

**ATORES EM REDE: 20 ANOS NA ESTEIRA DA
CONSTRUÇÃO COLETIVA DO CONHECIMENTO
RELATOS DE PESQUISA**

São Paulo/24-04-2009

Brasilina Passarelli

Núcleo de Pesquisa das Novas Tecnologias de Comunicação Aplicadas à Educação Escola do
Futuro/USP e-mail: lina@futuro.usp.br

Categoria: Pesquisa e Avaliação

Setor Educacional: Educação Fundamental

Natureza do Trabalho: Relatório de Pesquisa

Classe: Investigação Científica

Resumo: O Observatório da Cultura Digital, nova linha de pesquisa do Núcleo de Pesquisa das Novas Tecnologias de Comunicação Aplicadas à Educação Escola do Futuro/USP, desenvolve pesquisas inovadoras utilizando método etnográfico aplicado ao estudo em redes sociais no biênio 2009/2010. Tais pesquisas são relatadas nesse trabalho cujos temas principais são educomunicação, redes sociais e a disseminação do conhecimento em projetos de inclusão digital no Brasil, a saber, Programa Acessa Escola, Programa Acessa São Paulo e Programa Tonomundo. Também são relatadas publicações em livros e coletâneas, além de teses e dissertações em andamento.

Palavras-chave: educomunicação, redes sociais, observatório da cultura digital.

1. Tecendo Futuros na Sociedade Contemporânea

A experiência de viver em rede na sociedade contemporânea trouxe inúmeras implicações para a produção cultural e para a educação. A inovação surge em movimentos caracterizados por hábitos de interação e pelo meio do uso das ferramentas comunicativas. A aprendizagem e novas formas ações recíprocas tornaram-se responsáveis por mudanças sócio-econômicas que ambientam o mérito de serem investigadas e analisadas com critérios interdisciplinares.

Neste contexto devem predominar estudos teóricos que permitam explorar o embate de paradigmas com pensamentos de autores da modernidade e da contemporaneidade, detectando permanências, impertinências e novos caminhos. É interessante contrapor pensadores modernos como os anteriormente mencionados a filósofos e pensadores da pós-modernidade para cotejar conceitos, suas permanências, suas transições bem como mapear novas tendências. Desta forma podem ser cotejadas as proposições de Walter Benjamin (1936) em *A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica* com os pensamentos de Jean Baudrillard (2000), um filósofo que definitivamente impactou o campo da comunicação, desde 1968, quando publicou seu livro intitulado *O sistema dos objetos*.

Em 2007 também se comemorou os 40 anos de publicação do livro de Guy Debord (2002) que designa adequadamente a época em que atualmente vivemos *A sociedade do espetáculo*. Também datam da mesma época os estudos pioneiros de Marshall MacLuhan (1974), o teórico canadense que revolucionou o universo da comunicação de massa afirmando que o meio é a mensagem, que a nova interdependência eletrônica recria o mundo em uma imagem de aldeia global e que o "rock'n roll é a maior renovação artística desde Homero". Seu livro mais famoso em português é *Os meios de comunicação como extensões do homem*.

De que falaram Debord, Baudrillard e MacLuhan na maior parte do tempo? De comunicação, de mídia, de um tempo dominado pela mediação

tecnológica. Também merece integrar esta discussão Gilles Deleuze - o primeiro filósofo a desenvolver de forma mais abrangente a noção de simulacro. O termo "simulacro" adquiriu, nas décadas de 1970 e 1980 nos círculos norte-americanos da arte e da literatura, uma conotação associada ao artificial, ou seja, a um conjunto de ficções cujo valor é equiparável ao de uma verdade. Baudrillard - tido como o teórico do regime do simulacro - preconiza que vivenciamos o quarto estágio da representação, a "hiper-realidade" que a tudo falsifica na época pós-moderna. Some-se ao modelo aberto da Internet as novas relações de poder que a estrutura horizontalizada da Internet propicia acenando com novas pesquisas sobre os meios e as mediações, onde contribuem com importantes conceitos autores como Pierre Lévy (2003), Manuel Castells (2007), Jesus Martín-Barbero (1997) ,entre outros.

Howard Rheinghold em meados dos anos 90 cunhou o termo comunidades virtuais e desde então se dedicou a estudar os impactos sociais do universo virtual. O autor considera que tecnologias, como o telefone celular, sistemas de rastreamento via satélite, computadores interconectados, tecnologias que podem ser usadas como roupas, permitem às pessoas criar novas formas de fazer comércio, de aprender, fazer sexo e gerar conflito. Em 2002, com *Smart mobs: the next social revolution*, introduziu conceitos como sistemas de reputação online (também denominados de folksonomias) e intervenções sociais a partir de movimentos comunicativos em rede.

No rol dos pensadores contemporâneos sobre a rede, Passarelli (2008) considera que merece ser estudados Ted Nelson, criador do termo hipertexto nos anos 80 e, mais recentemente, crítico ferrenho das interfaces Web e dos sistemas proprietários; e Tim Berners-Lee, criador da Internet como rede de comunicação acadêmica e que, desde então, acompanha a discórdia sobre os movimentos assimétricos de sua expansão. Ao invés de vender sua criação, Berners-Lee criou o World Wide Web Consortium, que administra a internet nos Estados Unidos como um modelo aberto. O modelo é baseado na neutralidade da rede, onde todos têm o mesmo nível de acesso e a informação na internet é tratada com igualdade.

A autora também afirma que, atualmente existe consenso para caracterizar três gerações da Web. A Web 1.0 para designar a primeira geração comercial da Internet com conteúdos de baixa interatividade. A geração Web 2.0 atualmente entre nós, caracterizada por redes sociais e *folksonomias* em ferramentas como o YouTube (site para compartilhamento de vídeos), Flickr (site para compartilhamento de fotos), Orkut, MySpace (dentre outros sites de relacionamento com perfis, blogs, forums, email, grupos, jogos e eventos), a Wikipédia (enciclopédia coletiva online) e ambientes virtuais que integram comunidades de jogos (MOORPGS).

As ferramentas de publicação de conteúdo on-line são importantes uma vez que deixam de ter apenas o lado técnico de uso quando passam a fazer parte de um movimento, se configurando à apropriação de seus usuários que, por meio delas, ocupam espaços na rede de maneira autônoma e com fins próprios. A Web 3.0 foi também denominada Web Semântica por Tim Berners-Lee ao final dos anos 90, para denominar uma Web com maior capacidade de busca e auto-reconhecimento dos conteúdos por meio de metadados com descrições ligados aos conteúdos originais.

Os modelos econômicos que se desenvolvem ancorados nas novas tecnologias de informação e comunicação tanto influenciam como são influenciados pela sociedade e cultura à medida que ocorre a apropriação dos recursos tecnológicos por mais e mais pessoas. Tal apropriação é uma das características marcantes trazidas pela sociedade em rede e se destaca por independe do espaço físico, temporal e por permear as mais variadas divisões sociais definidas até então. A maneira de comunicar da *Generation Txt* – Geração Txt – (Rheingold 2002, p. 20) por meio do compartilhamento de informações via serviço SMS ou os hábitos da *Content Generation* – Geração “C” – Geração do Conteúdo e da Colaboração como é denominada a geração de consumidores que nasceu após 1995 com a disseminação da Internet por meio do uso do computador pessoal, são hoje mesclados com hábitos antigos de pessoas que ainda estão se acostumando a navegar na rede.

O conceito de rede não pode ser visto como um objeto, mas como uma ferramenta que nos ajuda a descrever um fenômeno que está acontecendo (LATOUR, 2005, p. 131). A cada ano, as pesquisas em educação e comunicação convergem em busca do processo pelo qual alunos e professores vivenciam ações mais autônomas e ao mesmo tempo mais colaborativas por meio das mídias. A Internet configura-se como espaço de produção cultural sendo, ao mesmo tempo, artefato e lugar onde a cultura é revivida, remixada e criada por muitos, efetivamente. (HINE, 2001, p. 71).

Até finais do séc. XX vivenciamos uma sociedade na qual estudantes e professores eram, principalmente, consumidores culturais. Tal cultura protegida por direitos autorais e de domínio das grandes corporações é hoje vista e denominada por alguns autores de cultura apenas lida ou *Read Only Culture*. (LESSIG, 2008, p. 28). No âmbito do crescimento e das possibilidades que as ferramentas de conexão vêm permitindo, e do uso disseminado das novas práticas comunicativas é possível observar hoje formas de criações culturais que são ao mesmo tempo consumidas e produzidas (lidas e escritas) – denominadas *Read Write Culture*. Ao invés de meramente consumir conhecimento produzido por fontes autorais, as práticas na rede envolvem o acesso assim como a produção de conhecimento que contribuem retroalimentado a rede de conhecimentos. (ITO, et. al., 2008).

É de se esperar que o mérito de tais mudanças não venham apenas das possibilidades apresentadas pelas ferramentas, mais das apropriações criativas propostas por seus usuários (sejam eles alunos, pais ou professores) ao lidar com elas. Tais apropriações têm sido preconizadas por uma geração sempre online que ocupa espaços informacionais para expandir amizades, aprender e disseminar o conhecimento entre os amigos, produzir e tornando públicas suas escolhas, perfis e preferências. E os espaços híbridos, agora não mais estéreis uma vez que apropriados, tornam-se campos de inovação à medida que adquirem as possibilidades que as pessoas lhes aplicam através de novas ferramentas e novas idéias.

Essa atual prática da liberdade proveniente do acesso ao conhecimento disponível na rede propiciam hábitos de compartilhamento de informações que rompem os limiares nacionais e sociais, superando divisões políticas e configurando-se em uma realidade fluída e expansiva da qual emergem demandas e oportunidades que permitem aos usuários habitarem em lugares, transnacionais. (BENKLER, 2006, p. 19); (BAUMAN, 2001, p. 15). Tais mudanças proporcionam a emergência de uma cultura mais crítica, dotada de maior capacidade de intervenção para além dos limites das instituições sociais.

Diante do novo paradigma da rede na qual a expressão de subjetividade abre possibilidades e mediações para transformar a realidade social por meio de um processo comunicativo com conseqüências sociais, ficar à toa com os meios de comunicação digital conduzido por interesses pessoais traduz-se em armazenar e facilitar um crescente conjunto de opções para o compartilhamento, envolvendo o imprevisto e a exploração. O tempo gasto pelos nativos digitais interagindo através das ferramentas de comunicação carregam em si o potencial de criatividade que gera efeitos colaterais como aprendizagem auto-dirigida, aprimoramento do uso das ferramentas (literacia digital) e desenvolvimento de interesses permanentes.

2. O NAP Escola do Futuro/USP: 20 Anos na Vanguarda das Redes

O Núcleo de Pesquisa das Novas Tecnologias de Comunicação Aplicadas à Educação Escola do Futuro/USP (EF/USP) através das suas pesquisas e seus projetos de desenvolvimento nos últimos vinte anos, explora e implementa propostas inovadoras investigando como as novas tecnologias de comunicação podem melhorar o aprendizado em todos os seus níveis. Para tanto, a atuação do NAP Escola do Futuro/USP pauta-se nos seguintes princípios:

- 1) O compromisso com a pesquisa, a discussão e a avaliação de

diferentes estratégias educacionais, privilegiando aquelas que incorporam, por um lado, os mais modernos conceitos sobre os processos de cognição humana e, por outro, as novas tecnologias de comunicação e informação (TIC's);

2) Pesquisa, concepção, desenvolvimento implementação e avaliação quantitativa e qualitativa de ambientes virtuais de aprendizagem e de prática para educação formal e não –formal; concepção e desenvolvimento de conteúdos digitais interativos; projetos para protagonismo digital.

3) O desenvolvimento de metodologias e materiais didáticos que confirmem um novo dinamismo ao ensino e à aprendizagem, presencialmente ou à distância;

4) A formação de novas gerações de educadores que vejam na interface entre educação e comunicação um campo fértil para sua criatividade, discernimento e constante aperfeiçoamento;

5) Conciliar a pesquisa universitária com a prática da sala de aula através da disseminação de suas pesquisas e metodologias pelo intercâmbio de idéias e experiências entre educadores e instituições acadêmicas com a realização de cursos, seminários, oficinas e outros eventos;

6) Constituir um modelo de parceria entre a universidade, a sociedade e diferentes Agências e esferas de governo, todos comprometidos com o aperfeiçoamento da Educação no Brasil. Esse compromisso fundamenta-se em um novo horizonte de justiça social e de construção e exercício da cidadania em nosso país.

2.1 Projetos de Desenvolvimento

Atualmente, no NAP Escola do Futuro/USP são desenvolvidos programas que há mais de oito anos inserem-se no contexto das redes sociais. Dentre eles

destacam-se: BibVirt - Biblioteca Virtual do Estudante de Língua Portuguesa (www.bibvirt.futuro.usp.br); Programa ACESSA São Paulo (<http://www.acessasaopaulo.sp.gov.br>) - inclusão digital financiada pelo Governo do Estado de São Paulo e Programa Tonomundo (www.tonomundo.org.br) – inclusão digital em escolas públicas do norte e nordeste do Brasil - financiada pelo instituto OiFuturo. Tal longevidade permite construir séries históricas de dados que podem ser objeto de avaliação longitudinal tanto em pesquisas quantitativas quanto qualitativas.

2.2.1 BibVirt – Biblioteca Virtual do Estudante de Língua Portuguesa



Fig. 1 - Home do Programa BibiVirt

A Biblioteca Virtual do Estudante Brasileiro (Bibvirt) é um projeto que iniciou-se no fim de 1996 e foi inaugurada na Internet em 18 de novembro de 1997 com apoio inicial da Fundação AT&T e a Secretaria Estadual de Cultura. O programa representa uma experiência sobre a possibilidade de suprir com as novas tecnologias de comunicação a profunda falta no país de bibliotecas escolares, bibliotecas públicas e livrarias.

A BibVirt contém centenas de obras literárias e documentos históricos brasileiros em versão completa; centenas de imagens da flora,

fauna e vida social brasileira, mapas e outros gráficos; sons desses animais, de instrumentos musicais brasileiros e registros das vozes de personagens históricos como Getúlio Vargas, Juscelino Kubitschek, Luís Carlos Prestes e Carlos Lacerda; todo o conteúdo programático dos primeiro e segundo graus, além da íntegra do curso profissionalizante de Mecânica, do Telecurso 2000, cedido pelo Sistema FIESP e pela Fundação Roberto Marinho, num esforço em oferecer oportunidades educacionais a diversos segmentos da sociedade brasileira. Também oferece links para sites relacionados, e áreas para troca de informações entre professores e alunos. O seu uso 24 horas por dia é gratuito; recebe aproximadamente 5.000 usuários diferentes todos os dias; e nos últimos 3 anos a Bibvirt foi agraciada com 5 trofeus "I-best" [Internet-Best], votada pelos internautas, brasileiros e estrangeiros, como "Melhor Site de Educação e Treinamento".

2.1.2 Programa Acessa São Paulo



Fig. 2 - Home Programa Acessa São Paulo. Disponível em:

<http://acessasaopaulo.sp.gov.br>

AcessaSP é o programa de inclusão digital do Governo do Estado de São Paulo, coordenado pela Secretaria de Gestão Pública, com gestão da Prodesp - Companhia de Processamento de Dados do Estado de São Paulo - Diretoria de Serviços ao Cidadão em parceria com o NAP Escola do

Futuro/USP. Instituído em julho de 2000, oferece para a população do Estado o acesso às novas tecnologias da informação e comunicação (TIC's), em especial à internet, contribuindo para o desenvolvimento social, cultural, intelectual e econômico dos cidadãos paulistas. Para atingir seus objetivos, o Programa ACESSA São Paulo abre e mantém espaços públicos com computadores para acesso gratuito e livre à internet.

Para se ter a dimensão do Programa ACESSA SP, veja alguns dados atualizados:

- 9 anos de existência.
- 37,49 milhões de atendimentos.
- 1,64 milhão de usuários cadastrados.
- 492 postos ACESSA SP em funcionamento.
- 79 postos em implantação.
- 458 municípios atendidos.
- 950 monitores.

2.1.3 Programa Tonomundo



Fig. 3 - Home Instituto Oi Futuro – Programa Tonomundo Disponível em:

<http://www.tonomundo.org.br>

Criado em 2000 pela Telemar e hoje desenvolvido pelo Instituto Oi Futuro, em parceria com a Escola do Futuro- Núcleo de Pesquisa da Universidade de São Paulo (USP), o Tonomundo leva a proposta da inclusão digital a

lugares onde nenhum projeto semelhante chega. O projeto abrange, atualmente, cerca de quinhentos e sete escolas em todo o Brasil. Possui cerca de 31246 usuários cadastrados em 2008. Desenvolve projetos comunitários, de ensino, pedagógicos e de aprendizagem.

O NAP Escola do Futuro/USP também possui outros projetos em desenvolvimento que abrangem áreas de educação e novas tecnologias, inseridos no contexto das redes sociais.

2.1.4 Clubinho Faber Castell



Fig. 4 - Home Projeto Clubinho Faber Castell Disponível em:

<http://fabercastell.futuro.usp.br>

O NAP Escola do Futuro/USP em parceria com a Faber Castell concebeu e implementou o projeto de arte-educação constituído por um ambiente virtual, destinado a promover interação entre criança e a Arte. Através da formação de uma comunidade virtual de aprendizagem e prática com enfoque nas artes visuais, crianças, familiares e professores publicam atividades e trocam experiências e idéias. O ambiente virtual funciona como ponto de união entre as atividades on-line e off-line sugeridas através de um processo interativo: as atividades são propostas no ambiente, realizadas presencialmente na

escola ou em casa e são devolvidas ao ambiente através de publicações nas seções específicas.

2.1.5 Espaço Conhecer Petrobrás



Fig. 5 - Home do Projeto Espaço Conhecer Petrobrás. Disponível em:

<http://petrobras.futuro.usp.br/EspacoConhecer/>

Em convênio com a Petrobras - Petróleo Brasileiro S.A. pesquisadores da EF/USP conceberam e implementaram um portal multimídia com infográficos animados, textos ilustrados, e um grande jogo educacional voltados para jovens de 8 a 15 anos, com intuito de criar uma comunidade virtual de aprendizagem sobre energia em todas as suas formas, educação para o meio ambiente e protagonismo digital intitulado Espaço Conhecer Petrobras. Todos os projetos citados exploram o protagonismo digital através do estímulo à pesquisa e à produção individual e coletiva do conhecimento com publicação de textos e de arquivos multimídia, de /podcasts/ e de publicações em vídeo tipo /Youtube/, ancorados nos espaços digitais concebidos e implementados. Também são privilegiadas as mediações entre os participantes e os pesquisadores dos projetos.

2.1.6 Programa Acessa Escola



Fig. 6 - Home do Programa Acessa Escola. Disponível em:

<http://acessaescola.fde.sp.gov.br/>

O Acessa Escola, um programa do Governo do Estado de São Paulo, desenvolvido pelas Secretarias de Estado da Educação e de Gestão Pública, sob a coordenação da Fundação para o Desenvolvimento da Educação - FDE, tem por objetivo promover a inclusão digital e social dos alunos, professores e funcionários das escolas da rede pública estadual.

Por meio da Internet, ele possibilita aos usuários o acesso às tecnologias da informação e comunicação para a construção do conhecimento e o fortalecimento social da equipe escolar. Outras vertentes que o programa pretende promover:

- Protagonismo juvenil.
- Participação ativa do jovem na linha de frente da construção de novos espaços dentro da escola.
- Socialização de saberes
- Alunos, professores e funcionários num processo interativo de troca e construção de conhecimento.

- Prestação de serviços
- Canal para acesso aos recursos de utilidade pública disponíveis na internet.

O ACESSA Escola visa desenvolver um programa voltado à inclusão da comunidade escolar na sociedade da informação, utilizando-se dos equipamentos existentes na sala de informática das escolas estaduais, conectados à Rede Intragov do Governo do Estado de São Paulo. Leva em conta que, com o acesso à Internet, alunos, professores e pais dispõem hoje de um espaço virtual inesgotável de pesquisa, de oferta de serviços e de possibilidades de trocas interpessoal e institucional, o programa tem como objetivos:

- disponibilizar à comunidade escolar os recursos do ambiente web, criado pelo Programa ACESSA Escola;
- promover a criação e o fortalecimento de uma rede de professores (uso, troca e produção de novos conteúdos);
- criar um ambiente de colaboração e troca de informações e conhecimentos entre alunos e professores, intra e interescolar;
- potencializar os usos da infra-estrutura física e de equipamentos existente na escola.

3. A Pesquisa no Observatório da Cultura Digital

Em 2008 foi implantada a linha de pesquisa Observatório da Cultura Digital no NAP Escola do Futuro/USP. Essa nova linha de pesquisa desenvolve estudos teóricos, reflexões, pesquisas etnográficas e quantitativas (*surveys*) que tratam das redes sociais e aprendizagem através das novas mídias, bem como seus impactos sobre a educação. Orientações de nível mestrado e doutorado também se inserem nesse contexto de pesquisa do Observatório.

3.1 Metas

Dentre as metas da linha de pesquisa do Observatório da Cultura Digital estão:

- Reunir pesquisadores-bolsistas mestrandos, doutorandos e pós-doutorandos da Universidade de São Paulo e de diversas outras universidades do país para trabalhar as informações e dados provenientes dos projetos desenvolvidos pelo Núcleo de Pesquisa da Escola do Futuro com o objetivo de transformá-los em objeto de pesquisa acadêmica.
- Publicar artigos científicos em periódicos especializados, indexados e classificados de acordo com os critérios Qualis da CAPES, nas áreas de Comunicação, Educação e Ciência da Informação.
- Publicar as teses e dissertações acadêmicas em formato de livros por meio de parcerias estabelecidas entre o Núcleo de Pesquisa da Escola do Futuro e editoras que abordam o tema Cultura Digital, bem como editoras interessadas em publicar livros da área de comunicação e educação.
- O estabelecimento de convênios com demais núcleos de pesquisa em comunicação e ciência da informação no país e no exterior, bem como a execução de parcerias que permitam a publicação de todo o material de pesquisa arregimentado são consideradas prioridades a fim de permitir o fluxo contínuo da divulgação científica e proporcionar a troca de conhecimentos por meio do intercâmbio de pesquisadores. Em 2009 estão sendo firmados convênios nacionais e internacionais dentre os quais: (I) FURB - Universidade Regional de Blumenau; (II) UFAL – Universidade Federal de Alagoas; (III) Universidade do Porto – Instituto CETAC.media e (IV) Universidade Carlos III de Madrid/ES – Instituto Agustín Millares.

3.2 Corpo de Pesquisadores do NAP Escola do Futuro/USP

Integrando o corpo de pesquisadores do NAP Escola do Futuro/USP estão, ao todo, 53 graduados e graduandos, mestrandos, doutorandos, bem como técnicos de outras instituições conforme demonstra o gráfico abaixo:

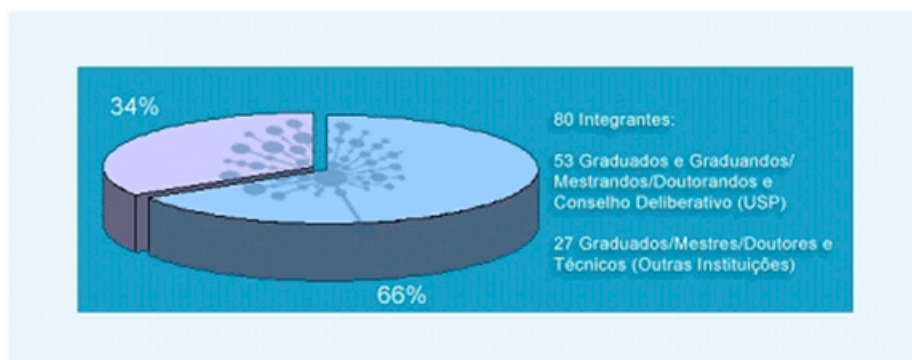


Fig. 7 - Pesquisadores do NAP Escola do Futuro/USP em 2009

3.3 Etnografia Digital nas Redes Sociais

O Observatório da Cultura Digital pode abrigar tanto pesquisas de caráter puramente teórico, baseadas exclusivamente em revisão de literatura sobre autores e conceitos em questão, como também estudos etnográficos com pesquisas de campo desenvolvidas com populações especiais do ciberespaço.

As pesquisas desenvolvidas nessa linha utilizam-se de método etnográfico englobando diferentes técnicas de coletas de dados quantitativas e qualitativas. Segundo Latour (2005) tais pesquisas não dizem respeito à natureza ou ao conhecimento, às coisas-em-si, mas antes a seu envolvimento com nossos coletivos. “Não estamos falando do pensamento instrumental, mas sim da própria matéria de nossas sociedades. (...) nestes coletivos abarrotados de coisas que nós desdobramos, os jogos de poder (...)”. (LATOUR, 2005, p. 9-10). Para uma reflexão sobre os estudos etnográficos tomamos como referência Geertz (1978) que menciona as possibilidades desta metodologia em “estabelecer relações, selecionar informantes, transcrever textos, levantar genealogias, manter um diário e assim por diante”, descrevendo hábitos, comportamentos, de um grupo de pessoas inseridos e produtores de um contexto cultural.

Estudos etnográficos têm sido aplicados em pesquisas que tratam do tema envolvendo comunidades virtuais desde 1995, conforme Braga (2007) e Rocha;

Montardo (2005). Tais metodologias englobam listas de discussões e análise de ambientes virtuais, num movimento de atores registrado pelos servidores e ferramentas de análise como o *Google Analytics*. Ao tratar de estudos sobre comunidades virtuais, Hine (2005) sugere que o conhecimento na forma como é construído na Internet pode ser tratado tanto como contexto cultural ao mesmo tempo em que é um artefato cultural estando, portanto intrinsecamente ligado com a aplicação da etnografia como metodologia de pesquisa.

O cenário favorece o uso da etnografia considerando que o crescimento das interações em rede despertam a necessidade de estudos que abarquem crenças e desejos dos atores bem como a reformulação das fronteiras de ação, pressupondo um maior engajamento do pesquisador tanto em ambientes virtuais quanto em interações reais uma vez que as mídias propõem um desafio e oportunidade para a etnografia questionando o conceito de campo de pesquisa ou lugar de interação.

Trata-se de lidar com “subculturas” de diferentes grupos que ocupam espaços informacionais diversos. A rede é impermanente. De acordo com Silveira (2006, p. 29) “cabe reconhecer a importância de tal perspectiva, ainda que tais estudos não ocupem o centro ou o núcleo duro da área, mas justamente o espaço fronteiro ou de trânsito entre Antropologia, Comunicação e Arte.”

3.4 Pesquisas e Publicações em Andamento no Observatório da Cultura Digital - Biênio 2009/2010:

3.4.1 Pesquisa

3.4.1.1 Conexões Científicas

O Programa ACESSA São Paulo há cinco anos proporciona pesquisas oriundas das Conexões Científicas, parte do programa que viabiliza bolsas de pesquisa

para mestrandos, graduandos e doutorandos que investigam os dados e hábitos do programa. Dentre as pesquisas já desenvolvidas estão temas como:

- Gênero e Inclusão Digital
- Inclusão Digital e Empregabilidade
- Processos de Apropriação e Desenvolvimento de Competências
- Impactos do Orkut na Percepção de Usuários do Programa ACESSA-SP.
- Jogos e Narrativas Interativas.
- Comunidades Virtuais e Participação Pública.

O Programa ACESSA-SP também realiza anualmente a Ponline pesquisa on-line com usuários do programa de inclusão digital que apresenta série histórica de oito anos consecutivos. A pesquisa investiga perfil de usuário, usos e hábitos de Internet, bem como o uso do E-Gov no estado de São Paulo.

3.4.1.2 Teses e Dissertações em Andamento

As teses e dissertações são orientadas no Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo, tendo como objeto de estudo os projetos do NAP Escola do Futuro/USP.

- A Literacia Digital em Jovens Usuários de Infocentros

Resumo: estudo de caso sobre literacia digital, apreendendo o desenvolvimento de novas habilidades e competências em uma sociedade em rede por meio de pesquisa em população jovem (até vinte e cinco anos) de frequentadores de infocentros do Programa ACESSA São Paulo - programa de inclusão digital do estado de São Paulo/Brasil Aplicação de método quantitativo, questionário fechado. Amostragem representativa.

Dissertação: mestrado.

Pesquisadora: Lígia Capobianco.

- O Monitor Aluno Virtual em Programa de Inclusão Digital

Resumo: Estudo de caso de monitores inseridos em infocentros de programa de inclusão digital no Brasil. Análise de processos de capacitação, EAD, bem como processos de inclusão social, disseminação e compartilhamento de conhecimentos por parte dos monitores no Programa ACESSA São Paulo. Estudo qualitativo, técnicas de coletas de dados entrevistas e histórias de vida. Dissertação: mestrado. Pesquisadora: Cristiane Chica.

3.4.1.3 Teses e Dissertações Já Defendidas

- Critérios de Reputação e Coletivos Digitais - estudo de caso na Disciplina de CCVAP

Resumo: A emergência das relações de poder por meio de critérios de reputação em trabalho colaborativo mediado denominado texto coletivo desenvolvido por alunos de pós-graduação em comunicação social da Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo. Estudo censitário de caráter exploratório, método etnográfico e técnica de coleta de dados questionário fechado, observação participante e coleta de depoimentos. Dissertação: mestrado. Pesquisadora: Claudia Pontes Freire.

- Comunicação Digital e a Inovação Tecnológica: como a comunicação digital de boletins on-line estimula comunidades virtuais de ciências exatas para a participação nos processos de inovação.

Resumo: Estudo de caso de ordem exploratória que se baseia no NUDI - Núcleo de Desenvolvimento de Relações Institucionais e de Inovação e visa identificar os estímulos à inovação nas pesquisas tecnológicas, as interfaces sociais da comunicação no âmbito das necessidades informacionais dos professores da Escola Politécnica da Universidade de São Paulo. Dissertação: mestrado. Pesquisador: Rui Santo.

Comunicação, Educação e Inclusão Digital

Resumo: a interatividade propiciada pelo projeto de inclusão digital TôLigado - O Jornal Interativo da sua Escola, site educativo concebido pelo então "Laboratório de Interfaces em Educação - LintE" do NAP Escola do Futuro/USP e implementado em parceria com a Fundação para o Desenvolvimento da Educação da Educação do Estado de São Paulo. voltado aos alunos do ensino médio e fundamental das escolas estaduais, obteve participação de 1.428 escolas de diferentes cidades do estado, entre os anos de 2001 e 2006.

Dissertação: mestrado

Pesquisadora: Cristina Álvares Beskow

Capital Social em Comunidades Virtuais

Resumo: instrumento de medição de desempenho em Comunidades Virtuais de Aprendizagem (CVA). Para isso foram utilizadas as variáveis da teoria do capital social. Todo o trabalho está direcionado à construção de uma matriz composta pelas variáveis: (a) capital social estrutural, sob o enfoque econômico, aqui relacionado aos fatores de infra-estrutura tecnológica e utilização de ambientes virtuais, bem como às políticas de incentivo ao uso de recursos de Tecnologia da Informação (TI); (b) capital social cognitivo, gerado por meio da criação da cultura virtual e (c) coesão social sob o enfoque de ações coletivas, analisadas a partir da interação e colaboração entre seus participantes no tocante à promoção de tais ações.

Dissertação: mestrado.

Pesquisadora: Anita Vera Bliska.

3.4.1.4 Demais Pesquisas

- Afetos, links e a Disseminação do Conhecimento nas Redes Sociais

Resumo: a pesquisa no Programa Acessa Escola 2009 visa investigar influência das redes sociais na aprendizagem e disseminação do conhecimento entre iguais através do comportamento de alunos, estagiários e professores da rede pública do estado de São Paulo participantes do Projeto Acessa Escola. O Acessa Escola, um programa do Governo do Estado de São Paulo, desenvolvido pelas Secretarias de Estado da Educação e de Gestão Pública,

sob a coordenação da Fundação para o Desenvolvimento da Educação – FDE em parceria com o Núcleo de Pesquisa das Novas Tecnologias de Comunicação Aplicadas à Educação Escola do Futuro/USP, tem por objetivo promover a inclusão digital e social dos alunos, professores e funcionários das escolas da rede pública estadual. Esse pré-projeto tem como objetivo a compreensão da comunicação com diálogos interativos através das novas TICs; a geração de meios e espaços e ampliação de oportunidades dos protagonistas desta pesquisa participar e influenciar nos agenciamentos coletivos que se fazem em todos os setores da vida. Como os alunos e estagiários utilizam o espaço da sala de informática e as redes sociais para aprender e disseminar o conhecimento entre os pares? Como o professor entende essa nova forma de produção cultural e disseminação de conhecimento? Método de pesquisa etnográfico: técnicas de coleta de dados qualitativas: observação, entrevistas semi-estruturadas e grupo de discussão.

- O Lúdico e a Aprendizagem nas Redes Sociais

Resumo: a pesquisa do Programa Tonomundo em 2009 visa investigar aprendizagem e apropriações de espaços lúdicos nas redes sociais por alunos do ensino básico participantes do projeto de inclusão digital TONOMUNDO. A experiência da aprendizagem por meio do lúdico nas redes sociais e em ambientes virtuais nos quais são desenvolvidas atividades lúdicas pelo programa de inclusão digital. O papel dos professores e dos alunos como atores na aprendizagem via redes sociais e nas atividades lúdicas. Amostra por recorte em variáveis: faixa etária e localização geográfica. Aplicação de métodos quantitativos questionário on-line.

3.5 Publicações

No ano de 2009 estão previstas a publicação de coletâneas sobre redes sociais e cultura digital, bem como teses e dissertações dos pesquisadores que compõem a equipe do NAP Escola do Futuro/USP, dentre elas:

3.5.1 – Coletânea Atores em Rede:

Coletânea de artigos científicos de pesquisadores do Centro de Estudos de Tecnologias e Ciências da Comunicação - CETAC.media da Universidade do Porto (Portugal) e do NAP Escola do Futuro da USP intitulada *Atores, Redes e Comunidades Virtuais*, contendo os seguintes artigos de pesquisadores brasileiros e portugueses:

- Mundos Virtuais e o “Espírito do Lugar”.
- Capital Social em Comunidades Virtuais.
- Espaços de Interação Virtual em Contextos Educativos e Institucionais.
- Comunicação Digital e Inovação Tecnológica: Open Science e Open Source.
- Actores, Redes e Comunidades Virtuais.
- WebOnTV: Aplicações da TV Social.
- Redes Sociais, Subjetividade e Apropriação da Tecnologia Social em Programa de Inclusão Social no Brasil.
- Fluxos Culturais e Digitais.
- Comunidades de Aprendizagem no Ensino Superior.

3.5.2 – Coletânea Inclusão Digital e Redes Sociais

Coletânea de artigos científicos de pesquisadores do Instituto Agustín Millares da Universidad Carlos III de Madrid (Espanha) com pesquisadores e pesquisadores do NAP Escola do Futuro da USP intitulada *Inclusão Digital e Redes Sociais*, contendo os seguintes artigos dos pesquisadores:

- La Inclusión Social Mediante la Alfabetización en Información como Competencias em Redes Sociales.
- Arte-Educação com Novas Tecnologias: o Projeto Faber-Castell.

- La Accesibilidad Web como Estrategia de Inclusión Social em El Ámbito de las Redes Sociales.
- Aprendendo Ciências com Tecnologia.
- Políticas de Inclusión Social: la Inclusión digital.
- Juventude, Inclusão Digital e Espaços do Saber.
- Hacia la Inclusión Social de los Sectores Desfavorecidos em las Bibliotecas Públicas.
- Os Repositórios de Informações e os Diferentes Públicos: do Acesso à Inclusão.
- Gestión Organizativa y Redes Sociales em Unidades de Información: uma oportunidade para la Inclusión Digital.
- Inclusão Digital e a Disseminação do Conhecimento nas Redes Sociais: Projeto Tonomundo
- El Acceso a las Fuentes Del Conocimiento em Ciencia y Tecnología em desde la Perspectiva de la Inclusión Social.

3.5.3 Teses e Dissertações

Em andamento, estão em processo de análise e publicação as seguintes teses e dissertações:

- Educação Sem Distância: Tese Livre-Docência. (No Prelo). Editora Senac/SP.
- Linkania: Dissertação de Mestrado. Editora Senac/SP.

4. O que nós aprendemos até agora

Em uma sociedade em que o trabalho adquiriu uma dimensão imaterial e ocupa espaços nos quais o conhecimento é a grande ferramenta de valor, a atividade performática de nosso dia-a-dia depende cada vez mais das do

conhecimento que compartilhamos e da cultura que se cria em conjunto na rede. O Brasil apresenta aspectos culturais diversos que salientam a importância de estudos que abarquem essa diversidade cultural em rede. Nesse sentido, o acesso configura-se como a grande ferramenta de produção.

Quando se pensa a Internet em nosso país, não se pode separá-la da diversidade de usos e apropriações que contribuem para a aprendizagem e disseminação do conhecimento que acontece em cada região específica. As pesquisas do NAP Escola do Futuro/USP procuram atuar em diversas frentes em programas de inclusão digital inseridos tanto na educação formal quanto da informal. Tais diferenças justificam o fato de as pesquisas e projetos realizados a partir do NAP Escola do Futuro/USP cada vez mais tornarem-se referência nos estudos das novas formas de aprender na sociedade em rede.

Sabe-se que o uso das novas ferramentas de comunicação é uma questão geracional na qual os jovens dominam e reverberam o conhecimento adquirido por meio de suas apropriações em rede. Na prática da colaboração, qual será o papel desses novos adolescentes em uma produção cultural completamente nova e intensa? As inovações que esse público jovem dissemina na rede participação sugere novos modos de pensar o papel da educação seja ela pública ou privada. Diante das pesquisas que estão sendo desenvolvidas são esperados resultados que aprimorem a investigação sobre redes sociais e sobre os aspectos da aprendizagem com o uso das novas tecnologias de comunicação e educação. Novas propostas de educação são analisadas a partir de iniciativas de professores e alunos no âmbito da cultura digital e de desenvolvimento de trabalho inovadores que incorporem hábitos da nova geração no processo de aprendizagem.

Algumas perguntas buscam ser mais desenvolvidas dentro das investigações propostas, dentre elas: como seria pensar na educação como uma responsabilidade de uma rede de pessoas e instituições mais distribuídas? Qual a importância da aprendizagem de novas habilidades (literacia digital) para o acesso ao conhecimento e se há necessidade de integrar a

aprendizagem de tais habilidades aos currículos de ensino fundamental? Ao invés de pensar a educação como preparatória para empregos e carreiras qual a importância de pensá-la como um processo longo de descobrimento e mais autônomo por parte do aluno e do papel do professor como co-participante.

Outra questão importante que se levanta na contemporaneidade, enquanto aspecto acadêmico e científico, é a necessidade de novas propostas metodológicas para investigação da cultura produzida pelos atores na Internet. Essa mídia trouxe consigo propriedades únicas que exigem novos métodos e técnicas de coletas de dados que sejam capazes de capturar e registrar o movimento e a potência das relações e ações comunicativas em rede. Estudos etnográficos originários da antropologia têm sido úteis para elucidar esse momento de transição, o que sugere a adaptação do método etnográfico para propósitos estratégicos de pesquisas exploratórias com usuários. Essas adaptações têm como objetivo explicitar as interações entre as pessoas e, como consequência, a aprendizagem frutos de hábitos e usos das ferramentas de Web 2.0.

Desdobramentos esperados dos estudos e pesquisas no Observatório da Cultura Digital remetem a dissertações de mestrado, teses de doutorado, artigos científicos a serem publicados em periódicos indexados nacionais e internacionais, capítulos de livros, livros e *papers* em congressos indexados nacionais e internacionais.

5. Referências

ALAVA, Séraphin (Org.). **Ciberespaço e formações abertas: rumo a novas práticas educacionais?** Porto Alegre: Artmed, 2002.

BAUDRILLARD, Jean. **Sistema dos objetos**. São Paulo: Perspectiva, 2000.

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 2001.

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica**. 1955. Disponível em: <http://74.125.47.132/search?q=cache:HTP-825BQBIJ:www.ideafixa.com/wpcontent/uploads/2008/10/texto_wbenjamim_a_arte_na_era_da_reprodutibilidade_tecnica.pdf+a+obra+de+arte+na+era+de+su+a+reprodutibilidade+t%C3%A9cnica+pdf&cd=1&hl=pt-BR&ct=clnk> Acesso em: 24 mar. 2009.

BENKLER, Yochai. **The wealth of the networks**: how social production transforms markets and freedom. New Haven: Yale University Press, 2006.

BRAGA, Adriana. Usos e consumo de meios digitais entre participantes de weblogs: uma proposta metodológica. **XVI Encontro da Compós**. Curitiba: PR, 2007.

CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede**. 10 ed. São Paulo: Paz e Terra, 2007. V. 1. (Coleção Era da Informação: economia, sociedade e cultura).

DEBORD, G. **Society of the spectacle**. Trad. Ken Knabb . Cambridge : MIT Press, 2002.

GEETZ, Clifford. **A interpretação das culturas**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

HINE, C. **The virtual ethnography**. London: Sage, 2000.

_____. Virtual Methods and the Sociology of Cyber-Social-Scientific Knowledge. In: HINE, Christine (Org.) **Virtual methods**: issues in social research on the internet. New York: Berg Publishers, 2005. p. 1-17.

LATOUR, Bruno. **Reassembling the social**: an introduction to actor-network-theory. New York: Oxford University Press, 2005.

LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva**: por uma antropologia do ciberespaço. Tradução: Luiz Paulo Rouanet. 4. ed. São Paulo: Loyola, 2003.

LESSIG, L. **Remix**: making art and commerce thrive in the hybrid economy. New York: Penguin, 2008.

LYOTARD, J. F. **The postmodern condition**. Manchester: Manchester University Press, 1984.

MARTIN-BARBERO, Jesús. **Dos meios às mediações**: comunicação, cultura e hegemonia. Rio de Janeiro: Editora da UFRJ, 1997.

McLUHAN, M. **The gutenbergalaxy**: The Making of Typographic Man. Toronto: University of Toronto Press, 1962.

_____. **Understanding media: the extensions of man**. New York: McGraw-Hill. 1964.

_____. **The medium is the message: an inventory of effects.** New York: Bantam Books, 1967.

_____. **War and peace in the global village.** New York: Bantam Books, 1968.

_____. "Communication in the Global Village." In: **This cybernetic age**, edited by Don Toppin. 158-67. New York: Human Development Corporation,

PARENTE, André. (Org.) **Tramas da rede:** dimensões filosóficas, estéticas e políticas da comunicação. Porto Alegre: Editora Sulina, 2004.

PASSARELLI, Brasilina. **Interfaces Digitais na Educação: @lucin[ações]** Consentidas. São Paulo: Escola do Futuro/USP, 2007.

_____. **Do Mundaneum à WEB Semântica:** discussão sobre a revolução nos conceitos de autor e autoridade das fontes de informação. Datagramazero (Rio de Janeiro), v. 9, p. n. 4, 2008.

RHEINGOLD, H. **The virtual community:** homesteading on the electronic frontier. Mass.: Addison-Wesley Pub. 1993.

_____. **Smart mobs:** the next social revolution. Cambridge, MA: Perseus Books, 2002.

ROCHA, Paula Jung; MONTARDO, Sandra Portella. Netnografia: incursões metodológicas na cibercultura. **Revista Compós**, p. 1-22, dez. 2005.