. Além disso, vale ressaltar o estudo desenvolvido por Pereira (2010), que pesquisou a construção dos conhecimentos histórico-geográficos feita por um menino, e apresentou como exemplo em seu estudo o programa *Google Earth*: “cada vez que abre

o programa, fica fascinado com a visão do planeta Terra e com a possibilidade de vê-lo girar sob o comando do seu *clíc*. Sente-se como um astronauta que retorna à terra cada vez que escolhe um determinado ponto de aproximação” (p. 47, grifo da autora). Países, estados, cidades, bairros e ruas adquirem uma nova dimensão para o menino, que passa a produzir sentidos sobre a relação que estabelece com o planeta, que se encontra digitalizado na tela. Quais outros programas computacionais poderiam ser utilizados, na escola, para trabalhar os diferentes conhecimentos com crianças e jovens?

As pesquisas supracitadas incentivou-nos a superar a ideia de que o trabalho pedagógico necessariamente precisaria ser identificado único e exclusivamente por meio de materiais pedagógicos impressos. Essa realidade vem colocando inquestionáveis desafios para a educação, tendo em vista que a interação de crianças e jovens com as tecnologias digitais modifica a forma como se relacionam com o mundo da cultura e do entretenimento. Compreendemos que os processos de ensino-aprendizagem não restringem-se aos limites físicos das salas de aula e podem ocorrer através das experiências mediadas pelas mídias digitais. O nosso objetivo com este texto é apresentar duas experiências de pesquisa no contexto das dinâmicas ciberculturais, considerando que não pretendemos esgotar as questões levantadas, mas possibilitar momentos de reflexão frente aos desafios lançados para as práticas pedagógicas em tempos de cibercultura.

O texto foi organizado em duas partes. Na primeira, apresentamos alguns dos resultados de pesquisa de mestrado recentemente concluída no ProPEd/UERJ, intitulada “Cibercultura, juventude e alteridade: aprendendo-ensinando com o outro no Facebook” (COUTO JUNIOR, 2012). Tecemos algumas reflexões sobre as possibilidades comunicacionais do Facebook, compreendendo que as práticas sociais que emergem com as dinâmicas ciberculturais permitem a produção e o compartilhamento de informação na/em rede. Em seguida, abrimos espaço para apresentar alguns desafios na montagem e execução de uma oficina pedagógica envolvendo tecnologia, realizada em maio de 2014 em uma escola pública localizada em São João de Meriti, município do estado do Rio de Janeiro, intitulada “Cibermusealizando: trabalhando a ditadura-civil militar brasileira por meio do Museu da Pessoa”. A partir de breves palavras finais, concluímos que é necessário que as práticas pedagógicas busquem inspiração na cibercultura para promover novas formas de entrar em contato com as informações que

circulam nos *sites* da rede mundial de computadores, contribuindo com a produção de conhecimento.

Aprender e ensinar com as redes sociais da internet

Desde que surgiu, a rede mundial de computadores vem sofrendo grandes transformações. O que foi escrito sobre ela no final do século XX é muito distante da realidade vivenciada pelos internautas hoje (SANTAELLA, 2002). Lemos e Lévy (2010) mostram que o termo *Web 2.0* foi criado por Tim O'Reilly em 2004 com o objetivo de apontar a diferença em relação a *Web 1.0*. Na *Web 2.0*, os processos comunicacionais são mais abertos e participativos, possibilitando a “liberação da palavra” por parte dos usuários. Essa característica da *Web* hoje propicia o exercício da aprendizagem colaborativa entre usuários de diversas regiões do Brasil e do mundo. Para Okada (2011), uma das grandes vantagens da *Web 2.0* é a facilidade de acesso às inúmeras informações, além do compartilhamento de arquivos e da ressignificação desses pelos usuários, que passam a participar ativamente de processos de ensino-aprendizagem mediados pelas interfaces digitais, nas quais pesquisadores, professores e estudantes tornam-se colaboradores, autores e coautores numa parceria que propicia a produção coletiva do conhecimento na/em rede.

Empregado em diferentes situações, o termo “rede” apresenta significados diversos e integra expressões populares como “estar na rede” e “cair na rede”, segundo ressaltam Pretto e Assis (2008). No contexto dos processos de ensino-aprendizagem mediados pelas práticas ciberculturais, compreendemos a rede como “um princípio de organização de sistemas, o qual envolve as redes tecnológicas, as redes sociais, as redes acadêmicas e, claro, as redes das redes, gerando, potencialmente, conhecimentos” (PRETTO; ASSIS, 2008, p. 77). Assim, a apropriação dada ao conceito de “rede” neste texto se refere à forma como os sujeitos interagem na contemporaneidade a partir do uso de aparatos tecnológicos com acesso à internet, possibilitando a interconexão dos usuários no ciberespaço.

Pensar as práticas de ensino-aprendizagem para atender às novas dinâmicas sociais é legitimar os saberes que são produzidos e amplamente difundidos pelas redes digitais da internet. Couto Junior (2012), em sua pesquisa de mestrado, estudou os usos

que internautas fazem do Facebook para interagir, produzir e compartilhar informações entre si. O objetivo do estudo foi compreender como a referida interface é utilizada por jovens em processos de ensinar e aprender. Em diversas ocasiões, o pesquisador percebeu que reportagens *online* compartilhadas podem desencadear discussões e apontar alguns dos desejos e anseios profissionais dos jovens que trabalham e estudam nas universidades brasileiras. Assim como *JS*³, muitos são jovens pesquisadores, usuários das redes, que utilizam as interfaces digitais para interagir, se comunicar, e têm a oportunidade para conhecer os trabalhos de seus colegas. *JSM*, ao compartilhar para *GS* a reportagem “Fóssil revela como ocorreu evolução do ouvido dos mamíferos”⁴, fomenta um debate que convida inúmeros usuários do Facebook a se debruçarem sobre o conteúdo da matéria jornalística:

Figura. 1: Reportagem sobre a evolução do ouvido dos mamíferos

Fóssil revela como ocorreu evolução do ouvido dos mamíferos

Transição do ouvido dos répteis para os mamíferos era um mistério. Esqueleto de espécie desconhecida foi encontrado na China.

Marília Juste
Do G1, em São Paulo

imprimir

Um fóssil preservado de uma espécie até agora desconhecida ajudou cientistas a desvendar um mistério de quase 160 anos: como ocorreu a formação do ouvido médio dos mamíferos. O segredo estava escondido na mandíbula do animal de 120 milhões de anos.



Fonte: G1 - O portal de notícias da Globo

³ Couto Junior (2012) utilizou siglas para se referir aos participantes da pesquisa.

⁴ Reportagem disponível em: <<http://g1.globo.com/ciencia-e-saude/noticia/2011/04/fossil-revela-como-ocorreu-evolucao-do-ouvido-dos-mamiferostransi-cao-do-ouvido-dos-repteis-para-os-mamiferos-era-um-misterio-esqueleto-de-espe-cie-desconhecida-foi-encontrado-na-china.html>>. Acesso em: 5 jan. 2012.

LN: AH VAH! Heuhuehue

GS: ih caracaaaaaaaaaaaaaaaa!! que irado! quero o artigo! Vou mandar pra minha irmã! ela trabalha com isso uihaiuhuia

GS: e eu adoro os URLs da g1! são auto-explicativos huahuahsuasauha

AC: Acho q ela já tinha comentado algo sobre isso faz tempo! sobre esse achado na china...

GS2: como assim “mistério”?? claro que nao. em qlqr livro texto sobre evolução de mamíferos vc vai ler sobre a formação do ouvido médio, pq é algo mt marcante. Acontece q com esses fósseis bizarros da china, eles estão preenchendo pequenas lacunas q corroboram esse processo e descobrindo detalhes, como a função da cartilagem de meckel.

GS2:

<http://www.nature.com/nature/journal/v472/n7342/pdf/nature09921.pdf>

Pesquisador: Ué, então as informações da notícia do G1 estão incorretas?

GS2: eu não disse isso. nao disse q estão incorretas, apenas q não são nenhuma novidade. nao desse tanto como o escarcéu q eles fazem.

GS2: não estão incorretas do ponto de vista anatômico ou evolutivo, mas do ponto de vista histórico, pq não foram descobertas agora.

Pesquisador: ah, ok!

Na conversa *online* acima, é perceptível que as redes de aprendizagem constituem-se a partir da reportagem. Inicialmente, **JSM** compartilha a matéria para **GS**, que já se mostra bastante entusiasmada para divulgar o conteúdo à irmã: “*ih caracaaaaaaaaaaaaaaaa!! que irado! quero o artigo! Vou mandar pra minha irmã! ela trabalha com isso*”. Poucas horas depois, a jovem **GS2**, formada em Ciências Biológicas e cursando o doutorado no exterior, realiza uma leitura da reportagem, relatando aos participantes da conversa, e também aos integrantes de sua rede social, o porquê da discórdia dela sobre o fato de a matéria *online* afirmar ser um “mistério” a transição do ouvido dos répteis para os mamíferos. Para isso, ela fundamenta-se nas contribuições teóricas de um artigo chinês escrito em 2011, e que foi também compartilhado por ela.

Não há dúvidas de que a dinamicidade com a qual **GS2** se comunica com outras pessoas releva as características de uma internauta que, com emergência da *Web 2.0*, “passa a colaborar na criação de grandes repositórios de informações, torna-se também semeador e contribuindo para que uma riqueza cognitiva se estabeleça e se expanda” (MARINHO *et al*, 2009, p. 9). Ao final, criou-se uma ampla rede que permitiu repensar

⁵ **GS2** compartilha o *link* do artigo científico “Transitional mammalian middle ear from a new Cretaceous Jehol eutriconodont”, escrito por Jin Meng, Yuanqing Wang & Chuankui Li. Acesso em: 5 jan. 2012.

sobre os diferentes saberes que, tradicionalmente, são considerados como “verdadeiros” e, por isso, “indiscutíveis”, como aqueles que mais recentemente vêm sendo compartilhados na internet.

Com a emergência das mídias digitais, os *bits* (códigos digitais universais – 0 e 1) permitiram que houvesse a reprodução e difusão da informação de forma muito mais fácil. A informação digitalizada (sons, imagens, gráficos, textos etc.) se reproduz dinamicamente nas redes sociais, modificando-se na medida em que os internautas interagem com ela (SANTOS, 2005). Para Santaella (1997, p. 42), “graças à capacidade do computador para transformar em impulsos eletrônicos toda informação de dados, voz e vídeo, nesse universo, não há signo que não possa ser absorvido, traduzido, manipulado e transformado”.

É justamente pela “liberação da palavra” e pelo processo de digitalização que os internautas hoje rompem com o polo da emissão, produzindo e compartilhando novos conteúdos. Diante disso, o que as crianças e os jovens internautas estariam produzindo com os *bits* nas redes sociais digitais? E como esses *bits* permitem os sujeitos potencializar a conversa mediada pelo computador nos processos comunicacionais em que há a participação coletiva na produção do conhecimento?

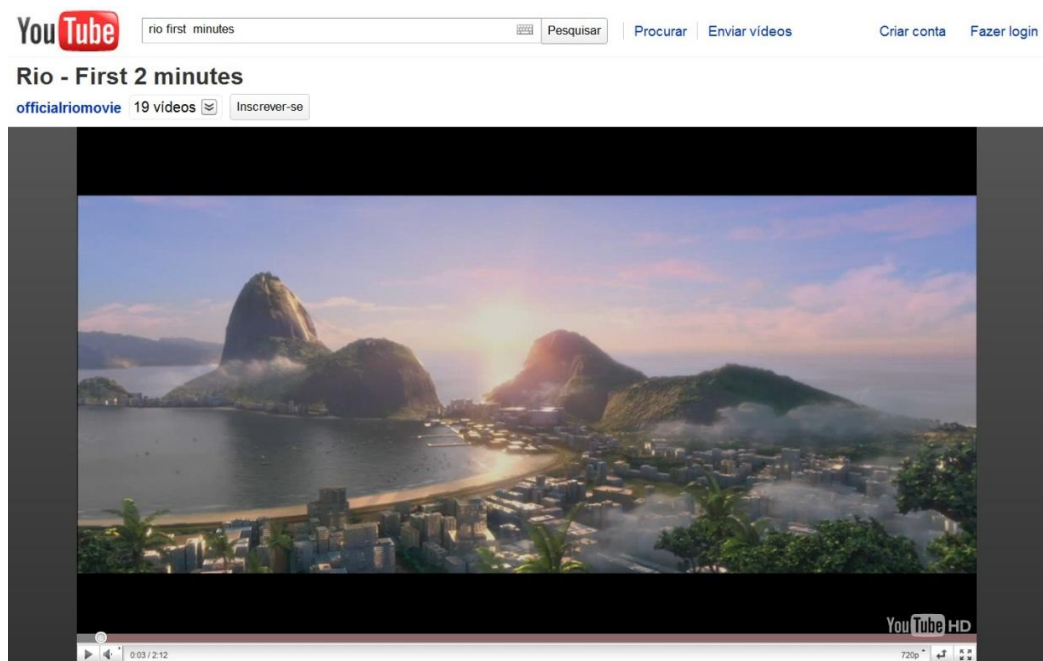
O processo de digitalização possibilita compartilhamento de vídeos na *Web*, como é bastante comum entre os usuários do Facebook, que divulgam *links* que direcionam outros internautas para *sites* como o YouTube⁶. Lévy (1999), em obra escrita há mais de uma década, já previa que a digitalização das informações tornaria o ciberespaço o principal canal de comunicação, guardando parte da memória da humanidade. Não há dúvida de que o YouTube se constitui hoje como um importante *site* contendo um amplo acervo cultural digital, guardando parte de nossa memória audiovisual que pode ser acessada de qualquer canto do globo. É possível encontrar documentários e filmes nacionais e internacionais, videoclipes de artistas renomados, bem como a música de artistas pouco conhecidos e que também divulgam seus trabalhos na rede, vídeos amadores dos próprios usuários do YouTube, seriados de televisão, programas de telejornal, dentre outros. O que as crianças e os jovens hoje estão fazendo ou serão capazes de fazer com essa memória digital nas próximas décadas? E como essa memória se integrará às novas memórias que vêm se formando e

⁶ O *site* do canal YouTube é: <<http://www.youtube.com/>>.

que se formarão num futuro próximo? Não há como prever com exatidão, mas um indício do que hoje os internautas estão fazendo no Facebook com o compartilhamento de vídeos é o de ampliar as discussões e os debates *online*, não ocorrendo única e exclusivamente por meio do texto escrito.

Lemos (2002) enfatiza que no ciberespaço a informação, ao ser transformada em *bits*, tem a capacidade de fazer “com que os diversos formatos midiáticos possam transitar por vários suportes (imagens, textos, sons, vídeo... e por ondas, fibras óticas, satélites, etc.)” (p. 122). Isso significa entender e reconhecer que o Facebook não é um espaço destinado apenas às conversas textuais, e que vídeos e imagens podem igualmente iniciar discussões, como frequentemente usuários dessa rede o fazem. De acordo com a pesquisa de Couto Junior (2012), isso ocorreu na seguinte situação, quando *AP* compartilhou um *link* do YouTube no Facebook com a introdução de dois minutos em HD (High Definition) do filme de animação “Rio”. A partir do vídeo, algumas questões foram discutidas com o pesquisador e outros estudantes:

Figura. 2: Filme “Rio” disponível na internet



Fonte: YouTube

GS: *aeeeeeeee!!! simmmmmm! AMOOOO o cantinho [a música] inicial também! e também o assovio inicial da música do bondinho!*

GS: *e que bom que tu conseguiu uma qualidade boa! [em alta definição] arrepiaaaaa muito!!!*

DD: *Eu gostei também. Só esqueceram de avisar para os roteiristas*

que a gente [no Brasil] não samba e joga futebol 24h ao dia rs

Pesquisador: *Concordo com vocês dois! Nossa, o filme foi demais da conta para mim nesse aspecto (futebol e carnaval). Muito samba e futebol pra quem não curte nem um, nem outro rsrsrs Mas as imagens são lindas!*

AP: *Ainda bem que lembraram de dizer que “carnaval é uma festa que acontece (SÓ) 4 dias no ano” [fala de um dos personagens ao mostrar os costumes e hábitos da cidade, logo no início do filme]... achei muito válido.*

GS: *Esqueceram de avisar aos roteiristas que nem todas as calçadas do Rio são iguais aos do calçadão de Copacabana uisharuiarshui ah gente... detalhes!! não jogamos fut sempre... mas isso tem sempre na nossa rotina!! basta ir na praia li que tu vê várias bolas quicando! Não achei ofensivo.*

AP: *Achei interessante tbm o povo hipnotizado pela tv (claro, com futebol)... nem perceberam as araras fugindo!*

Pesquisador: *os dois estavam totalmente mergulhados no jogo de futebol!! Rsr rsrs*

Ao iniciar os comentários sobre o vídeo, os sujeitos já se mostraram bastante entusiasmados com a qualidade audiovisual das imagens em movimento, apresentando uma resolução bastante alta, segundo disponibiliza o próprio YouTube no *site*: 720p (1280 x 720 pixels). É pelo advento dos avanços tecnológicos que os internautas hoje vêm usufruindo de “*uma qualidade boa!*” de imagens em movimento que “*arrepiaaaaaa muito!!!*”. Sites muito frequentados por crianças e jovens, como é o caso do YouTube, já se encontram bastante populares nas redes sociais digitais, sendo seu conteúdo amplamente compartilhado na *Web*. A capacidade de armazenamento dos computadores permite aos criadores e produtores da indústria cinematográfica promover na internet suas obras com qualidade audiovisual que impressiona os usuários.

Apesar do fascínio pelos vídeos em alta definição, os internautas acima também comentaram sobre o conteúdo narrativo, que não necessariamente agrada plenamente a todos, apesar dos ricos efeitos imagéticos e sonoros: “*Só esqueceram de avisar para os roteiristas que a gente [no Brasil] não samba e joga futebol 24h ao dia rs*” e “*Esqueceram de avisar aos roteiristas que nem todas as calçadas do Rio são iguais aos do calçadão de Copacabana uisharuiarshui*”. Os usuários nem sempre estão de acordo com os comentários compartilhados por outros internautas, e eventualmente há divergência de opiniões: “*mas isso tem sempre na nossa rotina!! basta ir na praia li que tu vê várias bolas quicando! Não achei ofensivo*”.

Esse vídeo, além de muitos outros documentários, curtas-metragens etc., mostra sobre o que jovens usuários do Facebook dialogam no ciberespaço. Compreendendo o

potencial das conversas *online* nas redes digitais, seria preciso entender qual o papel da educação em meio às novas práticas contemporâneas que ocorrem no ciberespaço e alteram a relação de crianças e jovens com a informação e a produção de conhecimento.

Museus virtuais e *cibermuseus*: diálogos possíveis com o cotidiano escolar

As transformações sociais engendradas pelos usos das mídias digitais em rede modificam a relação dos usuários com a informação e a produção colaborativa de novos conhecimentos. Conseqüentemente, essas transformações implicam em diversos desafios para o campo educacional, necessitando de um olhar mais atento para as práticas sociais mediadas pelas tecnologias na tentativa de promover processos de ensino-aprendizagem mais “dinâmicos”, “inovadores” e “atraentes” para os estudantes e seus professores. Nos cotidianos escolares já é possível perceber a popularização de determinados recursos tecnológicos, que vêm aos poucos sendo incorporados na realidade brasileira: câmeras digitais registram as atividades diárias de crianças e jovens; um número incontável de imagens são postadas no *site* da escola e em diversas redes sociais da internet; os laboratórios de informática se constituem como verdadeiros espaços de pesquisa e produção de conhecimento; *laptops*, *tablets* e *smartphones*, conectados à rede mundial de computadores, também são utilizados nos cotidianos escolares para promover novas formas de produzir e compartilhar informação. Diversas instituições de ensino utilizam as tecnologias digitais, entretanto, não há como desconsiderar o fato de que muitas escolas no Brasil ainda carecem de recursos digitais à disposição dos professores.

Na primeira parte do texto discutimos os processos de ensinar e aprender no contexto das redes sociais da internet. Nosso objetivo agora é refletir sobre os museus virtuais e *cibermuseus* a partir da experiência de montagem e execução de uma oficina pedagógica. Entendemos que o debate sobre os museus virtuais e os *cibermuseus* é novo, e extremamente interessante para professores das diversas áreas do conhecimento.

Para Arruda (2013), o *cibermuseu* existe exclusivamente no meio virtual, enquanto que o museu digital é uma versão do museu presencial. A respeito da plataforma específica do Museu da Pessoa, utilizada por nós na atividade pedagógica que será relatada adiante, Arruda (2013, p. 223) aponta:

O Museu da Pessoa [...] transporta o visitante tanto para o conhecimento e reconhecimento do passado, quanto o torna ativo no processo de construção do próprio passado, por meio das histórias de vida. O Museu da Pessoa, apesar de possuir um endereço físico, possui acervo construído e acessível basicamente pela web e incorpora características típicas da web que são, ao mesmo tempo, discutidas e analisadas no âmbito da historiografia e do ensino de história: a de que todos são partícipes da História e podem registrar fatos e acontecimentos pertinentes à sua vida, acessíveis a qualquer um que disponha de acesso à web.

Os museus virtuais e os *cibermuseus* constituem-se como importantes espaços formativos para se pensar outras formas de abordar o conhecimento histórico no cotidiano escolar, mesmo que ainda muito pautado em uma visão linear, ligado às práticas de memorização e à cultura do impresso materializada nos livros didáticos. Cabe ressaltar que não é nosso objetivo negar a importância dos materiais impressos, mas apontar outros caminhos para os processos de ensino-aprendizagem, compreendendo as possibilidades mediadoras dos artefatos digitais na aquisição de conhecimento.

A escola poderia beneficiar-se em conhecer as aprendizagens que estão se constituindo nos ambientes virtuais, atentando para novas formas de aprender dos sujeitos. Para isso, faz-se imprescindível alertar para o fato de que “a escola pode e deve intensificar o diálogo entre a cultura escolar e a cultura midiática ao oferecer oportunidades de produção de narrativas de autoria dos estudantes com o uso de novas linguagens e tecnologias” (OROFINO, 2005, p. 29). Dessa forma, cabe questionar: quais possibilidades pedagógicas poderiam ser criadas para pensar processos de ensino-aprendizagem mediados pelas práticas ciberculturais?

Concordamos com Pretto (2014, p. 348), quando nos diz:

O que temos hoje são políticas [públicas de educação] esquizofrênicas que não compreendem a necessidade de pensar a educação para além da própria educação, articulando-a com outros campos do conhecimento para, com isso, tentar superar o que denomino de escola broadcasting, a escola distribuidora de informações, igual ao realizado pelas grandes redes de comunicação.

A partir desta colocação, chamamos a atenção também para aquilo que o autor denomina a respeito da implantação de um “ecossistema pedagógico de aprendizagem e

de produção de culturas e conhecimentos” (p. 348). Esse ecossistema significa pensar, no contexto escolar, a articulação das diversas tecnologias (lápiz, caneta, livro impresso, computadores, internet, dentre outras), com um enfoque não somente no consumo e na produção de informação, mas na criação de um espaço que possibilite a convivência e o diálogo sobre as diversas culturas, suportes tecnológicos e saberes.

A proposta da montagem da oficina “Cibermusealizando: trabalhando a ditadura-civil militar brasileira por meio do Museu da Pessoa”, realizada em maio de 2014 no CIEP 175 José Lins do Rego, localizado em São João de Meriti⁷, município do Rio de Janeiro, esteve em consonância com a perspectiva do “ecossistema pedagógico” proposto por Pretto (2014). A atividade inseriu-se no contexto dos 50 anos do Golpe Militar no Brasil, entendendo que se trata de um tema imprescindível a ser debatido por estudantes e seus professores. Partiu-se da compreensão de que “apenas conhecendo, discutindo, analisando, revelando os fatos e as experiências ligados à ditadura militar, podemos efetivamente tornar esse momento da nossa história em tempo passado” (ARAÚJO, 2013, p. 10). Desta forma, reconhecemos a tecnologia não apenas como ferramenta, mas também como linguagem que potencializou explorar o tema da ditadura com os alunos da escola.

O objetivo geral do trabalho desenvolvido foi refletir sobre os fatos, atores e processos relativos ao período da ditadura civil-militar brasileira (1964-1985) por meio das possibilidades de mediação tecnológica oferecidas pelo Museu da Pessoa⁸. Em relação aos objetivos específicos, a oficina buscou compreender como o espaço museal selecionado poderia contribuir com a ressignificação da noção de sujeito histórico. Além disso, a equipe da oficina buscou problematizar as formas de construção do conhecimento histórico no ambiente digital, abordando especificamente a questão da memória e das fontes históricas.

Como atividades prévias de preparação e estudo, a equipe responsável pela montagem do planejamento visitou a exposição sobre ditadura chamada “Resistir é

⁷ A referida oficina foi planejada e executada por quatro professores-pesquisadores bolsistas do Projeto “Política, Tecnologia e Interação Social na Educação”, desenvolvido no “Laboratório Estado, Sociedade, Tecnologia e Espaço” (LabEspaço) do Instituto de Pesquisa e Planejamento Urbano e Regional (IPPUR) da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). São eles: Marcella Albaine (Mestranda), Diego Alves (graduando em História), Vanessa Moura (graduanda em História) e Edilson Rangel (professor do CIEP José Lins do Rego). Após o encerramento da oficina, foi montado um vídeo com imagens do trabalho, disponibilizado no YouTube. O endereço eletrônico é:

<<https://www.youtube.com/watch?v=T4rtfvCr36Y&feature=youtu.be>>. Acesso em: 29 jul. 2014.

⁸ O site do museu é: <<http://www.museudapessoa.net/>>. Acesso em: 29 jul. 2014.

preciso” no Centro Cultural Banco do Brasil do Rio de Janeiro (CCBB/RJ). A visita foi realizada em março de 2014 e buscou refletir, com os alunos, sobre a temática. Também foi elaborado um questionário para as turmas que iriam participar da oficina, cujo objetivo consistiu em conhecer o perfil dos alunos, entender como eles se relacionam com o conhecimento histórico e qual a ligação deles com a tecnologia, se fazem uso, com que frequência etc. Posteriormente, foi realizada uma visita à escola onde seria desenvolvida a oficina para averiguar a infraestrutura e a disponibilidade de uso dos laboratórios de informática.

Alguns dados interessantes apareceram no questionário acima citado. Dos 17 alunos que responderam ao questionário, 15 responderam “sim” quando indagados sobre a seguinte pergunta: “*Você acha que as tecnologias digitais podem contribuir positivamente para a sua participação nas aulas de História?*”. Os demais (2 alunos) marcaram a opção “indiferente”. A partir desse interesse dos estudantes pelos usos das tecnologias digitais no ensino de História, o planejamento foi elaborado. A oficina ocorreu em dois dias, com duração de duas horas em cada dia. A realização desta atividade deu-se no turno da noite com discentes das turmas de Educação de Jovens e Adultos (EJA) do CIEP 175 José Lins do Rego, totalizando 17 participantes no 1º dia e 14 no 2º dia.

No 1º dia apresentamos a equipe da oficina e interagimos com os alunos no laboratório de informática; também explicamos a proposta da oficina, buscando situar a temática e sua importância; pedimos que os alunos elencassem palavras-síntese que, para eles, tivessem relação com o contexto da ditadura civil-militar no Brasil, visando projetá-las, ao término do 2º dia de oficina, em uma “nuvem de palavras”⁹. Posteriormente, a intenção era acessar e explorar o *site* do Museu da Pessoa, tornando mais significativa a experiência de interagir com as informações *online* que abarcam o tema da ditadura. Entretanto, nossa intenção inicial não foi concretizada porque a plataforma estava em processo de reformulação, de acordo com a mensagem publicada no *site*: “*Estamos em obras! Nosso portal está mudando de cara*”. Isso revela que os *sites* da rede mundial de computadores encontram-se em permanente transformação, na medida em que “suas inúmeras fontes, suas turbulências, sua irresistível ascensão

⁹ Esta “nuvem de palavras” foi criada pela equipe mediante a utilização do *site* <<http://www.tagxedo.com/app.htmlpois/>>. Acesso em: 29 jul. 2014. As palavras de maior destaque elencadas pelos alunos foram: cultura, repressão, violência, tortura e música.

oferecem uma surpreendente imagem da inundação de informação contemporânea. Cada reserva de memória, cada grupo, cada indivíduo, cada objeto pode tornar-se emissor e contribuir para a enchente” (LÉVY, 1999, p. 160). Em outras palavras, as informações disponibilizadas na internet renovam-se a cada instante pela necessidade de serem editadas, aprimoradas, atualizadas etc. A nosso ver, é imprescindível a criação de alternativas e estratégias pedagógicas que estejam atentas para a constante atualização dos *sites* da internet. Diante dos desafios educacionais que se apresentam com o uso da rede, como construir metodologias para os processos de ensino-aprendizagem *online*?

A proposta da oficina foi apresentar personagens fictícios que tinham suas histórias relacionadas ao contexto da ditadura e um breve enredo sobre eles, lido para toda turma, entregue impresso e disponibilizado na conta de e-mail relativa a cada personagem; dividimos os personagens entre os estudantes e explicamos que estas histórias deveriam ser ampliadas e conter “título”, “tags” e “sinopse”. Explicamos, então, que os alunos poderiam começar a compor a história de seus respectivos personagens, contando com a orientação da equipe e do professor da turma em todas as etapas, assim como buscando informações na internet sobre o contexto histórico. Vale destacar que muitos estudantes optaram por começar a história no próprio caderno, marcando a presença desta tecnologia em sua prática, e não apenas da tecnologia digital. Essa postura vai na mesma direção apontada por Santaella (2007, p. 128), que diz: “todas as formas de cultura, desde a cultura oral até a cibercultura hoje coexistem, convivem e sincronizam-se na constituição de uma trama cultural hipercomplexa e híbrida”. As palavras da autora apontam para a ideia de que o surgimento de uma mídia não necessariamente implica no desaparecimento das anteriores. Caderno e internet coexistem em muitos cotidianos escolares e apresentam especificidades próprias e usos diversos.

No 2º dia da oficina, retomamos a elaboração das histórias e as postamos no *site* do Museu da Pessoa, que já não estava mais em “manutenção”. Explicamos aos discentes que as histórias criadas deveriam ser socializadas/apresentadas a todos da turma, buscando problematizar o que elas tinham em comum e de diferente, como e em que medida poderiam nos ajudar a entender a História e como eles relacionavam o que aprenderam com aquilo que já havia sido trabalhado pelo professor em sala sobre o assunto. Posteriormente conversamos sobre as palavras-síntese elencadas pelos alunos

no 1º dia (projeção da “nuvem de palavras”) e o porquê daqueles vocábulos terem sido mais valorizados pelos estudantes. Por fim, a equipe conversou com a turma sobre o desenvolvimento da experiência da oficina, destacando o museu enquanto espaço para qualquer cidadão contar suas histórias.

Figura 3: “Nuvem de palavras” elencadas pelos alunos



Fonte: Tagxedo

Além disso, foi aplicado um questionário de avaliação final dando espaço para que eles respondessem às indagações sobre se gostaram de participar da oficina, o que aprenderam etc. Os personagens fictícios criados por nós¹⁰, contendo um enredo inicial e, posteriormente, continuados pelos alunos no *site* do Museu, tinham apenas objetivos didáticos e, certamente, representavam “recortes” que não se pretendiam generalizantes, tampouco trabalhados de forma a corroborar perspectivas essencialistas. Durante a oficina os alunos recorreram constantemente à *Web* para realizar pesquisas que os ajudaram a desenvolver as atividades propostas.

Percebemos que a experiência realizada foi bastante produtiva, contando com o empenho dos discentes em todas as etapas. Além da atividade de planejamento, visando

¹⁰ Foram pensados os seguintes personagens: latifundiário, operário siderúrgico, músico, estudante universitária, atriz, professora, militar, padre, jornalista e jogador de futebol.

à construção de um material didático consistente do ponto de vista do conhecimento histórico escolar em sua especificidade (GABRIEL, 2003; MONTEIRO, 2007), preocupamo-nos, de igual forma, em utilizar as potencialidades das tecnologias digitais.

Diante do que foi exposto, consideramos que os educadores dos mais diversos âmbitos e áreas disciplinares podem e devem dialogar, problematizando propostas e iniciativas já existentes, e buscando inspiração nas práticas sociais mediadas pela cibercultura na promoção de processos de ensino-aprendizagem. Tal qual a apresentamos aqui, há diversos caminhos metodológicos que poderiam ser utilizados nos cotidianos escolares, contribuindo com a produção de informação e aquisição de conhecimento.

Considerações finais

Inúmeras experiências mediadas pelas tecnologias digitais vêm sendo utilizadas nos cotidianos escolares. Não se trata de defender a substituição das mídias de massa pelas digitais ou incorporar as chamadas “novidades tecnológicas” em detrimento de práticas pedagógicas calcadas em tecnologias mais tradicionais. Caminhando nesta direção, Santos (2002, p. 119) afirma que “não basta apenas inovar a forma nem o conteúdo dos materiais ou estratégias de ensino. É necessário transformar o processo de comunicação dos sujeitos envolvidos”. Isso não significa desvalorizar ou inutilizar determinados suportes que ainda são bastante utilizados nas escolas, como o quadro-negro, o livro didático, o retroprojetor, dentre outros, mas promover novas formas de entrar em contato com os conhecimentos.

No papel de educadores, a proposta do nosso texto abarcou a necessidade de um olhar mais atento e sensível ao uso de *sites* da internet nos processos de ensinar e aprender contemporâneos. O Facebook e os *cibermuseus*, que abarcam nossos interesses de pesquisa no campo educacional, tornaram possível compreender as possibilidades pedagógicas engendradas pela cibercultura. Além das duas experiências de pesquisa analisadas, certamente outros *sites* poderiam constituir-se como estratégias pedagógicas imprescindíveis para desenvolver processos educacionais à luz das práticas sociais ciberculturais.

Pensar educações na/com a cibercultura é mais do que a mera implementação das mídias digitais na sala de aula, é reconhecer e legitimar outras formas de aprender; um aprender que seja praticado nas dinâmicas do compartilhamento, da colaboração na/em rede com outros internautas. Como a educação poderia se apropriar das práticas ciberculturais e construir novas estratégias em sala de aula para abarcar também as manifestações culturais que ocorrem por meio das informações que circulam livremente na internet? Afinal, o que pode a escola hoje?

Referências

ARAUJO, Maria Paula. O ensino da Ditadura Militar nas escolas: problemas e propostas de trabalho. In: ARAUJO, Maria Paula (Org.); SILVA, Izabel Pimentel (Org.); SANTOS, Desirree dos Reis (Org.). **Ditadura militar e democracia no Brasil: história, imagem e testemunho**. Rio de Janeiro: Ponteio, 2013, p. 9-10.

ARRUDA, Durcelina Ereni Pimenta. Museu virtual: construção e desconstrução de e das histórias. **Ensino Em Re-Vista**, v. 20, n. 1, p. 219-228, jan./jun. 2013.

CANCLINI, Nestor García. **Diferentes, desiguais e desconectados: mapas da interculturalidade**. Rio de Janeiro: UFRJ, 2005.

COUTO JUNIOR, Dilton Ribeiro. **Cibercultura, juventude e alteridade: aprendendo-ensinando com o outro no Facebook**. 2012. 133f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2012.

_____. **Jovens, jogos eletrônicos e educação: um diálogo para se pensar práticas educativas alteritárias**. 2008. 53f. Monografia – Faculdade de Educação, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2008.

FERREIRA, Helenice Mirabelli Cassino. **Dinâmicas de uma juventude conectada: a mediação dos dispositivos móveis nos processos de aprender-ensinar**. 2014. 272f. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2014.

GABRIEL, Carmen Teresa. **Um objeto de ensino chamado História: a disciplina de História nas tramas da didatização**. 2003. 403f. Tese (Doutorado em Educação) – Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2003.

KRAMER, Sonia. **Por entre as pedras: arma e sonho na escola**. 3. Ed. São Paulo: Ática, 2007.

LEMOS, André. Aspectos da cibercultura: vida social nas redes telemáticas. In: PRADO, José Luiz Aidar (Org.). **Crítica das práticas midiáticas**: da sociedade de massa às ciberculturas. São Paulo: Hacker, 2002, p. 112-129.

_____. Cultura da mobilidade. **Revista FAMECOS**, Porto Alegre, n. 40, p. 28-35, dez. 2009.

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

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

MACEDO, Nélia Mara Rezende. “**Você tem face?**” Sobre crianças e redes sociais *online*. 2014. 296f. Tese (Doutorado em Educação) – Faculdade de Educação, Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2014.

MARINHO, Simão Pedro; TÁRCIA, L.; ENOQUE, C. F. O. VILELA, R.A.T. Oportunidades e possibilidades para a inserção de interfaces da web 2.0 no currículo da escola em tempos de convergências de mídia. **Revista e-curriculum**, PUC-SP, São Paulo, v. 4, n. 2, p. 1-28, jun. 2009.

MONTEIRO, Ana Maria. **Professores de História**: entre saberes e práticas. Rio de Janeiro: Mauad X, 2007.

OKADA, Alexandra. Colearn 2.0 – coaprendizagem via comunidades abertas de pesquisa, práticas e recursos educacionais. **Revista e-curriculum**, São Paulo, v. 7, n. 1, p. 1-15, abr. 2011.

OROFINO, Maria Isabel. **Mídias e mediação escolar**: pedagogia dos meios, participação e visibilidade. São Paulo: Cortez, 2005.

PEREIRA, Rita Marisa Ribes. O menino, os barcos, o mundo: considerações sobre a construção do conhecimento. **Currículo sem Fronteiras**, v. 10, n. 2, p. 38-54, jul./dez. 2010.

PRETTO, Nelson De Luca. Redes sociais e educação: o que quer a geração alt+tab nas ruas? **Liinc em Revista**, Rio de Janeiro, v. 10, n. 1, p. 344-350, maio 2014.

_____; ASSIS, Alessandra. Cultural digital e educação: redes já! In: PRETTO, Nelson De Luca (Org.); SILVEIRA, Sérgio Amadeu (Org.). **Além das redes de colaboração**: internet, diversidade cultural e tecnologias do poder. Salvador: EDUFBA, 2008, p. 75-83.

SANTAELLA, Lucia. A crítica das mídias na entrada do século 21. In: PRADO, José Luiz Aidar (Org.). **Crítica das práticas midiáticas**: da sociedade de massa às ciberculturas. São Paulo: Hacker Editores, 2002, p. 44-56.

_____. A tecnocultura atual e suas tendências futuras. **Sygnó Y Pensamiento**, v. XXX, p. 30-43, jan./jun. 2012.

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

_____. O homem e as máquinas. In: DOMINGUES, Diana. (Org.). **A arte no século XXI: a humanização das tecnologias**. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1997, p. 33-44.

SANTOS, Edméa Oliveira dos. Educação on-line: a dinâmica sociotécnica para além da educação a distância. In: PRETTO, Nelson de Luca (Org.). **Tecnologia e novas educações**. Salvador: EDUFBA, 2005, p. 194-202.

_____. Formação de professores e cibercultura: novas práticas curriculares na educação presencial e a distância. **Revista da FAEBA**, Salvador, v. 11, n. 17, p. 113-122, jan./jun., 2002.