

APRENDIZAGENS ETNOCENOLÓGICAS NAS REDES SOCIAIS DIGITAIS: um olhar sobre ações e mediações nos coletivos juvenis no Estado de Sergipe

ETHNOCENOLOGICAL LEARNING IN DIGITAL SOCIAL NETWORKS: a look at actions and mediations in youth collectives in the State of Sergipe

APRENDIZAJE ETNOCENOLÓGICO EN REDES SOCIALES DIGITALES: una mirada a acciones y mediaciones en colectivos jóvenes del Estado de Sergipe

Vinicius Silva Santos

Professor da Universidade do Estado da Bahia – UNEB.
Doutor em Educação pela Universidade Federal de Sergipe – UFS
E-mail: vssantos@uneb.br
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-3659-9479>

Jacques Fernandes Santos

Professor da Universidade do Estado da Bahia – UNEB.
Doutor em Educação pela Universidade Tiradentes – UNIT.
E-mail: jafernandes@uneb.br
ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9515-7120>

Henrique Nou Schneider

Universidade Federal de Sergipe – UFS
Doutor em Engenharia de Produção – UFSC
E-mail: hns@terra.com.br
ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2354-576X>

RESUMO

Esse trabalho objetiva compreender como as ações e as mediações dos jovens nos coletivos juvenis, nas redes sociais digitais, fazem emergir aprendizagens etnocenológicas, partilhadas e engajadas com saberes e conhecimentos mobilizados a partir de ações comunicacionais. Essa investigação se baseou numa abordagem qualitativa de pesquisa, fundamenta-se ainda na Sociologia do Cotidiano e nos estudos da Etnocenologia. Os participantes dessa pesquisa foram dez jovens com faixa-etária entre 18 e 29 anos de idade, que atuam em coletivos juvenis (Net-ativistas), situados no estado de Sergipe. Os principais dispositivos de produção dos dados foram: diário de itinerância, memorial narrativo, entrevistas livres ou não-estruturadas e narrativas digitais. Os resultados da pesquisa destacam o uso dos dispositivos digitais para interagir, criar e compartilhar narrativas e performances estéticas, corporais e lúdicas, como resultado de uma educação pautada na colaboração, criatividade, solidariedade, na formação política e cidadã, mais que nunca, engajada com a transformação da realidade social.

Palavras-chave: etnocenologia; educação; juventudes; aprendizagens.

This study aims to understand how the actions and mediations of young people in youth collectives and on digital social networks give rise to ethnocenological learning, shared and engaged with knowledge and expertise mobilized through communication actions. This research was based on a qualitative research approach, also grounded in the Sociology of Everyday Life and Ethnocenology studies. The participants in this research were ten young people aged between 18 and 29 years old, who work in youth collectives (Net-activists), located in the state of Sergipe.

The main data production devices were itinerary diary, narrative memorial, free or unstructured interviews and digital narratives. The results of the research highlight the use of digital devices to interact, create and share narratives and aesthetic, corporal and playful performances, because of an education based on collaboration, creativity, solidarity, political and civic education, more than ever, engaged with the transformation of social reality.

Keywords: ethnocenology; education; youth; learning.

RESUMEN

Este trabajo tiene como objetivo comprender cómo las acciones y mediaciones de los jóvenes en colectivos juveniles, en las redes sociales digitales, dan lugar a aprendizajes etnocenológicos, compartidos y comprometidos con saberes y saberes movilizados a partir de acciones de comunicación. Esta investigación se basó en un enfoque de investigación cualitativa y también se fundamenta en los estudios de Sociología de la Vida Cotidiana y Etnocenología. Los participantes de esta investigación fueron diez jóvenes con edades entre 18 y 29 años, que actúan en colectivos juveniles (Net-activistas), ubicados en el estado de Sergipe. Los principales dispositivos de producción de datos fueron: diario itinerante, memorial narrativo, entrevistas libres o no estructuradas y narrativas digitales. Los resultados de la investigación destacan el uso de dispositivos digitales para interactuar, crear y compartir narrativas y performances estéticas, corporales y lúdicas, como resultado de una educación basada en la colaboración, la creatividad, la solidaridad, la educación política y cívica, más que nunca comprometida con la transformación de la realidad social.

Palabras clave: etnocenología; educación; juventud; aprendizaje.

INTRODUÇÃO

É extraordinário (etnocenológico²⁵) entender que as experiências vividas por jovens no intercruzamento com as tecnologias digitais colocam em destaque a necessidade de repensar o fazer pedagógico, o papel das instituições educativas e dos mediadores das aprendizagens. De igual modo, é revelador acompanhar a naturalização das experiências criadas no interstício das “culturas digitais”, como sendo fundamento para a criação de novas práxis pedagógicas. Nesse tenso espaço que se abre, os/as jovens são anunciadores de outras lógicas de produção de saberes: compartilhados, colaborativos, em rede, com o uso dos dispositivos digitais, coletivos.

Nesse trabalho, o conceito de aprendizagens etnocenológicas emerge como fenômeno comunicacional do aprender humano nas redes coletivas, consegue exprimir aquilo que o olhar denuncia, a meu ver, a insurgência da coletividade pulsante, retorno do nomadismo,

²⁵ O trocadilho extraordinário pode ser usado, mas não exprime toda a dimensão da ciência sobre a etnocenologia.

efervescência do presenteísmo anunciado por Maffesoli (2009, p. 123) como “o reencantamento do mundo”.

Com base nisto, entendo as aprendizagens etnocenológicas, protagonizadas pelos/pelas atores/atrizes juvenis, usando os dispositivos digitais para performar comunicações, suas narrativas, experiências e mediações como parte das contaminações surgidas no tecido social que engendram uma relativização dos espaços de poder-saber, pulverizados e ampliados com “[...] ajuda do desenvolvimento tecnológico – blogs, fóruns de discussão, telefones celulares, a viralidade se desenvolve. A histeria se espalha. O mundo que era distante se torna próximo. Não passa de uma rede dinâmica de relações” (Meffesoli, 2009, p. 125).

Paralelo a isto, torna-se cada vez mais evidente o processo de não significação das instituições escolares, ancoradas em práticas instrumentalistas ou conteudistas que não colaboram para criar outras maneiras de se relacionar com os saberes e conhecimentos. Moran (2018) destaca que é importante estimular a criatividade de cada indivíduo, de modo a aguçar a capacidade crítica, descobridora, envolvendo o questionamento e a experimentação compartilhada. Uma escola que não consiga promover a criatividade, a colaboração e a partilha com seus pares, certamente se afasta corriqueiramente de produzir significado a uma geração de crianças e jovens, seduzidos por linguagens líquidas, multifacetadas e convergentes. Essas ambiências e dispositivos atraem os sentidos, os desejos e a cognição, produzindo em paralelo à cultura da escola um território singular, onde são experimentadas, negociadas e compartilhadas habilidades.

Esse trabalho tem como objetivo compreender como as ações e as mediações dos jovens nos coletivos juvenis, nas redes sociais digitais, fazem emergir aprendizagens etnocenológicas capazes de deslocar o fenômeno educacional por meio de experiências em redes (virtuais e presenciais) que potencializam as experiências coletivas, partilhadas e engajadas com saberes e conhecimentos mobilizados a partir de ações comunicacionais. Os resultados aqui discutidos fazem parte dos achados da pesquisa de doutorado, realizada no Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de Sergipe - UFS.

2 HORIZONTES METODOLÓGICOS DA PESQUISA

A metodologia de pesquisa que norteou este estudo considera a **multirreferencialidade** como aporte epistêmico, sobremaneira, buscando por um rigor outro na investigação qualitativa, conforme elucidam Macedo (2009). Nesse mesmo caminho, este estudo se situa no campo da **abordagem qualitativa de pesquisa**. Como destaca Galeffi (2009), numa pesquisa

qualitativa não se pode deixar de lado a totalidade de fatores, tal como a natureza sociológica, antropológica e ecológica que cercam os conhecimentos de natureza humana. Por conseguinte, optou-se por utilizar o método da **etnopesquisa crítica** que, nas palavras de Macedo (2010), contempla a análise sobre um conjunto de orientações socioculturais organizadas pelos atores/atrizes sociais e ajuda a revelar os elementos intersubjetivos por meio da descrição dos fenômenos. **Os atores/atrizes sociais envolvidos nesse estudo são dez jovens com idade entre 18 e 29 anos**²⁶.

A escolha desses atores/atrizes sociais juvenis observou os seguintes critérios: engajamento e atuação em coletivos juvenis de net-ativismo no Estado de Sergipe, utilização dos dispositivos digitais para imergir, interagir e mediar aprendizagens socioculturais em rede, participação nas culturas digitais, por meio de ambiências coletivas de solidariedade (virtuais e presenciais), criação e atuação em performances estéticas, corporais e lúdicas ligadas aos jovens. Os principais **dispositivos de produção de dados** utilizados durante a pesquisa foram: Diário de Itinerância (app-diário), Memorial Narrativo, Entrevistas Livres ou Não-Estruturadas e Narrativas Digitais.

A interpretação dos achados da pesquisa e a análise dos dados levaram em consideração as dinâmicas de interação com os jovens participantes, tomando como norte as suas narrativas e performances com a utilização dos dispositivos digitais. Desse ponto de vista, foi priorizada a utilização de uma análise que se aproxima da ideia de **bricolagem artesanal**, com o intuito de descrever as principais **noções subsunçoras** descobertas no decorrer da investigação. Foi realizado um trabalho de sistematização da interpretação, envolvendo o exame minucioso por meio da codificação e agrupamento dos principais achados da pesquisa, conforme destaca Macedo (2010). Esse tratamento da análise buscou por aproximações, contrastes e profundidade quanto aos sentidos e significados destacados pelos atores/atrizes-participantes desse estudo.

Não obstante, como elementos resultantes da pesquisa, emergiram do acompanhamento e sistematização as seguintes unidades de significação (noções subsunçoras): a) Performances net-ativistas implicacionais; b) Mediações lives-aprendizagens etnocenológicas nas redes; c) Aprendizagens etnocenológicas intervencionistas nas redes; d) Aprendizagens etnocenológicas intervencionistas nas redes. Nesse trabalho, foi priorizada uma discussão envolvendo as duas últimas categorias acima destacadas, especialmente por traduzirem uma discussão e horizontes para pensar o campo educacional e sua relação com as aprendizagens vividas pelos jovens.

²⁶ A delimitação desse grupo levou em consideração a faixa-etária estipulada pela Lei 12.852/2018 que instituiu o Estatuto da Juventude no Brasil.

3 APRENDIZAGENS ETNOCENOLÓGICAS NAS REDES: EXPERIÊNCIAS PARA REPENSAR TEMPOS, ESPAÇOS E AÇÕES EDUCATIVAS NAS REDES (VIRTUAIS E PRESENCIAIS)

Passados quase vinte anos da presença das TDIC no contexto sociocultural, são variados os fenômenos humanos surgidos do imbricamento com os dispositivos tecnológicos, ocupando lugar de destaque nas experiências humanas relacionadas à comunicação, cada vez mais dinâmicas e complexas. No cotidiano, é possível observar o refinamento das tecnologias que prometem uma mudança radical naquilo que foi chamado na esteira do tempo como sendo o humano. Pós-verdades, inteligência artificial, robotização, nanotecnologias, tudo isso nos coloca diante de provocações que adquirem dimensões éticas, sociais e culturais.

Como resultado dessa relação, é possível apontar a emergência de outros marcadores sociais que implicam um redimensionamento das linguagens humanas, dos modos de interação, atração e convivência, com destaque para as ambiências virtuais de interação. É notório que tais implicações concorrem com as dinâmicas de exposição da intimidade em rede, da frágil relação de confiança e proteção dos dados pessoais, a criação de algoritmos que desenharam perfis para o consumo, etc. Tudo isso faz parte desse momento histórico e ressalta a existência de dicotomias, merecedoras de atenção e cuidado.

Nesse contexto, se nota o surgimento de comportamentos que fogem às normas sociais vigentes a ponto de questionar a presença de uma racionalidade sobre os agenciamentos humanos, deslocando os olhares para o nascimento de novas sensibilidades que, antes de tudo, surgem do envolvimento coletivo, do estar-junto em agrupamentos, de formação pulsional. Sobre este aspecto, Lucena e Oliveira (2014) relatam que trabalhar com os dispositivos das culturas digitais móveis não consiste apenas na sua incorporação como uma nova metodologia, sendo necessário desapegar-se das noções de transmissão de conteúdos; mais que isso, envolve reconhecer os indivíduos como praticantes culturais que produzem saberes, compartilham opiniões, informações e conteúdos nas redes digitais.

Logo, a reinvenção das instituições escolares no tocante ao ato de educar envolve, primeiramente, escutar as vozes e linguagens que estão sendo produzidas por jovens, mas não somente por eles/elas, que ressaltam as performances comunicacionais na cibercultura. A aproximação da escola, professores e interessados com essas formas de produzir culturas com os dispositivos torna-se uma “chave de acesso” para compreender os meandros, sendo uma condição essencial para aprofundar o entendimento e largar os domínios das aprendizagens.

Todavia, na atualidade, apenas aproximar-se dos/das jovens não garante a incorporação e cultivo de experiências com as tecnologias digitais, pois, como segunda diretriz, passados quase quinze anos de popularização desses dispositivos, a escola e seus pares tornam-se desafiados a criar junto, propor estratégias com as linguagens digitais e reinventar-se participando com os fenômenos, vozes, dispositivos, aplicativos e narrativas que modelam o digital.

Nesse limiar, em decorrência do uso exponencial e multimodal das TDIC por jovens, o resultado da hibridização dos corpos e linguagens em larga escala, por intermédio de dispositivos tecnológicos, nos leva a refletir sobre a vivência de um comportamento fora da curva até então não observado na história humana, podendo ser definido como um comportamento espetacular, independente do juízo que se faça dele. (SANTOS & SCHNEIDER, 2019, p. 616).

Desse modo, a experiência educacional alarga-se para além da ideia de instrução ou escolarização; mais que isso, uma vez que o processo de escolarização possui uma finalidade objetiva de atribuir sentido à vida cotidiana. É primordial qualificar esse espaço, envolvendo-o com a cultura para além dos muros da escola. Uma educação para além da escola favorece a vivência de múltiplas possibilidades de experimentar o fazer coletivo.

As mediações culturais, para além dos espaços escolares, e com estes, podem criar mudanças no campo pedagógico; sobremaneira a passagem de uma sociedade pautada no ensino para uma sociedade pensada a partir do ato educativo deixa transparecer uma adjetivação sobre o campo pedagógico. Em outro momento, destaca-se a existência de uma antologia do fazer, como parte da etnocenologia, tomando como exemplificação os jovens e suas performances coletivas. Essa antologia do fazer mobiliza a tomada de atitudes, criando desejos, formas de atração e maneiras de sentir prazer aprendendo com pares colaborativamente.

Sobre a utilização das TDIC, Martins e Santos (2019) endossam a necessidade de criar na escola uma pedagogia da hipermobilidade, cuja natureza colaborativa envolve desenvolver estratégias de aprendizagem com foco no ensino a partir de aplicativos conectados. Segundo as autoras, “a pedagogia da hipermobilidade marca uma mudança nas práticas educacionais que privilegiam a formação para as experiências, em contexto de ubiquidade, com uso dos aplicativos” (p. 51).

Nessas proposições, é válido refletir sobre o ato de educar como sendo uma construção coletiva, tomando Freire (1979, 1983, 2000) ao destacar a ação educativa como construção plural, de muitos, mediatizando com o mundo, criando inteligibilidades. Nas discussões de

Paulo Freire (1921-1997²⁷), sempre atuais, o ensino não se limita às experiências escolares; vai muito além, envolve o engajamento com a “[...] experiência criativa em torno da compreensão. Da compreensão e da comunicação” (Freire, 2001, p.261). Seus ensinamentos vão ao encontro de uma educação que se faz possível na extensão das comunicações humanas com os diferentes objetos de leitura disponíveis no mundo, numa conflituosa e prazerosa maneira de aprender e dar significado.

No tocante à dimensão temporal, as mudanças baseadas a partir do cultivo da ideia de rede, com destaque para os conceitos de interatividade, interconexão, convergência e ubiquidade, deslocam as experiências educativas, podendo estas ocorrer por meio de interações criadas em ambiências multimodais de interação. Sobre essa questão, Santos e Schneider (2019) destacam a criação de espaços-fluxos de relações vividas por jovens nas redes, mais que nunca, comportando um número significativo de atores/atrizes sociais que “[...] intercambiam preferências, gostos, desejos, semelhanças e diferenças” (p. 611).

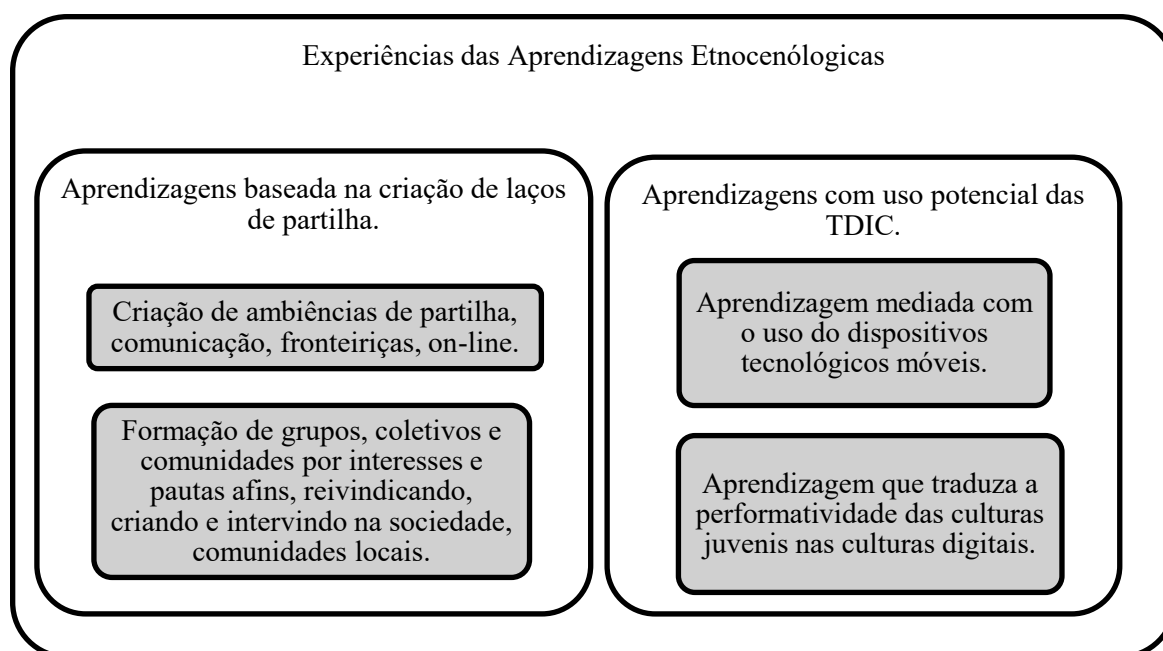
Schneider, Santos e Santos (2021) descrevem que o uso das tecnologias síncronas tornou o momento “propício para as experiências baseadas em conexões, resultado dos avanços tecnológicos em rede que permitem aos sujeitos sociais manterem-se conectados” (p. 42). O resultado desses imbricamentos das culturas juvenis com os dispositivos das culturas digitais fez surgir fenômenos variados, tanto na esfera privada quanto pública, alterando decisivamente o cotidiano das relações humanas. (Sibília, 2018).

Em relação à dimensão espaço, se nota que o desenvolvimento e aperfeiçoamento da *Web 2.0* e da *Web 3.0*, como *Web Semântica*, torna possível a criação e acesso a conteúdos personalizados, conforme o comportamento do usuário, demarcados pela navegabilidade, velocidade da informação e acesso por meio dos diferentes espaços ou dispositivos de acesso. Essas implementações, on-demand, aplicações (Apps) e plataformas de streaming condicionam a incorporação de novas informações às redes semânticas.

Falando sobre essa questão, Schneider (2020) aponta como desafio ao paradigma educacional a superação do ensino centrado numa lógica tradicional, perpassando pelo cultivo da autonomia e desenvolvimento de projetos capazes de tornar os sujeitos protagonistas de suas descobertas. É nesse caminho que o cultivo de interações entre os/as jovens, nos coletivos ou não, por meio das redes sociais digitais cria diferentes experiências comunicacionais etnocenológicas, com as seguintes características:

²⁷ Patrono da educação brasileira.

Figura 7 - Características das aprendizagens etnocenológicas virtuais



Fonte: Organizado pelos pesquisadores (2021)

Nesse sentido, a utilização de metodologias ativas para se referir à incorporação dos dispositivos das culturas digitais ganha destaque e coloca em evidência o protagonismo dos atores/atrizes envolvidos com as aprendizagens. Sobre este aspecto, Moran (2018) menciona entre os processos que envolvem o ensino híbrido: a flexibilidade, a mistura e o compartilhamento de espaços, mediação tecnológica, com uso de combinações, arranjos, itinerários e atividades.

Desse modo, as performances criadas pelos/pelas jovens na cultura digital traduzem uma maneira de explorar suas dimensões importantes do “fazer junto” em coletivo. Nolasco-Silva, Bianco e Soares (2019) falam da prática docente na contemporaneidade como uma produção complexa e múltipla de dramaturgias, fazendo todo o sentido falar sobre as performances cotidianas, crivadas de improvisos, bricolagens e invenção. Nessas práticas, são criadas janelas de fruição estética-ética-política. As experiências criadas sinalizam para a necessidade de aproximação e cultivo de uma **aprendizagem engajada com os dilemas vividos por seus agrupamentos**, com foco na intervenção social, situada nas ações em comunidades ou com foco no desenvolvimento humano. Suas **performances etnocenológicas** e reflexões permitem refletir mudanças para o campo educacional, visando:

a) Tornar a experiência de convívio com outros pares uma forma de cocriação, resguardando espaços de autonomia e partilha de saberes. Nos coletivos juvenis, conforme observado, o critério de pertencimento envolve a colaboração, sendo a soma das partes envolvidas mais importante na construção, planejamento e vivência das ações, “nas redes e nas ruas”.

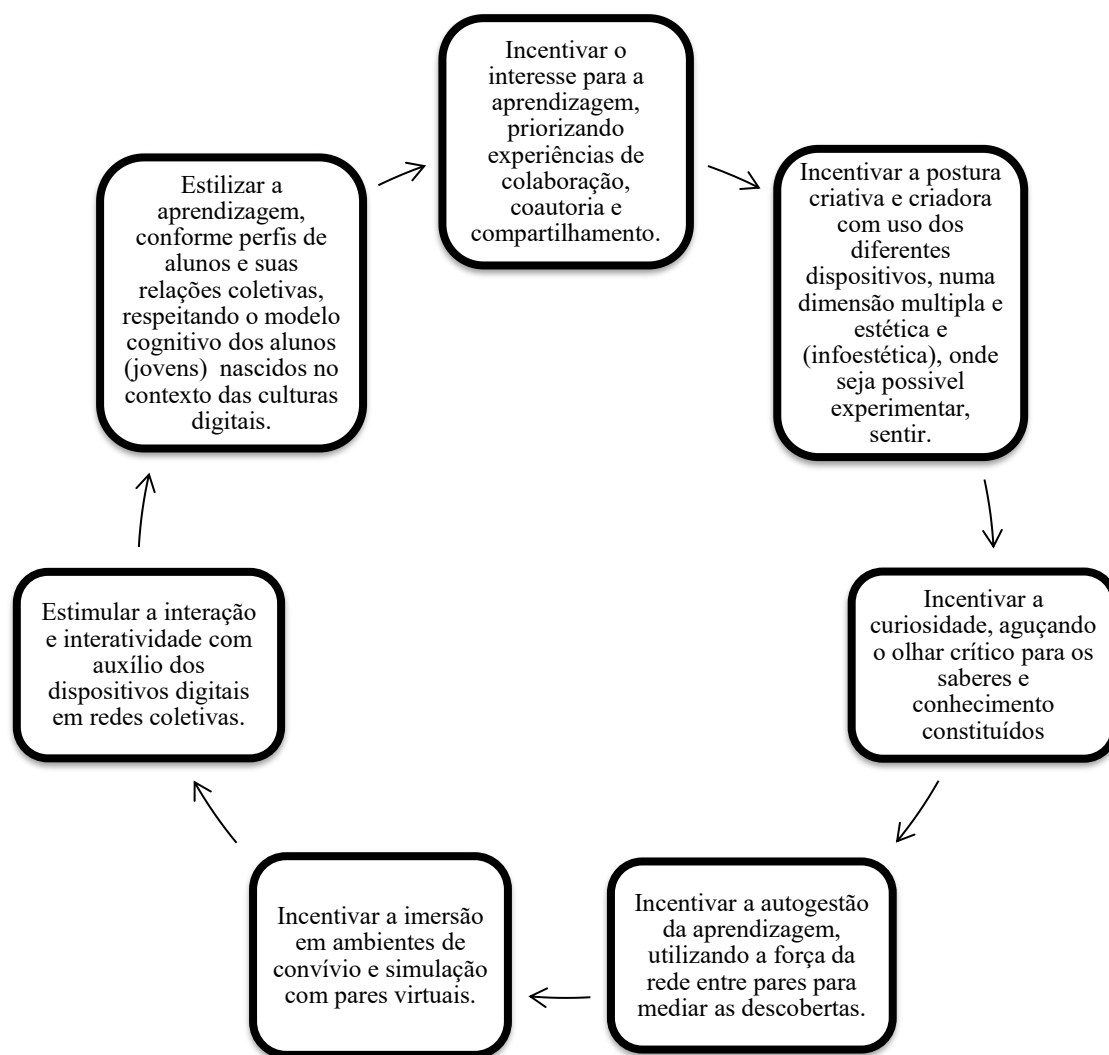
b) Tornar as experiências de aprendizagens convergentes, com uso de linguagens visuais, estéticas e lúdicas, todas elas pensando na participação dos atores/atrizes sociais envolvidos. Uma educação engajada ou aprendizado engajado, com um propósito, envolve os usos das dimensões corporais e como estas podem levar a uma implicação com temas, pautas e discussões: as artes de todas as naturezas, a ciência, a experimentação, a simulação multissensorial com a tecnologia, o desenvolvimento dos pensamentos computacional e complexo.

c) Permitir que os alunos criem e ritualizem experiências autônomas com o uso das redes, a partir de questões levantadas. Como observado nos coletivos, a criação dessas redes de amigos com interesses afins envolve o posicionamento e clareza de sua posição social. Além disso, envolve a criação de um agrupamento autônomo, onde são cultivadas a solidariedade, o respeito, a empatia e a diversidade.

d) Desenvolver nos pares de aprendizes a postura de busca, curadoria, incentivando a criação/produção de conteúdos nas redes com foco numa postura crítica e ética. O desenvolvimento de corresponsabilidade com o planeta, com o outro, com as formas de vida ecoa como implicações nas redes dos/das jovens, sendo necessário potencializá-las, sobretudo nas redes, onde coabita o oposto.

Essas características direcionam novas práticas e possibilidade de pensar os cenários educacionais, incorporando às experiências das aprendizagens os dispositivos digitais, não só para acessar informações, mas como maneira de mobilizar a criação de coletivos nas redes, priorizando a relação de partilha e a construção comunitária. Logo, as ações criadas pelos/pelas jovens nos seus coletivo e suas performances nas redes de pares (on-line ou presencial) permitem exprimir orientações que compreendem as aprendizagens etnocenológicas com o uso dos dispositivos digitais, quais sejam:

Figura 8 – Fluxograma de atitudes para pensar as aprendizagens



Fonte: Elaborado pelos pesquisadores (2021).

As atitudes descritas acima não podem ser encaradas como prescrições ou ‘remédio’ capaz de solucionar todos os problemas, se eles existem, nos cenários envolvendo a cultura escolar. Fugindo de ser um receituário pedagógico, todas as provocações acima elencadas são formas de ‘alargar a visão’ para as aprendizagens, tecidas, criadas, performadas em redes conflituosas e instáveis. São uma espécie de convite à cena, uma maneira de intervir na cenologia educativa, buscando a criação, o improviso, o riso, o cultivo de uma epifania coletiva que transborda, escapa e que não se reduz.

Essas provocações vão ao encontro das discussões realizadas por Morin (2003) e Rifkin (2016) quando observa que os comportamentos dos/das jovens contemporâneos apontam um

conjunto de mudanças nas práticas sociais, especialmente no âmbito educacional. Os diferentes fenômenos vividos por esses atores/atrizes colocam em evidência **a constituição de uma educação comunitária**, a exemplo dos coletivos ou espaços da fabricação digital, onde se nota a proposição de ideias, ações e experimentos. Ainda segundo Rifkin (2016), os eventos liderados pelos/pelas jovens deixam claro **a vivência de uma educação criativa**, sem a qual é impossível pensar na educação de hoje e do futuro. Logo, é imperativo pensar na educação por meio da ideia de invenção e criatividade compartilhada nas redes com o uso dos diferentes dispositivos tecnológicos.

Nesses cenários de atuação dos/das jovens, o uso dos smartphones conectados em rede é visto como possibilidade de ampliar os saberes, conforme destacam Lucena, Santos e Pereira (2021), ao mencionar que o uso destas tecnologias envolve processos comunicativos, novas percepções e aprendizagens que priorizam a autonomia e “configuram um ecossistema mais aberto e criativo, com infinitas possibilidades de produção de conteúdo, saberes, conhecimentos e aprendizagens” (p.107). Para as autoras, faz-se necessário a mudança de pensamento e atitudes pela cultura escolar, sendo esse um primeiro passo para a criação de práticas pedagógicas autorais pelos alunos com o uso das tecnologias móveis.

Couto (2021) destaca que as práticas vividas pelos atores/atrizes sociais fazem emergir “pedagogias das conexões” que comportam paradoxos e dilemas comuns à vida humana online. Para ele, as pedagogias que se formulam a partir dos comportamentos nas redes podem ser sintetizadas em três verbos essenciais à cibercultura: participar, colaborar e compartilhar. O cultivo das relações nas culturas digitais aliadas à educação possui papel fundamental na criação de posturas mais humanas, éticas solidárias, que cultive a diversidade, a crítica e o convívio entre pares.

4 APRENDIZAGENS ETNOCENOLÓGICAS COM OS DISPOSITIVOS DIGITAIS: TECENDO SABERES CRIATIVOS QUE MOBILIZAM O COTIDIANO NOS COLETIVOS JUVENIS

A etnocenologia virtual das aprendizagens contemporâneas se pauta numa lógica polissêmica e parte da ideia central de que não é possível mais situar a aprendizagem somente nas instâncias de natureza cognitiva-sensitiva, gestada nas relações presenciais de convívio. Afinal, os processos de afecção virtualizados, por meio das vivências em espaços multimodais e híbridos, atribuem novos sentidos às práticas de organização das aprendizagens, tomando como fundamento outras formas de engajamento, conexão e mobilização com os saberes

implicados no cotidiano, rompendo com a norma instituída nos espaços de aprendizagens formais.

Se relaciona ainda com “os estudos dos comportamentos humanos espetacularmente organizados” (Bião, 2007). Pode ser considerado espetacular, do ponto de vista de um espectador, provoca uma atitude de estranhamento. A meu ver, os fenômenos das comunicações juvenis nas redes (on-line e presenciais), olhando para os variados coletivos e suas ações cotidianas, fazem parte das performances etnocenológicas das interações humanas nas redes, tornando evidentes novos estilos de pensar a vida e as aprendizagens. Corroborando com essa ideia, Teixeira (1996) afirma que “[...] A performance e as tecnologias comunicacionais confrontam-se com os pares na formação e na expansão de uma abordagem afetivamente transdisciplinar, absolutamente necessária para a adaptação dos atores sociais ao contexto histórico atual” (p. 103).

Encontra significado e orientação numa dimensão sociocognitivista, especialmente na natureza sociocultural desenvolvida por Vygotsky (1994), que toma como fecundo o terreno das interações socioculturais estabelecidas pelos indivíduos com os distintos objetos. Nesse escopo, as mediações dos atores/atrizes nas redes e suas intervenções com outras pessoas em projetos e ações endossam a noção de aquisição da aprendizagem por meio da zona de desenvolvimento proximal – ZDP.

O campo do desenvolvimento de habilidades de natureza cognitiva tem como forte destaque, segundo o pensamento de Vygotsky (1994), o operador sociocultural como precursor de novos comportamentos e maneiras de aprender a mediar com os objetos tecnológicos que, por sua natureza no tempo histórico, alteram as demais perspectivas do desenvolvimento humano, com maior ou menor tempo, em diferentes graus e intensidades. Para melhor entendimento, a figura abaixo permite uma breve visualização sobre o que envolve cada uma dessas perspectivas, tomadas pelo autor para estudar o desenvolvimento cognitivo dos indivíduos.

Desse modo, no contexto das organizações aprendentes, descritas por Assmann (2003), as aprendizagens ocorrem por meio de interações coletivas, culturais, lúdicas e sociais. Merece destaque sua definição sobre organizações híbridas, sendo aquelas que envolvem os seres humanos e máquinas aprendentes. Na atualidade, o envolvimento dos atores sociais com os elementos das culturas digitais e, sobremaneira, a interação entre eles/elas nessas ambiências, aos poucos, demonstra que as experiências socioeducativas formam novos arranjos baseados em organizações ecológicas e flexíveis. Dito isto, cabe destacar que o estudo da etnocenologia

das aprendizagens virtuais pressupõe o universo de sentidos, descobertas e experiências de natureza cognitiva, social e culturalmente situados.

Nessa trilha de sentidos, perguntei aos jovens sobre as principais formas de aprendizagens relacionadas às experiências de participação nos coletivos net-ativistas. Busquei ouvi-los de maneira mais pessoal; eles/elas relatam questões bem diversas, sendo muito relevante o modo como destacam a dimensão humana e o sentido social da aprendizagem. Nas falas de Criativo, Camaleoa, Estanciano, Combativa e Conciliador, é possível destacar a existência de três questões importantes. Eles mencionam o caráter político, a convivência com os pares juvenis e o desenvolvimento de habilidades para trabalhar com ferramentas de edição e criação de imagens. Em nível pessoal, eles descrevem o aprendizado humano, o respeito e a escuta. Note-se:

No coletivo, aprendemos muito a escutar as pessoas, a entender e a interpretar muito bem, até porque, novamente eu cito Exu, Exu lida com a fala, aquilo que deve ser dito deve ser muito bem dito e aquilo que é escutado deve ser muito bem escutado para não causar má interpretação, se você não cuidar muito bem da fala e da audição, você pode causar confusão, porque só basta você interpretar errado que você já causa uma confusão. A gente tem muito essa atenção de escutar bem as pessoas, respeitar as pessoas. (Criativo, 27 de março de 2021).

Em grupo a gente aprende muito sobre tolerância, além do sentido da coletividade que trabalhar e grupo é fantástico, apesar dessas questões que eu tô falando. (risos espontâneos). A gente tem que falar das dificuldades, nem tudo são flores, mas os aprendizados são esses! Eu aprendo a ouvir, aprendo a ser compreensiva eu aprendo a ser tolerante em grupo. (Camaleoa, 27 de março de 2021).

Então, a principal coisa que o coletivo me deu é de pensar no coletivo, de eu achar que a minha opinião não é a principal e que eu preciso escutar as outras pessoas, mas entender também que o sistema faz com quem a gente não acredite nisso, que a gente faz parte e que pode mudar isso. (ESTANCIANO, 05 de abril de 2021).

Aprender a lidar com pensamentos diferentes, as tentativas de fazer um consenso, então muito dificilmente a gente decidia as coisas por votação, era sempre uma tentativa de chegar a um lugar comum. Conhecer outras realidades eu acho que é o principal. (Combativa, 25 de março de 2021).

Eu acho que o que eu mais aprendi nos caatingas é a relação com o outro. A relação é muito isso, tá em contato com outros e obviamente saber entrar com as discussões políticas, sociais e não podar a voz de quem fala. (Conciliador, 22 de março de 2021).

O aprender a trabalhar em coletivo coloca em destaque uma forma singular de pensar colaborativamente as ações que são projetadas e desenvolvidas. Observo que, antes mesmo dos temas, assuntos, saberes ou conhecimentos, os/as jovens apontam a dimensão da convivência e colaboração como sendo traços de suas aprendizagens. Nas falas acima, noto a presença de

marcadores da aprendizagem por cooperação e colaboração. Nas ações de intervenção que implementam nas comunidades, o critério do engajamento e da responsabilidade com o outro se destaca como sendo um caminho para oportunizar aprendizados. Somado a isto, a sensibilidade que envolve as demandas encontradas e o desejo de contribuir são visíveis, como pode ser notado na fala da jovem Camaleoa, quando relata a experiência com uma criança no assentamento:

Muitas vezes eu me sinto responsável por ser mais uma influência (*influencer*) não das redes, mas da vida real mesmo dessas mulheres e meninas. Já tiveram situações que eu me identifiquei com crianças, como é o caso da Yasmin, lá na ocupação. Ela é negra, dos cabelos cacheados. Eu percebia que ela tinha uma proximidade comigo, sabe. Eu me sentia responsável também por guiar Yasmin, se ela quisesse ser professora, ela vai ser, ela chegou para mim e disse que queria ser professora, ela mandou recado pelo coordenador do MTST, “tia, mande um caderno para mim”, Porque ia começar as aulas e ela não tinha materiais, ela disse, “você tem um caderno que não usa?” Aquilo, Ahhhh! Cortou meu coração! Eu disse tenho, vou mandar, eu não tinha um caderno, mas comprei um caderno todo bonitinho e mandei, ela ficou muito feliz. Então, eu me sinto responsável nesse sentido, sabe? (Camaleoa, 27 de março de 2021).

A corresponsabilidade é um traço entre os membros dos coletivos e com os atores/atrizes que participam das experiências de intervenção exteriores. Percebo o cultivo de uma prática mediada que busca incentivar, ensinar, produzir materiais, formar crianças, jovens, pensando nas questões de trabalho, no perfil ético e estético, com uso de diferentes expressões artísticas, como já foi explorado e demonstrado em passagens anteriores e também em experiências que ainda serão descritas.

Outros jovens destacam ainda o desenvolvimento de habilidades relacionadas à comunicação; para eles/elas, os coletivos e as ações vividas nestas ambiências ajudam a desenvolver o perfil pessoal, a exemplo do jovem Politizado que destaca a quebra da vergonha e a desenvoltura em falar em público, adquirida nas intervenções, quando era solicitado a participar à frente. Nas suas palavras, esse é um constante processo, onde “[...] A gente tá sempre desafiando as pessoas a falarem em público, a se colocarem, a fazerem espaços de intervenções. O processo de falar com, de falar ao redor, de parar para ouvir, entender e compreender a ideia do outro”. (Politizado, 31 de março de 2021). Outros jovens mencionam aprendizados associados às habilidades técnicas; é o caso dos jovens Criativo e Lagartense, que situam o trabalho com conteúdo para as redes, respectivamente, imagens, textos e sons, formando narrativas como um caminho para experimentação e desenvolvimento de aptidões pessoais.

Outro aprendizado é na questão da técnica mesmo, de você tá produzindo coisas e tá tendo esse *feedback*, de você tá colocando algo que vai pra rua, mesmo que seja uma rua virtual, nas redes sociais. A gente treina as habilidades. (Criativo, 27 de março de 2021).

Então o meu aprendizado foi muito prático e muito difícil também. De maneira mais técnica eu desenvolvi muito a minha escrita. Por todo dia tá escrevendo, tá lendo, eu melhorei em 1000%. Em questão de conhecimento, você aprende muito. Como eu sempre tento fazer com que lagarto esteja conectado com o debate nacional então eu sempre quero saber o que tá acontecendo. Então eu sempre tô atualizado para saber o que tá acontecendo e saber investigar. A própria investigação lá, dos laranjais, que eu fiz aqui na cidade partiu de uma notícia nacional. Então nasce lá e inspira aqui. Eu sei mais, eu aprendo mais, eu conheço mais. (Lagartense, 23 de março de 2021).

Os jovens acima falam de uma dimensão técnica relacionada ao domínio de habilidades. Somado a isto, o acesso e mediação com os diferentes dispositivos digitais é tomado como caminho de investigação, pesquisa e inquietude envolvida com querer aprender mais. A jovem empoderada, por fazer parte da comunidade de tecnologia, relata a participação em eventos virtuais e presenciais, alguns deles participando na condição de palestrante, onde são compartilhados saberes e conhecimentos sobre a área de informática.

Chama atenção aqui também o caráter social da aprendizagem coletiva; a jovem faz menção aos hackathons, uma espécie de encontro online das jovens para pensar, partilhar e prototipar tecnologias com fins sociais. “[...] nesses hackathons aprendemos muito ao partilhar com outras jovens e ajudamos a desenvolver uma espécie de ativismo que envolve a implementação de tecnologias para resolver problemas, por exemplo, das minorias.” (Empoderada, 21 de março de 2021).

As palavras da jovem estão alinhadas com as discussões de Rocha (2018) ao mencionar o uso da abordagem de design thinking como sendo uma opção possível para a criação e desenvolvimento de experiências com uso da prototipagem e colaboração. Não só isso, reafirmam a materialidade de experiências cooperativas e colaborativas, socioculturais, destacadas por Shaffer (2005) e Vygotsky (1991), atualizadas quanto à forma, espaço-tempo e ambiências. Santos, Santos e Nunes (2019) descrevem que “[...] prototipar é testar, pensar, fabricar, criar, fazer, desenvolver maneiras de intervir no mundo com ênfase na responsabilidade coletiva de um sistema autogerido, tal como uma rede.” (p. 12)

Em outra direção, a jovem Juno descreve seu processo pessoal de aprendizado ressaltando a importância do coletivo no desenvolvimento de um empoderamento; ela destaca que “[...] Minha voz nunca tinha sido tão ativa, de ser realmente considerada. Então eu aprendi que eu consigo falar, me comunicar, trocar essa ideia com as pessoas. Eu não sabia isso sobre

mim.” (Juno, 26 de março de 2021). Noto aqui um processo de autoconhecimento das habilidades construído em contato com seus pares, numa mediação intersubjetiva. De modo mais específico, no contexto das jovens que fazem parte do coletivo (@coletivoexp), observa-se que, por se tratar de uma célula que possui, dentre outros objetivos, a criação de espaços de oficinas para desenvolver expressões de arte, as jovens descrevem a aquisição de novas habilidades relacionadas às diferentes técnicas artísticas.

Eu aprendi a fazer zine, eu aprendi a fazer histórias em quadrinhos, eu aprendi sobre marcenaria com um dos integrantes que manja um pouquinho. Eu ainda não aprendi, mas estou afim de começar a aprender silk (Serigrafia ou impressão à tela). E eu aprendi, acho que foi a única real experiência que eu aprendi a me manifestar dentro de um grupo. Realmente fazer rolar dentro de um grupo. (Juno, 26 de março de 2021).

Eu antes de entrar no EXP nunca tinha testado algumas coisas como, por exemplo, produzir coisas com argila, com serigrafia. E quando entrei no EXP eu vi que eu ia fazer aquilo. Não era porque eu não sabia que eu não ia fazer. Eu agora ia aprender e me ensinaram. É um ambiente que me faz progredir. Estar em coletivo é procurar sempre progredir com pessoas próximas. A gente vai andando junto, e isso é muito inspirador. (Artista, 30 de março de 2021).

As jovens demarcam nas falas o processo de aprender com outro/outra, dentro de uma rede de troca de saberes e conhecimentos, onde são experimentados, negociados e amalgamados os sentidos e desejos de construir colaborativamente. Ainda sobre os relatos da jovem Juno, me chamou atenção o modo como essa jovem se referiu à universidade, sobremaneira, ao sistema de ensino, referindo-se ao modo como é conduzida as experiências de aprendizagens nestes espaços. Ela destaca termos, como maçante, cansativo e desestimulante, ao descrever suas lembranças quando cursava cinema.

Eu sinto uma agonia imensa de ficar sentada 4 horas ouvindo. A minha experiência é com o curso de cinema, não sei se o curso de artes, que é o que eu realmente quero fazer, seria diferente. Eu achava que eu realmente queria fazer cinema. Eu não sei se foi a universidade que mudou ou se foi eu que mudei, não posso atestar isso com certeza. Mas, diante da experiência que eu tive, pra mim ficar 4 horas ouvindo é muito, desculpe o termo, mas uma masturbação mental gigantesca que dá voltas e voltas ao ponto de eu parar e pensar o que é que eu tô fazendo aqui? O assunto é muito interessante mas a maioria dos professores tornavam qualquer coisa interessante em completamente desestimulante. Perdia o brilho das coisas, e a rotina pra mim também é difícil, tipo “teremos tantas aulas e depois teremos uma prova e depois teremos 40 trabalhos e nenhum desses trabalhos conversam entre si”. (Juno, 26 de março de 2021).

O extrato de fala da jovem coloca luz na necessidade de revisar práticas e formas de mediação nas instituições de escolarização e aprendizagens. Os termos “perde o brilho”, “desestimulante”, “rotina”, vão de encontro ao perfil dos/das jovens, nascidos e mediadores das

culturas digitais, e não comportam os anseios das juventudes na atualidade. Preciso mencionar que esta não é uma prática consensual, vivida nestes espaços de formação, mas um relato de uma jovem que nos faz refletir, em primeiro grau, na sua experiência pessoal ou perfil, e, em segundo lugar, nas discussões sobre os elementos das aprendizagens etnocenológicas, tais como criatividade, inovação, colaboração, interatividade, coletividade, etc. Processos estes, que podem servir de orientação ao fazer pedagógico, conforme já contextualizado por autores como Nolasco-Silva, Bianco e Soares (2019), Andrade (2016), Moran (2018), Kenski (2020).

Foi interessante perceber que em outro momento de fala, a jovem mencionou os encontros com seus amigos da academia, como as interações eram significativas no processo de suas aprendizagens, onde havia troca, diálogo e desejo, coisas que não eram percebidas no cotidiano das aulas. A jovem chega a mencionar critérios como “falar” e “ensinar”, referindo-se ao fazer dos professores, justificando a diferença entre ambos. Penso que a crítica desta jovem tem forte relação com a possibilidade de fazer parte de experiências que façam sentido, interessantes quanto à abordagem, ricas em conhecimentos, mas, sobretudo, intermediadoras dos saberes e suas implicações, aplicações e contextualizações. Note-se:

Quando a gente estava fora do ambiente da sala de aula, a gente trocava informações, a gente conversava sobre os filmes que a gente assistia e as impressões que a gente teve, e durante a aula a gente não tinha esse espaço de expressão. Talvez eu não tivesse tido bons professores, eu tive alguns ótimos professores, mas em sua maioria eram coisas que quando “a parada” era interessante eles destruíam, só falando e não realmente ensinando. (Juno, 26 de março de 2021).

Em outra direção, as aprendizagens vividas nos coletivos se relacionam com a construção de laços de partilha, pautadas no desejo e na paixão por descobrir o novo, sendo traços característicos: a) utilização das TDIC como potência, desapegando-se dos julgamentos morais que convencionam um certo status para o uso dos aparelhos e dispositivos digitais; b) prevalência da experiência pela experiência, como sendo um momento de descoberta, conflituoso, prazeroso e inovador; c) utilização dos dispositivos tecnológicos digitais ubíquos, disponíveis ao alcance da mão para aprender-ensinar-aprender coletivamente; d) a ritualização da performatividade das culturas juvenis como caminhos para potencializar as aprendizagens, com implicações endo e exo às instituições educadoras.

Baseado nessas teias de significados tão polissêmicos sobre os fenômenos humanos com o digital, entende-se como sendo uma explicação, mesmo que provisória das culturas digitais, a mescla das mediações com os dispositivos convergentes e tecnológicos de comunicação conectados à internet que, baseados na construção/divulgação de imagens, reconstroem signos

e criam compreensões e maneiras de habitar, relacionam-se e interagem utilizando infraestruturas informáticas flexíveis, intuitivas, com auxílio ou não de agentes inteligentes que formam um repertório estilizado de narrativas, com repercussões nos corpos, nas ações (on-line e offline), em função de interesses individuais e coletivos produzidos nos processos de mediação, sendo possível observar, com primazia, o cultivo da criatividade, a (re)criação de linguagens e saberes, a manipulação de informações, a pertença e vibração nas redes de pertencimento que se prolongam nas experiências digitais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O fenômeno da Etnocenologia Virtual da Aprendizagem Juvenil Contemporânea se apresenta como prática sociocultural implicada com os usos dos dispositivos digitais, comuns aos jovens nos últimos dez anos, especialmente com o advento das tecnologias digitais que permitiram aos atores/atrizes sociais passarem de meros consumidores a produtores de conteúdos com os variados artefatos baseados em princípios como interatividade, mobilidade, interconexão, convergência, ubiquidade, etc. A mudança da ação do usuário tornou possível não só a experimentação de novas formas de aprendizagens, mas trouxe à tona modalidades, outras metodologias e novos desafios para os cenários educacionais.

Dessa maneira, as dimensões constitutivas da etnocenologia virtual da aprendizagem envolvem o uso, estilização e exploração de performances (presenciais e virtuais) com foco na colaboração entre seus pares, priorizando o uso da criatividade e as diferentes expressões artísticas: teatro, cinema, música, pintura, fotografia, etc. Outra dimensão das aprendizagens etnociológicas consiste na solidariedade, pensar no outro, conviver com a diferença, criar alternativas de compartilhar e retribuir, visando o bem comum.

De igual modo, a dimensão política ganha lugar de destaque nas narrativas e performances juvenis, apresentando-se muitas vezes como um invólucro para as outras questões, o olhar crítico, o uso crítico das tecnologias, o posicionamento frente ao descabido; mais que isso, a postura política envolve o fazer desses jovens atentos e vigilantes. A dimensão de engajamento reflete o modo como buscam, utilizando as redes, mas não somente estas, atrair, formar outros pares, criar parcerias, chamar atenção para temas que merecem ser tocados e debatidos.

Sendo assim, os elementos constitutivos das aprendizagens virtuais (extraordinárias), tomando como exemplo os jovens, apontam para a formulação de ambiências de mediações que deslocam o fenômeno da aprendizagem para as experiências sociais, destacando-se, por

exemplo, o cultivo de aprendizagens móveis, ubíquas, por meio de diferentes dispositivos conectados. Para além disso, perpassa pelo desenvolvimento de uma noção de responsabilidade planetária com os demais seres humanos e as diferentes formas de vida.

Portanto, os coletivos juvenis estão mobilizando, intervindo e alterando realidades, sendo este um caminho promissor para as instituições de ensino, educadores, pesquisadores e interessados em projetar suas práticas pedagógicas. Por tudo isso, os/as jovens, em seus coletivos, fazem redesenhar as nossas certezas, entre elas os caminhos, espaços e os princípios que conduzem à educação contemporânea, mais que nunca, estilizada, hibridizada, mesclada com os artefatos, ambiências e dispositivos das culturas digitais que dão lugar às outras formas de aprendizagens, interativas, multimodais, colaborativas, interconectadas e coletivas, onde é imperativo o sentimento de pertença e a vontade de aprender com o outro.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, P. D. de. **Pedagogias Culturais: uma cartografia das (re)invenções do conceito. (Tese de Doutorado)** Programa de Pós-Graduação em Educação, Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2016.

ARDOINO, J. Abordagem multirreferencial (plural) das situações educativas e formativas. In: BARBOSA, J. G. (Coord.). **Multirreferencialidade nas ciências sociais e na educação**. São Carlos: Ed. da UFSCar, 1998.

ASSMANN, H. **Reencantar a educação: rumo à sociedade aprendente**. Petrópolis: RJ: Vozes, 2003.

BIÃO, A. Etnocenologia, uma Introdução. In: BIÃO, A.; GREINER, C. (Org.). **Etnocenologia, Textos Selecionados**. São Paulo: Annablume, 1998.

BIÃO, A. Um trajeto, muitos projetos. In: BIÃO, A. (Org.). **Artes do corpo e do espetáculo: questões de etnocenologia**. Salvador: P&A, 2007.

COUTO, E. S. Pedagogias das conexões: produções de conteúdos e redes de compartilhamento. In: SALES, M. V. S (Org.). **Tecnologias digitais, redes e educação: perspectivas contemporâneas**. Salvador: EDUFBA, 2021.

FREIRE, Paulo. **Educação como prática da liberdade**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da indignação: cartas pedagógicas e outros escritos**. São Paulo: UNESP, 2001.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 13.ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1983.

LUCENA, S.; OLIVEIRA, J. M. A. Culturas digitais na educação do Século XXI. **Revista Tempos e Espaços em Educação**, p. 35-44, 30 dez. 2014.

LUCENA, S.; SANTOS, S. V, C de A; PEREIRA, J. T. L. Educação em rede com dispositivos móveis: o smartphone na sala de aula. In: SALES, M. V. S (Org). **Tecnologias digitais, redes e educação: perspectivas contemporâneas**. Salvador: EDUFBA, 2020.

MACEDO, R. S. **A etnopesquisa implicada**. Brasília: Liber Livro, 2010.

MACEDO, R. S. **Pesquisar a Experiência: compreender/mediar saberes experienciais**. Curitiba- PR: CRV, 2015.

MAFFESOLI, M. **A república dos bons sentimentos**. Documento. Tradução de Ana Goldberger. São Paulo: Iluminuras: Itaú Cultural, 2009.

MAFFESOLI, M. **A sombra de Dionísio: contribuição a uma sociologia da orgia**. Tradução: Rogério de Almeida. 2º Ed. São Paulo: Zouk, 2005.

MAFFESOLI, M. **O conhecimento comum: introdução à sociologia compreensiva**. Traduzido por Aloizio Ramos Trinta. Porto Alegre: Sulina, 2007.

MARTINS, V.; SANTOS, E. A educação na palma das mãos: a construção da pedagogia da hipermobilidade em uma pesquisa-formação na Cibercultura. In: SANTOS, E.; PORTO, C. **App-Education: fundamentos, contextos e práticas educativas luso-brasileiras na cibercultura**, EDUFBA, 2019.

MORAN, J. Metodologias ativas para uma aprendizagem profunda. In: MORAN, J.; BACICH, L. **Metodologias Ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018.

RIFKIN, J. **Sociedade com custo marginal zero**. São Paulo: M. Brooks do Brasil Editora Ltda, 2016.

SANTOS, V. S.; SCHNEIDER, H. N. Culturas Juvenis e a Etnocenologia Virtual da Aprendizagem em Ambiências Híbridas e Multimodais de Interação. **Revista Educação Unisinos** – v.23, n. 4, outubro-dezembro, 2019.

SCHNEIDER, H. N.; SANTOS, V. S.; SANTOS, J. F. Cultura Juvenil, Dependência Digital e Contingência. **Rios Eletrônica (FASETE)**, 2020.

SCHNEIDER, H. N; CONCEIÇÃO, Sheilla Silva da; SOEIRA, E. R. Sala de Aula Estendida: construção colaborativa do conhecimento no ciberespaço. In: Simone Lucena, Marilene Nascimento, Paulo Boa Sorte. (Org.). **Espaço de aprendizagem em redes colaborativas e na era da modalidade: EDUNIT**, Aracaju, 2021.

SIBILIA, P. Los cuerpos visibles en la contemporaneidad: de la purificación mediática a la explicitud artística.. Kaypunku: **Revista de Estudios Interdisciplinarios de Arte y Cultura**, v. 4, p. 175-198, 2018.

SILVA-NOLASCO, L.; BIANCO, L. V.; SOARES, C. Artesanias docentes/discentes com/nos aplicativos. In: SANTOS, E.; PORTO, C. **App-Education: fundamentos, contextos e práticas educativas luso-brasileiras na cibercultura**, EDUFBA, 2019.

TEIXEIRA, J. G (Org.). **Performáticos, Performance e Sociedade**. Brasília: Editora

Universidade de Brasília, 1996.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1994.